

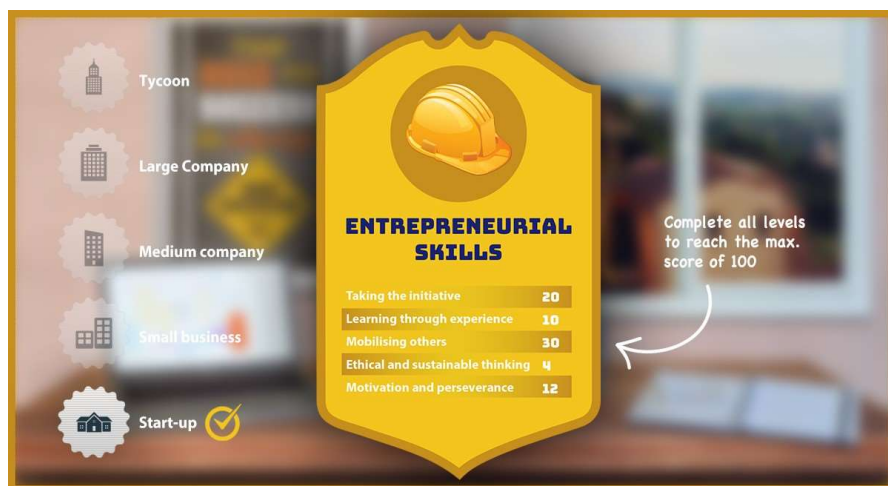


NOVICE JANUAR 2020:

PRVA RAZLIČICA NA VOLJO ZA INTERNO TESTIRANJE

V letu 2019 so bili napisani scenariji za module spletne resničnosti igre TYCON. Podjetniški scenariji so prilagojeni za podjetja naslednjih velikosti:

- start-up podjetje
- malo podjetje
- srednje podjetje
- veliko podjetje
- tajkun



Scenariji igre temeljijo na realnih situacijah v sodelujočih evropskih državah in uprizarjajo tematiko, povezano z velikostjo podjetja in njegovo rastjo skozi razvoj. Ta sovpada z naslednjimi kompetencami, ki jih mora usvojiti vsak podjetnik:

- Prevezemanje iniciative
- Učenje skozi izkušnje
- Spodbujanje drugih
- Etična in trajnostna miselna naravnost
- Motivacija in vztrajnost

Sofinancira
program Evropske unije
Erasmus+



št. 2 - februar 2020

Informacije o projektu

TYCO(O)NSTRUCTOR

Mini igre, ki spodbujajo podjetniške kompetence za gradbeni sektor

Številka projekta:
2018-1-NL01-KA202-038926

Spletna stran projekta:
tycon-project.eu

Trajanje:
september 2018–oktober 2020

Izjava o omejitvi odgovornosti

Podpora Evropske komisije za pripravo te publikacije ne pomeni potrditve vsebine, ki izraža le mnenja avtorjev, in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.

Scenarij za start-up gradbeno podjetje so oblikovali na Open University na Nizozemskem, v manjšem obsegu pa so ga testirali pri Coventry University v Združenem kraljestvu. Prve ocene so pokazale, da je projekt razvoj resničnosti igre za spodbujanje podjetništva v gradbeništvu dobro zasnovan. Spomladi 2020 bodo ostale sodelujoče partnerske države izvedle testiranje resničnosti igre (prevedene v več evropskih jezikov) v večjem obsegu.

REZULTATI PRVEGA TESTIRANJA SPLETNE APLIKACIJE

Januarja 2020 so na Coventry University v ZK izvedli pilotiranje manjšega obsega. Sodelovalo je 18 študentov prvega letnika programa Gradbeništvo in okolje na univerzi Coventry University. Med rednim poukom so preučili prvi scenarij igre TYCON. Vsi študentje so igro preizkusili brez tehničnih težav. Obrazec za pridobivanje povratnih informacij je sestavljalo 5 zaprtih vprašanj, v zadnjem dodatnem vprašanju so morali izbrati izraz (s seznama 5 pozitivnih in 5 negativnih kvalifikatorjev), ki po njihovem mnenju najbolje opisuje igro.

FEEDBACK FORM
Serious Game Construction Tycoon

What do you think of this learning game?
(circle the emoji)

☺ ☹ ☹ ☹ ☹

This game would motivate me to learn

☐ STRONGLY AGREE ☐ AGREE ☐ DON'T KNOW ☐ DISAGREE ☐ STRONGLY DISAGREE

The game has an appealing narrative

☐ STRONGLY AGREE ☐ AGREE ☐ DON'T KNOW ☐ DISAGREE ☐ STRONGLY DISAGREE

The displayed characters are relevant for the construction sector

☐ STRONGLY AGREE ☐ AGREE ☐ DON'T KNOW ☐ DISAGREE ☐ STRONGLY DISAGREE

The instruction videos are too long

☐ STRONGLY AGREE ☐ AGREE ☐ DON'T KNOW ☐ DISAGREE ☐ STRONGLY DISAGREE

1/2

How would you describe the game?
(circle one)

Boring	Too Technical	Satisfying	Fun	Confusing
Engaging	Difficult	Frustrating	Relevant	Entertaining

Can you explain why you choose that one?

What did you like most/least about the game?

Most: _____

Least: _____

Do you have any tips for us?

THANK YOU

2/2

Obrazci povratnih informacij za testiranje manjšega obsega

Analiza odgovorov je pokazala, da so nekateri študentje pozitivneje odgovarjali kot drugi. V povprečju ocene študentov v zaprtih vprašanjih segajo od srednje pozitivnih do srednje negativnih. Na splošno se zdijo mnenja študentov o splošni kakovosti igre in njenih motivacijskih značilnostih pozitivna. O všečnosti pripovedovanja in ustreznosti junakov so njihova mnenja srednje pozitivna. Glede dolžine videov so mnenja srednje negativna. Igra je ocenjena z 11 pozitivnimi in 7 negativnimi kvalifikatorji: 5 x ustrezna zame, 5 x dolgočasna, 4 x pritegnila me je, 2 x zabavna, 2 x preveč tehnična in 1 x zadovoljiva (0 x zanimiva, nejasna, težka, neprijetna/frustrirajoča).

Komentarje v odprtih vprašanjih (točki 7 in 8) lahko povzamemo tako: dober koncept igre in fabula (zamisel o ustanavljanju podjetja v različnih državah).

- Dobra simulacija podjetništva.
- Ustrezni videi in informacije.
- Dobra predstavitev in grafika.
- Videi so predolgi in jih je treba skrajšati/razdeliti na krajše enote (zdaj preveč "dolgočasni").
- Dokumentacija je predolga (zdaj preveč "dolgočasna").
- Navigacija ni vedno jasna (nekoliko groba in uporabniku neprijazna; preveč odprtih zavihkov; ni vedno jasno, kdaj/kje klikniti) in igranje igre bi moralo biti enostavneje.
- Preveč dialogov (zdaj preveč "dolgočasni").
- Video z gospodom Beanom je bil zabaven.

Sklep tega pilotiranja manjšega obsega je, da bo projektna skupina izboljšala navigacijo (manj zavihkov) in omejila velikost/dolžino videov/dokumentacije/dialogov.

Naslednje pilotiranje v srednje velikem obsegu s 60 udeleženci v 5 državah se bo začelo februarja.

ZUNANJI PREGLED IN NACIONALNE SVETOVALNE SKUPINE

Decembra 2019 je projekt "TYCO(O)NSTRUCTOR, mini-igre, ki spodbujajo podjetniške kompetence za gradbenih sektor" ocenila zunanja pregledovalka, prof. N. Whitton. Ugotovila je, da: *"projekt na splošno sledi načrtu, ustvarja rezultate visoke kakovosti in izvaja dejavnosti v skladu z zastavljenim urnikom in na ravni, ki bo omogočila pravočasno dokončanje projekta, kot je načrtovano."*

V svoji evalvaciji se je osredotočila na pet področij: upravljanje projekta; komunikacija in partnerstvo; izvajanje delovnega načrta; cilji, rezultati in produkti; ter razširjanje in izkoriščanje.

Upravljanje projekta

Upravljanje projekta je na splošno visoko kakovostno.

Komunikacija in partnerstvo

Obstajajo dokazi o dosledno visoki kolegialnosti in dodani vrednosti skozi sodelovanje in partnerstvo. Obstaja nekaj dokazov, da si projektni partnerji ne delijo enake vizije o končni igri.

Izvajanje delovnega načrta

Dejavnosti se izvajajo po načrtu in projekt je na dobri poti k uresničevanju svojih ciljev. Pomembno je, da partnerji ne podcenijo testiranja igre in delovnega cikla popravkov, saj obstaja tveganje, da projekt v zaključnih fazah spodleti.

Cilji, rezultati in produkti

Na splošno so rezultati visoke kakovosti, vendar je treba več pozornosti nameniti uporabnosti in možnosti večkratne uporabe igre.

Razširjanje in izkoriščanje

Načrt razširjanja je celovit in dejavnosti so ustrezne, dodaten premislek je potreben pri socialnih medijih in strategijah spletne promocije v obstoječih omrežjih EU in Erasmus+.

Prav tako je demo različico igre pregledalo več različnih nacionalnih svetovalnih skupin (NSS).

Na začetku projekta je vsak partner oblikoval NSS in tako pridobil podporo ključnih institucij in organov v svoji državi; in sicer z vzpostavitvijo sporazumov o sodelovanju z namenom:

- izvajanja zunanjega vrednotenja in preverjanja rezultatov ter mejnikov različnih stopenj, da se zagotovi kakovost in okrepijo projektni rezultati;
- spodbujanja vključevanja učnih izidov v kurikule PIU;
- zagotavljanja visoke stopnje učinka projekta in njegovo dolgoročno trajnost;
- predlaganja konkretnih priporočil politike, če je potrebno;
- določitve osnove za standardno priznavanje učnih izidov.

Vsako NSS sestavlja od 5 do 10 članov s strokovnim znanjem in vplivom na različnih področjih: institucije in organi PIU, družbeni subjekti, strokovna združenja, zaposlitvene agencije, izvajalci usposabljanj in strokovnjaki za restavriranje/obnovo, podjetniške agencije in tako naprej.

Člani NSS so prek spletnega obrazca posredovali povratne informacije o demo različici igre na podlagi svojega strokovnega področja. Te zelo dragocene informacije projektna skupina upošteva v nadaljnjem razvoju igre.



4. projektno srečanje v Ljubljani (Slovenija)

PROJEKTA SREČANJA

4. projektno srečanje 7. in 8. novembra 2019 v Ljubljani (Slovenija):

Open University je predstavila prvi prototip za prvi razvit modul igre - start-up podjetje. Ta modul se je nato testiral v manjšem obsegu pri Coventry University. Predstavljeno je bilo pripravljeno poročilo o zasnovi igre. Pripravili so se osnutki za druge prototipe, in sicer za mala, srednja in velika podjetja ter tajkune, vključno z osnutki urnikov partnerjev za izvedbo testiranja med 4. in 5. srečanjem.

5. projektno srečanje bo potekalo 5. in 6. marca 2020 v Düsseldorfu (Nemčija).

6. projektno srečanje bo potekalo 4. in 5. junija 2020 v Madridu (Španija).