



**work  
@ble**

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

## UNIENDO IDEAS: EL DISEÑO DEL JUEGO





work  
@ble



## UNIENDO IDEAS

MARÍA CARRACEDO, INTRAS

### EN ESTE SEGUNDO NÚMERO:

- El proceso creativo
- Personas y escenarios

Los procesos creativos no son fáciles, y se complican aún más cuando la creación es colectiva y los miembros del grupo creativo no pueden juntarse.

El equipo de Work@ble teníamos el reto de diseñar colectivamente el concepto del juego, los puzzles, las etapas, la imagen del mismo....pero durante meses fue imposible reunirse.

Hemos estado pensando solos en posibles ideas para nuestro juego durante un par de meses, nos hemos llamado por teléfono, videoconferencia, nos hemos enviado correos electrónicos para comunicar al resto lo que se nos iba ocurriendo, pero sentíamos que necesitábamos una jornada de trabajo presencial.

Finalmente, el pasado mes de octubre pudimos reunirnos en Tallin y en unas horas el concepto de nuestro juego quedó plasmado, simplemente uniendo nuestras ideas.

En este boletín queremos contaros como ha sido el proceso creativo de nuestro juego.

# EL PROCESO CREATIVO

MARÍA CARRACEDO, INTRAS



Llegar a la idea del juego ha sido un proceso colaborativo.

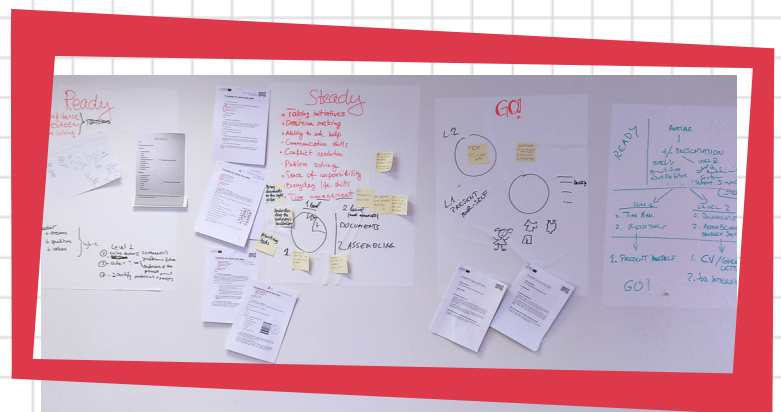
Queríamos crear un juego para poner a prueba y entrenar las habilidades laborales de las personas con discapacidad, es decir, algo útil para nuestros preparadores laborales; pero al mismo tiempo también teníamos claro que el juego tiene que ser divertido, motivador, atractivo....No era una cuestión sencilla,

La primavera pasada comenzamos identificando las habilidades que debían ser evaluadas por el juego, es decir, aquellas que se entrenan en los procesos de coaching laboral. A continuación, con estas habilidades clave identificadas, pasamos el verano pensando e ideando diferentes formas de evaluar esas habilidades, imaginando posibles rompecabezas y pruebas para el juego.

Al mismo tiempo, gracias a Social IT identificamos las personas y los escenarios detrás de nuestras ideas de juego para que realmente sirvieran a los propósitos del proyecto.

Finalmente, a finales de octubre de 2021, pudimos reunirnos en Tallin. El trabajo en equipo, el intercambio de ideas, la buena comunicación, los objetivos compartidos...hicieron nacer el concepto de juego de forma natural.

Seleccionamos y ordenamos las futuras pruebas del juego en una secuencia lógica, las ideas fluían entre nosotros con facilidad, creciendo y concretándose poco a poco, trazo a trazo, cada persona añadió algo para definir el concepto y al final de la reunión pudimos tener en mente una idea clara de lo que será nuestro juego.



¡Todo gracias a un gran trabajo en equipo!

# PERSONAS Y ESCENARIOS

Davide Lisoni (Social IT)

La plataforma Work@ble se desarrollará siguiendo la filosofía del Diseño Centrado en el Usuario (DCU). La filosofía DCU involucra a los usuarios finales durante cada paso del análisis de la plataforma, por eso que el primer requisito que surge es definir a los usuarios objetivo de la plataforma y sus necesidades.

La definición de personas y escenarios es una técnica de experiencia de usuario (UX) adoptada para definir el objetivo de los usuarios que utilizarán la plataforma. Esto permite a los desarrolladores y diseñadores centrar el análisis en las necesidades de los usuarios, sus puntos fuertes y sus dificultades, entre otras cosas, para ayudarles en el diseño y la creación de una estructura que se ajuste mejor a los requisitos de los usuarios. El resultado de las personas es un conjunto de personajes ficticios que representan los diferentes tipos de usuarios que utilizarán el servicio analizado. Para cada persona se debe especificar alguna información que se considere importante en el contexto de la plataforma, es decir, datos personales (edad, alguna información demográfica relevante, etc.), contexto vital, habilidades y destrezas, gustos y aversiones, necesidades y expectativas centradas en el escenario de la plataforma, etc.

El escenario, por su parte, es una reconstrucción detallada de una situación de uso, que describe cómo y por qué la persona utilizaría el producto para completar una tarea específica en un contexto concreto. El objetivo principal del escenario es imaginar cómo, cuándo y por qué las personas interactuarían con la plataforma en situaciones de la vida real.

Durante la obtención de requisitos del proyecto Work@ble, todos los socios crearon personas y escenarios. La plantilla utilizada se ha modelado para el contexto de Work@able, tratando de guiar la creación de los personajes y escenarios en los requisitos específicos de Work@ble. Para ello, se ha hecho hincapié en algunos aspectos personales que se consideran importantes en la búsqueda de empleo, como las capacidades técnicas, las habilidades blandas y los intereses laborales.

A continuación, trasladamos la elicitación de requisitos a la creación del juego, pidiendo a los socios algunas ideas sobre los rompecabezas de la scape room, y cómo los rompecabezas seleccionados implicarían las habilidades de los usuarios. Esta información se ha recogió a través de una encuesta entre los socios.

## RESULTADOS DE PERSONAS Y ESCENARIOS

El análisis de los resultados se ha realizado agrupando todos los personajes y escenarios recogidos de todos los socios y fusionando la información principal para crear un único usuario objetivo.

El usuario resultante es una persona de entre 18 y 45 años con pequeñas discapacidades mentales relacionadas con la interacción social y problemas de baja autoestima. La persona está insatisfecha con su situación laboral actual, pero sus problemas le disuaden de buscar un nuevo empleo. La conciencia de sus problemas provoca en la persona estados de ansiedad, que se manifiestan también durante las entrevistas de trabajo. La persona también se esfuerza por tener una opinión crítica hacia sí misma, no logrando esbozar sus puntos fuertes y débiles. Esto también le impide comprender lo que le gustaría o lo que no le gustaría hacer.

La persona también tiene dificultades para encontrar nuevas oportunidades, debido al desconocimiento de las plataformas de búsqueda de empleo

La persona tiene un conocimiento digital de nivel medio-bajo, con mayor conocimiento en el uso de dispositivos móviles que en el uso de ordenadores.

## RESULTADOS DE LA ENCUESTA

El cuestionario se centró en la recopilación de los requisitos de los rompecabezas. Se pidió explícitamente a los socios que adaptaran las respuestas en función de la persona y del escenario creado. Esto les ayudó a recopilar ideas de puzzles manteniendo el diseño centrado en el usuario.

La primera sección del cuestionario trataba sobre la definición de las habilidades más importantes de los usuarios para tener éxito en la búsqueda de empleo, y algunas ideas de puzzles para probarlas/entrenarlas.

Aquí está la lista de las habilidades más mencionadas, ordenadas por número de menciones:

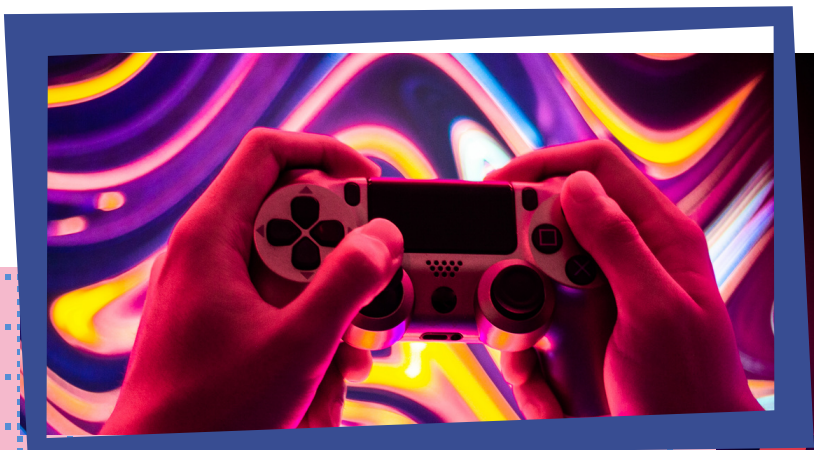
- Comprensión de lectura;
- Resolución de problemas;
- Motivación/ Tolerancia a la frustración en la realización de tareas;
- Pensamiento lógico;

Las pruebas del juego propuestas se basan en:

- Tareas de comprensión lectora;
- Completar Frases;
- Juegos de memoria;

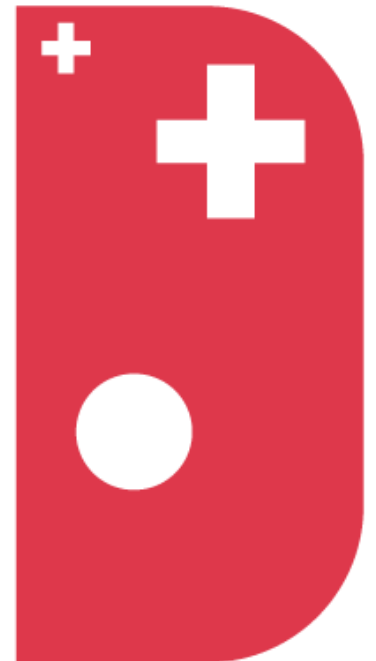
Una escape room de éxito debe sumergir a los jugadores en todos los aspectos de la experiencia. La segunda parte del cuestionario trataba este tema, preguntando a los socios algunas ideas para atraer, entretener y retener al jugador. Según todos los socios, la trama de la historia que acompaña a la sala de escape es la característica que desempeña el papel más importante en cuanto a la inmersión del jugador. En particular, el escenario no debe ser demasiado infantil y la historia debe contener alguna simulación de problemas de la vida real. Además, la posibilidad de customizar el personaje se consideró muy importante.

La última sección del cuestionario se refería a algunos ajustes del juego, como el tiempo de juego y los niveles de dificultad. Los resultados mostraron que el tiempo total de juego no debería superar los 30 minutos, teniendo un máximo de 5 minutos por puzzle. También se solicitó la posibilidad de diferenciar los rompecabezas a través de diferentes niveles de dificultad basados también en las características del usuario





*work*  
*@ble*



Número 2

[www.workable-project.eu](http://www.workable-project.eu)



FUNDACIÓN  
**intras**



*dafür*

*lyk-2*  
& dotre

**socialIT**  
software & consulting

