



**work@ble**

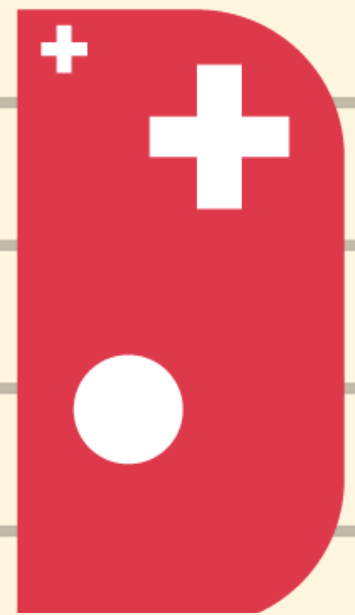
**"Digital job coaching for disadvantaged people"**

**METTERE INSIEME LE IDEE:  
IL GAME DESIGN**





work  
@ble



## IN QUESTO NUMERO

- Il processo creativo
- Personas & Scenarios

## METTERE INSIEME LE IDEE

MARÍA CARRACEDO, INTRAS

I processi creativi non sono facili da portare a termine, specialmente se sono un lavoro di gruppo e le persone non possono incontrarsi fisicamente. Il team di Work@ble ha colto comunque questa sfida e ha deciso di creare il game concept, i puzzles, ossia i diversi rompicapo da inserire nel gioco, e l'interfaccia del progetto ugualmente insieme... ma senza potersi vedere per mesi!

Per riuscire nell'impresa, ogni singolo partner ha dovuto sviluppare per conto proprio le proprie idee per lo sviluppo del gioco, confrontandosi poi con gli altri via telefono o-mail. Presto però è diventata chiara la necessità rendere più proficue le discussioni vedendosi faccia a faccia. Poi finalmente lo scorso Ottobre è stato possibile incontrarsi a Tallinn e in pochissime ore, lavorando tutti insieme, il nostro concept per il gioco era pronto.

Perciò in questa newsletter vi spiegheremo come siamo arrivati a sviluppare il design del nostro gioco in modo divertente e creativo.

# IL PROCESSO CREATIVO: DALLE IDEE AL CONCEPT DI GIOCO

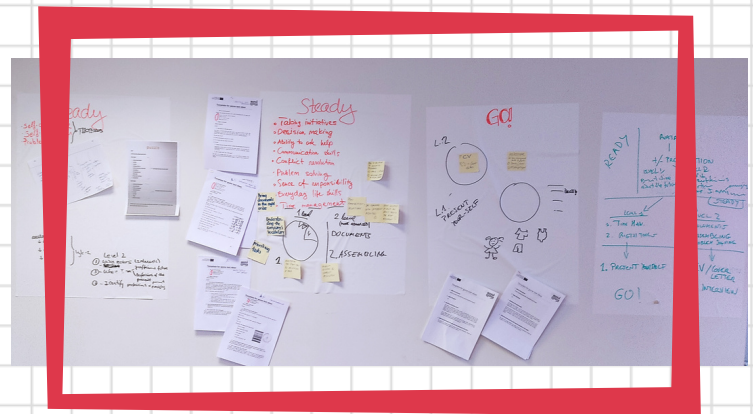
La creazione della nostra idea del gioco è stato un processo dove tutti hanno dato il loro contributo. Volevamo creare uno strumento che servisse a testare e migliorare le abilità di lavoro delle persone con disabilità, ossia qualcosa di utile per i nostri job coaches, ma al contempo anche un vero e proprio gioco, attraente, entusiasmante e motivante.

Questo compito non è stato per nulla facile ed è stato necessario organizzare il lavoro molto bene.

Abbiamo iniziato la scorsa primavera con la selezione delle abilità oggetto di valutazione da parte del gioco e quelle che dovevano essere inserite nella formazione, ossia le attività di job coaching. Una volta identificate le abilità chiave, abbiamo passato l'estate a pensare e trovare diversi modi per valutarle, immaginando quindi dei possibili rompicapo da inserire nel gioco.

Contemporaneamente, Social IT ci ha guidati nella definizione delle "Personas" e degli "Scenari" del gioco, che saranno illustrati in seguito, per renderlo in linea con i nostri obiettivi e target.

Infine, a fine Ottobre 2021, si è svolto il meeting Tallinn. Grazie a idee brillanti, ascolto reciproco, obiettivi condivisi, scambio di opinioni e buona comunicazione... il concept del gioco è nato in fretta!



I puzzles sono stati selezionati e ordinati secondo una sequenza logica: le idee sorgevano spontanee, prendendo forma e pian piano concretizzandosi a piccole parti, e ognuno aggiungeva qualcosa di proprio per definire il concept definitivo. Alla fine del meeting avevamo in mente un'idea molto chiara di cosa sarebbe stato il gioco e tutto grazie a un fantastico lavoro di squadra.

# PERSONAS & SCENARIOS: COSA SONO

Davide Lisoni (Social IT)

La piattaforma di Work@ble verrà sviluppata seguendo la filosofia dello User Centre Design (UCD). Questa funziona coinvolgendo quelli che poi saranno gli utenti finali durante ogni step di analisi della futura piattaforma: perciò il primo fondamentale passo è proprio definire chi sono gli utenti target del servizio e di cosa hanno bisogno.

La definizione di "Personas" e "Scenari" è una tecnica frequente nell'approccio UCD e viene utilizzata per definire il target di utenti che andrà ad utilizzare la prodotto che voglio realizzare in ultima battuta. Questo step permette poi a sviluppatori e designers di creare analisi che riguardano bisogni, punti di forza, difficoltà e altri importanti aspetti degli utenti, utili a creare una struttura che risponda al meglio alle loro necessità.

Nello specifico, la produzione delle "Personas" consiste nella creazione di un set di personaggi fittizi che rappresentano i differenti tipi di utenti che andranno a utilizzare il servizio analizzato. Per ciascuna "Persona" è meglio specificare tutte le informazioni considerate importanti all'interno del contesto della piattaforma: dettagli personali, quali età e altri informazioni demografiche, contesto di vita, abilità e capacità, gusti, bisogni e aspettative. Il tutto viene poi contestualizzato in quella che sarà la piattaforma che verrà creata.

Lo "Scenario", invece, è una ricostruzione dettagliata di una situazione d'uso, ossia una descrizione di come e perché ogni "Persona" dovrebbe usare il prodotto per completare un determinato compito in un contesto specifico. Lo scopo principale dello "Scenario" è infatti quello di delineare come, quando e perché le "Personas" interagiscono con la piattaforma in situazioni di vita reale.

Durante la definizione dei requisiti di Work@ble, sono stati creati diversi "Scenarios" e "Personas" da tutti i partners. Un template condiviso è stato creato e utilizzato appositamente per gli scopi del progetto.

Per questo sono stati enfatizzati alcuni aspetti personali considerati importanti nella ricerca di un lavoro, come abilità tecniche, soft skills e interessi lavorativi.

I requisiti così individuati sono stati trasposti nella creazione del gioco, chiedendo ai partners idee per creare puzzles applicabili a situazioni tipiche di una escape room (l'aspetto finale del nostro gioco), e come questi puzzles avrebbero coinvolto le diverse abilità degli utenti. Queste informazioni sono state raccolte grazie a un questionario

## RISULTATI DELL'ANALISI DI PERSONAS E SCENARIOS

L'analisi dei risultati è stata fatta raggruppando tutti i profili di "Personas" e "Scenari" raccolti da tutti i partners ed estraendone le informazioni principali fino a ottenere un singolo utente target.

È emerso che l'utente ideale è una persona tra i 18 e i 45 anni, con lievi disabilità di tipo mentale relative all'interazione sociale e a problemi di bassa autostima. La persona target è insoddisfatta della propria situazione lavorativa, ma i suoi problemi le impediscono di cercare autonomamente un nuovo lavoro. La consapevolezza delle proprie difficoltà le causa stati d'ansia, che si manifestano anche durante i colloqui di lavoro. La persona fatica anche ad avere un'opinione oggettiva su sé stessa, non riuscendo ad individuare correttamente i propri punti di forza e debolezza. Questo le impedisce anche di capire cosa le piacerebbe o meno fare.

La persona riscontra difficoltà anche nel trovare nuove opportunità, dovute alla scarsa conoscenza delle piattaforme di ricerca lavorativa e infine ha conoscenze digitali di livello medio-basso, con una migliore conoscenza dell'uso di dispositivi mobili come gli smartphones, rispetto al computer.

## RISULTATI DEL QUESTIONARIO

Il questionario si focalizzava sull'individuazione sei requisiti necessari alla creazione dei puzzles. Ai partners è stato esplicitamente richiesto di adattare le proprie risposte alla "Persona" e allo "Scenario" da loro creato. Questo li ha aiutati a raccogliere delle idee per dei rompicapi che mantenessero un approccio UCD.

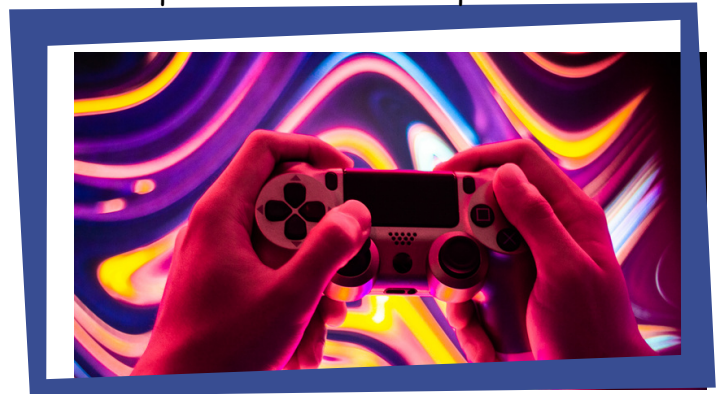
La prima sezione del questionario riguardava la definizione delle abilità degli utenti ritenute più importanti per avere successo nella ricerca di un lavoro, e conteneva alcune idee per la creazione di rompicapi che testassero e aiutassero e sviluppare queste capacità.

Ecco una lista delle principali abilità individuate, definite in base al numero di menzioni nelle risposte:

- Comprensione della lettura;
- Risoluzione dei problemi;
- Motivazione/ tolleranza alla frustrazione nel completamento di compiti;
- Pensiero logico

I puzzles proposti con esse sono:

- Compito di comprensione di un testo;
- Completamento di frasi;
- Giochi di memoria
- Giochi di risoluzione dei problemi



Un'escape room di successo dovrebbe poi permettere al giocatore di immergersi in tutti gli aspetti dell'esperienza. La seconda parte del questionario riguardava infatti questo argomento: ai partners erano richieste strategie per attrarre, intrattenere e trattenere il giocatore. Secondo tutti i partners, la trama della storia di ambientazione dell'escape room è la caratteristica che gioca il ruolo più importante in termini di sensazione di immersione da parte dei giocatori. Lo scenario in particolare non dev'essere troppo infantile e la storia deve contenere simulazioni di problemi presenti nella vita reale. È inoltre considerata estremamente importante la possibilità di personalizzare i personaggi .

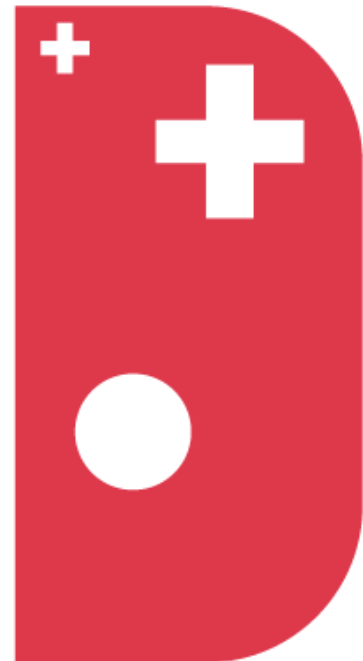
L'ultima sezione del questionario era dedicata alla definizione di alcune opzioni, come il tempo di gioco e le difficoltà dei vari livelli

I risultati indicano chiaramente che il tempo di gioco in totale non dovrebbe superare i 30 min, lasciando al massimo 5 minuti per ciascun puzzle. È stata anche chiesta la possibilità di differenziare i puzzles a seconda dei diversi livelli di difficoltà basandosi anche sulle caratteristiche del singolo utente.





*work*  
*@ble*



Dicembre 2021 numero 2  
[www.workable-project.eu](http://www.workable-project.eu)



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

FUNDACIÓN  
**intras**



*dafür*

*lyk-2*  
& dotre

**socialIT**  
software & consulting

