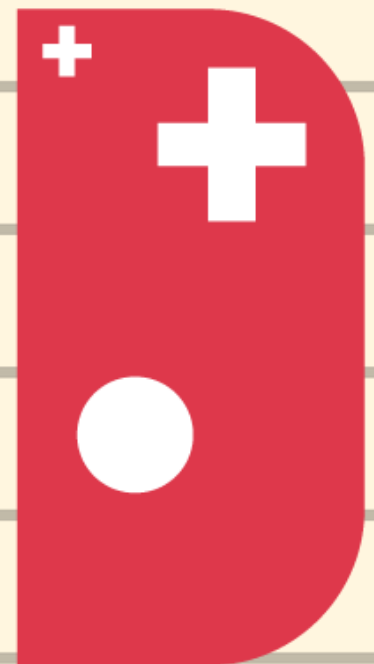


## SAMMENFALLE IDEER: SPILL DESIGN





work  
@ble



#### SNIKTITT PÅ INNSIDEN

- Kreativ prosess
- karakterer og scenarier

## SAMMENFALLE IDEER

MARÍA CARRACEDO, INTRAS

Kreative prosesser er ikke enkle, og de er vanskeligere når det er et samarbeid og partene ikke kan møtes. Work@ble team hadde utfordringen om å designe spillkonseptet, oppgavene, uttrykket – men i månedsvis var det ikke mulig å samles.

Partene har på egenhånd tenk på ideer for vårt spill, ringt hverandre eller sendt epost for å kommunisere resten av de nye ideene, men vi har alle følt at vi har trengt en berikende diskusjon ansikt til ansikt.

Endelig, 1 oktober, kunne vi møtes i Tallin og i noen timer, var ideer for spillkonseptet vårt oppe, kun ved å sammenfalle våre ideer.

I det kommende nyhetsbrevet, ønsker vi å dele med dere den kreative prosessen av vårt spill.

# KREATIV PROSESS

Produksjonen av spillet har vært et samarbeidsprosjekt.

Vi ønsker å skape et spill for å teste og trene arbeidskunnskapene til mennesker med nedsatt funksjonsevne, det vil si, noe med nytteeffekt for våre jobbcoacher, men på samme tid ønsker vi å lage et lystig, motiverende og appellerende spill. Oppgaven var ikke enkel.

I fjor våres startet vi å identifisere og kartlegge kunnskapen og egenskapene som spillet skulle vurdere, de samme som blir trent i en jobbcoaching prosess. Så, med nøkkelen kunnskapene identifisert, gikk vi gjennom sommeren mens vi tenkte ut og planla ulike måter å vurdere egenskapene på – og mulige brikker og oppgaver i spillet. Samtidig guidet Social IT oss for å identifisere karakterer som beskriver målgruppa og scenarier knyttet til våre spill ideer og for å gjøre det relevant for våre mål og målgrupper.

Endelig, på slutten av oktober 21, kunne vi samles i Tallin. De geniale ideene, det å lytte på hverandre, utvekslingen av tanker, den gode kommunikasjonen, de delte målene – gjorde at spillkonseptet ble født.



Brikkene og kodene ble valgt og sortert i en logisk rekkefølge, ideene satt løst mellom oss, vokste og ble konkretisert steg for steg, og hver av oss la til noe for å definere konseptet og å slutten av møtet hadde vi klare hoder og en klar felles ide på hva vårt spill skulle bli.

Alt takket være et fantastisk team work!

# BESKRIVENDE KARAKTERER OG SCENARIER -RESULTATER

Davide Lisoni (Social IT)

Analysene av resultatene ble laget av å gruppere karakterene og scenariene samlet fra alle partene ved å slå sammen den viktigste informasjonen for å skape en spisset målgruppebruger.

Målgruppebruger er en person mellom 18 og 45 år med små mentale nedsettelse eller utfordringer relatert til sosial omgang med andre og lav selvtillit. Personen er lite tilfreds med sin nåværende jobbsituasjon, men hens tilstand og utfordringer hindrer hen fra å søke etter en ny jobb.

Flere av disse unge opplever også angst, som har konsekvenser i et jobbintervju. Personen kan også ha problemer med egen selvinnsikt eller å stille kritiske spørsmål til seg selv, noe som gjør at hen feiler på å identifisere og gjøre rede for egne styrker og begrensninger. Dette kan også forhindre hen i å forstå hva hen faktisk vil like å gjøre – eller ikke like.

Personen har også vansker med å finne nye jobbmuligheter grunnet mangel på kunnskap om ulike søkerfora.

Personen har digital kunnskap på et medium til lavt nivå, med høyere kunnskap på mobile enheter enn pc- bruk.



## RESULTATER FRA SPØRRESKJEMA

Spørreskjemaet dreide seg om krav for de ulike oppgavene og kodene. Partnere ble bedt spesifikt om å tilpasse svar basert på karakterer for målgruppa og de ulike scenariene de formet. Dette hjalp dem å samle ideer og holdt design på bruker sentralt.

Første del av spørreskjemaet dreide seg om en definisjon av de mest betydningsfulle brukeregenskapene for å oppleve suksess i en jobbsøkerprosess, og noen koder og gåter i forhold til å teste dem i disse egenskapene.

Her er listen over de oftest nevnte egenskapene, sortert etter antall ganger nevnt:

- Leseforståelse
  - Problemløsningsevne
  - Motivasjon/ toleranse for frustrasjon ift måloppnåelse av gjøremål
  - Logisk tenkning

De relaterte kodene, gåtene og spørsmålene vil omhandle:

- Leseforståelsesoppgaver
- Fullføring av setninger
- Huskespill
- Problemløsningsspill

Et vellykket rømningsrom bør fordype spillere i alle aspekter av opplevelsen.



Andre del av spørreundersøkelsen dekket denne overskriften, ved å spørre partene om ideer for å appellere, underholde og beholde spilleren.

Ifølge alle partnere er historieplottet som følger rømningsrommet den funksjonen som spiller den viktigste rollen når det gjelder spillerens fordypning.

Scenariet bør ikke være for barnslig og historien må inneholde emulgering av noen virkelige problemer.

Dessuten ble muligheten for å tilpasse karakteren ansett som svært viktig.

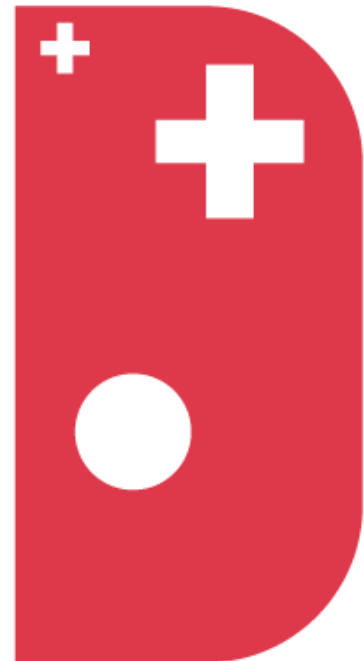
Den siste delen av spørreundersøkelsen, var om spillinnstillinger som tid for de ulike spillene og vanskelighetsgrad. Resultatet viste at total spilletid ikke skulle overskride 30 minutter, med max 5 minutter per oppgave.

Det ble også bedt om muligheten for å differensiere gåtene/oppgavene gjennom forskjellige vanskelighetsgrader basert på brukerens egenskaper.





*work*  
*@ble*



**desember 2021 Utgave 2**  
**[www.workable-project.eu](http://www.workable-project.eu)**



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