

work @ble

MÄNGIMINE JA
KATSETAMINE

New game

Continue

Options

Interface language





work
@ble



SELLES KOLMANDAS
VÄLJAANDES ANNAME
ÜLEVAATE OMA
ESIMESTEST
MULJETEST, KUI ME
MÄNGU ESIMEST
KORDA TESTISIME.
IGA OSALEJA RÄÄGIB
OMA KOGEMUSTEST
MÄNGIMISE AJAL.

TOIMETAJA MÄRKUS

MARÍA CARRACEDO, INTRAS

Meie projekti meeskond on väga elevil, sest juba ongi
meil käes midagi, millega mängima hakata – mitte veel
päris valmis mäng, aga peaaegu! Oleme kõik mängu
mänginud ja leitud vead üles märkinud. Paari nädala
pärast ilmub järgmine, parandatud versioon, kus on
rohkem tube ja mõistatusi, mida uuesti testima
hakkame. See töö on justnagu mäng ise, kus tuleb
läbida eri tasemeid, et mängimises osavamaks saada ...
Selles numbris jagame teiega seda, milline kogemus
videomängu loomine meile olnud on.



ASTANGU KOGEMUS MÄNGU TESTIMISEGA

Projekt on nüüdseks kestnud aasta. Oleme teinud tõsist tööd, et luua mäng, mis aitab ja parandab tööturule sisenevate inimeste olukorda ning millest saab väärtuslik abivahend tööhõivespetsialistidele üle maailma.

Esiailgu olid mängud lihtsalt ideed meie peades ja paberil. Oli raske ette kujutada, milline hakkab mäng päriselt välja nägema. Suure elevusega tutvusime esimese versiooniga märtsis, nii et praeguseks on meil olnud kolm kuud aega, et mängu proovida ja näha kõigi tagasisidest tulenevaid pidevaid uuendusi.

Meie varasemad kogemused arvutimängude mängimisega on erinevad: mõned meist ei ole üldse mänginud, teised aga palju. Tänu sellele nägime mängu eri vaatenurkadest ja saime teha parimaid täiustusi, sest ka erivajadustega inimestel on arvutimängudega väga mitmesuguseid kogemusi. Meie meeskonnad ei unusta kunagi klientide huve, et luua parim abivahend.

Mängu esimene eelvaade jättis kõigile sügava mulje. Mäng tundus lõbus ja lihtne, kuid samal ajal pani proovile, mis on põnev. Loomulikult oli esimeses versioonis vigu ja asju, mida tuli parandada, kuid on huvitav näha, kui kaugemale mäng kolme kuuga jõudnud on – kõik osalised on kokku tulnud selleks, et mängu parimal võimalikul viisil täiustada.

Mängu tasemed on erinevad, kuid omavahel seotud. Mõte on juhatada mängija sujuvalt mängu sisse, samal ajal kui see märkamatult aina keerulisemaks muutub, nii et mängija saab avastada oma võimeid ja unistusi.

Töötame tasapisi ka juhtnööride kallal, et nõustajad saaksid tõeliselt ägeda kasuliku mängu koos õpetustega, mis aitavad neid läbi mängu loo liikuda.

DAFÜA

Mängu testimine oli inimestele, kellel polnud üldse arvutimängudega kogemust, midagi uut. Kursori või isegi arvutihiire liigutamine, et avatariga navigeerida, võib olla keeruline. Vahel on raske aru saada ülesande kirjeldusest või mõistatuste eesmärgist. Sellest hoolimata on Social IT teinud suurepärast tööd, et panna meie ideed digitaalsesse maailma. Kui rääkida mängu ülesehitusest, siis nägime enda ees suuri ruume ja barrikaade. Vahel oli raske leida teed järgmise ülesandeni. Mõned elemendid, esemed või viidad, mis juhatavad avatari kindlas suunas erinevate ülesannete või mõistatuste juurde, oleks mängijale kasulikud. Kaalume selle mängu rakendamist oma ametialase nõustamise teenuses. Meie arvates võiks see olla väga hea tööriist, mille abil rääkida ja mõelda teenuse kasutajate huvidest ja soovidest.

INTRAS PÜÜAB MÕISTLUSTE VÄLJA ANDA

Uue mängu mängimine on alati väljakutse, eriti kellelegi, kes pole suur videomängude fänn. Work@ble põgenemistuba on pealegi midagi teistsugust. Sa alustad teadmata, millest see räägib, ja leiad inimesi, kes esitavad sulle küsimusi, mis tunduvad lihtsad, kuid pole seda sugugi. Pead mõtlema oma unistuste peale, sellele, miks need sulle olulised on, millised on su oskused ... Samal ajal käid läbi mitmesuguseid ruume ja korruseid. Mängu väljanägemine on küllalt lihtne, seda alles luuakse, on veel palju vigu, mida parandada, ja see pole valmis, kuid vaatamata kõigele tunned end juba kui teises reaalsuses.

Oleme väga elevil, et meil on võimalus mängu loomisel osaleda, ja ootame hetke, mil saame juba lõplikku versiooni mängida!

LYK-Z & DROTE

Siiani on olnud mängu testimine väga lõbus. See on lõbus mäng ja köidab mängija tähelepanu läbi isikliku kogemuse. Kus mängija saab enda kohta midagi uut teada.

Näeme seda kui midagi uut ja kasulikku ning see käivitab positiivse sisemise refleksiooni protsessi.

Tunneme ennast inspireerituna, kui mõtleme sellele. Mida see mäng erivajadustega inimeste jaoks teha saab. Nii suurte kui väikeste. Nad võivad tegelikult leida oma loomupärased omadused ja väärtused ning selle põhjal tunda enda üle uhkust.

THEOTOKOSE KOGEMUS

Oleme juba üle 20 aasta töötanud erivajadustega inimeste kutseõppe ja tööalase rehabilitatsiooni valdkonnas ning oleme kasutanud peaaegu kõiki olemasolevaid tehnikaid ja meetodikaid.

Ettepanek osaled Erasmus+ projektis, et luua mäng, digitaalne põgenemistuba, mille eesmärk on arendada kutseoskuseid, pakkus meile kohe huvi.

Hästi planeeritud sammude ning selliste partnerite nagu LYK_Z ja dotre abi ning kogemuste toel kirjutasime sündmustiku, lõime mängukeskkonna, mõtlesime välja mõistatused ning tasapisi hakkas mäng kuju võtma.

Esimese demo esitlus kohtumisel Valladolidis Hispaanias andis meile võimaluse mängu mängida ja saada tagasisidet, et teha mäng veel paremaks.

Mängimine oli lõbus, sukeldusime sündmustikku, olime mõistatuste lahendamises edukad ning lõpetasime mängu.

Praegusel ajal on kõik muutumas ja saamas digitaalseks. On väga oluline arendada meie õpilaste jaoks uusi atraktiivseid digitaalseid õppematerjale.

Uute digioskuste omandamine ja olemasolevate arendamine on tulevikus erivajadustega inimeste tööturule toomise nurgakivi.

Work@able`iga paneme aluse uuele meetodile kutseõppes.

Püsige meiega ja mängige meie mängu!

Saage osaks meie kogemusest!



WORK@BLE PROJECT

UUDISKIRI

NUMBER 3- JUUNI 2022



www.workable-project.eu



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

sepie

SERVICIO ESPAÑOL PARA LA
INTERNACIONALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN

FUNDACIÓN
intras



dafür

lykz
& dotre

socialIT
software & consulting

