

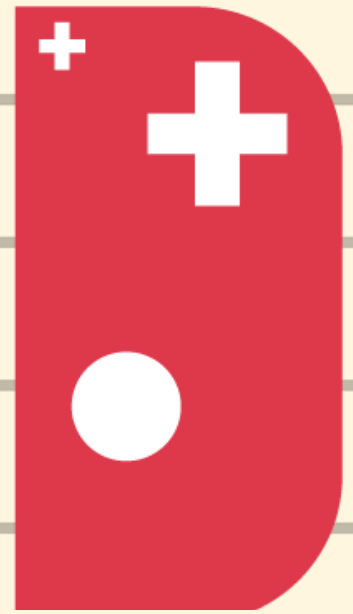


ΣΥΓΚΕΡΑΙΣΜΟΣ ΙΔΕΩΝ: ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ





work
@ble



ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ ΣΤΗΝ ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΚ ΟΨΗ

- Η διαδικασία για τη δημιουργία του χαρακτήρα
- του Σεναρίου Συγκερασμός ιδεών

ΣΥΓΚΕΡΑΣΜΟΣ ΙΔΕΩΝ

MARÍA CARRACEDO, INTRAS

Η διαδικασία της δημιουργίας δεν είναι εύκολη και δυσκολεύει ακόμα περισσότερο όταν πρόκειται για συνδημιουργία, αλλά οι δημιουργοί δεν μπορούν να συναντηθούν.

Η ομάδα του Work@ble έπρεπε να συσχεδιάσει την ιδέα, τις δοκιμασίες (παζλ), όλη την εμφάνιση του παιχνιδιού, αλλά για μήνες ήταν αδύνατον να συναντηθεί.

Εμείς, οι συμμετέχοντες σκέφτηκαμε ο καθένας μόνος του τις πιθανές ιδέες για το παιχνίδι και τις επικοινωνούσαμε μεταξύ μας με emails ή τηλεφωνικά, αλλά αισθανόμασταν όλοι, πως για να εμπλουτίσουμε το παιχνίδι, χρειαζόμασταν μια διαζώσης συζήτηση.

Επιτέλους, τον περασμένο Οκτώβριο μπορέσαμε να συναντηθούμε στο Ταλίν και μέσα σε λίγες ώρες, η ιδέα του παιχνιδιού πήρε σάρκα και οστά, απλά επειδή υπήρξε συγκερασμός των ιδεών μας.

Σ αυτήν την έκδοση θέλουμε να σας δείξουμε τη διαδικασία δημιουργίας του παιχνιδιού.

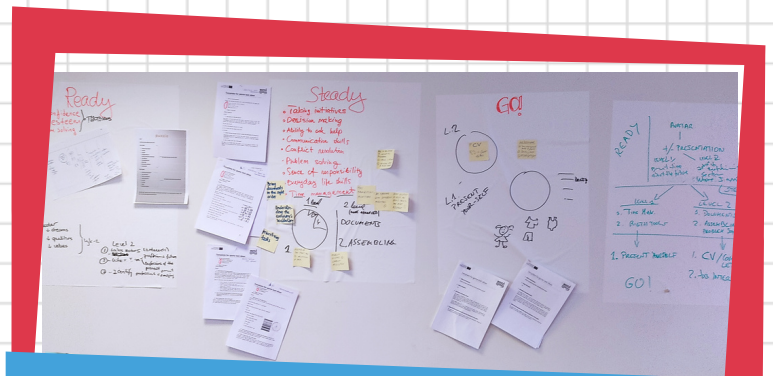
Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ

Η δημιουργία της ιδέας του παιχνιδιού ήταν μια συλλογική διαδικασία. Θέλουμε να δημιουργήσουμε ένα παιχνίδι που θα αξιοποιηθεί από τους συμβούλους εργασίας, για να αξιολογούν, αλλά και για να εκπαιδεύουν σε εργασιακές δεξιότητες άτομα με αναπτυξιακές διαταραχές.

Συγχρόνως θέλουμε το παιχνίδι να είναι ευχάριστο, να κινητοποιεί αλλά και να ταιριάζει στους τελικούς χρήστες. Το εγχείρημα δεν ήταν εύκολο.

Την περασμένη άνοιξη, ξεκινήσαμε προσδιορίζοντας τις δεξιότητες που έπρεπε να αξιολογηθούν παίζοντας το παιχνίδι, αυτές τις δεξιότητες που οι σύμβουλοι εργασίας εκπαιδεύουν τους υποψήφιους για εργασία.

Αφού προσδιορίστηκαν οι δεξιότητες -κλειδιά, μέσα στο καλοκαίρι σκεφτήκαμε και καταλήξαμε σε διαφορετικούς τρόπους, για να τις αξιολογήσουμε χρησιμοποιώντας διάφορες δοκιμασίες (παζλ).



Συγχρόνως, οι συμμετέχοντες από το SOCIAL IT, μας καθοδηγούσαν για να προσδιορίσουμε τους χαρακτήρες και το σενάριο, ώστε να είναι σε πλήρη εναρμόνιση με τους στόχους και τους σκοπούς του παιχνιδιού.

Στο τέλος του Οκτωβρίου του 2021, μπορέσαμε να βρεθούμε δια ζώσης στο Ταλίν. Οι υπέροχες ιδέες, η δυνατότητα να ακούμε ο ένας τον άλλο, η ανταλλαγή σκέψεων, η καλή επικοινωνία, ο κοινός σκοπός έδωσε στο παιχνίδι σάρκα και οστά. Οι δοκιμασίες (παζλ) είχαν από πριν συλλεχθεί και ταξινομηθεί με μια λογική σειρά. Οι ιδέες έρρεαν με ευκολία, μεγάλωναν, γίνονταν συγκεκριμένες και σιγά σιγά ο καθένας μας προσέθετε κάτι που έδινε μορφή στην ιδέα του παιχνιδιού.

Στο τέλος της συνάντησης είχαμε όλοι μια σαφή εικόνα του πως θα είναι το παιχνίδι.

Κι όλα αυτά χάρη στην εξαιρετική ομαδική δουλειά!!

ΆΝΘΡΩΠΟΙ ΚΑΙ ΣΕΝΆΡΙΑ

Davide Lisoni (Social IT)

Η πλατφόρμα Work@ble θα αναπτυχθεί σύμφωνα με τη φιλοσοφία του σχεδιασμού με επίκεντρο τον χρήστη (User Centered Design, UCD). Η φιλοσοφία του UCD, μας δεσμεύει να εμπλέκουμε τον τελικό χρήστη σε κάθε βήμα της ανάπτυξης της πλατφόρμας, επομένως η πρώτη απαίτηση που διαφαίνεται είναι να καθοριστούν οι κύριες χρήστες και οι ανάγκες τους.

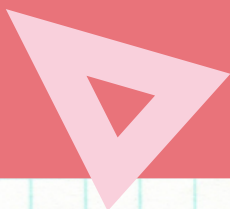
Για τον προσδιορισμό των χαρακτήρων και των σεναρίων υιοθετήθηκε η τεχνική user experience (UX), για να καθοριστούν οι χρήστες –στόχοι που θα χρησιμοποιήσουν την πλατφόρμα.

Αυτό επιτρέπει στους προγραμματιστές και στους σχεδιαστές να εστιάσουν την ανάλυση στις ανάγκες των χρηστών, στις δυνατότητες, αλλά και στις δυσκολίες τους, ούτως ώστε να σχεδιάσουν και να δημιουργήσουν μια δομή που να ανταποκρίνεται καλύτερα στις απαιτήσεις των χρηστών.

Οι τελικοί χαρακτήρες του παιχνιδιού, είναι μια σειρά από φανταστικά πρόσωπα, που αντιπροσωπεύουν διαφορετικούς τύπους χρηστών οι οποίοι θα παίξουν το παιχνίδι.

Για κάθε χαρακτήρα έπρεπε να εισαχθούν στην πλατφόρμα σημαντικές πληροφορίες που αφορούν: προσωπικά δεδομένα (ηλικία, δημογραφικά στοιχεία κ.λ.π.), το πλαίσιο της ζωής τους, ικανότητες και δεξιότητες, προτιμήσεις και αντιπάθειες, ανάγκες και προσδοκίες εστιασμένες στο σενάριο και άλλα.

Το σενάριο από την άλλη πλευρά, είναι μια λεπτομερής ανακατασκευή μιας κατάστασης που περιγράφει πώς και γιατί ο χαρακτήρας θα χρησιμοποιήσει το παιχνίδι για να ολοκληρώσει μια συγκεκριμένη δραστηριότητα σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο. Το σενάριο κυρίως αποσκοπεί να φωτογραφίσει πώς, πότε και γιατί οι χαρακτήρες θα διαδράσουν στην πλατφόρμα σε πραγματικές καταστάσεις.



ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΣΕΝΑΡΙΩΝ

Η ανάλυση των αποτελεσμάτων έγινε κατηγοριοποιώντας όλους τους χαρακτήρες και τα σενάρια, που συγκεντρώθηκαν από όλους τους συμμετέχοντες συγχωνεύοντας τις βασικές πληροφορίες προκειμένου να δημιουργηθεί ένας χρήστης –στόχος.

Ο χρήστης που προέκυψε είναι μεταξύ 18 και 45 ετών με μικρή διανοητική διαταραχή που συσχετίζεται και με προβλήματα κοινωνικής αλληλεπίδρασης και αυτοπεποίθησης.

Είναι δυσανεσθημένος /η από την τρέχουσα εργασιακή του/της κατάσταση αλλά τα προβλήματά του/της τον αποτρέπουν από το να αναζητήσει καινούρια δουλειά. Η επίγνωση των προβλημάτων του, δημιουργούν στο άτομο καταστάσεις άγχους, οι οποίες εκδηλώνονται και κατά τις συνεντεύξεις για δουλειά.

Το άτομο αγωνίζεται να έχει μια κριτική άποψη για τον εαυτό του , αποτυγχάνει να περιγράψει τις δυνατότητές του καθώς και τις αδυναμίες του. Αυτό επίσης τον αποτρέπει από το να καταλάβει τι θα του άρεσε ή τι δε θα του άρεσε να κάνει.

Το άτομο έχει δυσκολία να βρει νέες εργασιακές ευκαιρίες , λόγω της ελλιπούς ενημέρωσης για πλατφόρμες ευρέσεως εργασίας.

Οι ψηφιακές δεξιότητες του ατόμου είναι μέτριες προς χαμηλές , με καλύτερη γνώση χρήσης του κινητού παρά του υπολογιστή.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΕΡ ΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟΥ

Το ερωτηματολόγιο ήταν εστιασμένο στη συλλογή των απαιτούμενων δοκιμασιών .

Στους συμμετέχοντες είχε ρητά ζητηθεί να προσαρμόσουν τις απαντήσεις τους βασισμένοι στο χαρακτήρα και στο σενάριο που είχαν δημιουργήσει. Αυτό τους βοήθησε να συλλέξουν δοκιμασίες και ιδέες παραμένοντας UCD.

Το πρώτο μέρος του ερωτηματολογίου ήταν για να προσδιοριστούν οι πιο σημαντικές δεξιότητες που χρειάζονται οι χρήστες για να αναζητήσουν με επιτυχία μια εργασία, και μερικές δοκιμασίες (παζλ) προκειμένου να αξιολογηθούν και να εκπαιδευτούν.

Αυτή είναι η λίστα με τα πιο δημοφιλή προσόντα , ταξινομημένα ανάλογα με τις φορές που αναφέρθηκαν:

- Διαβάζει και κατανοεί
- Επίλυση προβλημάτων
- Κινητοποίηση/ Ανοχή στην αποτυχία
- Λογική σκέψη

Οι σχετικές δοκιμασίες (παζλ) που προτάθηκαν είναι:

- Δοκιμασίες αναγνωστικής κατανόησης
- Συμπλήρωση προτάσεων
- Παιχνίδια μνήμης
- Παιχνίδια επίλυσης προβλημάτων

Ένα επιτυχημένο δωμάτιο διαφυγής πρέπει να βυθίζει τον παίκτη και να τον συνεπαίρνει να ζήσει την εμπειρία. Το δεύτερο μέρος του ερωτηματολογίου κάλυψε αυτό το θέμα, ζητώντας από τους συμμετέχοντες ιδέες για να προσελκύσουν, να διασκεδάσουν και να κρατήσουν τον παίκτη.

Σύμφωνα με όλους τους συμμετέχοντες, η πλοκή της ιστορίας που θα συνοδεύει το δωμάτιο διαφυγής, είναι το στοιχείο που θα παίξει τον πιο σημαντικό ρόλο στο να βυθιστεί ο παίκτης στο παιχνίδι. Συγκεκριμένα το σενάριο δε θα πρέπει να είναι πολύ παιδικό και η ιστορία πρέπει να περιέχει μερικά προβλήματα της καθημερινής ζωής. Επιπλέον η πιθανότητα να προσαρμόζεται ο χαρακτήρας θεωρήθηκε πολύ σημαντική.

Το τελευταίο τμήμα του ερωτηματολογίου αφορούσε κάποιες ρυθμίσεις του παιχνιδιού, όπως η διάρκεια του παιχνιδιού και τα επίπεδα δυσκολίας.

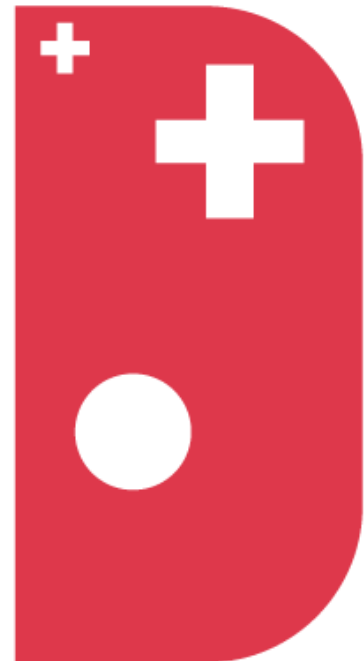
Από τα αποτελέσματα συμπεραίνουμε πως το παιχνίδι δεν πρέπει να διαρκεί παραπάνω από 30 λεπτά και η κάθε δοκιμασία πρέπει να διαρκεί το πολύ 5 λεπτά.

Επίσης συζητήθηκε η πιθανότητα να διαφοροποιούνται οι δοκιμασίες (παζλ) ανάλογα με τα επίπεδα δυσκολίας και τα χαρακτηριστικά του χρήστη.





work
@ble



Τεύχος 2

www.workable-project.eu



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

FUNDACIÓN
intras



dafür

lyk-2
& dotre

socialIT
software & consulting

