

Beszámoló

Nagy Enikő

ERASMUS+ KA1 mobilitási programban szereplő

ICT supported tools and methods for the integration of disadvantaged citizens through adult education képzésről

2019.05.20.-2019.05.24.

Bréma, Németország

A TREBAG Szellemi tulajdon- és Projektmenedzser Kft. sikeres pályázatot nyújtott be az Európai Unió ERASMUS+ KA1 programjába az „ICT supported tools and methods for the integration of disadvantaged citizens through adult education” (IICA) címmel.

Ennek keretében került megrendezésre Brémában, Németországban egy gamifikációval (játékosítással) és serious game-mel kapcsolatos továbbképzés, amelyen mi is részt vehettünk. A képzést a BREMER INSTITUT FUER PRODUKTION UND LOGISTIK GMBH (BIBA) nevű szervezet munkatársai tartották.

A képzés előzetes céljai ezek voltak:

- Serious game fejlesztés alapjainak megismerése
- Játékfejlesztésre alkalmas, szabad felhasználású software alapjainak megismerése (UNITY)
- Olyan alapvető játékkonceptciók kidolgozásának elsajátítása, amelyeket oktatásban is lehet alkalmazni
- Egy játék prototípusának az elkészítése.

A német partner elfoglaltsága miatt hosszan egyeztettük a kurzusra alkalmas időpontot. Mikor az időpontot kitűztük, pontosítottuk az előzetesen a pályázatban felvázolt programot. Ennek mentén pár héttel a képzés előtt a német szervezők megküldték a végső programtervet. Mivel számos oktatási programon belül vezetünk gamified tartalmak kifejlesztését, nagy érdeklődéssel vártuk a továbbképzést, mert úgy gondoltuk, hogy az ott tanultakkal gazdagítani fogjuk előzetes ismereteinket, valamint az IT csapattal is hatékonyabban kommunikálunk majd.

Képzésünk a brémai egyetemi campuson belül a vendéglátó intézményünk, a BIBA 'gaming lab' nevezetű termében zajlott.

Tanáraink a BIBA munkatársai illetve a náluk PHD idejüket töltő hallgatók voltak. A képzés első napján átbeszéltük a heti programot, majd bele is vágunk a játékfejlesztés elméleti alapjaiba. Ezek az alapinformációk fontos elméleti háttérrel adnak cégünk dolgozóinak a gamifikáció háttéréről, illetve a fejlesztők és oktatási szakemberek közti párbeszédhez is segítséget nyújtanak. Szó volt többek között arról, hogy mik a játékfejlesztés első lépései, mi tehet egy játékot élvezetessé, milyen játék mechanizmusok vannak, mennyire fontos egy

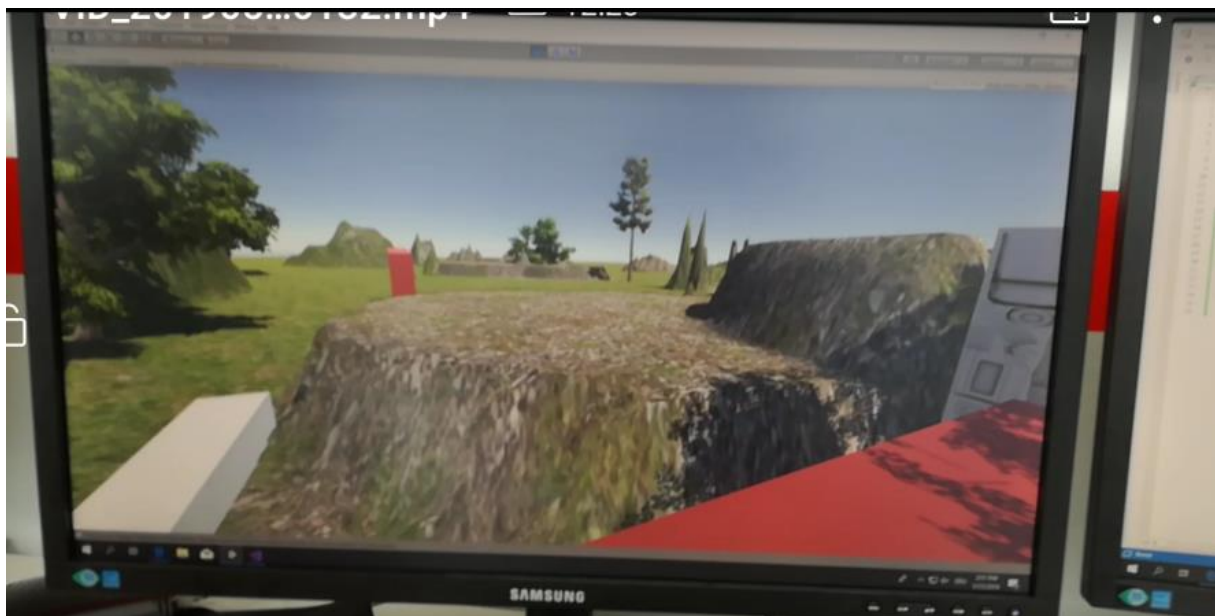
játékosnak a flow élmény, valamint mik lehetnek egy kerettörténetnek a buktatói. Az oktatási tartalom és a játékelemek harmonizálásáról is sok szó esett.

A második nap délelőttjén konkrét játékokon keresztül próbáltuk a gyakorlatba ültetni a gamifikációval kapcsolatban tanult elméleti modelleket ATMSG (Activity Theory-based Model of Serious Games). Egy egyenletrendezéssel kapcsolatos matematikai játék és egy komplexebb, de oktatási tartalmát tekintve egyszerűbb játékot tanulmányoztunk. Ez utóbbit maga a hallgató tervezte, s Európa és a világ nagyvárosaiban kellett a játékosoknak problémákat megoldaniuk rengeteg instrukció és tartalmi csavar alapján. Ennek menetét egy demo játék segítségével egy hatalmas, interaktív asztalon követhettük nyomon.



A nap további részében a UNITY nevű játékprogrammal ismerkedtünk meg. Ez első látásra egyszerűen kezelhető programnak tűnt, de a későbbi alkalmazásakor bizony számtalan esetben meggyűlt vele a bajunk.

Szerdán mi is belekóstolhattunk a Unity program alkalmazásába. Mivel a cég számos fejlesztésre használja ezt a programot, könnyen elérhető alapsomagok álltak a rendelkezésünkre. Ezeknek – és a tanárunknak- a segítségével megtanultuk, hogyan lehet 3D s hátteret létrehozni. Megismerkedtünk a UNITY tér alapvető elemeivel és felépítésével, megtanultuk, hogyan tudunk környezetet, tereptárgyakat létrehozni, megfelelő borítással ellátni a terepet. Ezzel viszonylag gyorsan és jól boldogultunk, büszkék voltunk az általunk létrehozott terekre.



A fennmaradó két napon már nehezebb dolgunk volt. Az elkészült terepeken kellett a kitűzött célt programozással megvalósítanunk. Mivel mi nem igazán rendelkezünk programozási tapasztalatokkal, ezért nagyon lassan, pontról pontra haladva tudunk csak előrébb jutni, szorosan követve tanárunk programozási mintáit. A kurzus végére sikerült beprogramozni, hogy a játékos egy tereptárgyakkal és domborzati viszonyokkal nehezített pályán mozogva, olyan tereptárgyakat találjon meg, amelyekhez közelítve kigyúlik egy fény, majd továbbhaladva elalszik. Minden fény kigyúlása egyben a tárgy (később információra cserélhető) begyűjtését jelentette, amit a rendszer számolt, s ami visszakövethető volt.

A továbbképzés minden előzetesen tervezett célját sikerült megvalósítani. A programozás elsajátítása nem volt a kitűzött célok között, mivel ez alaposabb előzetes háttértudást kívánt volna. A legfőbb tanulság, amivel gazdagodtunk az volt, hogy egy összetett gamifikációs termék összeállításának azt az oldalát láttuk, melyben kevésbé vagyunk otthon: a programozó-fejlesztői oldalt. Mivel az egész kurzusfolyamat az oktatói tartalomfejlesztés és a programozói játékfejlesztés összehangolását, illetve az ezeken dolgozók közötti mediáció megkönnyítését célozza, rendkívül hasznosnak vélem azokat az információkat és ismereteket, amelyeket begyűjtöttünk. Céges szinten is egész biztosan hasznosítani fogjuk majd programjaink és projektjeink során az itt tanultakat.