

work
@ble

ΠΑΙΧΝΊΔΙ ΚΑΙ ΔΟΚΙΜΉ

New game

Continue

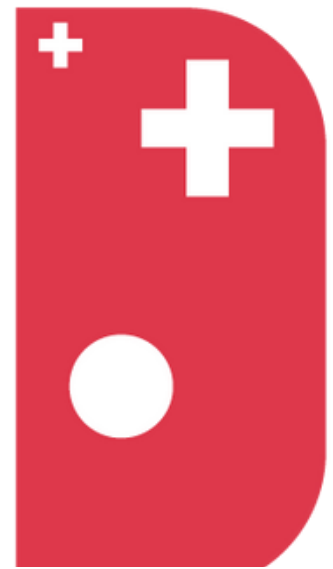
Options

Interface language





work
@ble



ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΡΙΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΣΑΣ ΜΙΛΆ ΜΕ ΓΙΑ ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΜΑΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΟΤΑΝ ΔΟΚΙΜΑΣΑΜΕ ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. ΚΑΘΕ ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ ΣΑΣ ΜΙΛΆ ΕΙ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΚΗ ΤΟΥ ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΤΟΥ ΣΥΝΤΑΚΤΗ

MARÍA CARRACEDO, INTRAS

Η ομάδα μας είναι τόσο ενθουσιασμένη γιατί έχουμε ήδη κάτι για να αρχίσουμε να παίζουμε, όχι ακόμα το πλήρες παιχνίδι, αλλά σχεδόν. Όλοι έχουμε παίξει και έχουμε κρατήσει σημειώσεις για τα "σφάλματα" που ανακαλύπτουμε, και μερικές εβδομάδες αργότερα έρχεται μια άλλη έκδοση του παιχνιδιού, βελτιωμένη και με περισσότερα δωμάτια και γρίφους για να δοκιμαστεί ξανά από εμάς. Είναι σαν το ίδιο το παιχνίδι να περνούσε από διάφορα επίπεδα για να βελτιώσει τις ικανότητές του.... στο παιχνίδι...

Σε αυτό το τεύχος θέλουμε να μοιραστούμε μαζί σας πώς βιώνουμε αυτή τη διαδικασία δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών.



Η ΕΜΠΕΙΡΪΑ ΤΟΥ ΑΣΤΑΝΩΣ ΜΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΪΔΙ:

Το έργο διαρκεί εδώ και ένα χρόνο. Όλοι μας έχουμε κάνει σοβαρή δουλειά για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού που θα βοηθήσει και θα βελτιώσει τις δεξιότητες των νέων που εισέρχονται στην ανοιχτή αγορά εργασίας και θα αποτελέσει ένα πολύτιμο εργαλείο για τους συμβούλους εργασίας σε όλο τον κόσμο.

Στην αρχή, τα παιχνίδια ήταν μόνο ιδέες στο μυαλό μας και σε χαρτιά. Ήταν δύσκολο να φανταστούμε πώς θα έμοιαζε στην πραγματικότητα το παιχνίδι. Ήμασταν ενθουσιασμένοι όταν είδαμε την πρώτη έκδοση του παιχνιδιού τον Μάρτιο, οπότε εδώ και 3 μήνες βιώνουμε το παιχνίδι και ελέγχουμε τις συνεχείς ενημερώσεις με βάση τα σχόλια όλων.

Όλοι μας έχουμε διαφορετικές προηγούμενες εμπειρίες από παιχνίδια στον υπολογιστή, με κάποιους, που δεν τα έχουν παίξει καθόλου και κάποιους που τα έχουν παίξει πολύ. Αυτό μας βοηθάει πολύ να δούμε το παιχνίδι από διαφορετικές οπτικές γωνίες και να κάνουμε τις καλύτερες βελτιώσεις, επειδή τα άτομα με ειδικές ανάγκες έχουν επίσης πολύ διαφορετικές εμπειρίες με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Οι ομάδες έχουν συνεχώς κατά νου τα συμφέροντα των νέων με αναπηρία για να δημιουργήσουν πραγματικά το καλύτερο εργαλείο.

Η πρώτη προεπισκόπηση του παιχνιδιού είχε ένα πραγματικό "ουάου" αποτέλεσμα για όλους. Το παιχνίδι φαινόταν διασκεδαστικό και εύκολο, ενώ παράλληλα παρείχε μια πρόκληση που είναι συναρπαστική. Φυσικά η πρώτη έκδοση είχε κάποια σφάλματα και πράγματα, που θα έπρεπε να βελτιωθούν, αλλά είναι ενδιαφέρον να βλέπεις πόσο μακριά έχει φτάσει το παιχνίδι μέσα σε τρεις μήνες με όλους τους συνεργάτες να δουλεύουν μαζί για να το βελτιώσουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

Τα επίπεδα του παιχνιδιού είναι διαφορετικά, αλλά εξακολουθούν να συνδέονται μεταξύ τους. Ο σκοπός είναι να διευκολύνουν τον παίκτη να μπει σε αυτό, ενώ σιγά σιγά γίνονται πιο απαιτητικά και αφήνουν τον παίκτη να ανακαλύψει τις ικανότητες και τα όνειρά του.

Δουλεύουμε σιγά-σιγά πάνω στις οδηγίες, ώστε οι σύμβουλοι εργασίας να αποκτήσουν ένα φοβερό, χρήσιμο παιχνίδι με συγκεκριμένες οδηγίες που θα τους βοηθήσουν να κινηθούν μέσα στην ιστορία του παιχνιδιού

DAFÛA

Η δοκιμή του παιχνιδιού ήταν κάτι πρωτόγνωρο για ανθρώπους που δεν είχαν καμία εμπειρία με παιχνίδια στον υπολογιστή. Ο χειρισμός του κέρσορα ή ακόμη και του ποντικιού του υπολογιστή για την πλοήγηση του avatar μπορεί να είναι πρόκληση.

Η περιγραφή της εργασίας ή η πρόθεση των γρίφων είναι μερικές φορές δύσκολο να κατανοηθεί - ωστόσο η Social IT έκανε εξαιρετική δουλειά στην εφαρμογή των ιδεών μας στον ψηφιακό κόσμο. Όσον αφορά το στήσιμο του παιχνιδιού, είδαμε τον εαυτό μας αντιμέτωπο με μεγάλα δωμάτια και εμπόδια. Ο δρόμος για την επόμενη αποστολή ήταν μερικές φορές δύσκολο να βρεθεί. Κάποια στοιχεία, αντικείμενα ή πινακίδες που καθοδηγούν το avatar σε μια σαφή κατεύθυνση προς τις διάφορες εργασίες ή γρίφους θα ήταν χρήσιμα για τον παίκτη.

Σκεπτόμενοι την εφαρμογή του παιχνιδιού στην υπηρεσία της συμβουλευτικής για την εργασία, πιστεύουμε ότι θα μπορούσε να αποτελέσει ένα εξαιρετικό πρόσθετο εργαλείο για να συζητήσουμε και να προβληματιστούμε σχετικά με τα ενδιαφέροντα και τις επιθυμίες των χρηστών της υπηρεσίας..

INTRAS

Το να παίζεις ένα νέο παιχνίδι είναι πάντα μια πρόκληση, τουλάχιστον για κάποιον που δεν είναι λάτρης των βιντεοπαιχνιδιών. Το work@ble scare room είναι όμως κάτι διαφορετικό γιατί ξεκινάς χωρίς να ξέρεις περί τίνος πρόκειται και βρίσκεις διάφορα πρόσωπα να σου κάνουν ερωτήσεις που φαίνονται εύκολες, αλλά δεν είναι και τόσο εύκολες. Πρέπει να προβληματιστείς για τα όνειρά σου, για το γιατί αυτά τα όνειρα είναι σημαντικά για εσένα, για το ποιες είναι οι ικανότητές σου,... ενώ περνάς από διάφορα δωμάτια και ορόφους. Η προοπτική του παιχνιδιού είναι αρκετά απλή, είναι ακόμα υπό κατασκευή, έχει ακόμα πολλά σφάλματα να διορθωθούν και δεν είναι επίσης ολοκληρωμένο, αλλά παρ' όλα αυτά, αισθάνεσαι ότι βυθίζεσαι σε μια άλλη πραγματικότητα.

Είμαστε ενθουσιασμένοι που είμαστε μέρος αυτής της δημιουργίας και ανυπομονούμε να παίξουμε την οριστική έκδοση!

LYK-Z & ΟΡΟΤΕ

Ήταν πολύ διασκεδαστική η δοκιμή του παιχνιδιού μέχρι στιγμής. Το δωμάτιο διαφυγής είναι 'παιχνιδιάρικο' και αιχμαλωτίζει την προσοχή του παίκτη, μέσω μιας προσωπικής εμπειρίας, όπου ο παίκτης μαθαίνει κάτι νέο για τον εαυτό του. Το βλέπουμε ως κάτι νέο και χρήσιμο και είναι η αρχή μιας θετικής διαδικασίας εσωτερικού προβληματισμού. Εμπνεόμαστε όταν σκεφτόμαστε τι μπορεί να κάνει αυτό το παιχνίδι για τα άτομα με μεγάλες ή μικρές αναπηρίες. Μπορούν πραγματικά, να βρουν τις εγγενείς τους ιδιότητες και αξίες και με βάση αυτό να νιώσουν υπερήφανοι για τον εαυτό τους

THEOTOKOS

Δουλεύοντας πάνω από 20 χρόνια στην εκπαίδευση ατόμων με αναπηρία, με στόχο την επαγγελματική τους αποκατάσταση, είχαμε χρησιμοποιήσει σχεδόν όλες τις υπάρχουσες τεχνικές και μεθοδολογίες. Η πρόταση να πάρουμε μέρος στη δημιουργία ενός παιχνιδιού, ενός ψηφιακού δωματίου διαφυγής με στόχο την εκπαίδευση σε επαγγελματικές δεξιότητες, κέντρισε το ενδιαφέρον και την περιέργειά μας.

Με καλά οργανωμένα βήματα και με την καθοδήγηση και την εμπειρία των συνεργατών από το LYK_Z & dotre, σχεδιάσαμε την πλοκή, βρήκαμε δοκιμασίες, σκεφτήκαμε το περιβάλλον του παιχνιδιού και το παιχνίδι άρχισε να παίρνει σάρκα και οστά. Η παρουσίαση του πρώτου demo στη συνάντηση στο Valladolid της Ισπανίας, μας έδωσε την ευκαιρία όχι μόνο να παίξουμε, αλλά να σκεφτούμε τους εκπαιδευόμενούς μας να παίζουν το παιχνίδι και να εκπαιδεύονται διασκεδάζοντας.

Παίζοντάς το διασκεδάσαμε, βυθιστήκαμε στην πλοκή, προσπαθήσαμε να καταλάβουμε και να ολοκληρώσουμε τις δοκιμασίες, θέλαμε να φτάσουμε στο τέλος και να επιτύχουμε.

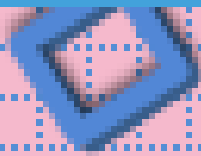
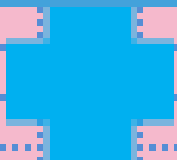
Σε εποχές που τα πάντα αλλάζουν και ψηφιοποιούνται είναι πολύ σημαντικό να δημιουργήσουμε νέο, ελκυστικό, ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό για τους εκπαιδευόμενούς μας.

Η απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων και η διαρκής αναβάθμισή τους θα είναι κομβικής σημασίας για την ένταξη των ατόμων με αναπηρία στην μελλοντική αγορά εργασίας.

Με το work@able θα κάνουμε την αρχή για μια διαφορετική προσέγγιση στην εκπαίδευση.

Μείνετε μαζί μας και δοκιμάστε να παίξετε το παιχνίδι μας.

Ζήστε τη δική μας εμπειρία!



WORK@BLE PROJECT

Newsletter

3Η ΕΚΔΟΣΗ - ΙΟΥΝΙΟΣ 2022



www.workable-project.eu



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



FUNDACIÓN
intras



dafür

lykz
& dotre

socialIT
software & consulting

