



**work
@ble**

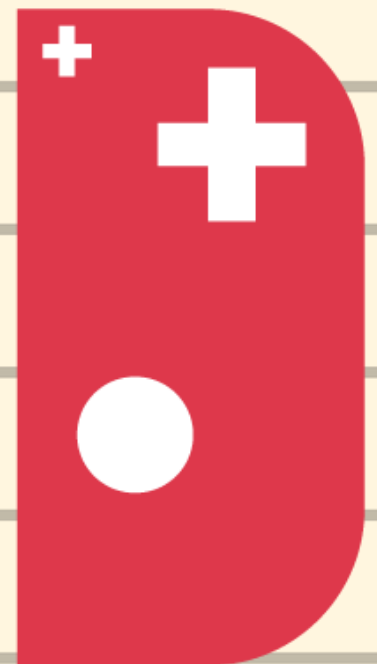
"Digital job coaching for disadvantaged people"

IDEEN-ZUSAMMENFÜHRUNG: DAS GAME DESIGN





work
@ble



WERFEN SIE EINEN BLICK IN
DIESE ZWEITE AUSGABE:

- Kreativprozess
- Personas und Szenarien

IDEEN ZUSAMMENFÜHREN

MARÍA CARRACEDO, INTRAS FOUNDATION (SPANIEN)

Kreative Prozesse sind nicht einfach, und sie sind noch schwieriger, wenn die der Prozess der Ideenfindung gemeinsam über Grenzen hinweg erfolgt und sich die Beteiligten nicht treffen können. Das Team von work@ble stand vor der Herausforderung, gemeinsam das Spielkonzept, die verschiedenen Level und den Aufbau zu entwerfen ... doch monatelang war es nicht möglich zusammenzukommen.

Die Partner dachten alleine über mögliche Ideen für unser Spiel nach, riefen sich an oder schickten E-Mails, um der restlichen Gruppe die neuen Ideen mitzuteilen. Aber wir alle hatten das Gefühl, dass wir eine bereichernde Diskussion von Angesicht zu Angesicht brauchten. Letzten Oktober konnten wir endlich in Tallin zusammenkommen und in einigen Stunden entstand das Spielkonzept da wir unsere Ideen nun direkt teilen konnten. In diesem Newsletter möchten wir Sie am Entstehungsprozess unseres Spiels teilhaben lassen.

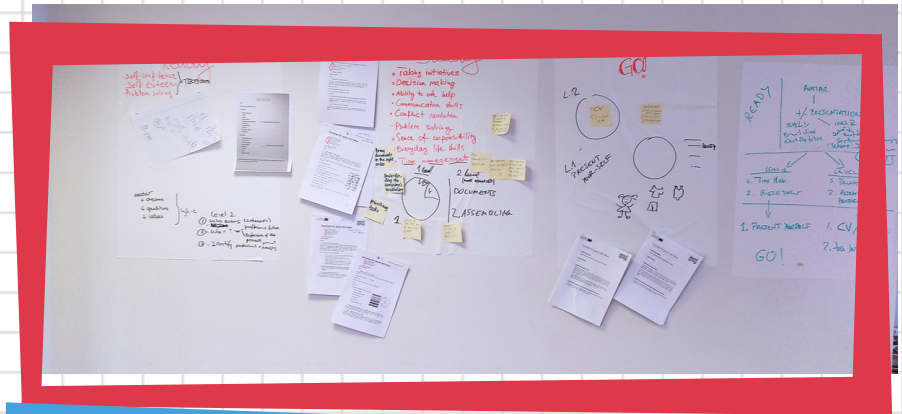
KREATIVER VORGANG



Spielidee war ein kooperativer Prozess. Wir wollen ein Spiel schaffen, um die beruflichen Fähigkeiten von Menschen mit Beeinträchtigung zu testen und zu trainieren. Es soll ein hilfreiches Instrument für unsere Jobcoaches entstehen. Gleichzeitig wollen wir auch ein motivierendes und ansprechendes Spiel gestalten.

Die Entwicklung der Aufgabe war nicht einfach.

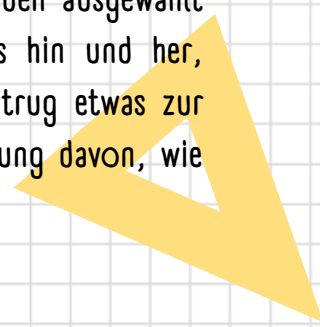
Letztes Frühjahr haben wir damit begonnen, die Fähigkeiten der Teilnehmenden zu identifizieren, die durch das Spiel evaluiert werden und in den Job-Coaching-Prozessen trainiert werden sollen. Nachdem wir die Schlüsselfähigkeiten identifiziert hatten, verbrachten wir den Sommer damit, Wege zu finden, wie wir diese Fähigkeiten im Spiel evaluieren können. Eine Aufgabe war es auch, Ideen zu finden, wie das Spiel mit Rätsel-Aufgaben gestaltet werden kann.



Unter Anleitung von „Social IT“ haben wir die Personas (eine Art typische Teilnehmer*in, der*die den Großteil aller Merkmale vereint), und die Szenarien (relevanter Kontext) hinter unseren Spielideen identifiziert

Endlich konnten wir uns Ende Oktober 2021 in Tallin treffen. Die brillanten Ideen, das gegenseitige Zuhören, der Gedankenaustausch, die gute Kommunikation und die gemeinsamen Ziele führten schließlich dazu, dass das Spielkonzept fertiggestellt werden konnte. Die Rätsel wurden ausgewählt und in einer logischen Reihenfolge sortiert, die Ideen flogen leicht zwischen uns hin und her, wuchsen und wurden Stück für Stück konkreter, Strich für Strich, jeder von uns trug etwas zur Definition des Konzepts bei und am Ende des Treffens hatten wir eine klare Vorstellung davon, wie unser Spiel aussehen wird.

Alles Dank toller Teamarbeit!



PERSONAS UND SZENARIEN

Von Davide Lisoni (Social IT)

Die Work@ble-Plattform wird nach der Philosophie des User Centered Design (UCD) entwickelt. Die UCD-Philosophie bezieht die Endbenutzer in jeden Schritt der Plattformanalyse ein. Die erste Anforderung besteht daher darin, die Zielnutzer der Plattform und ihre Bedürfnisse zu definieren.

Die Definition von Personas und Szenarien ist eine Technik der „User Experience“ (UX), die angewendet wird, um die Zielgruppe zu definieren, die die Plattform verwenden wird. Dies ermöglicht Entwicklern und Designern, die Analyse auf Benutzerbedürfnisse, Stärken und Schwierigkeiten zu fokussieren. Dieses Instrument hilft ihnen bei der Erstellung einer Struktur und eines Designs, das den Anforderungen der Nutzer am besten entspricht. Das Ergebnis von Personas ist eine Reihe von fiktiven Charakteren, die verschiedene Arten von Benutzern darstellen, die das Tool bzw. Game schließlich nutzen werden. Für jede Persona sollten einige Informationen angegeben werden, die im Kontext des Spiels als wichtig erachtet wurden: z. B. persönliche Details (Alter, einige relevante demografische Informationen, usw.), Lebensumstände, Fähigkeiten und Fertigkeiten, Vorlieben und Abneigungen, Bedürfnisse und Erwartungen, etc.

Das Szenario hingegen ist eine detaillierte Rekonstruktion einer Nutzungssituation, die beschreibt, wie und warum die Persona das Produkt verwenden würde, um eine bestimmte Aufgabe in einem bestimmten Kontext zu erledigen. Das Hauptziel des Szenarios besteht darin, darzustellen, wie, wann und warum Personas in realen Situationen mit der Plattform interagieren würden

Während der Anforderungserhebung des Work@ble-Projekts wurden Personas und Szenarien von allen Partnern erstellt. Die verwendete Vorlage wurde für den Work@ble-Kontext modelliert, um die Anforderungen des Spiels in Hinblick auf die Themen Arbeitssuche und digitale Kompetenzen der Nutzer*innen anzupassen. Dabei wurden persönliche Kompetenzen der Endnutzer abgefragt, die bei der Stellensuche als wichtig erachtet werden, wie z. B. technische Fähigkeiten, Soft Skills und Arbeitsinteressen.

In einem nächsten Schritt wurde die Projekt-Partner aufgefordert, Ideen für die Escape-Room-Rätsel einzubringen. Ziel dieser Rätsel ist es, dadurch die Fähigkeiten der Endnutzer im Bewerbungsprozess einzubeziehen und zu evaluieren. Die folgenden Informationen wurden durch einen Fragebogen gesammelt.

ERGEBNISSE VON PERSONEN UND SZENARIEN

Die Analyse der Ergebnisse erfolgte durch Gruppieren aller von allen Partnern gesammelten Personas und Szenarien und Zusammenführen der wichtigsten Informationen, um einen einzigen Zielnutzer zu erstellen.

Der finale Nutzer (Persona) ist eine Person zwischen 18 und 45 Jahren mit geringfügiger kognitiver Beeinträchtigung verbunden mit geringer sozialer Interaktion und einem geringen Selbstwertgefühl. Die Person ist mit ihrer aktuellen Arbeitssituation unzufrieden, aber ihre Probleme halten sie davon ab, sich eine neue Stelle zu suchen. Das Bewusstsein für ihre Probleme verursacht bei der Person Angstzustände, die sich auch bei Vorstellungsgesprächen manifestieren. Eine weitere Eigenschaft ist das Unvermögen, sich selbst und das eigene Verhalten zu reflektieren. Somit fällt es der Person auch schwer, sich ihrer Stärken und Schwächen bewusst zu werden. Dies hindert sie auch daran darüber zu reflektieren, was sie gerne machen würde bzw. was sie nicht mehr tun möchte.

Die Person hat Schwierigkeiten, neue – berufliche - Möglichkeiten zu finden, da sie unter anderem keine Kenntnisse in Hinblick auf Job-Such-Portale hat. Die Person verfügt über mittlere bis geringe digitale Kompetenzen und hat mehr Know-How im Umgang mit mobilen Geräte als mit der Nutzung von Computern.

ERGEBNISSE DER BEFRAGUNG UNTER DEN PROJEKTPARTNERN

Der Fragebogen konzentrierte sich auf die Erhebung der Anforderungen an die Rätsel im Spiel (E-scape-Romm). Die Projektpartner wurden gebeten, die Antworten der Persona und dem von ihnen erstellten Szenario anzupassen. Dies half ihnen, Rätselideen zu sammeln und das Design benutzerzentriert zu halten.

Der erste Abschnitt des Fragebogens befasste sich mit der Definition der wichtigsten Nutzerfähigkeiten, um bei einer Jobsuche erfolgreich zu sein. Darüber hinaus wurden Ideen für Rätsel gesammelt, um diese Fähigkeiten zu testen und zu trainieren. Hier die Liste der meistgenannten Fähigkeiten, sortiert nach Anzahl der Nennungen:

- Leseverständnis
- Problemlösung
- Motivation/ Frustrationstoleranz bei der Aufgabenerfüllung
- Logisches Denken

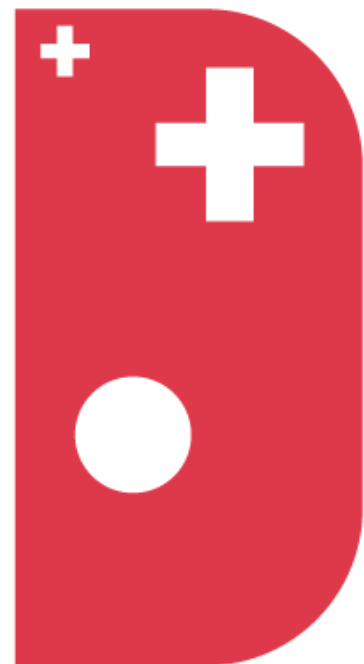
Ein erfolgreicher Escape-Room sollte Neugier bei den Spieler*innen wecken und sie in den Kontext des Games eintauchen lassen. Im zweiten Teil des Fragebogens wurden die Projektpartner deshalb nach Ideen gefragt, wie die Spieler*innen am besten in das Spiel einbezogen und unterhalten werden können, so dass sie nicht schnell aufgeben. Nach Ansicht aller Partner spielt die den Escape-Room begleitende Handlung die wichtigste Rolle, wenn es darum geht, den*die Spieler*in an das Spiel zu fesseln. Vor allem aber soll das Spiel-Szenario nicht zu kindisch sein und die begleitende Handlung muss reale Probleme beinhalten. Darüber hinaus wurde die Möglichkeit, den Charakter des Spiel-Avatars zu individualisieren, als sehr wichtig erachtet.

Im letzten Abschnitt des Fragebogens ging es um einige Spieleinstellungen, wie etwa die Spielzeit und Schwierigkeitsgrade. Die Ergebnisse zeigten, dass die Gesamtspielzeit 30 Minuten nicht überschreiten sollte und pro Rätsel (Puzzle) maximal 5 Minuten aufgewendet werden müssen. Schließlich sollte es nach Meinung der Projektpartner auch die Möglichkeit geben, die Rätsel nach verschiedenen Schwierigkeitsgraden zu differenzieren, je nachdem welche Fähigkeiten der*die Endnutzer*in hat.





work
@ble



Dezember 2021, Ausgabe Nr. 2

www.workable-project.eu



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