

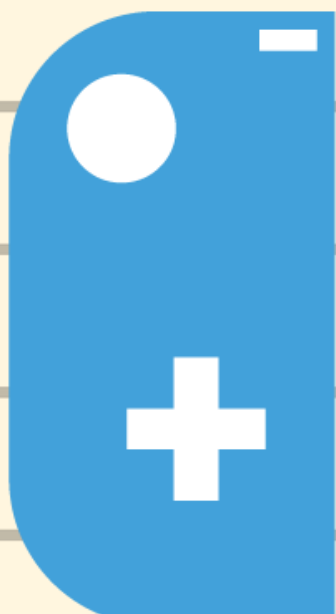


**work
@ble**

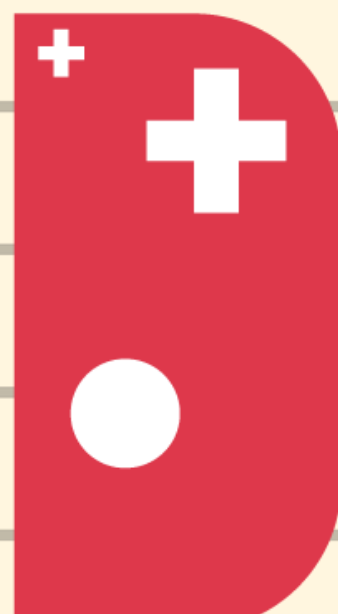
"Digital job coaching for disadvantaged people"

IDEEDE ÜHENDAMINE:
MÄNGU LOOMINE





work
@ble



KIIKA UUDISKIRJA TEISE NUMBRISSE:

Persoonade ja stsenaariumide
loomise kulg

IDEEDE ÜHENDAMINE

MARÍA CARRACEDO, INTRAS

Loomeprotsess ei ole lihtne ning muutub veelgi keerulisemaks, kui selle kallal töötatakse ühiselt meeskonnas, mille liikmed ei saa omavahel kohtuda. Work@ble'i meeskonnale oli proovikiviks kavandada mängu idee ja ülesanded ning luua sellele kujundus – aga meil ei olnud võimalik mitu kuud kokku saada.

Meie partnerid mõtlesid igaüks omaette võimalikke mänguideid, helistasid üksteisele või saatsid e-kirju, et arutada ülejäänutega uute mõtete üle. Siiski tundsiime kõik, et meil on vaja pidada näost näkku rikastavat arutelu.

Lõpuks avanes eelmise aasta oktoobris võimalus Tallinnas kokku saada. Ühendasime oma ideed ning juba mõne tunni pärast oligi ettekujutus mängust olemas.

Värskes uudiskirjas soovime teiega jagada oma mängu loomise kulgu.

LOOMEPROTSESS

MARÍA CARRACEDO, INTRAS



Mängule idee loomine on olnud meeskonnatöö.

Soovisime luua mängu, mis paneks erivajadustega inimesed proovile ning arendaks nende tööeluoskusi. Ühest küljest pidi mäng olema kasulik meie tööhõivespetsialistidele, aga samas soovisime, et see ka rõõmustaks, innustaks ja ahvatleks mängima.

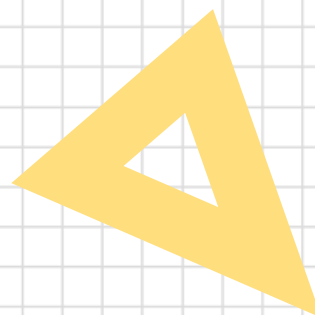
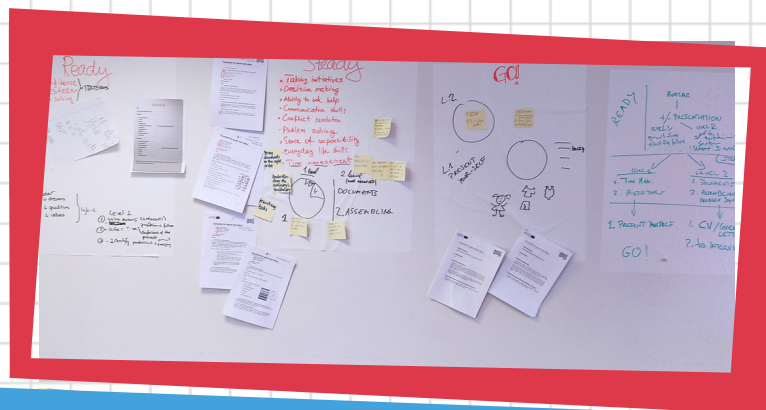
Ülesanne ei olnud lihtne.

Alustasime eelmise aasta kevadel sellega, et tegime kindlaks oskused, millega mäng peaks arvestama ning mida tööhõivespetsialistid õpetavad. Kui põhilised oskused olid tuvastatud, möödus suvi mõeldes ja nuputades, kuidas saaks mäng neid erineval moel kajastada ning millised oleksid võimalikud ülesanded mängus.

Samal ajal juhendas Social IT ettevõtte meid märkama isikuid ja olukordi mängu ideede taga, et need oleksid meie sihtrühmade ning eesmärkide jaoks asjakohased.

Viimaks oli meil 2021. aasta oktoobri lõpus võimalik Tallinnas kokku saada. Hiilgavad mõtted, üksteise kuulamine, mõtete vahetamine, hea omavaheline suhtlus ning jagatud eesmärgid olid tegurid, tänu millele sündis ettekujutus mängust. Valisime välja ülesanded ning seadsime need loogilisse järjestusse. Põrgatasime ideid, mis vähehaaval aina kasvasid ning muutusid täpsemaks. Kild killu järel lisas igaüks midagi mängu ettekujutusse ning kohtumise lõpuks oli meil olemas selge nägemus, milliseks meie mäng kujuneb.

Kõik see sai võimalikuks tänu suurepärasele meeskonnatööle!



PEERSONADE JA STSENAARIUMIDE

Davide Lisoni (Social IT)

Work@ble'i platvorm arendatakse kasutajakeskse disaini (Ingl user-centered design ehk UCD) põhimõtteid järgides. Kasutajakeskne disain kaasab platvormi analüüsi igas etapis selle lõppkasutajad. Seega tuli esmalt määratleda platvormi sihtrühm ning nende vajadused.

Persoonade ehk näidiskasutajate ja stsenaariumide ehk olukordade määratlus on kasutajakogemuse (Ingl user experience ehk UX) tehnika, mida rakendatakse platvormi kasutama hakkavate sihtrühmade piiritlemiseks. See võimaldab platvormi arendajatel ja disaineritel keskenduda analüüsis kasutaja vajadustele, tugevustele, raskustele ning muule, mille abil on lihtsam kujundada ja luua kasutaja nõudmistele vastav platvormi ülesehitus. Persoonade määratlemise tulemus on kogum väljamõeldud tegelasi, esindamaks erinevaid inimesi, kes hakkavad analüüsivat teenust kasutama. Iga persoona kohta peaksid olema täpsustatud andmed, mis on platvormi kontekstis olulised, näiteks isiklikud üksikasjad (vanus, asjakohane rahvastikuteave jne), taust, võimed ja oskused, mis talle meeldib ja mis ei meeldi, vajadused ja ootused platvormi stsenaariumile keskendudes jne.

Stsenaarium omakorda on mingi kasutussituatsiooni üksikasjalik kirjeldus sellest, kuidas ja miks kasutatakse persoona vahendeid kindla ülesande lahendamiseks teatud kontekstis. Stsenaariumi peamine otstarve on saada ettekujutus, kuidas, millal ja miks suhtleksid persoonad platvormiga päriselu situatsioonides.

Work@ble'i projekti nõuete kindlaksmääramise ajal said isikuid ja olukordi luua kõik partnerid. Kasutatud malli muudeti Work@ble'i kontekstile kohaselt, et persoonasid ja stsenaariume loodaks kindlate Work@ble'i nõuete järgi. Selleks pöörati tähelepanu mõningatele isiklikele külgedele, mida peetakse tööotsingute juures oluliseks, nagu tehniline võimekus ning mitmekülgne pädevus ja huvi töö suhtes.

Järgmiseks liikusime edasi mängu loomise nõuete juurde ning uurisime, mis mõtted on partneritel põgenemistoa ülesannete kohta ja kuidas valitud ülesanded kasutajate oskusi kaasavad. Järgnevad andmed on kogutud küsimustikuga.

PERSOONADE JA STSENAARIUMIDE TULEMUSED

Tulemuste analüüsiks rühmitati kõik partneritelt kogutud persoonad ja stsenaariumid ning liideti kokku põhilised andmed, et luua üksainus sihtrühma esindav kasutaja.

Eeldatav kasutaja on inimene, kes on 18- kuni 45-aastane ning kellel on kergemad valmsed raskused seoses sotsiaalse suhtluse ja madala enesehinnanguga. See inimene ei ole oma praeguse tööelu olukorraga rahul, aga tema mured takistavad tal uue töökoha otsimist. Teadlikkus oma muredest põhjustab tal ärevusseisundeid, mis avalduvad ka töövestluste ajal. Samuti on sellel inimesel raske taluda enda kohta arvustavaid seisukohti ning seetõttu ei suuda ta piiritleda oma tugevusi ja nõrkusi. See omakorda takistab inimesel mõistmist, millist tööd ta sooviks või ei sooviks teha.

Tal on ka raskusi uute töövõimaluste leidmisega, sest tal puuduvad piisavad teadmised tööotsingu platvormidest.

Selle inimese digiteadmised on madalal kuni keskmisel tasemel, sealhulgas on teadmised mobiilsete seadmete kasutamisest suuremad kui arvuti kasutamise oskus.

KÜSIMUSTIKU TULEMUSED

Küsimustikus keskenduti ülesannete nõuete kogumisele. Partneritel paluti vastuseid otsesõnu kohandada vastavalt nende loodud persoonadele ja stsenaariumidele. See aitas neil koguda ülesannete jaoks ideid, jättes mängu ülesehituse kasutajakeskseks.

Küsimustiku esimeses osas määrati kindlaks kasutajate kõige tähtsamad oskused, mis tulevad tööotsingutel kasuks. Lisaks küsiti ideid ülesannete jaoks, mis paneksid kasutajad proovile ning õpetaksid neid.

Siin on loetelu kõige enam nimetatud oskustest, mis on järjestatud mainimiste arvu põhjal:

- loetu mõistmine;
- probleemide lahendamine;
- motiveeritus ja leplikkus ülesande täitmise nurjumisel;
- loogiline mõtlemine.

Asjakohastena pakuti järgmisi ülesandeid:

- teksti mõistmise ülesanded;
- lausete lõpetamine;
- mälumängud;
- probleemilahendusega mängud.

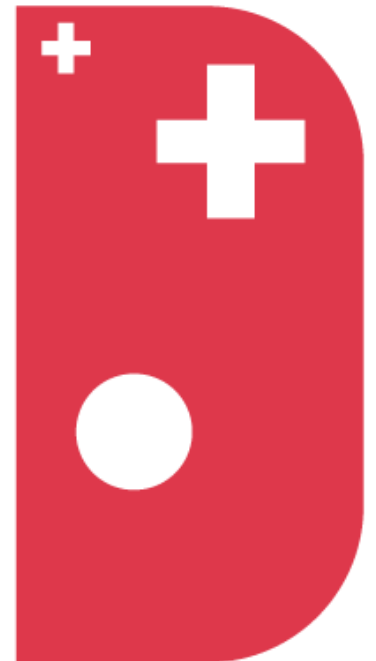
Edukas põgenemistuba peaks mängijaid igakülgset kaasa haarama. See teema kajastus küsimustiku teises osas, kus partneritelt küsiti, kuidas kõita, lõbustada ja hoida mängijat. Kõikide partnerite arvates on just põgenemistoaga kaasnev taustalugu see, mis on mängija kaasamise seisukohalt kõige olulisema tähtsusega. Täpsemalt ei tohiks stsenaariumid olla liiga lapsikud ning lugu peaks järele aimama päriselu muresid. Peale selle peeti väga oluliseks võimalust mängu tegelasi enda järgi kohandada.

Küsimustiku viimane osa puudutas mängu seadistust ehk mänguks kuluvat aega ja raskusastmeid. Tulemused näitasid, et tervele mängule kuluv aeg ei tohiks ületada 30 minutit, seejuures peaks ühele ülesandele kuluma kõige rohkem viis minutit. Samuti sooviti võimalust valida eri raskusastmega ülesandeid, lähtudes kasutaja omadustest.





work
@ble



Number 2

www.workable-project.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

FUNDACIÓN
intras



dafür

lyk-2
& dotre

socialIT
software & consulting

