

PAUSE Lärarnas Handbok



Lifelong
Learning
Programme

PAUSE: Främja acceptans med simulerade miljöer

This project has been funded with support from the European Commission.
This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

Grant Agreement number: UK/10/LLP-LdV/TOI-328

Innehåll

1.0	Översikt	Error! Bookmark not defined.
2.0	Installation	3
3.0	Rekommenderade specifikationen för måldatorn ..	Error! Bookmark not defined.
3.1.	Operativsystem.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.	Anmärkningar	Error! Bookmark not defined.
3.3.	Maskinvarukrav	Error! Bookmark not defined.
4.0	Game Controls	Error! Bookmark not defined.
4.1.	Tangentbordskontroller	Error! Bookmark not defined.
4.2.	Mus kontroller	Error! Bookmark not defined.
4.3.	Gamepad kontroller	Error! Bookmark not defined.
5.0	Spel Scenario beskrivningar	Error! Bookmark not defined.
5.1.	Italienska jobbcentrum.....	Error! Bookmark not defined.
5.2.	Svenska rekryteringsintervju.....	Error! Bookmark not defined.
5.3.	UK jobbcentrum.....	Error! Bookmark not defined.
5.4.	UK jobbintervju	Error! Bookmark not defined.
5.5.	Student utvecklade spelet - Arbetssökande	Error! Bookmark not defined.
5.6.	Student utvecklade spelet - Stereotyp	Error! Bookmark not defined.
6.0	XNA Redigeringsmiljön	13
6.1.	Simulering översikt	Error! Bookmark not defined.
6.2.	Maskinvara specifikation.....	Error! Bookmark not defined.
6.3.	Editor översikt.....	Error! Bookmark not defined.
6.4.	Editor funktioner	Error! Bookmark not defined.
6.5.	Spelets Builder och redigering komponenter	Error! Bookmark not defined.
6.6.	Display Builder.....	15
6.7.	Miljö Builder	15

6.8.	Konversation Builder	16
6.9.	Översättningsverktyg	Error! Bookmark not defined.
6.10.	Scenario verktyg	16
6.11.	AI skript verktyg	16
6.12.	Ingång	Error! Bookmark not defined.
6.13.	Spara och ladda.....	17
6.14.	Användbara video utbildningsresurser	Error! Bookmark not defined.

1.0 Översikt

Datorstödd utbildning är en relativt ny metod för att underlätta inlärningsprocessen och samspelet mellan tränare och biträdande. Inom denna form av utbildning är det värt att notera det ökande intresset för utbildning med "allvarliga" spel (datorspel med ett pedagogiskt syfte), speciellt med dessa grupper av elever som kallas "svårt att nå" eller "missnöjda" från lärande.

Handboken syftar till att stödja lärare i verksamhet med förberedelse av arbetsmiljö och med ett intresse i allvarliga spel och andra motiverande metoder för lärande och utbildning i arbetsfärdigheter.

Dessa mål av dessa spel är dubbla:

1. Att förbereda migrerande arbetstagare och flyktingar för typerna av situationer som de kommer att möta i ett försök att få jobb och att upprätthålla sin anställning
2. Att låta arbetsgivarna att uppleva ett radikalt annorlunda perspektiv och uppleva typerna av hinder och negativa stereotyper för migrerande arbetstagare och flyktingar när de försöker få jobb.

2.0 Installation

Stegen för installation av spelet "På jobbcentrum" är följande:

1. Ladda ner filen *****filename.zip***** från *****link here*****.
2. Packa upp filen genom att dubbelklicka på zip-filen. När mappen zip öppnar dra mappen från zip till din önskade plats.
3. Öppna den uppackade mappen. Dubbelklicka på filen "setup.exe".
4. Detta öppnar Windows installer. Härifrån följer du på skärmen instruktionerna för att installera programmet. Det föreslås att du accepterar standardinstallationsmappen och välj för att installera för "Alla" som använder datorn. Klicka på nästa två gånger och du ser skärmen "var god vänta".
5. Installationen kan ta lite tid beroende på hastigheten på din dator och på om du har de förutsättning extras Microsoft XNA Redistributable och .NET Framework redan installerade. Om du inte har dessa, guidar installationsprogrammet dig genom installationen (kräver internet-anslutning).
6. När installationen är klar klickar du på Stäng för att avsluta installationsprogrammet. Du kan nu säkert ta bort den uppackade installationsmappen och zip-filen från din dator.
7. Installationsprogrammet placerar en genväg till spelet på skrivbordet och också i mappen Interaktiva System NTU i Start-menyn.
8. Dubbelklicka på någon av dessa ikoner för att köra " På jobbcentrum" spelet.

3.0 Rekommenderade specifikationen för måldatorn

3.1. Operativsystem

The following operating systems fully support XNA Game Studio.

Operativsystem	Versioner som stöds
Windows XP (se kommentarer nedan)	<ul style="list-style-type: none">• Home Edition• Professional• Media Center Edition• Tablet PC Edition
Windows Vista	<ul style="list-style-type: none">• Home Basic• Home Premium• Business• Enterprise• Ultimate
Windows 7	<ul style="list-style-type: none">• Home Basic• Home Premium• Professional• Enterprise• Ultimate

3.2. Anmärkningar

- Microsoft Windows Phone SDK stöder inte Windows XP.
- Windows Vista kräver minst Service Pack 2.
- XNA Game Studio själva finns endast på engelska, men det stöds under någon av de tillgängliga språkinställningarna för Windows.
- Administratörsbehörighet krävs inte att köra XNA Game Studio, men de är att installera den. För Windows 7 och Windows Vista krävs förhöjd administratörsbehörighet.

3.3. Maskinvarukrav

Om du vill köra XNA Framework spel på en dator med operativsystemet Windows, behöver du ett grafikkort som stöder, minst Shader Model 1.1 och DirectX 9.0c. Vi rekommenderar att du använder ett grafikkort som stöder Shader Model 2.0, enligt vissa prover och startpaket.

Om du vill köra och felsöka XNA Framework spel för Windows Phone med Windows Phone-emulator, behöver du ett grafikkort som stöder, minst DirectX 10, med en stödjande WDDM 1.1-drivrutin.

Se till att grafikkortet använder den senaste drivrutinen. Kontrollera med maskinvaruleverantören eller [Microsoft Update](#) för att hitta den senaste versionen av drivrutinen.

För att utveckla XNA Framework spel för Xbox 360, behöver du en hårddisk installerad på din Xbox 360-konsolen. Andra maskinvarukrav för XNA Game Studio är identiska med dem för Microsoft Visual Studio 2010. För information om Microsoft Windows Phone SDK krav, se Microsoft Windows Phone SDK [dokumentation](#).

4.0 Spelkontroller

Spelen har gemensamma kontroller som kan användas till att flytta spelkaraktären som samverkar med miljön. Detta kan göras genom att använda tangentbordet, musen eller en Gamepad.

4.1. Tangentbordskontroller

De huvudsakliga tangentbordskontrollerna är:

A	Flytta till vänster
D	Flytta till höger
W	Flytta framåt
S	Flytta bakåt
SPACE	Aktivera interaktion (t.ex. sitta på stol)
L	Sväng höger
J	Sväng vänster
K	Titta ner
I	Titta upp

4.2. Mus kontroller

Kompletteras.

4.3. Gamepad kontroller

Kompletteras.

5.0 Spel Scenario beskrivningar

Det finns 4 simulerade miljöer och 2 spel som kommer att leverera målen för projektet.

5.1. Italienska jobbcentrum

5.1.1 Titel

Italienska jobbcentrum

5.1.2 Ansvarig Partner

Provincia di Parma

5.1.3 Scenario sammanfattning

Syftet med detta scenario är att upptäcka användbara verktyg och information som behövs för att hitta ett jobb.

Scenariot som introducerar spelaren till en realistisk 3D-miljö som representerar ett jobbcentrum i Italien för att bekanta dem med omnejd att förvänta sig när de gör det på riktigt. Spelaren fungerar ett rollspel fallstudie som går genom erfarenheter som de kan stöta på i ett verkligt scenario att besöka jobbet centrum. Dessa inkluderar interaktion med andra jobbcentrum användare, väntar på en avtalad tid-kortplats, förklara sin situation, hitta rätt kontor om du vill gå till och människor du talar till. Längs vägen i rollen som interagerar spelar scenario användaren med jobbcentrums personal och besökare som ger information och viktiga fakta om processen för att få ett jobb. Spelaren får också lära sig olika sätt där de kan förbereda sig för jobbet som kan följa för att förbättra deras möjligheter att kunna acceptera de jobb.

5.1.4 Lista över attitydhinder

- kunskaper i italienska språket, både talat och skrivit (**väsentligt**)
- missförstånd av roller och kompetens: vem gör vad eller korrekt fördelning av uppgifter (**väsentligt**)
- tendens att replikera regler och villkor för födelseplatser när det gäller arbetsvillkor och jobbsökning (**väsentliga**)
- tendens att replikera traditioner av födelseplatser avseende kön och arbetsmarknadens segmentering (**skulle vara bra**)
- godkännande/söka efter genväg lösningar, även knappt olagliga (**skulle vara bra/viktigt**)

5.2. Svenska rekryteringsintervju

5.2.1 Titel

"Cirklar av inflytande - hjälp eller hinder", branschövergripande kommunikation och adressering av arbetsplatsfärdigheter

5.2.2 Ansvarig Partner

Swedish Telepedagogic Knowledge Centre, Nyköping, Sverige

5.2.3 Scenario sammanfattning

Dialogen äger rum i ett rum med ett bord och fyra stolar stående på alla fyra sidor av bordet. De fyra aktörerna i dialogen sitter på en av stolarna var, den främsta skådespelaren arbetssökande per anställd, sitter från dörren, inför dörren. Arbetsgivaren kommer in i rummet genom dörren när spelet startar och sitter närmast dörren medan de andra två aktörerna sitter, en på varje sida av medarbetare/skådespelare.

Vänstern och den högra väggen i rummet har smart boards (interaktiva spiralblock), som kan ses av arbetsgivaren och medarbetaren/main skådespelare från en vinkel eller stålrörets. Styrelsen är möjligt att interagera med genom den främsta skådespelaren (möjligt även av arbetsgivaren om spelet i multiaktör modalitet) i vyn vinkelrätt.

Konferensrummet har en dörr från vilken arbetsgivaren träder i rummet när spelet startar och lämnar rummet när spelet slutar. Den främsta skådespelaren sitter på sin stol under hela interaktionen inom spelet och det gör de två andra personerna till vänster och till höger främsta skådespelare. När en kommentar eller ett svar ges av den viktigaste aktören när "kameran" visar på rummet bakom de främsta skådespelaren, med kameran visar arbetsgivaren i centrum och de två andra aktörerna (om den ingår i spelet) visas på varje sida av bordet och visar baksidan av chefen för den viktigaste aktören i bilden nedre framsida.

När den viktigaste aktören förväntas/begärs att göra val/ordna eller prioritera objekten föreläggs den främsta skådespelaren på någon av de två styrelserna i rummet sedan plattorna på väggen redovisas i en hörnvinkel visa första och när styrelsen klickas det överför till en vinkelrät vy och aktiverar sin interaktiva modalitet. Styrelsen till vänster om den främsta skådespelaren ger översikter medan styrelsen på höger sida visar detaljer för vissa delar av delar på motsatt sida. Den stödjande skådespelaren (t.ex. rådgivare/vän) förväntas främst ge kommentarer/reflektioner om artiklar i ingående styrelsen (vilket är bakom personen) medan den andra sekundära skådespelaren (kollega/neutral person) till vänster om den viktigaste aktören förväntas främst ge kommentarer, reflektioner om översikt visas i styrelsen bakom personen.

5.2.4 Lista över attitydhinder

Uppfattningar på branschövergripande meddelande och relaterade arbetsplatsen kunskaper enligt STPKC-kompilerad referens dokumentation tillgänglig inom Pause-VCP på frågor och definitioner av branschövergripande meddelande befogenheter och relaterade arbetsplatskompetens (se referenser i VCP virtuella bibliotek för detaljer).

5.3. UK jobbcentrum

5.3.1 Titel

Jobbcentrum

5.3.2 Ansvarig Partner

Greenhat Interactive Ltd

5.3.3 Scenario sammanfattning

Detta är ett scenario som syftar till att införa en spelare till en UK jobbcentrum och att lära dem vad att förvänta sig från deras första besök där.

Scenariot fungerar som ett rollspel fallstudie där spelaren är flykting, som är obekanta med layout, processer och personal på ett UK jobb centrum. En bildrealist 3D jobbcentrum miljö används för att visa spelaren vad att förvänta sig att den platsen för att se ut. Flyktingen har fått en ledighet brev och är nu tillåtet att leva och arbeta i Förenade kungariket. Någon har sagt till honom att han bör ta brevet till jobbcentrum, men han är inte säker på varför. Det går igenom processen att flyktingen anländer till jobbcentrum, möter den nuvarande personalen och presenterar brevet till chefen. Spelaren sedan upptäcker vad jobbcentrum kan hjälpa till med, och får också information om var annars de kan se för att hitta jobb, och även där att få råd i andra frågor som boende.

5.3.4 Lista över attitydhinder

- Inte veta hur eller var att söka jobb
- Rädsla att bli värre ut ekonomiskt (förlorar förmåner)
- Språk
- Låga nivåer av förtroende och självkänsla
- Bristen på UK erfarenhet
-
-
- Bristande förståelse för UK sysselsättning kultur och hur du tillämpar för jobb
-
-
- Rasism och fientlighet
-
- Osäkert lagenligheten av anställa flyktingar
-
- Osäker vilka pappersarbete/identitetshandlingar behövs
-
-

- Allmänhetens uppfattning om flyktingar är så negativ

5.4. UK jobbintervju

5.4.1 Titel

Jobbintervju

5.4.2 Ansvarig Partner

Greenhat Interactive Ltd

5.4.3 Scenario sammanfattning

Detta är ett scenario som syftar till att införa spelaren på vad att förvänta sig från en anställningsintervju i Förenade kungariket.

Detta är en jobb intervju scenario. Det utförs som en rollspel fallstudie scenario där spelaren upplever intervjun som asylsökande. Spelet innehåller en bildrealist 3D-miljö. Intervjun genomförs med tre intervjuerna med olika synvinklar och personligheter. Spelaren får se inte bara vad sagts i intervjuerna, men också ser deras tankar som intervjun fortskrider. Förhoppningen är att denna process kan väcka empati med och förståelse för andra människor i rummet, och lära spelaren att få ut mesta möjliga av processen och för att förbättra deras möjligheter att bli framgångsrika genom att korrigera sina svar när de inser de har gjort ett oklokt svar.

5.4.4 Lista över attitydhinder

- Osäker om lagenligheten av att anställa flyktingar
- Försiktig med rubba nuvarande arbetskraft
- Osäker vilka pappersarbete/identitetshandlingar behövs
- Tar för lång tid att utföra kontrollerna som krävs för identitet-status
- Kostnad –den extra kostnaden för identitet-status kontroller
- Språk
- Bevarande frågor – fruktar att efter investera tid och pengar i anställa och utbilda dem, kommer de att återvända till sitt ursprungsland
- Kostnad – extra kostnader vid induktion som utbildningen tar längre tid på grund av språkfrågor
- Rädd för omedvetet anställa någon olagligt och som utreds av Home Office
- Allmänhetens uppfattning om flyktingar är så negativ
- Religiösa och kulturella frågor – att ge plats och tid för bön m.m.

Student utvecklade spelet – arbetssökande

5.4.5 Titel

Arbetssökande

5.4.6 Skärmdump



5.4.7 Scenario sammanfattning

En första person rollspel i Flash där spelaren är en flykting som söker arbete i Förenade kungariket som gör en avtalad tid i jobbcentrum och sedan går på det första mötet.

Detta är ett spel där spelaren är en flykting som har sorterat ut sitt boende, har fått rätt att förbli och vill hitta ett arbete. Scenariot omfattar dem kontakta jobbcentrum via telefon för en avtalad tid, och sedan besöker centret för detta första möte och interagera med de olika människor som de skulle stöta i verkliga livet. Det introducerar spelaren till de förfaranden som skulle upplevas i jobbcentrum som väntar på avtalade tider, begränsningar av personalens tid och interagerar med andra jobbcentrum användare att ta reda på nyttig information.

5.4.8 Kunskap assimilerat

- Jobbcentret har vissa restriktioner för informationsdelning
- Du kan ansöka om ett nationellt försäkringsnummer på jobbcentrum
- Det finns många hinder för anställning
- Det är inte enkelt att lösa som en migrerande arbetstagare
- En rådgivare eller partner kan sitta med jobsökanden på intervjuer
- Vissa människor har negativa attityder till invandrare arbetstagare

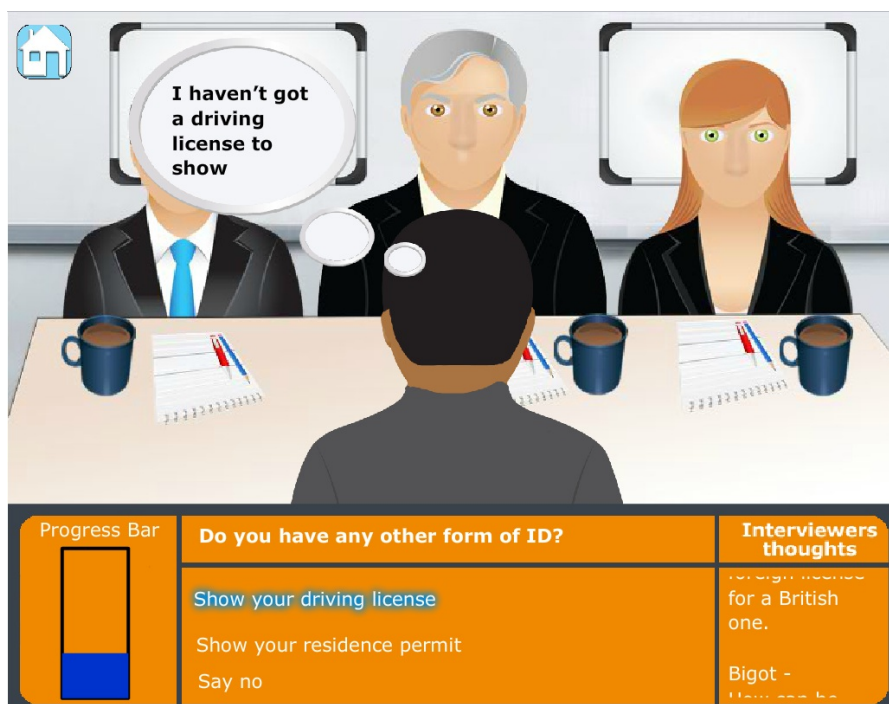
- Andra arbetssökande kan vara fientliga
- Du kan använda stödorgan som hjälper dig på jobbcentrum
- Du kan söka efter ett jobb online
- Du kan göra anspråk på förmåner online
- Du kan göra anspråk på kallt väder betalningar online
- Information om upphandling av sysselsättning
- Minimilönen information
- Skattemässiga avdrag
- Tjänster som tillhandahållas av jobbet plus
- Information om online support-tjänster

5.5. Student utvecklade spelet - stereotyp

5.5.1 Titel

Stereotyp

5.5.2 Skärmdump



5.5.3 Scenario sammanfattning

Spelet är ett intervju-scenario som spelas som ett rollspel där spelaren frågas ett antal frågor och förväntas svara från en uppsättning med flerval svar.

Spelaren väljer en karaktär att spela från två alternativ och sedan placeras i en intervju sysselsättningssituationen. Det finns tre karaktärer som intervjuar spelaren. Dessa har olika åsikter och värderingar och deras egenskaper kan i stort sett beskrivas av en politiskt korrekt person, en bigot och en praktisk person. När varje fråga har ställts, spelaren kan hovra över de möjliga svar och se vilka tecken de leker tänker om detta särskilt svar samt som vad intervjuerna tänker om svar som erbjuds. Detta gör att spelaren kan välja lämpliga svar som kommer att glädja de intervjuande samtidigt som återspeglar ärliga åsikter som svarspersonen.

Att spelar båda scenarierna belyser skillnaderna mellan tankar för intervjuare och intervjuade till de olika möjliga frågorna samt svar på frågorna i intervjun.

5.5.4 Kunskap assimilerat

För jobbsökanden:

- Ge förtrogenhet med den sannolika processen av en anställningsintervju i Förenade kungariket
- Vad pappersarbete kommer att krävas
- Positiva attityder att förmedla vid intervjun
- Visa användaren hur arbetsgivare ibland är för vissa människor för jobbet innan de ens har uppfyllt dem.
- Betonar vikten av ett bra CV för att få ett jobb
- Visa behovet av att skapa ett bra första intryck,

För arbetsgivaren

- Visa arbetsgivare hur svårt flyktingar kan hitta intervjuprocessen när de är eventuellt redan i underläge
- Visa att kolleger kan ha mycket olika åsikter till dem

6.0 XNA Redigeringsmiljön

Detta är en äldre version av redigeringsmiljö beskrivning (2011) men det kan vara en bra guide till delar av miljön och Steve kan också ha en senare version:

6.1. Simulering översikt

Den övergripande simuleringen kommer att bestå av genomförandet av fyra 3D-interaktiva simuleringar 5-10 minuter långa, att ta itu med hindren för arbetsgivare som invandrare och flyktingar (asylsökande) möter när de försöker komma in på arbetsmarknaden med hjälp av datorspel och software development kit.

Simuleringarnas kärnstruktur är en motor/system som underlättar redigering och uppspelning av sociala inom ramen scenarier, utvecklades från berättelser som tillhandahålls av partnerskapet, att ta itu med hindren för sysselsättningen att invandrare och flyktingar (asylsökande) försöker komma in på arbetsmarknaden. (t.ex. mobbning, diskriminering, stress och rasism på arbetsplatsen).

Motor/systemet måste underlätta skapande, förvaltning och uppspelning av spelet, fram inom samtida, grafiska och potentiellt fonetiskt rika, 3D spelmiljö.

Denna miljö innehåller ljud, landskap, användarstyrd tecken, icke-spelare tecken (med importerade/registreras eller text till tal ljud dialog), interaktiva element och animering som kombineras av en icke-teknisk skribent för att skapa realistiska och engagerande interaktion scenarier som kan spelas upp i realtid game-play driven sammanhang.

[Anm: Som beskrivs i spelets förslag dokument]

6.2. Maskinvara specifikation

Data som sammanställs under de föregående arbetspaket har indikerat att resursbegränsningar för mål demografiska uppgifter kräver att utvecklade programvara måste kunna köra på lägre maskinvara och också potentiellt mobila plattformar.

Om du vill köra XNA Framework spel på en dator med operativsystemet Windows, behöver du ett grafikkort som stöder, minst Shader Model 1.1 och DirectX 9.0 c. Microsoft rekommenderar att du använder ett grafikkort som stöder Shader Model 2.0, som krävs av vissa av sina prover och startpaket.

[Anm: Som beskrivs i spelets förslag dokument]

6.3. Editor översikt

Sortering av data från de tidigare arbetspaket har angivit ett primärt krav för ytterligare slutprodukt som erbjuder simulering med kapacitet för anpassningsbart innehåll skapas.

Tanken är att underlätta detta krav en WinForm/WPF tillämpning som utvecklas som underlättar för innehåll utvecklas i en fristående (offline) körningsscenario.

Alla innehåll/data/struktur definieras via redigeraren bör vara sparade externt och filer om du vill konstruera bör vara författade i ett universellt format som XML som skulle underlätta möjligheterna att ytterligare redaktionella verktyg utvecklas för att underlätta ytterligare utvecklingsscenarier (t.ex. gåvor framtida avsättning för online innehållsproduktionen).

Motivering för detta krav är flyktiga karaktär av specifika uppgifter relaterat innehåll (t.ex. adresser och lagstiftning för ytterligare utvidgning av systemet för att inkludera en webbplats värd metod för att skapa innehåll, men den senare är utanför ramen för detta projekt).

Editorn skall vara konstruerad med standard widget uppsättning .net framework som består av element som nedrullningsbara kombinationsrutor och redigerbara text former.

Tanken är att bestämmelsen skulle vara begåvade för att redigeraren ska också underlätta produkt artefakter som skärmens frestande och vardagliga samtalsuttryck strukturer. Detta element skulle göra simulerade uppspelning av inom shell användning via tillhandahållande av en host XNA fönster (dvs. simulering player komponenten).

6.4. Editor funktioner

Följande beskrivs de rudimentära krav för editor funktioner som förutses i detta skede av produktutvecklingen:

1. Förmåga att definiera i spelmenyn skärmar och författare/redigera relaterade textinnehåll.
2. Förmåga att författare konversation skript och fördela miljömässiga utlösare för uppspelning av sådant innehåll.
3. Rudimentär kapacitet för manipulering av anpassad modell/miljö
 - a. Det bör noteras att nuvarande XNA SDK begränsningar kan kräva produktuppdateringar för att underlätta expanderbara modell uppsättningar.

Denna förteckning skall utvidgas när produkt utveckling fortskrider.

6.5. Spelets Builder och redigering komponenter

Tanken är att de utvecklade spelet/simulering editor och builder kommer att bestå av följande komponenter:

1. Display Builder
2. Miljö Builder
3. Konversation Builder
4. Översättningsverktyg
5. Scenario Builder
6. AI skriptverktyg

Komponenterna kan kort beskrivas på följande sätt:

6.6. Display Builder

Windows forms-program som möjliggör konstruktion av 2D-visa media (HUD och skärmar) som 3D-vyn i 3D-miljö. Innehållet kan redigeras i realtid. Bestämmelse är begåvad för manipulering av:

- Bilder
- Text
- Knappar
- Text Input

6.7. Miljö Builder

Windows forms-program som möjliggör konstruktion i 3D-scener som formulerar 3D-interaktion miljön. Bestämmelse är begåvade för manipulering av artefakter som:

- Modell – e.g. plats
- Kamera

- Aktivering av element t.ex. light switch, konversation
- Avatar placering

6.8. Konversation Builder

Windows forms-program som möjliggör konstruktion av text baserade konversation. Att vara begåvade för identifiering och aktivering av motsvarande ljud.

6.9. Översättningsverktyg

Windows forms-program som gör det möjligt för översättning av alla spelinnehåll. Data kommer att läsas in från XML-filer som genereras via andra utvecklingsverktygets komponenter som möjliggör språk specifika motsvarigheter att genereras och sparas.

Spel/simulerings spelaren kommer sedan att kunna läsa in dessa filer för uppspelning.

6.10. Scenario Verktyg

Windows forms-program som möjliggör orkestrering av innehåll för att bestämma progression genom simulering.

6.11. AI Skriptverktyg

Windows forms-program som möjliggör orkestrering av AI i 3D-miljö. Artefakter av verktyget kommer att omfatta navigationsändamål definition och orsak och verkan scenarier dvs. aktivering av konversation på avstånd osv.

6.12. Ingång

Tanken är att bestämmelsen kommer att vara begåvad för innehåll skapare att definiera punkter träder i simuleringen. En startpunkt i detta sammanhang blir i praktiken en genväg till en bestämd kontrollpunkt för att underlätta kapacitet för en session master/arrangör att konstruera en session av samverkan kring ett visst avsnitt av innehåll t.ex. i samband med jobbcentrumets scenario du kan hoppa direkt till en interaktion som reflekterande samtal med stöd anställd, så sätt kringgå ikraftträdande simulering och potential leda tillägg som att få en biljett etc.

I dessa scenarier kommer spelaren alltid ange med eventuella viktning åtgärder som neutrala. Bestämmelse bör vara begåvade för att expandera på denna förmåga enligt mandatet för framtida verk.

Ingångar kommer att ges via scenario builder.

6.13. Spara och Ladda

Alla spara och läsa in data kommer att ske via användning av XML-filformat. Data kommer att lagras i antingen isolerad lagring och dedikerad lagring beroende på sammanhang.

6.14. Användbara video utbildningsresurser

Filmerna kommer att vara användbara i lärarnas handbok – kanske som en bilaga eller integrerade i beskrivningarna som scenario:

Se <http://www.youtube.com/playlist?list=PL4DEAA388A1404DED>