

work @ble

SPELLING OG TESTING

New game

Continue

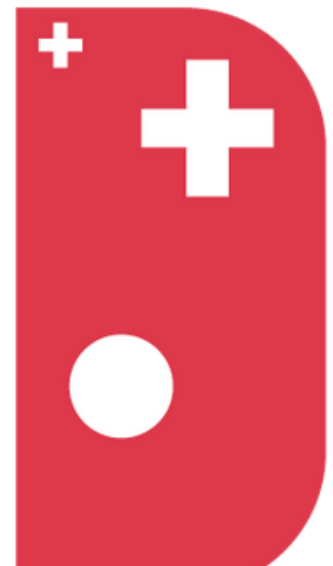
Options

Interface language





work
@ble



I DENNE TREDJE
UTGAVEN FORTELLER
VI DEG VÅRE FØRSTE
FØLELSER NÅR DU
TESTER SPILLET FOR
FØRSTE GANG. HVER
PARTNER FORTELLER
SIN EGEN ERFARING
MED Å SPILLE.

REDAKTØRENS NOTAT

MARÍA CARRACEDO, INTRAS

Vårt prosjektteam er begeistret fordi vi allerede har noe vi kan begynne å spille, ikke hele spillet enda, men snart. Alle har spilt og notert ned bugs vi oppdaget, og noen uker senere kom en annen versjon av spillet – forbedret og med flere rom og oppgaver for oss å teste igjen. Det er som om spillet i seg selv gikk gjennom ulike nivåer for å forbedre egne spillkvaliteter.

Vi vil nå dele med dere hvordan vi erfarer denne prosessen av videospillutvikling.



ASTANGU SIN ERFARING AV Å TESTE SPILLET

Prosjektet har vart i et år nå. Vi har alle utført mye jobb mot å skape et spill som vil hjelpe mennesker inn på det åpne jobbmarkedet og som vil være et verdifullt verktøy for jobb-coacher og veiledere over hele verden.

Først, var spillet bare ideer i hodene våre og på papiret. Det var vanskelig å forestille seg hvordan spillet faktisk ville se ut. Vi ble svært glade over å se den første spillversjonen i mars, så nå har vi 3 måneder til å erfare spillet og se de konstante oppdateringene basert på alle partnernes tilbakemeldinger.

Vi har alle ulik erfaring med å spille PC-spill, alt ifra noen som har spilt mye, til de som aldri har spilt før. Dette er til god hjelp for oss for å se spillet fra ulike perspektiver og gjøre de riktige forbedringene, fordi mennesker med spesielle behov har også veldig ulik erfaring med dataspill. Teamene har kontant kundens behov I fokus for å kunne skape det beste verktøyet.

Første innsyn I spillet hadde en sann «wow» effekt på oss alle sammen. Spillet virket morsomt og lettvint, samtidig som det bød på spennende utfordringer. Selvsagt hadde første versjonen noen bugs og småting som trengte forbedring, men det er interessant å se hvor langt spillet hadde kommet på tre måneder etter at alle partnerne hadde samles for å forbedre det mest mulig.

Nivåene på spillet er ulike, og likevel forbundet til hverandre. Poenget er å gjøre det lettvint for spilleren å komme inn I det, samtidig som det sakte blir mer utfordrende og lær spilleren oppdage deres egenskaper og drømmer.

Vi jobber sakte mot retningslinjer, så jobb-coachene vil få et fabelaktig, nyttig spill med spesielt utviklede retningslinjer som vil hjelpe dem å bevege seg gjennom spillets historie.

DAFÜR SIN ERFARING MED Å SPILLE

Å teste spillet var en ny ting for mennesker som ikke hadde noe erfaring med dataspill i det hele tatt. Å håndtere markøren eller selv datamusen for å navigere avataren kan være utfordrende. Oppgavebeskrivelsen eller poenget med de ulike oppgaven er noen ganger vanskelig å forstå- likevel har Social IT gjort en fantastisk jobb i å iverksette våre ideer inn i den digitale verdenen. Når det gjelder spillets oppsett, så vi oss selv konfrontert med store rom og barrierer. Veien til neste oppgave var noen ganger vanskelig å finne. Noen elementer, objekter eller tegn for å guide avataren i en tydelig retning eller til ulike oppgaver, ville være nyttig for spilleren. Med tanke på å implementere spillet i vår jobbcoaching tjeneste, mener vi at det ville være et flott tilleggsverktøy til å snakke og tenke gjennom interesser og ønsker for tjenestebrukeren.

INTRAS PRØVER SEG PÅ Å KOMME GJENNOM OPPGAVENE

Å spille et nytt spill er alltid utfordrende, i det minste for noen som ikke er interessert i videospill. Work@ble E-scape room er noe nytt og annerledes, du starter uten å vite hva det handler om og du finner ulike personer som gir deg spørsmål som virker enkle, og er ikke så enkle likevel. Du trenger å tenke igjennom dine drømmer, og hvorfor de drømmene er viktige for deg, og hva er dine kvaliteter mens du passerer ulike rom og etasjer. Spillutseendet er ganske enkelt, det er fremdeles under oppbygging, den har fremdeles mange bugs å rette opp i og er ikke helt ferdig heller. På tross av alt dette, føler du deg nedsenket i en annen virkelighet. Vi er entusiastisk del av denne kreasjonen og ser frem til å spille den endelige versjonen.

LYK-Z & DØTRE

Det har vært veldig gøy å teste spillet så langt. Spillet er lekent, og det fanger oppmerksomheten til spilleren gjennom en personlig erfaring hvor spilleren lærer noe nytt om seg selv. Vi ser det som noe nytt og nyttig, og det starter en positiv indre refleksjonsprosess. Vi føler oss inspirert, og vi tenker over hva dette spillet kan gjøre for mennesker med store eller små funksjonsnedsettelse. De kan faktisk finne sine iboende kvaliteter og verdier og basert på dette kjenne seg stolte av seg selv.

THEOTOKOS' SPILLOPPLEVELSE

Ved å ha jobbet over 20 år i bransjen med mennesker med ulike funksjonsnedsettelse med sikte på deres profesjonelle rehabilitering, har vi brukt og testet ut nesten alt av allerede teknikker og metoder.

Forespørselen om å delta i et Erasmus + prosjekt for å lage et spill, en digital plattform med sikte på arbeidsforberedende trening, fanget vår interesse og nysgjerrighet.

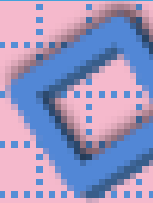
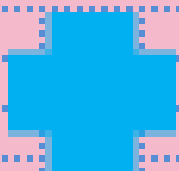
Med velorganiserte steg og med veiledning og erfaring fra våre partnere i Lyk-z & Døtre, skrev vi et plott, lagde spill- omgivelser, skapte oppgaver og sakte begynte spillet å ta form. Presentasjonen av den første demoen på møtet i Valladolid, Spania, gav oss muligheten til å spille spillet og få tilbakemeldinger for å gjøre spillet bedre.

Vi hadde det gøy ved å spille, vi fordypet oss i plottet, vi gjennomførte og klarte oppgavene og gjennomførte spillet.

Idag endrer alt seg og blir digitalt. Det er veldig viktig å utvikle nye, attraktive, digitale utdanningsmåter for våre kunder.

For mennesker med nedsatt funksjonsevne, vil tilegnelse og forbedring av digitale ferdigheter være det viktigste punktet for integrering i arbeidsmarkedet.

Med work@ble starter vi en ny tilnærming til utføring og rehabilitering. Bli med oss og spill spillet vart. Lev vår erfaring.



WORK@BLE PROJECT

NYHETSBRÉV

UTGAVE 3 - JUNI 2022



www.workable-project.eu



FUNDACIÓN
intras



dafür



socialIT
software & consulting

