

work  
@ble

JUGAR Y PROBAR

New game

Continue

Options

Interface language





*work*  
*@ble*



EN ESTE TERCER  
NÚMERO TE  
CONTAMOS  
NUESTRAS PRIMERAS  
SENSACIONES AL  
PROBAR EL JUEGO  
POR PRIMERA VEZ.  
CADA COLABORADOR  
CUENTA SU PROPIA  
EXPERIENCIA DE  
JUEGO.

## NOTA DEL EDITOR

MARÍA CARRACEDO, INTRAS

Nuestro equipo de proyecto está muy emocionado porque ya tenemos algo para empezar a jugar, no el juego completo todavía, pero casi. Todos nosotros hemos jugado y tomado nota de los "bugs" (errores de videojuegos) que descubrimos. Unas semanas más tarde llega otra versión del juego, mejorada y con más espacios y puzles para que la probemos de nuevo. Es como si el propio juego fuera pasando por diferentes niveles para mejorar sus habilidades...

En este número queremos compartir con vosotros cómo estamos viviendo este proceso de creación de videojuegos.



## LA EXPERIENCIA DE ASTANGU PROBANDO EL JUEGO:

El proyecto ha durado un año. Todos hemos trabajado mucho para crear un juego que ayude y mejore a las personas que entran en el mercado laboral abierto y que sea una herramienta valiosa para los preparadores laborales de todo el mundo.

Al principio, los juegos eran sólo ideas en nuestras cabezas y en nuestros papeles. Era difícil imaginar cómo sería el juego en realidad. Nos entusiasmó ver la primera versión del juego en marzo, así que ahora hemos tenido 3 meses para experimentar el juego y ver las constantes actualizaciones basadas en los comentarios de todos.

Nuestro equipo tiene diferentes experiencias previas con los videojuegos: algunos no han jugado nada y otros mucho. Eso nos ayuda mucho a ver el juego desde distintos puntos de vista y a introducir nuevas mejoras, porque las personas con necesidades especiales también tienen experiencias muy diferentes con los videojuegos. Los equipos siempre tienen en cuenta los intereses de los clientes para crear la mejor herramienta posible.

El primer avance del juego tuvo un verdadero efecto "wow" para todos. Parecía divertido y fácil, a la vez que ofrecía un reto emocionante. Por supuesto, la primera versión tenía algunos errores y cosas que debían mejorarse, pero es interesante ver lo lejos que ha llegado el juego en tres meses con todos los socios reunidos para optimizarlo de la mejor manera posible...

Los niveles del juego son diferentes, pero se conectan entre sí. El objetivo es facilitar al jugador la entrada en el juego, mientras que poco a poco se vuelve más desafiante y deja que el jugador descubra sus habilidades y sueños.

Estamos trabajando poco a poco en las directrices para que los preparadores laborales tengan un juego increíble y útil con directrices específicas que les ayuden a avanzar en la historia del juego.

# DAFÜR JUEGA

Probar el juego fue algo nuevo para quienes no tienen ninguna experiencia con los videojuegos. El manejo del cursor o incluso del ratón del ordenador para navegar por el avatar puede ser un reto.

La descripción de la tarea o la intención de los puzles a veces es difícil de comprender; sin embargo, Social IT ha hecho un gran trabajo en la aplicación de nuestras ideas al mundo digital. En cuanto a la configuración del juego, nos vimos enfrentados a grandes salas y barreras. El camino hacia la siguiente tarea era a veces difícil de encontrar. Algunos elementos, objetos o señales que guiaran al avatar en una dirección clara hacia las diferentes tareas o puzles serían útiles para el jugador.

Pensando en implementar el juego en nuestro servicio de jobcoaching creemos que podría ser una gran herramienta adicional para hablar y reflexionar sobre los intereses y deseos de los usuarios del servicio.

# INTRAS INTENTA PASAR LAS PRUEBAS

Jugar a un nuevo juego siempre es un reto, al menos para alguien que no es aficionado a los videojuegos. Work@ble scape room es además algo diferente, empiezas sin saber de qué va y te encuentras con diferentes personas haciéndote preguntas que parecen fáciles, pero no lo son tanto. Tienes que reflexionar sobre tus sueños, sobre por qué esos sueños son importantes para ti, sobre cuáles son tus habilidades... mientras vas pasando por distintas salas y pisos.

La perspectiva del juego es bastante sencilla, aún está en construcción, tiene todavía muchos bugs que corregir y tampoco está completo, pero a pesar de todo, te sientes inmerso en otra realidad. Estamos entusiasmados por formar parte de esta creación y estamos deseando jugar a la versión definitiva.

# LYK-Z & DOTE

Ha sido muy divertido probar el juego hasta ahora. El juego es lúdico y capta la atención del jugador a través de una experiencia personal en la que el jugador aprende algo nuevo sobre sí mismo. Lo vemos como algo nuevo y útil, y comienza un proceso positivo de reflexión interna. Nos sentimos inspirados cuando pensamos en lo que este juego puede hacer por las personas con grandes o pequeñas discapacidades. Pueden encontrar sus cualidades y valores inherentes, y en base a ello sentirse orgullosos de sí mismos.

## LA EXPERIENCIA DE THEOTOKOS

Habiendo trabajado durante más de 20 años en la formación profesional de personas con discapacidad, con el objetivo de su rehabilitación profesional, hemos utilizado casi todas las técnicas y metodologías existentes.

La propuesta de participar en un proyecto Erasmus + para hacer un escape room digital destinado a la formación de competencias profesionales, despertó nuestro interés y curiosidad. Con pasos bien organizados y con la orientación y experiencia de los socios de LYK\_Z & dotre, escribimos una trama, hicimos el entorno del juego, creamos puzzles y poco a poco el juego empezó a tomar forma.

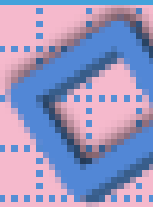
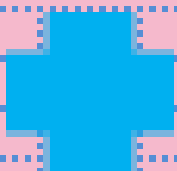
La presentación de la primera demo en la reunión de Valladolid (España) nos dio la oportunidad de jugar al juego y recibir comentarios para mejorarlo.

Nos divertimos jugando, nos sumergimos en la trama, acertamos con los puzzles y completamos el juego. Hoy en día todo cambia y se convierte en digital. Es muy importante desarrollar material educativo nuevo, atractivo y digital para nuestros alumnos.

La adquisición de competencias digitales y la actualización de las existentes serán fundamentales para la integración de las personas con discapacidad en el futuro mercado laboral. Con work@ble iniciamos un enfoque diferente de la formación profesional.

Quédate con nosotros y juega a nuestro juego.

¡Vive nuestra experiencia!



# PROYECTO WORK@BLE

BOLETÍN SEMESTRAL

NÚMERO 3- JUNIO 2022



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



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



FUNDACIÓN  
**intras**



dafür

lykz  
& dotre

**socialIT**  
software & consulting

