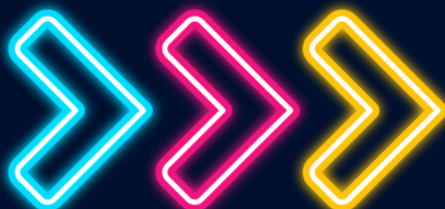




Līdzfinansē
Eiropas Savienība



VIDEO GAMES FOR GOOD

**Sociālā uzņēmuma lomu
spēle spēļu izstrādē**

<https://www.videogames4good.eu>

Šis projekts ir finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu programmas Erasmus+ ietvaros. Šī publikācija atspoguļo tikai autora viedokli, un Komisija neuzņemas atbildību par tajā ietvertās informācijas iespējamo izmantošanu. Projekta numurs: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom.



materahub

**VISAS
IESPĒJAS**



Eppas

Ilgums:	4 nedēļas (3 stundas nedēļā)
Vecums:	18-26 gadu vecums
Grupas lielums:	5-7 dalībnieki komandā
Mērķis:	Attīstīt vadības, sadarbības un stratēģiskās prasmes, simulējot jaunuzņēmumu, kas rada sociāli ietekmīgas spēles.
Uzdevumi:	• Imitēt lēmumu pieņemšanu sociālajā uzņēmumā. • Līdzsvarot radošos, finansiālos un sociālos mērķus. • Risināt problēmas, sadarbojoties komandā.
Materiāli:	• Lomu paraugi. • Reālu izaicinājumu scenāriji. • Prezентācijas programmatūra.

Šī aktivitāte iesaista apmācāmos simulētā sociālā uzņēmuma vidē, palīdzot viņiem attīstīt līderības un sadarbības problēmu risināšanas prasmes videospēļu izstrādes ietvaros. Dalībniekiem tiek piešķirtas konkrētas lomas izdomātā jaunuzņēmuma studijā, kuras uzdevums ir radīt sociāli ietekmīgu spēli. Izmantojot strukturētus scenārijus, kas ietver reālas problēmas, piemēram, budžeta ierobežojumus un tirgus tendences, komandas orientējas lēmumu pieņemšanas procesos, lai līdzsvarotu radošo brīvību un sociālos mērķus. Nodarbība noslēdzas ar grupas prezentāciju par savas studijas redzējumu un spēles koncepciju profesionālai žūrijai, sniedzot pieredzi stratēģiskajā plānošanā un komandas darbā.



Darbnīcas struktūra



Nedēļa 1:

Pirmajā nedēļā dalībniekiem tiek piešķirtas dažādas lomas viņu izdomātā spēļu studijā. Katra loma atspoguļo reālu amatu spēļu izstrādes uzņēmumā. Šīs lomas var ietvert:

- Mākslinieciskais direktors → atbildīgs par spēles vizuālo stilu un radošo redzējumu.
- Vadošais izstrādātājs → Atbildīgs par spēles digitālajiem vai tehniskajiem aspektiem, tostarp mehāniku un interaktivitāti.
- Stāsta dizainers → Atbildīgs par spēles stāsta, personāžu un pasaules veidošanas elementu izstrādi.
- Direktors → Atbildīgs par termiņu pārvaldību, efektivitātes nodrošināšanu un projekta radošo un biznesa aspektu līdzsvarošanu.
- Mārketinga vadītājs → Atbildīgs par spēles reklāmas stratēģiju izstrādi.
- Sociālās ietekmes analītiķis → Atbildīgs par to, lai spēle jēgpilni risinātu izvēlēto sociālo problēmu.

Kad lomas ir sadalītas, dalībnieki saņem varoņu kartes, kurās norādīti viņu pienākumi, motivācija un izaicinājumi. Izaicinājuma piemērs varētu būt tāds, ka sociālās ietekmes analītiķis ir aizrautīgs par uzņēmuma oglekļa dioksīda emisijas samazināšanu, bet direktors nevēlas tam piešķirt prioritāti visā projekta gaitā.

Pēc karšu izsniegšanas tiek rīkota ievadsanāksme. Tiek iepazīstināts ar studijas misiju:

- Jūsu komandai dažu nedēļu laikā ir jāizstrādā spēles prototips, kas risina reālu problēmu. Mērķis ir radīt sociāli ietekmīgu, radošu, saistošu un finansiāli ilgtspējīgu spēli.

Ir pienācis laiks grupām izvēlēties sociālo problēmu un sākt pirmo prāta vētras sesiju.

Nedēļa 2 & 3:

Nākamajās divās nedēļās katra grupa risina uzdevumus, kas simulē problēmas, ar kurām viņi varētu saskarties spēļu industrijā. Vadītājs šos izaicinājumus pasniegs kā e-pastus, piezīmes vai negaidītus notikumus. Daži piemēri ir šādi:

- Budžeta samazināšana → Jūsu finansējums ir samazināts par 20 %. Jums jāizlemj, kuras funkcijas samazināt, vienlaikus saglabājot spēles galveno ietekmi.
- Izmaiņas tirgus tendencēs → Iznācis jauns ziņojums, kas liecina, ka spēlētāji vairāk interesējas par kooperatīvām spēlēm, kurās nepieciešamas vairāku spēlētāju funkcijas. Kā jums pielāgoties?
- Ieinteresēto personu atsauksmes → Ieinteresētās personas ir paudušas bažas, ka jūsu spēle precīzi neatspoguļo problēmu. Kā jūs reaģējat?

Komandas saskarsies ar šiem izaicinājumiem un dokumentēs savus lēmumus no katras lomas perspektīvas.

Nedēļa 4:

Pēdējā nedēļā komandas sagatavo prezentāciju ārējai žūrijai. Šajā žūrijā var būt mācībspēki, nozares profesionāļi vai sociālie uzņēmēji. Prezentācijā jāiekļauj:

- Pārskats par spēli → Kāds ir spēles žanrs, mehānika un stāstījums?
- Kāda ir viņu izvēlētā sociālā problēma? → Paskaidrojiet sīkāk par šo problēmu un to, kā tā tiek risināta šajā spēlē.
- Kādi bija izaicinājumi? → Paskaidrojiet, kas notika procesa laikā. Kā problēmas tika atrisinātas?
- Kā šī ideja līdzsvarotu radošumu, finansiālo ilgtspēju un sociālo atbildību? → Izstrādājiet, kā šī spēle varētu dot labumu visiem iesaistītajiem, vienlaikus sasniedzot izvirzīto mērķi atklāšanas sanāksmē.

Pēc prezentācijas žūrija izvērtē ideju un sniedz atsauksmes par tās īstenošanas iespējām, inovāciju un ietekmi. Tas palīdz dalībniekiem pilnveidot savas idejas un attīstīt spēcīgākas problēmu risināšanas prasmes.



Atsauces



- 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>