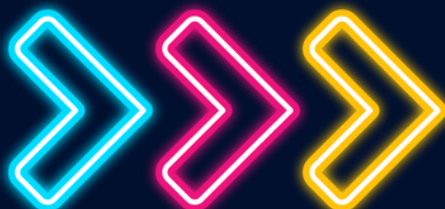




Spolufinancováno
Evropskou unií



VIDEO GAMES FOR GOOD

Role-play sociálního podniku ve vývoji her

<https://www.videogames4good.eu>

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost. Číslo projektu: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS
IESPĚJAS



Eppas

Délka:	4 týdny (3 hodiny týdně)
Věk:	18-26 let
Velikost skupiny:	5-7 účastníků na tým
Záměr:	Rozvíjet vůdčí schopnosti, spolupráci a strategické dovednosti simulací startupu, který vytváří společensky působivé hry.
Cíle:	• Simulovat rozhodování v rámci sociálního podniku. • Vyvažte kreativní, finanční a sociální cíle. • Řešte výzvy ve spolupráci v týmovém prostředí.
Potřebný materiál:	• Šablony rolí. • Scénáře výzev v reálném světě. • Prezentační software.

Tato aktivita ponoří učící se do simulovaného prostředí sociálního podnikání a pomáhá jim rozvíjet vůdčí schopnosti a schopnosti spolupracovat při řešení problémů v rámci vývoje videoher. Účastníci dostanou konkrétní role ve fiktivním startupovém studiu, které má za úkol vytvořit společensky působivou hru. Prostřednictvím strukturovaných scénářů zahrnujících výzvy reálného světa, jako jsou rozpočtová omezení a trendy na trhu, týmy [AG1] řídí rozhodovací procesy, aby vyvážily tvůrčí svobodu se sociálními cíli. Aktivita končí skupinovou prezentací vize a herního konceptu jejich studia profesionálnímu panelu, který poskytuje zkušenosti se strategickým plánováním a týmovou prací.



Struktura workshopu



1. týden:

V prvním týdnu jsou účastníkům přiděleny různé role v rámci jejich fiktivního herního studia. Každá role odráží skutečnou pozici ve společnosti zabývající se vývojem her. Tyto role mohou zahrnovat:

- Umělecký ředitel → Zodpovídá za vizuální styl hry a kreativní vizi.
- Vedoucí vývojář → Zodpovědný za digitální nebo technické aspekty hry, včetně mechaniky a interaktivity.
- Narativní designér → Zodpovědný za vytvoření herního příběhu, postavy a prvků budování světa.
- Ředitel → Zodpovídá za řízení termínů, zajištění efektivity a vyvážení kreativních a obchodních aspektů projektu.
- Marketingový vedoucí → Zodpovědný za vývoj propagačních strategií pro hru.
- Analytik sociálního dopadu → Zodpovědný za zajištění toho, aby hra smysluplně řešila zvolený sociální problém.

Jakmile jsou role rozděleny, dostanou účastníci karty postav s popisem jejich povinností, motivací a výzev. Příkladem výzvy může být skutečnost, že analytik sociálního dopadu je zapálený pro snižování uhlíkové stopy společnosti, ale ředitel to nechce v průběhu projektu upřednostňovat.

Po rozdání karty se koná kickoff meeting. Poslání studia je představeno:

- Váš tým má týdný na vývoj prototypu hry, který se vypořádá s problémem reálného světa. Cílem je vytvořit společensky působivou, kreativní, poutavou a finančně udržitelnou hru.

Je čas, aby si skupiny vybraly sociální téma a zahájily první brainstorming.

2. a 3. týden:

V následujících dvou týdnech bude každá skupina čelit napsaným výzvám, které simulují výzvy, kterým mohou čelit v herním průmyslu. Facilitátor tyto výzvy představí jako e-maily, poznámky nebo neočekávané události. Některé příklady:

- Rozpočtové škrty → Vaše finanční prostředky byly sníženy o 20 %. Musíte se rozhodnout, které funkce zmenšit a zároveň zachovat základní dopad vaší hry.
- Posuny v trendech na trhu → Vyšla nová zpráva, která naznačuje, že hráči se více zajímají o kooperativní hry vyžadující funkce pro více hráčů. Jak se přizpůsobíte?
- Zpětná vazba zúčastněných stran → Zúčastněné strany vyjádřily obavy, že vaše hra přesně neodráží problém. Jak odpovíš?

Týmy budou čelit těmto výzvám a zdokumentovat svá rozhodnutí z pohledu každé role.

4. týden:

V posledním týdnu týmy připravují pitch pro externí panel. Tento panel by mohl zahrnovat členy organizace, školy, odborníky z oboru nebo sociální podnikatele. Hřiště by mělo obsahovat:

- Přehled hry → Jaký je žánr, mechanika a příběh?
- Jaké sociální téma si vybrali? → Vysvětlete podrobnosti o problému a jak je v této hře řešen.
- Jaké byly výzvy? → Vysvětlete, co se během procesu stalo. Jak byly problémy vyřešeny?
- Jak by tato myšlenka vyvážila kreativitu, finanční udržitelnost a sociální odpovědnost? → Popište, jak by tato hra mohla být přínosem pro všechny zúčastněné při dosažení stanoveného cíle během úvodního setkání.

Po prezentaci porota vyhodnotí nápad a poskytne zpětnou vazbu o proveditelnosti, inovaci a dopadu. To pomáhá účastníkům upřesnit jejich nápady a rozvíjet silnější dovednosti při řešení problémů.



Zdroje



- World Economic Forum. (2018). Six challenges social entrepreneurs need to overcome. <https://www.weforum.org/stories/2018/08/six-challenges-social-entrepreneurs-need-to-overcome/>
- El Khoury, V. S. (n.d.). The role of entrepreneurship in solving societal issues. <https://www.linkedin.com/pulse/role-entrepreneurship-solving-societal-issues-vs-el-khoury-ca/>
- University Annals. (2020). Social entrepreneurship as a driver of community change. Ovidius University Annals. <https://stec.univ-ovidius.ro/html/anale/RO/2020/Section%203/6.pdf>