

Beszámoló

Kövesd Nóra Zsófia

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 BIBA nevű szervezet munkatársai tartották.

A képzés előzetes céljai ezek voltak:

- Ismeretszerzés serious game fejlesztéssel kapcsolatban
- Megismerkedés egy olyan programmal, amivel játékot lehet készíteni/fejleszteni
- Megismerkedni olyan alapvető játékkonceptiók kidolgozásával, amelyeket oktatásban is lehet alkalmazni
- Egy játék prototípusának az elkészítése.

Pár héttel a képzés előtt a német szervezők megküldték a tervezett programot. Az előzetesen megkapott tervezett program alapján nagy érdeklődéssel vártuk a továbbképzést, mert úgy gondoltuk, hogy az ott tanultakat betudjuk majd építeni a mindennapi munkánk során.

Maga a képzésünk a BIBA 'gaming lab' nevezetű termében zajlott.

A képzés első napján megismerkedtünk a tanárunkkal, aki elmondta, hogy a héten nemcsak ő, hanem még két PhD hallgató fog velünk foglalkozni/segíteni nekünk. Ezek után gyorsan átbeszéltük kicsit részletesebben a heti programot, majd bele is vágtunk a játékfejlesztés elméleti alapjaiba.

Ennek keretében 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. Nagyon sok pozitív és negatív példát láttunk ezekre.

A második nap délelőttjén az egyik PhD hallgató foglalkozott velünk. A középpontba a gamifikáció ATMSG (Activity Theory-based Model of Serious Games) keretrendszere volt. Ennek keretében elvégeztünk egy ilyen elemzést egy matematikai játékhoz kapcsolódóan.

Ezenkívül egy interaktív asztalnál megmutatta a saját fejlesztésű társasjátékát. A társasjáték lényege az volt, hogy a világ különböző városait „megszállták” a gengszterek és őket kell „eltávolítani” a városokból különböző stratégiákat alkalmazva.



A délutáni program részeként a „fő” tanárunk bemutatott nekünk egy játékfejlesztői programot, amelyet az elkövetkezendő napokban mi is kipróbálhattunk. Ez a program pedig nem volt más, mint az 'Unity'.

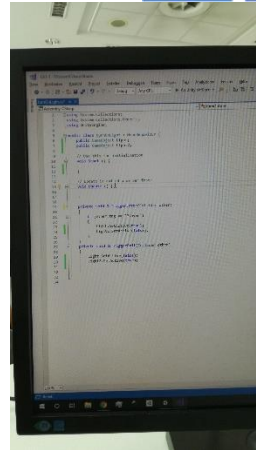
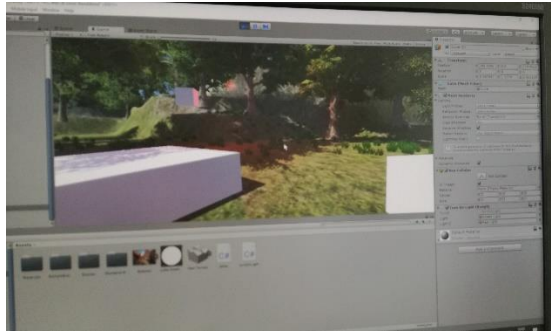
Amikor ő mutatta, hogy hogyan is kell elkezdni egy játékfejlesztést ennek a programnak a segítségével, nem igazán tűnt bonyolultnak. Mindez addig volt így, míg mi is ki nem próbálhattuk.

Lényegében a mi „első lépéseink” a játékfejlesztésben másnap kezdődött. Megtanultuk többek között, hogy hogyan is „ne vesszünk el” a 3D-s térben, hogyan lehet különböző környezeti elemeket (pl.: fák, dombok, hegyek), illetve különböző objektumokat (pl: kockákat, kapszulákat) elhelyezni a játékban.

Ám ez még csak a legeslegeleje volt a játékfejlesztésnek.

Csütörtökön és pénteken a játéknak a programozása következett. Mivel mi nem igazán rendelkezünk programozási tapasztalatokkal, ezért ez egy elég kemény dió volt, de szerencsére a tanárunk nagyon segítőkész volt és akárhányszor kértünk tőle segítséget mindig készséggel állt rendelkezésünkre.

A programozáson megmutatta nekünk, hogy hogyan tudjuk a következő dolgokat beprogramozni: valaminek a gyűjtögetése, valaminek a felvillanása/megvilágítás valaminek a következményeképpen, valami felvillanjon/megvilágosodjon miközben valami más felvillan/megvilágosodik stb.



A hét zárásaként kipróbálhattuk a héten készített játékokat.

Szerintem a továbbképzés minden előzetesen tervezett céljait sikerült megvalósítani, bár úgy gondolom, hogy mivel a programozás egy nagyon összetett dolog, ezért ez a két nap kevés volt rá. Arra viszont nagyon is hasznos volt, hogy képet kapjunk róla, hogy hogyan is működik.

A továbbképzésen szerzett ismereteket mindenképpen fel fogjuk tudni használni a mindennapi munkánk során, mivel sok gamifikációs és serious game-es projekten dolgozunk.

Ezek után még alaposabban tudjuk az előkészületet és tervezést megcsinálni az elkövetkezendő ilyen jellegű projektjeinknél.