



RELAZIONE SUL WORKSHOP

Formare gli operatori giovanili nella progettazione di videogiochi no-coding



Cofinanziato
dall'Unione europea



Akademia
Humanistyczno
Ekonomiczna w Łodzi



**Titolo e codice del progetto**

EU VIDEO GAMES (2024-2-PL01-KA220-YOU-000286883)

Titolo del risultato del progetto

WP2A4 Internal training session: Workshop report

Data di presentazione

Febbraio 2025

Partner partecipanti

Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Lodzi (Polonia, coordinatore principale)

EGLE - European Gamification in Learning and Education (Belgio, leader dell'attività)

Euphoria Net Srl (Italia)

Asociacija Tavo Europa (Lituania)

Fundacja Sempre a Frente (Polonia)

Sommario

I. Introduzione	4
Contesto: Il perché della sessione di formazione interna	4
Panoramica della sessione di formazione	5
II. Programma dettagliato e attività	7
Giorno 1 – Introduzione e conoscenza degli strumenti	7
Giorno 2 – Co-creazione avanzata e sperimentazione	14
Giorno 3 – Presentazione dei risultati e riflessione	17
III. Processo di apprendimento post-workshop e raccolta di feedback	21
Processo di apprendimento post-workshop	21
Feedback dei partecipanti	21
Allegati	27
Meccaniche chiave per ogni tipo di gioco	27
Risorse e strumenti utili	28
Programma completo del workshop (prima delle modifiche)	29
Istruzioni dettagliate per il compito 1 (Genially)	31
Istruzioni dettagliate per il compito 1 (RPG Maker MV)	37

I. Introduzione

Contesto: Il perché della sessione di formazione interna

Il progetto EU Video Games è dedicato al miglioramento dell'educazione civica dei giovani in tutta Europa attraverso il potenziamento delle competenze digitali e pedagogiche degli operatori giovanili. Esso si basa saldamente sul riconoscimento che l'apprendimento basato sul gioco (GBL) è estremamente rilevante ed efficace nel lavoro giovanile moderno. I giochi digitali offrono ambienti coinvolgenti, interattivi e sicuri in cui i giovani possono sviluppare in modo naturale le competenze essenziali del XXI secolo, tra cui la risoluzione di problemi complessi, il pensiero critico, la cooperazione e l'alfabetizzazione digitale, affrontando al contempo obiettivi educativi o sociali, rendendo così l'apprendimento sia utile che divertente.

Una scelta strategica fondamentale per questo progetto è l'attenzione alla creazione di giochi senza codice. Questo approccio è cruciale perché riduce drasticamente le barriere all'ingresso per lo sviluppo dei contenuti. Utilizzando piattaforme intuitive e visive, gli operatori giovanili hanno la possibilità di progettare e prototipare i propri giochi educativi specifici per il contesto senza bisogno di competenze di programmazione tradizionali. Ciò garantisce che il processo di creazione digitale sia accessibile, consentendo una più ampia partecipazione e una più rapida diffusione di strumenti di apprendimento personalizzati per i giovani.

Questo workshop di formazione interna, che ha supportato direttamente lo sviluppo della **guida tecnica** e della **guida ai contenuti**, è servito come misura obbligatoria di capacity building. Ha facilitato il necessario scambio tra esperti tecnici e rappresentanti di tutte le organizzazioni partner. L'obiettivo principale era quello di garantire un livello standardizzato e di alta qualità di competenze e abilità rilevanti in tutto il consorzio. Questa comprensione tecnica condivisa e l'allineamento pedagogico sono fondamentali per il successo della fase successiva del progetto: la creazione collaborativa dei giochi modello WP3.

Pertanto, il workshop ha garantito che le competenze acquisite fossero direttamente applicabili allo sviluppo dei risultati intellettuali finali ad alto impatto del progetto UE sui videogiochi e ha assicurato che ciascuna organizzazione ricevesse le risorse e le conoscenze necessarie non solo per creare i giochi modello, ma anche per guidare i giovani e gli operatori giovanili nella creazione di videogiochi durante la fase di test.

Panoramica della sessione di formazione

La sessione di formazione interna dell'UE sui videogiochi si è svolta in Belgio, dove EGLE, responsabile di questo risultato, ha accolto 2 persone provenienti da ciascuna organizzazione partner del progetto per 3 giorni di presentazioni, discussioni e applicazioni pratiche delle tecniche di progettazione dei giochi e sperimentazione. Il presente rapporto mira a descrivere in dettaglio lo sviluppo e i risultati di questo workshop per consentire alle organizzazioni giovanili di replicarne i principi e formare gli operatori giovanili nella progettazione di giochi senza codice.

Luogo: Mons, Belgio

Data: dal 4 al 6 novembre 2025 (2,5 giorni)

Destinatari: Futuri game designer con esperienza nel lavoro con i giovani

Strumenti usati: Genially & RPG Maker MV

Modalità di partecipazione: 1 gruppo di 4 partecipanti per strumento, suddiviso in coppie composte da 1 partecipante di ciascuna organizzazione partner

Obiettivo: Formare i partner del progetto e gli operatori giovanili con poca o nessuna esperienza nella progettazione di videogiochi affinché acquisiscano le conoscenze e le competenze pratiche necessarie per creare brevi videogiochi educativi utilizzando motori di gioco senza codice.

Risultati attesi per ciascun partecipante

- ✓ Realizzare un **breve prototipo di gioco** funzionale che includa un'introduzione, 3 missioni e una scena finale, utilizzando Genially o RPG Maker MV.
- ✓ Dimostrare una chiara comprensione dei **principi di base della progettazione di giochi**, inclusi obiettivi, regole, flusso, sfide e feedback.
- ✓ Applicare semplici **meccaniche di gioco** come interattività, scelte ramificate, drag-and-drop, trigger di eventi, percorsi condizionali e integrazione multimediale.

Approccio pedagogico

- ✦ **Apprendimento attraverso la pratica:** applicazione pratica dei principi e degli obiettivi attraverso la creazione di contenuti concreti.
- ✦ **Esplorazione guidata:** istruzioni dettagliate con obiettivi specifici e guida continua adattata.
- ✦ **Collaborazione tra pari:** cooperazione multilingue e interculturale in coppie provenienti da organizzazioni e contesti diversi.
- ✦ **Prototipazione a ciclo breve:** creazione sperimentale, compito per compito, con feedback immediato e iterazione.
- ✦ **Riflessione e metacognizione:** presentazione dei risultati finali e discussioni sul potenziale educativo e sugli adattamenti pertinenti.

II. Programma dettagliato e attività

Panoramica del programma

- ✦ Giorno 1 (9:30 - 17:30) – Introduzione e familiarizzazione degli strumenti
- ✦ Giorno 2 (9:30 - 17:30) – Co-creazione avanzata e sperimentazione
- ✦ Giorno 3 (9:30 - 11:30) – Presentazione dei risultati e riflessione

Giorno 1 – Introduzione e conoscenza degli strumenti

INTRODUZIONE & DIAGNOSI

- **Quali videogiochi conosci e ti piacciono?**
- **Quanto spesso giochi ai videogiochi?**
- **Che tipo di giochi vorresti creare?**
- **Hai già creato contenuti digitali interattivi?**
- **Quanto ti senti a tuo agio con le competenze digitali?**



Icebreaker & diagnosi

Il workshop è iniziato con un'attività di rompighiaccio e una diagnosi globale incentrata sulla valutazione dell'esperienza e delle conoscenze dei partecipanti in materia di videogiochi, sia come giocatori che come creatori, al fine di adattare adeguatamente la guida e bilanciare i gruppi. Alcuni partecipanti hanno riferito di giocare regolarmente (principalmente platform e giochi narrativi), ma la maggior parte non aveva mai creato contenuti digitali (solo 2 avevano già utilizzato Genially con interazioni di base).

Test di gioco

I partecipanti hanno giocato a 2 giochi selezionati da EGLE da un altro progetto Erasmus+, come esempi di ciò che si potrebbe creare per questo progetto, utilizzando gli stessi strumenti che intendevano imparare, con restrizioni e aspettative di qualità simili.

I giochi selezionati, dal **progetto D-ESL**, sono:

- ✦ “The Crow and the Enchanted Fort” (creato con Genially)
- ✦ “V0c’s Journey 2 – The Letter” (creato con RPG Maker MV).

Divisione in gruppi

Ai partecipanti è stato chiesto quanto si sentissero sicuri nell'utilizzare uno dei due strumenti selezionati sulla base dei giochi che avevano provato e della loro esperienza precedente. Sono stati quindi divisi in gruppi in base alle loro risposte, in modo da garantire che le coppie avessero livelli di competenza equilibrati. Ogni gruppo principale si è concentrato su uno degli strumenti, con sottogruppi composti da coppie formate da un individuo di ciascuna organizzazione partner (rappresentati come P1 o P2 accanto ai rispettivi loghi).

GRUPPO 1  genially		GRUPPO 2  RPGMAKERMV	
 P1	 P1	 P2	 P2
 P1	 P1	 P2	 P2

Introduzione ai principi della progettazione dei giochi

INTRODUZIONE AL GAME DESIGN

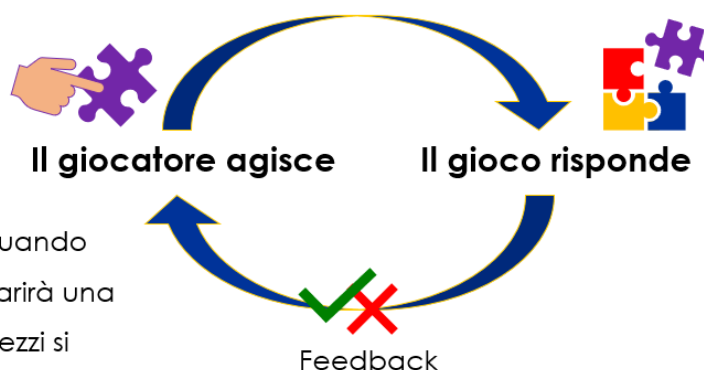
“Un gioco è un sistema interattivo in cui i giocatori raggiungono degli obiettivi rispettando regole e ricevendo feedback in base alle loro azioni.”

Per esempio:

Obiettivo: Posiziona i pezzi del puzzle

Regole: Devono essere di colori diversi rispetto ai pezzi adiacenti.

Feedback: Una spunta verde apparirà quando l'azione è corretta, in caso di errore apparirà una croce rossa. Una volta posizionati tutti i pezzi si sbloccherà il livello successivo.



IL FLUSSO DI UN GIOCO

Ogni fase del gioco dovrebbe essere:

- ✓ Stimolante, più difficile di quella precedente per non annoiare
- ✓ Accessibile, per non creare frustrazione
- ✓ Coerente, per non demotivare



MECCANICHE COMUNI

La maggior parte dei giochi coinvolge le stesse meccaniche di base:

- ❖ Sistema narrativo e trama basata sui personaggi
- ❖ Missione, quests o compiti
- ❖ Traguardi e ricompense
- ❖ Mappe o elementi visivi interattivi
- ❖ Serie di dialoghi o scelte
- ❖ Eventi programmati o a tempo
- ❖ Feedback attraverso testi, suoni o elementi visivi

PROCESSI DEL GAME DESIGN

- ✓ Definisci un obiettivo o missione principale.
- ✓ Scegli una meccanica semplice da cui iniziare a costruire
- ✓ Crea 3 momenti chiave: Introduzione – Sfida – Feedback.
- ✓ Mantieni il tutto chiaro, significativo e rilevante.
- ✓ Testa, osserva, adatta: modificherai più volte la prima bozza.
- ✓ Testa il prodotto finale con persone esterne per individuare difetti e possibili miglioramenti.



LE PIATTEFORME CHE UTILIZZERAI



- Presentazioni visive interattive ("PowerPoint potenziato")
- Integrare elementi multimediali
- Percorsi ramificati attraverso elementi cliccabili
- Ampia gamma di funzionalità con strumenti S'CAPE

Ideale per: Dialoghi interattivi, processo decisionale, quiz visivi, mappe interattive.



- Avventure incentrate sulla storia
- Creazione di giochi basati su eventi tramite comandi visivi e script di base
- Sistemi integrati per personaggi e dialoghi
- Strumenti per creare mappe a tasselli

Ideale per: Avventure di ruolo storiche, narrazioni guidate dai personaggi, giochi basati su missioni, simulazioni politiche e comunità.

EGLE ha presentato i principi generali della progettazione dei giochi, in particolare i concetti di feedback loop, flow e core mechanics, insieme ad alcune specifiche sui motori di gioco che sarebbero stati utilizzati durante il workshop. I partecipanti erano attenti e interessati e si aspettavano di avere domande specifiche una volta che avessero iniziato ad applicare questi principi nella pratica.

Attività 1: Configurazione degli strumenti ed esplorazione guidata

ADESSO TOCCA A TE!

Compito 1: Replica una scena introduttiva semplice.

Usa i file della cartella condivisa "Compito 1 – Introduzione".

GRUPPO 1  genially	GRUPPO 2 
Crea elementi di base come interazioni e transizioni	Crea mappe, personaggi ed eventi basici

Ai partecipanti è stato chiesto di avviare lo strumento loro assegnato e di accedere a una cartella Dropbox condivisa contenente tutta la documentazione pertinente. Qui hanno trovato le istruzioni dettagliate per l'attività 1, che hanno seguito per familiarizzare con lo strumento e le sue caratteristiche principali creando una scena

introduttiva che includeva elementi di base (pulsanti, caselle di testo, mappe, personaggi) e interazioni rilevanti (selezioni, transizioni, dialoghi, scelte multiple, eventi chiave). Hanno lavorato più velocemente del previsto e si sono immersi nell'attività, andando oltre le istruzioni e proponendo una più ampia varietà di elementi nella loro scena introduttiva.

Compito 2: Sviluppo pratico e costruzione della scena

CREAZIONE DELLE SCENE

Compito 2: Replica una missione: parla con un PNG, trova un oggetto, sblocca una porta. Usa i file della cartella condivisa "Compito 2 – Creazione delle scene".

GRUPPO 1	GRUPPO 2
 genially	
Esplora gli strumenti di S'Cape e crea la prima missione.	Esplora le risorse del gioco e crea la prima missione.

Una volta terminata la stesura della scena introduttiva, i partner hanno iniziato a lavorare sulla prima missione, che prevedeva l'interazione con un personaggio, la ricerca di un oggetto e l'apertura di una porta (utilizzando lo strumento S'Cape "Brian" per Genially; eventi comuni e rami condizionali per RPG Maker MV). Hanno avuto il tempo e la libertà di esplorare i motori oltre le istruzioni, aggiungendo animazioni ed elementi visivi.

Con 2 ore di anticipo rispetto al programma, alcuni partecipanti avevano iniziato a lavorare al compito 3 e avevano costruito una storia concreta e degli obiettivi finali. A quel punto, EGLE prevedeva che i partner sarebbero stati in grado di finalizzare un gioco completo prima del previsto e ha proposto che, una volta raggiunti i risultati attesi per ogni attività, avrebbero potuto iniziare a lavorare sull'altro motore per alcune attività entro la fine del workshop, in modo che ogni partecipante avesse la possibilità di esplorare entrambi i motori con una guida chiara e diretta.

Compito 3: Sviluppo pratico e costruzione della scena

CONTINUIAMO A PROGETTARE!

Compito 3: Replica una missione multitasking (scelte/azioni multiple).

Usa I file nella cartella condivisa "Compito 3 – Sviluppo della scena".

GRUPPO 1  genially	GRUPPO 2 
Esplora l'interattività e gli strumenti aggiuntivi.	Esplora i movimenti e la ramificazione condizionale.

Alla fine del primo giorno, ogni gruppo aveva già esplorato questo compito, che era stato originariamente pianificato per il secondo giorno. Come osservato, i partecipanti sono stati in grado di acquisire rapidamente familiarità con questi strumenti e ampliare le loro aspettative esplorando oltre le funzionalità indicate. Ciò ha dimostrato che la selezione del motore e le istruzioni erano sufficientemente chiare da essere comprese rapidamente e utilizzate correttamente, consentendo un'integrazione efficiente, un'applicazione concreta e una maggiore creatività.

Resoconto e scambio tra colleghi

DEBRIEF E CONFRONTO TRA PARI

- **Cosa hai imparato?**
- **Quali sfide o difficoltà hai incontrato?**
- **Cos'altro si potrebbe fare?**
- **Cosa vorresti sviluppare, creare o esplorare nel Giorno 2?**



Alla fine della giornata, i partner hanno affermato di aver imparato molto e di sentirsi più sicuri nella loro capacità di creare contenuti digitali interattivi. Sebbene alcuni abbiano avuto qualche difficoltà in più a immergersi nella formazione a causa dell'attenzione rivolta alle nozioni tecniche di base, hanno compreso la necessità di padroneggiare appieno tali aspetti prima di immergersi nei contenuti educativi e

creativi. Altri partner, invece, avevano già creato un'avventura creativa, in particolare quelli che lavoravano con RPG Maker MV, che ha consentito un'esplorazione più creativa e la rassicurazione che ciò che era stato creato assomigliasse già a un vero e proprio videogioco.

È importante notare che tutti i partner hanno continuato a lavorare sui loro giochi durante le pause previste, seguendo il proprio ritmo per esplorare le funzionalità dei motori, con ogni coppia che faceva delle pause quando ne sentiva il bisogno. Pertanto, il programma previsto era essenzialmente una linea guida globale e le fasce orarie sono state riadattate alle esigenze e alle preferenze di ciascun sottogruppo, in modo da non interrompere il loro processo creativo ed esplorativo, che differiva da un partner all'altro.



Giorno 2 – Co-creazione avanzata e sperimentazione

Brainstorming: concetti educativi e idee per i contenuti

Sebbene il workshop fosse incentrato sullo sviluppo delle competenze tecniche, l'obiettivo finale della sessione di formazione era quello di consentire ai partner di applicare tali competenze alla creazione di videogiochi educativi incentrati sull'educazione civica, i valori dell'UE e la sostenibilità.

Utilizzando una diapositiva PowerPoint vuota come base, i partecipanti hanno discusso e proposto una selezione di scenari e idee narrative per coinvolgere i giovani in varie situazioni civiche e insegnare argomenti civici attraverso brevi videogiochi. L'idea di un partner ha ispirato un altro, e ciascuno ha esplorato potenziali storie su cui basare i propri giochi futuri, attingendo alle competenze sviluppate durante il workshop.

Alcuni partecipanti avevano incluso elementi educativi rilevanti nei loro giochi fin dal primo giorno, mentre altri si erano concentrati sulla meccanica e sulla creatività senza vincoli educativi, riconoscendo che i giochi potevano essere rimodellati in esperienze educative una volta acquisita la sicurezza necessaria per "giocare" con le caratteristiche dei motori di gioco selezionati.

BRAINSTORMING



Brevi scenari di gioco per l'educazione civica:

- Simulazione di una società: l'importanza del voto, l'impatto sulle minoranze ("Un modo in cui le donne non hanno voce")
- Elezioni democratiche con personaggi storici: viaggi nel tempo, collezionare pezzi di un puzzle ricevuto da ogni personaggio per costruire la storia
- Viaggio nel tempo "Christmas Carol": l'impatto delle decisioni e le conseguenze nel tempo
- Viaggio tra le isole presenti sulla mappa: argomenti civici di base sull'UE
- Costruzione di una comunità basata su regole e morali specifiche, notizie fake e disinformazione
- Ripristino di una comunità/città dopo la scomparsa del sindaco

RENDOLO EDUCATIVO

- Stabilisci le impostazioni in base al livello e alle esigenze dei gruppi target.
- Definisci degli obiettivi, il tema educativo e i concetti chiave.
- Identifica un obiettivo di apprendimento per ogni missione.

Qualche pensiero? Suggerimento? Idea?
Preoccupazioni? Dubbi? Esigenze?



Nota: Per iniziare la giornata era previsto un riassunto dei risultati ottenuti durante il primo giorno e l'analisi degli obiettivi originali del secondo giorno, ma a causa di modifiche al programma dovute ai rapidi progressi dei partecipanti e all'ampio debriefing completato alla fine del primo giorno, abbiamo saltato il riassunto e abbiamo iniziato la giornata con un brainstorming.

Compito 4: Completare lo sviluppo del prototipo

IN SINTESI

Compito 4: Replica una missione di consolidamento e una possibile scena finale. Usa i file nella cartella condivisa "Compito 4 – Consolidamento e scena finale".

GRUPPO 1	GRUPPO 2
 genially	
Sviluppa interattività e funzionalità a trascinamento.	Sviluppa elementi visivi, eventi paralleli e movimenti.

Come previsto, i partner hanno ampliato le funzionalità richieste e hanno proposto elementi aggiuntivi per le loro missioni e la scena finale. Il gruppo Genially è riuscito a completare i propri giochi prima del previsto, poiché le funzioni chiave del motore erano state esplorate completamente entro la metà del secondo giorno, consentendo ai partecipanti di iniziare a esplorare i primi compiti su RPG Maker MV per sviluppare ulteriormente le proprie competenze digitali e imparare a utilizzare un motore tecnicamente più complesso.

Compito 5: Ritocchi finali

RIFINITURE FINALI!

Compito 5: Completa 3 scene principali e una possibile scena finale.

Usa le risorse del file "Risorse e strumenti utili".

 GRUPPO 1 genially	GRUPPO 2 RPGMAKER MV
Finalizza la tua introduzione, 3 missioni e la scena finale.	

Attraverso un processo iterativo, i partecipanti sono tornati indietro per migliorare e adattare ogni fase del loro gioco, dall'introduzione alla scena finale, e hanno perfezionato la meccanica e i contenuti per finalizzare un'esperienza coerente e completa. Tutti i partecipanti sono riusciti a finalizzare questi ritocchi prima del previsto, dedicando il resto del secondo giorno alla costruzione della storia, rendendo gli obiettivi più concreti, aggiungendo immagini, animazioni, condizioni aggiuntive o interazioni per sviluppare le loro prime bozze per ciascuno dei compiti precedenti.

I partecipanti del Gruppo 1 che avevano completato i loro giochi Genially hanno potuto esplorare le basi di RPG Maker MV, alcuni dei quali accompagnati dai loro colleghi del Gruppo 2 (poiché RPG Maker MV può essere utilizzato solo da una persona alla volta sullo stesso account), in modo da non dover esplorare un motore più complesso con un limite di tempo più stretto senza una guida esperta. Non hanno creato giochi concreti, ma hanno acquisito una comprensione di base del motore, che ha permesso loro di esplorarlo in seguito con maggiore sicurezza.

Nota: quest'ultimo compito era originariamente previsto per la mattina del terzo giorno, ma è stato completato il secondo giorno per adeguarsi al ritmo dei partecipanti. Poiché tutti i partner, quando interpellati, hanno confermato di voler continuare a lavorare sui propri giochi fino alla fine della giornata, dopo aver fatto pause regolari in base alle esigenze e ai ritmi individuali, non c'è stato alcun debriefing alla fine del secondo giorno. Si è deciso che la mattina del terzo giorno sarebbe stata dedicata esclusivamente alla presentazione dei giochi dei partner e alla riflessione su tutto ciò che avevano imparato, in modo da utilizzare quelle poche ore in modo più efficiente con risultati concreti.

Giorno 3 – Presentazione dei risultati e riflessione

Presentazione e feedback tra colleghi

Per adeguarsi al ritmo dei partecipanti, dato che tutti avevano completato il proprio gioco il giorno prima, le ultime ore del workshop, nella mattinata del terzo giorno, sono state dedicate esclusivamente alla presentazione dei giochi creati dai partecipanti e alla raccolta dei feedback degli altri per identificare gli aspetti positivi e negativi di ciò che era stato realizzato durante il workshop.

Ogni partecipante ha presentato una demo del proprio gioco, guidando gli altri attraverso la trama e le meccaniche, leggendo i dialoghi chiave o i punti salienti della trama, evidenziando gli obiettivi e le soluzioni, discutendo le potenziali scelte che il giocatore doveva compiere e spiegando alcune decisioni o riferimenti.

Tenendo a mente le seguenti domande, gli altri partecipanti hanno discusso i giochi presentati, uno per uno, complimentandosi per le scelte creative e le potenziali applicazioni didattiche delle meccaniche utilizzate, identificando gli elementi chiave da cui trarre ispirazione e condividendo l'apprezzamento reciproco per il lavoro svolto. Nel complesso, i partner erano soddisfatti di ogni gioco per motivi diversi, e tutti i giochi avevano un chiaro potenziale per essere migliorati e trasformati in risorse rilevanti, con qualche giorno di lavoro in più e l'integrazione di concetti pedagogici.

PRESENTAZIONE & FEEDBACK DEI COMPAGNI

Vediamo cosa ha creato ogni gruppo!

- **Quali sono i pensieri e le idee?**
- **Su quali aspetti vorresti lavorare o migliorare?**
- **Di quali risorse hai bisogno per proseguire?**
- **Quali sono i pareri sulla chiarezza, contenuto, potenziale educativo, sul flusso e sulla realizzazione?**
- **Ogni feedback è gradito!**

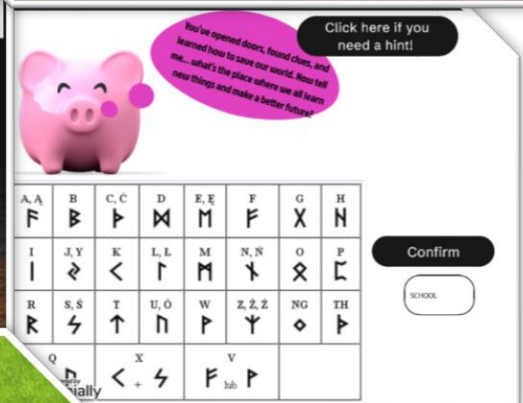
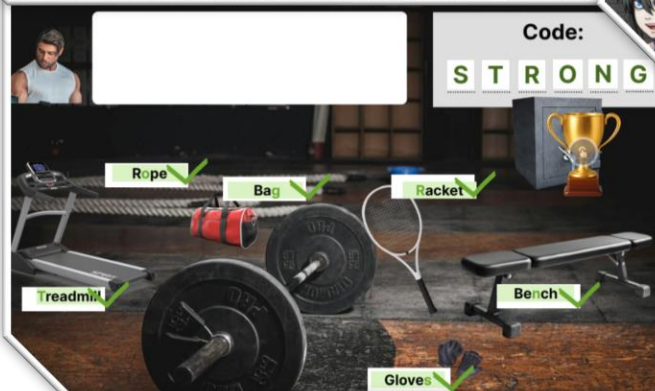
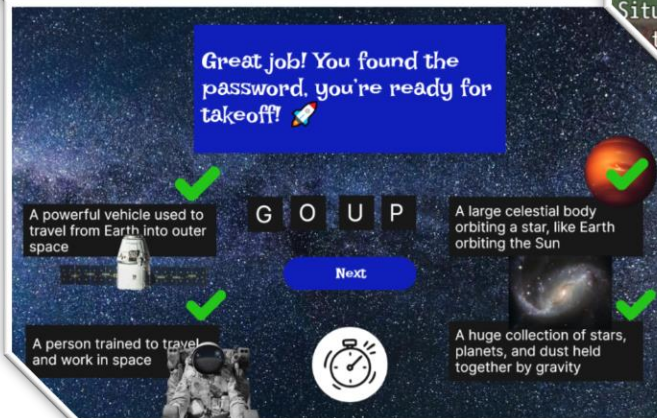
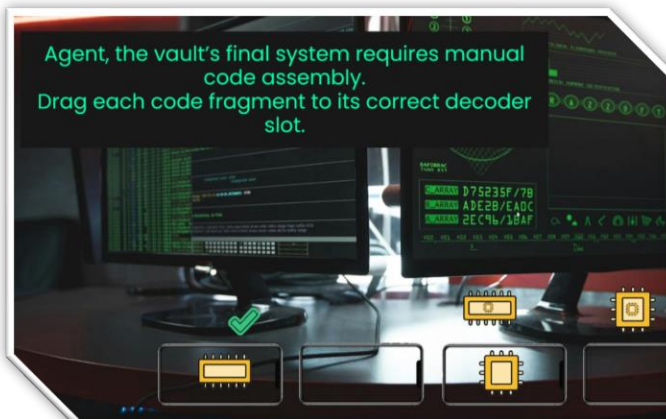


Per tenere traccia di quanto è stato fatto, inserisci i tuoi file di RPG Maker MV e i link di Genially nella cartella "Workshop results" su Dropbox.

Per conservare traccia dei risultati, tutti i giochi sono stati inseriti in una cartella Dropbox condivisa. Inoltre, EGLE ha registrato la sessione dimostrativa per creare un montaggio video, da condividere sulle pagine e sui social network dei partner, promuovendo i risultati ottenuti dai partecipanti nei due giorni e mezzo precedenti.

Nota: è stato osservato che alcuni partecipanti hanno continuato a lavorare sui loro giochi oltre il tempo assegnato, dedicando ulteriore tempo la sera e anche il terzo giorno per esplorare ulteriori funzionalità e perfezionare la grafica e le interazioni. Ciò ha dimostrato che l'esperienza non solo ha raggiunto gli obiettivi del progetto, ma ha anche consentito l'investimento personale e la passione nella creazione digitale da parte di individui che originariamente non avevano alcuna esperienza in questo campo.





Resoconto finale: riflessione e discussion

Al termine del workshop, dopo aver mostrato e valutato tutti i risultati, i partner hanno discusso per condividere le loro esperienze, i punti chiave e le principali sfide.

Sebbene alcuni abbiano avuto difficoltà iniziali a sfruttare le funzionalità di base o a comprendere il potenziale dei loro giochi durante le prime fasi (in particolare il Gruppo 1 con Genially), tutti i partecipanti hanno ora acquisito sicurezza nella loro capacità di creare contenuti digitali.

Tuttavia, poiché il workshop era incentrato sull'applicazione tecnica, l'integrazione di elementi educativi richiederebbe ancora lavoro pratico e guida, come previsto, tra esperti e ciascun game designer per le fasi successive del progetto.

EGLÉ ha fornito un elenco di risorse e strumenti utili per approfondire i meccanismi e l'integrazione che avevano esplorato, insieme all'offerta di guida continua e disponibilità qualora i partecipanti avessero difficoltà o dubbi nel proseguire il processo di progettazione del gioco dopo il workshop.

RIFLESSIONE E DISCUSSIONE

- **Quali competenze hai acquisito negli ultimi 2 giorni?**
- **Quali sfide o difficoltà hai incontrato?**
- **Quali potrebbero essere i prossimi passi: come integrare contenuti educative (schede e guide) nei prototipi di meccaniche?**
- **Ti senti sicuro delle tue capacità di creare i giochi modello del WP3 con queste meccaniche?**
- **Di cosa hai bisogno per sentirti a tuo agio nella creazione di videogiochi?**



III. Processo di apprendimento post-workshop e raccolta di feedback

Processo di apprendimento post-workshop

Dopo il workshop, ai partecipanti è stato chiesto di continuare il processo di apprendimento da soli: ai membri del Gruppo 1, che si erano concentrati su Genially, è stato chiesto di continuare ad esplorare RPG Maker MV, mentre ai membri del Gruppo 2, che avevano creato con RPG Maker MV, è stato chiesto di esplorare Genially, applicando le istruzioni dei Compiti 1 e 2. È stata data loro una scadenza per fornire l'introduzione e la prima missione dei loro giochi nella stessa cartella dei risultati del workshop.

Vale la pena notare che diversi partecipanti sono andati oltre il Compito 2 anche durante questo processo, rafforzando l'idea che le basi tecniche di ciascuno degli strumenti selezionati sono abbastanza accessibili da consentire anche ai principianti senza esperienza nella progettazione di giochi di sfruttarle rapidamente e di esplorarle in modo creativo e motivante.

Sebbene i risultati di questo processo fossero meno sviluppati rispetto ai giochi creati durante il workshop, essi dimostrano la comprensione da parte dei partecipanti dei meccanismi e dei principi esplorati insieme di persona e la loro capacità di applicare tali principi autonomamente senza una guida diretta, grazie alle risorse e ai chiarimenti forniti durante la sessione di formazione.

Feedback dei partecipanti

Tutti i partecipanti al workshop hanno compilato dei moduli Google per condividere le loro opinioni, apprezzamenti, esigenze e raccomandazioni subito dopo il workshop e al termine del processo di apprendimento post-workshop. Questi moduli

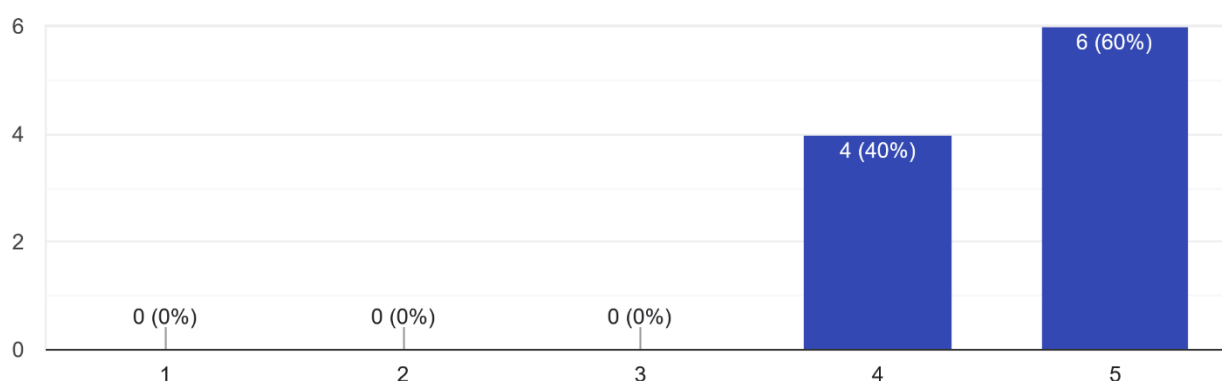
consistevano principalmente in domande chiuse, con una scala da 1 a 5, tra “Per niente” e “Assolutamente”, insieme a domande aperte che permettevano ai partecipanti di spiegare la loro esperienza e proporre miglioramenti al processo, alle risorse e ai risultati del workshop.

Conclusioni e osservazioni basate sui moduli di valutazione e feedback

L'analisi dei moduli di valutazione del workshop e dei feedback post-workshop conferma che la formazione ha raggiunto con successo il suo obiettivo primario di aumentare la fiducia e la competenza dei partecipanti nella creazione di videogiochi senza codice. Nel questionario di valutazione del workshop, tutti gli intervistati hanno valutato la loro soddisfazione complessiva con il workshop con un punteggio di 4 o 5 su una scala di 5 punti, indicando una valutazione uniformemente positiva dell'esperienza. Allo stesso modo, nel feedback post-workshop, tutti gli intervistati hanno confermato di sentirsi orgogliosi e soddisfatti dei giochi che hanno creato, e molti hanno espresso il desiderio di continuare a lavorare sui propri giochi anche dopo il workshop.

Quanto sei rimasto soddisfatto del workshop in generale?

10 responses

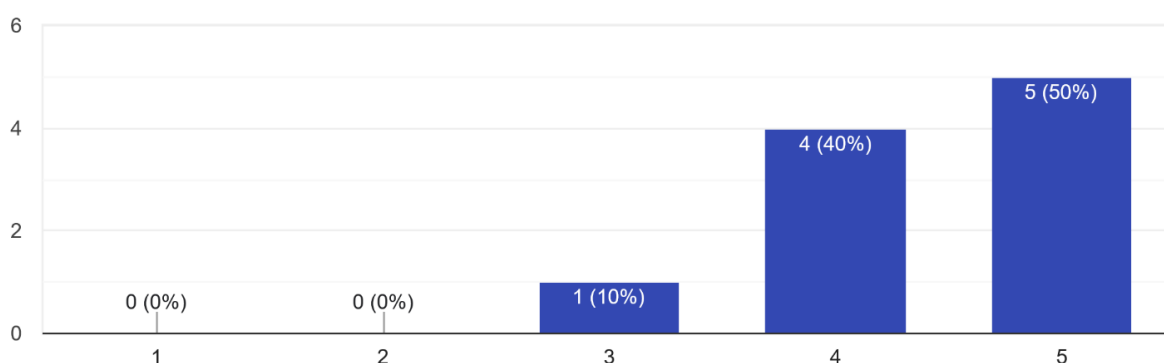


Confrontando le risposte relative alle conoscenze pregresse e alla sicurezza acquisita dopo il workshop, è possibile osservare un netto miglioramento nella percezione delle proprie competenze. Prima del workshop, la maggior parte dei partecipanti aveva valutato le proprie conoscenze in materia di creazione di videogiochi nella parte bassa della scala (1-2), mentre dopo il workshop tutti gli intervistati hanno riportato livelli più elevati di conoscenza e sicurezza, con la maggioranza che ha selezionato valori pari a 4 o 5. Questo cambiamento si riflette nelle risposte aperte, come ad esempio:

- ✦ “Mi ha permesso di capire come la meccanica e la narrativa possano fondersi insieme. Sono orgoglioso dei progressi compiuti in così poco tempo, soprattutto considerando il mio livello iniziale di esperienza”.
- ✦ “Ora ho una comprensione molto più chiara e operativa di questi principi. Il workshop mi ha aiutato a capire come gli obiettivi, le regole e il feedback interagiscono per creare esperienze educative significative”.
- ✦ “Il workshop mi ha fornito una solida base e ora comprendo i passaggi essenziali per creare prototipi semplici ed esplorare le caratteristiche del gioco da solo.”

Quanto ne sai ora sulla creazione dei videogiochi dopo il workshop?

10 responses



Diversi partecipanti hanno esplicitamente riferito di aver provato inizialmente un senso di incertezza che si è gradualmente trasformato in sicurezza grazie all'approccio strutturato e pratico. Questi commenti sono in linea con le osservazioni dei facilitatori, che hanno riscontrato una maggiore autonomia e iniziativa man mano che il workshop procedeva. Le risposte alla valutazione indicano anche un alto livello di soddisfazione per l'equilibrio tra guida e libertà creativa. Nella valutazione del workshop, oltre l'85% degli intervistati ha valutato la qualità dei contenuti, delle spiegazioni e dell'organizzazione con un punteggio di 4 o 5, mentre le risposte qualitative hanno evidenziato il valore della sperimentazione:

- ✦ “Ho imparato che la creazione di giochi non è solo una questione tecnica, ma è un processo creativo che richiede chiarezza, riflessione e allineamento con i risultati di apprendimento”.
- ✦ “La creazione pratica di piccoli giochi di prova è stata l'elemento più utile. Mi ha permesso di applicare immediatamente ciò che stavo imparando”.
- ✦ “Abbiamo imparato gli uni dagli altri sperimentando motori selezionati e abbiamo potuto scambiare competenze in modo efficiente ed esplorare abilità creative e digitali.”

- ✦ “All'inizio abbiamo seguito le istruzioni passo dopo passo, ma col tempo abbiamo potuto usare le competenze acquisite per creare qualcosa di creativo e personale.”

Feedback dei partecipanti: punti di forza, raccomandazioni e preoccupazioni

Il feedback complessivo ha sottolineato la chiarezza della struttura pedagogica, la pertinenza degli strumenti e la qualità della facilitazione. Tutti i partecipanti hanno confermato di essersi sentiti supportati e adeguatamente guidati dal partner esperto (EGLE) durante la fase di follow-up a distanza, indicando che il ruolo del formatore è fondamentale in questo processo.

- ✦ “La guida era molto ben preparata e facile da capire, anche per chi la utilizzava per la prima volta”.
- ✦ “Gli esempi, le istruzioni e la guida sono stati molto utili. Vedere esempi concreti e ricevere un supporto passo dopo passo ha reso molto più facile capire come funzionano i diversi meccanismi e come applicarli al mio prototipo”.

Tuttavia, la collaborazione tra pari è stata ripetutamente identificata come un elemento chiave da migliorare nella progettazione del workshop. I partecipanti hanno apprezzato il lavoro in coppie miste e hanno sottolineato la necessità di condividere la risoluzione dei problemi e lo scambio di idee.

- ✦ “Il workshop e il gruppo trarrebbero sicuramente beneficio da maggiori attività di integrazione e team building. Nonostante la maggior parte dei partecipanti si conoscesse già in precedenza, i diversi team nazionali dovrebbero essere più integrati nel processo del workshop. Ciò darebbe anche maggiori opportunità di apprendimento tra pari”.

Le preoccupazioni erano limitate e riguardavano principalmente il ritmo e il carico cognitivo. Tra le raccomandazioni, i partecipanti hanno menzionato la necessità di pause più frequenti e di più tempo dedicato alle discussioni e alla riflessione:

- ✦ “Il tempo prolungato e ininterrotto trascorso davanti allo schermo ha causato affaticamento e monotonia. Le sessioni future dovrebbero dare priorità all'efficienza, segmentando il programma e introducendo attività di progettazione non computerizzate per migliorare le pause mentali”.

Miglioramenti chiave per la replica da parte delle organizzazioni giovanili

Sulla base dei feedback dei partecipanti e delle dinamiche di apprendimento osservate, è possibile raccomandare diversi miglioramenti alle organizzazioni giovanili che desiderano replicare o adattare questo workshop.

In primo luogo, sebbene il workshop fosse incentrato sullo sviluppo di competenze tecniche, un obiettivo che è stato generalmente valutato come chiaro ed efficace, diversi intervistati hanno espresso il desiderio di approfondire la dimensione educativa e chiarire gli adattamenti pedagogici. Sebbene tutti i partecipanti abbiano dichiarato di sentirsi sicuri di poter continuare il loro lavoro in modo indipendente con una guida online, diversi hanno sottolineato la necessità di collegamenti più chiari tra le meccaniche di gioco e gli obiettivi di apprendimento:

- ✦ “Capisco come funziona il gioco, ma vorrei più supporto nel collegarlo agli obiettivi educativi”.
- ✦ “Avrei apprezzato più esempi di mini-giochi educativi”.

Inoltre, gli adattamenti per i diversi profili dei partecipanti dovrebbero includere un ritmo flessibile e percorsi differenziati. Per i gruppi con una minore familiarità con il digitale, concentrarsi su un unico strumento potrebbe essere più efficace, mentre i partecipanti più avanzati potrebbero trarre vantaggio dalla sperimentazione di più strumenti. Infatti, dato che i partecipanti hanno progredito più rapidamente del previsto, sarebbe stato più efficiente e interessante dedicare del tempo a ogni gruppo per esplorare entrambi i motori di gioco e creare due prototipi invece di uno. Un adattamento adeguato, per un workshop di 2,5 giorni, sarebbe quello di dedicare 1 giorno a Genially, che è più intuitivo ma meno coinvolgente, e dedicare il resto del workshop a RPG Maker MV, che è più tecnico ma più motivante, poiché assomiglia direttamente a un videogioco giocabile.

Seguendo questo feedback, un adattamento della timeline principale potrebbe essere il seguente:

Giorno 1

- ✦ **Fase 1:** Provare alcuni giochi educativi pertinenti all'argomento didattico chiave.
- ✦ **Fase 2:** Presentazione delle meccaniche di gioco, dello svolgimento e delle aspettative.
- ✦ **Fase 3:** Discussione dei compiti e delle esigenze + brainstorming sugli obiettivi didattici.
- ✦ **Fase 4:** Creazione del gioco in coppia su un prototipo Genially con istruzioni concrete e pause regolari per discutere le meccaniche di gioco e gli obiettivi pedagogici.

Giorno 2

- ✦ **Fase 5:** Approfondimento dei concetti chiave e discussione sulle difficoltà e le esigenze.
- ✦ **Fase 6:** Creazione di giochi in coppia su un prototipo RPG Maker MV con istruzioni concrete e pause regolari per discutere le meccaniche di gioco e gli obiettivi pedagogici.

Giorno 3

- ✦ **Fase 7:** Finalizzazione del prototipo RPG Maker MV.
- ✦ **Fase 8:** Presentazione dei giochi finalizzati e feedback di gruppo.
- ✦ **Fase 9:** Discussione sugli apprendimenti chiave, le difficoltà e le esigenze educative.

In conclusione

Nel complesso, i feedback e le osservazioni raccolti durante e dopo il workshop confermano che questo metodo e questo modello sono efficaci, stimolanti e trasferibili, a condizione che siano adattati al livello di familiarità dei partecipanti con il digitale e supportati da una riflessione pedagogica strutturata, insieme a una guida continua e a risorse pertinenti.

Allegati

Meccaniche chiave per ogni tipo di gioco

Avventura e narrativa

- ❖ Dialoghi a scelta multipla
- ❖ Percorsi ramificati
- ❖ Livelli delle relazioni
- ❖ Collezione di oggetti
- ❖ Esplorazione
- ❖ Decisioni a tempo

Giochi di ruolo e cooperazione

- ❖ Dialoghi e scelte morali
- ❖ Percorsi ramificati
- ❖ Ruoli e missioni di gruppo o individuali
- ❖ Competenze ed esperienze (XP)
- ❖ Gestione del gruppo
- ❖ Condivisione e scambio di risorse
- ❖ Sistemi di reputazione e influenza

Simulazione e strategia

- ❖ Gestione delle risorse
- ❖ Decisioni a turno
- ❖ Sistema causa ed effetto
- ❖ Costruzione e sviluppo
- ❖ Statistiche e pannelli di controllo
- ❖ Sistemi di reputazione e influenza
- ❖ Meccanismi di voto

Investigazione ed esplorazione

- ❖ Oggetti da collezione e traguardi
- ❖ Indizi basati sulla scoperta
- ❖ Scansione o ispezione
- ❖ Documentazione e dati
- ❖ Diari di viaggio e appunti

Puzzle e logica

- ❖ Abbinare o riordinare
- ❖ Riconoscere schemi
- ❖ Decodificare/decriptare/lucchetti
- ❖ Manipolazione di oggetti
- ❖ Puzzle sequenziali
- ❖ Puzzle con oggetti nascosti

Platformers e azione

- ❖ Saltare o schivare
- ❖ Oggetti da collezione
- ❖ Barra dell'energia o resistenza
- ❖ Sfide a tempo
- ❖ Potenzamenti e penalità
- ❖ Checkpoint

Risorse e strumenti utili

STRUMENTI PER LA PROGETTAZIONE DI STORIE

- ✓ [Twinery.org](https://twinery.org): software gratuito per la narrazione interattiva, utile per la creazione di storyboard.
- ✓ [Miro.com](https://miro.com): storyboard visivo, collegamento di idee, ideale per storie ramificate.

TUTORIAL

- ✓ [Genially Academy](https://genially.com): corsi per imparare tutto su Genially.
- ✓ [Genially website](https://genially.com) con numerose risorse e modelli per vari argomenti.
- ✓ [RPG Maker Fandom](https://www.rpgmakerfandom.com): video tutorial forniti dai fan del motore MV.
- ✓ [YouTube videos by SomeRanDev](https://www.youtube.com/watch?v=...) con istruzioni dettagliate su RPG Maker MV.

IMMAGINI: Immagini stock e sfondi

- ✓ [Canva](https://www.canva.com): ampia libreria di immagini, icone, forme e foto; vari strumenti per modificare, combinare e adattare le immagini desiderate.
- ✓ [Storyset](https://www.storyset.com): illustrazioni modificabili gratuite in stili coerenti.
- ✓ [Flaticon](https://www.flaticon.com): enorme libreria di icone e simboli gratuiti (con attribuzione).
- ✓ [Freepik](https://www.freepik.com), [Pixabay](https://www.pixabay.com) e [Pexels](https://www.pexels.com): database di immagini e sfondi gratuiti.
- ✓ [Unsplash](https://unsplash.com): fotografie gratuite di alta qualità (moderne, realistiche).
- ✓ [Itch.io Asset Library](https://itch.io/asset-library): grafica gratuita e realizzata dalla community per RPG Maker.
- ✓ [OpenGameArt](https://www.opengameart.com): raccolta di tessere, personaggi, ecc. gratuiti per RPG Maker MV.

AUDIO: Musica e effetti sonori

- ✓ [Incompetech](https://www.incompetech.com): centinaia di brani musicali di Kevin MacLeod, utilizzabili gratuitamente.
- ✓ [OpenGameArt](https://www.opengameart.com): vasta collezione di effetti sonori e brani musicali.
- ✓ [FreeSound](https://www.freesound.org): effetti sonori caricati dagli utenti (Creative Commons).
- ✓ [Bensound](https://www.bensound.com): musica royalty-free per uso didattico/non commerciale.
- ✓ [Mixkit](https://www.mixkit.net): brevi loop, effetti sonori, transizioni e musica d'ambiente.

Programma completo del workshop (prima delle modifiche)

Giorno 1 – Introduzione e familiarizzazione con gli strumenti

9h30 – 10h30 | Accoglienza e panoramica

- ✓ **Icebreaker:** giochi preferiti e ambizioni personali.
- ✓ **Diagnosi:** esperienza e sicurezza dei partecipanti nel campo del design digitale.
- ✓ **Playtesting:** scoperta di 2 giochi di esempio “[The Crow and the Enchanted Fort](#)” (Genially) e “[V0c's Journey 2 – The Letter](#)” (RPG Maker MV).
- ✓ **Divisione in gruppi.**

10h30 – 11h00 | Introduzione ai principi del game design

- ✓ Meccaniche di base (obiettivi, flusso, feedback).

11h00 – 11h15 | Pausa caffè

11h15 – 13h00 | Configurazione degli strumenti ed esplorazione guidata

- ✓ Gruppo 1 (Genially): Creazione di elementi di base, interazioni e transizioni.
- ✓ Gruppo 2 (RPG Maker): Creazione di mappe di base, personaggi ed eventi.

Compito 1: Riprodurre una semplice scena introduttiva.

13h00 – 14h00 | Pausa pranzo

14h00 – 16h00 | Sviluppo pratico e costruzione della scena

- ✓ Gruppo 1 (Genially): Esplorare gli strumenti S'Cape e creare la prima missione.
- ✓ Gruppo 2 (RPG Maker): Esplorare eventi e oggetti e creare la prima missione.

Compito 2: Riprodurre una missione di base: parlare con un NPC, trovare un oggetto, sbloccare una porta.

16h00 – 16h15 | Pausa caffè

16h15 – 17h30 | Debriefing e scambio tra colleghi

- ✓ **Scambio:** Discutere il processo di scoperta e le sfide
- ✓ **Riflessione:** Cosa abbiamo imparato? Cosa desideriamo esplorare nel giorno 2?

Giorno 2 – Co-creazione avanzata e sperimentazione

9h30 – 10h00 | Riepilogo e obiettivi della giornata

- ✓ **Riesame:** Cosa abbiamo imparato il primo giorno.
- ✓ **Obiettivi:** Creare altre 2 scene nel gioco di ciascun partecipante.

10h00 – 12h30 | Sviluppo pratico e creazione delle scene

- ✓ Gruppo 1 (Genially): esplorare l'interattività e gli strumenti aggiuntivi.
- ✓ Gruppo 2 (RPG Maker): esplorare i movimenti e i rami condizionali.

Compito 3: Replicare una missione multi-task (scelte/azioni multiple)

12h30 – 13h00 | Idee concettuali e di contenuto

- ✓ **Brainstorming:** Brevi scenari di gioco per l'educazione civica.
- ✓ **Impostazioni:** Definire obiettivi, tema educativo e concetti chiave.

13h00 – 14h00 | Pausa pranzo

14h00 – 16h45 | Completamento dello sviluppo del prototipo

- ✓ Gruppo 1 (Genially): Sviluppare l'interattività e il drag-and-drop.
- ✓ Gruppo 2 (RPG Maker): Sviluppare immagini, movimenti ed eventi paralleli.

Compito 4: Replicare una missione di consolidamento e una potenziale scena finale.

16h45 – 17h00 | Pausa caffè

17h00 – 17h30 | Debriefing

- ✓ **Scambio:** discutere i progressi e le sfide.
- ✓ **Riflessione:** feedback su fluidità, chiarezza e aspetti tecnici.

Giorno 3 – Finalizzazione e riflessione + riunione dei partner

9h30 – 11h00 | Recap & tocchi finali

- ✓ Breve riepilogo del giorno 2 + i gruppi finalizzano i loro prototipi di giochi.

Compito 5: Finalizzare 3 missioni principali e una potenziale scena finale.

11h00 – 11h15 | Pausa caffè

11h15 – 12h00 | Presentazione e feedback tra pari

- ✓ **Un partecipante per sottogruppo** presenta il proprio prototipo (5 minuti ciascuno).
- ✓ **Revisione tra pari** su chiarezza, contenuto, potenziale di apprendimento e implementazione.

12h00 – 13h00 | Conclusioni e prossimi passi

- ✓ **Riflessione** sulle competenze acquisite e sulle sfide.
- ✓ **Discussione sui prossimi passi:** come integrare i contenuti didattici (schede e guida) nella meccanica del prototipo.

Istruzioni dettagliate per il compito 1 (Genially)

GOALS

Task: Replicate a simple introduction scene.

Instructions: Create basic elements, interactions and transitions

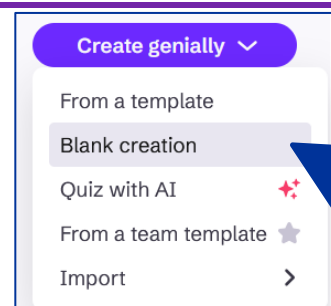
Detailed instructions

Step 1: Setting up

1. Click on the following link to access the example scene:

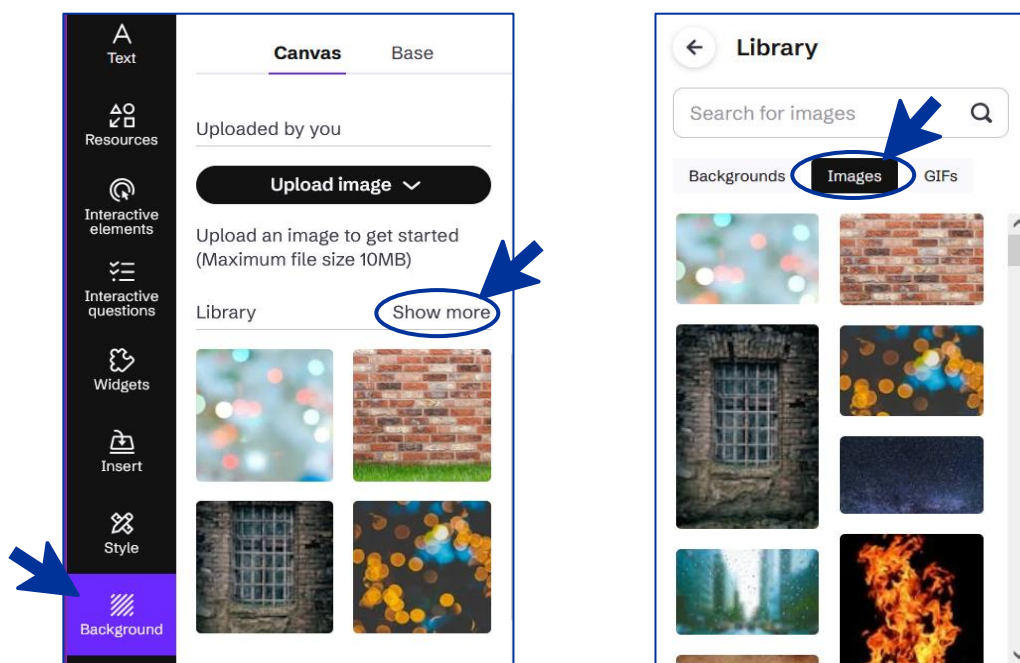
<https://view.genially.com/6902344888318b554f0ed2b1>

2. Log onto your organisation's Genially account.
3. Create a blank Genially.



Step 2: Basic elements

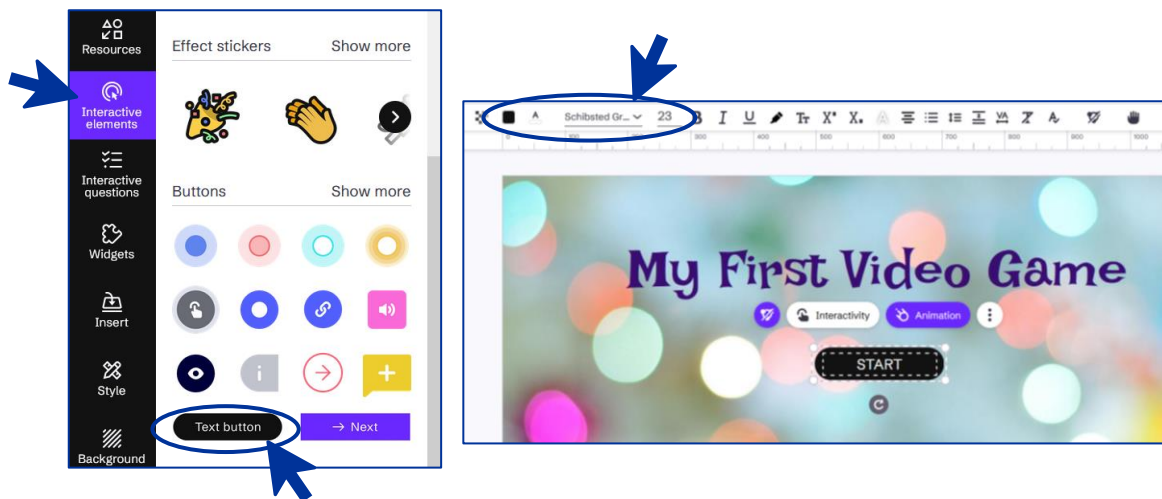
1. Add a background image of your choice using the proposed library.



2. Add a text box and type in the title of your game. Place it where you wish and modify the font, colour and size to your liking.



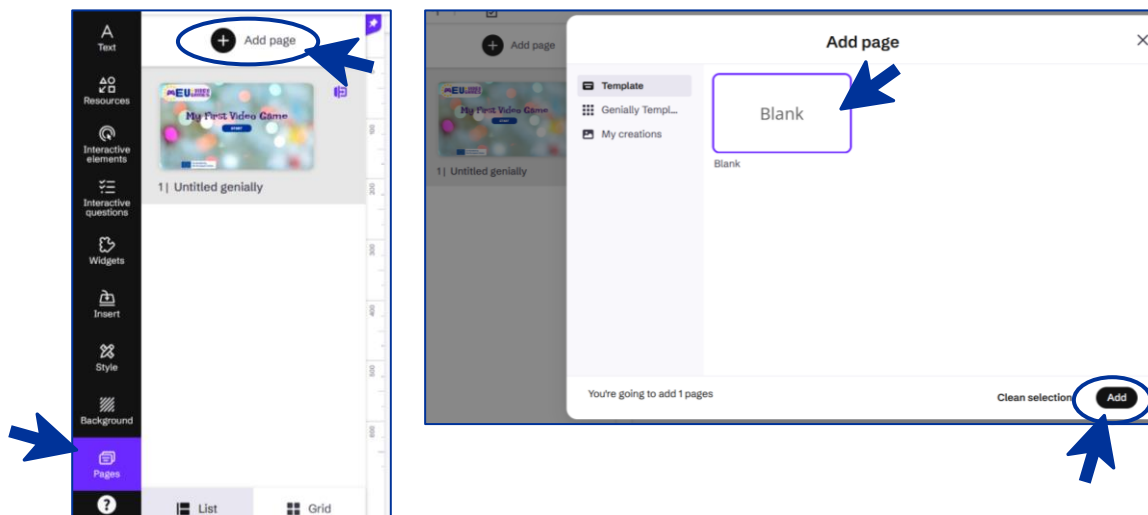
3. Add an interactive text button and type in "Start". Place it under the title and modify the background colour, size and font to your liking.



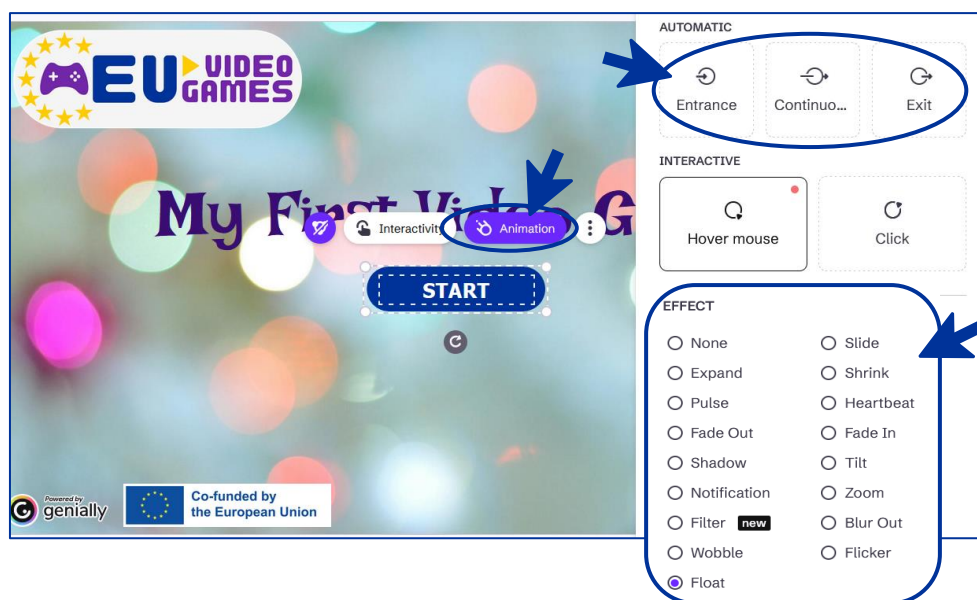
4. Add the "Co-funded by the European Union" logo and the project logo by selecting them in the shared folder, dragging them into the "Insert" tab. Place them wherever you wish and adjust their size. Do the same whenever you wish to add an external image, video or audio.



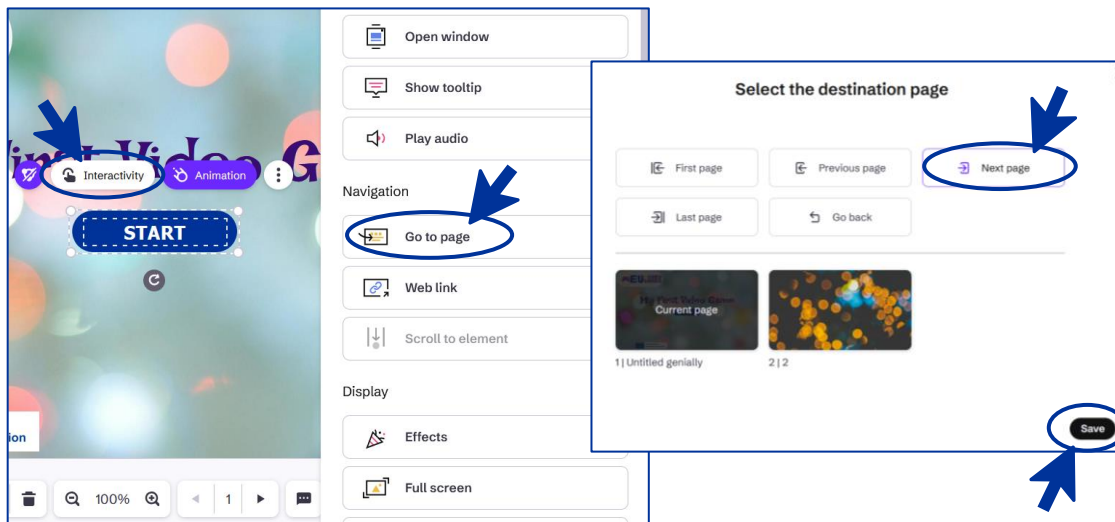
5. Add a second blank page through the "Pages" tab, as follows:



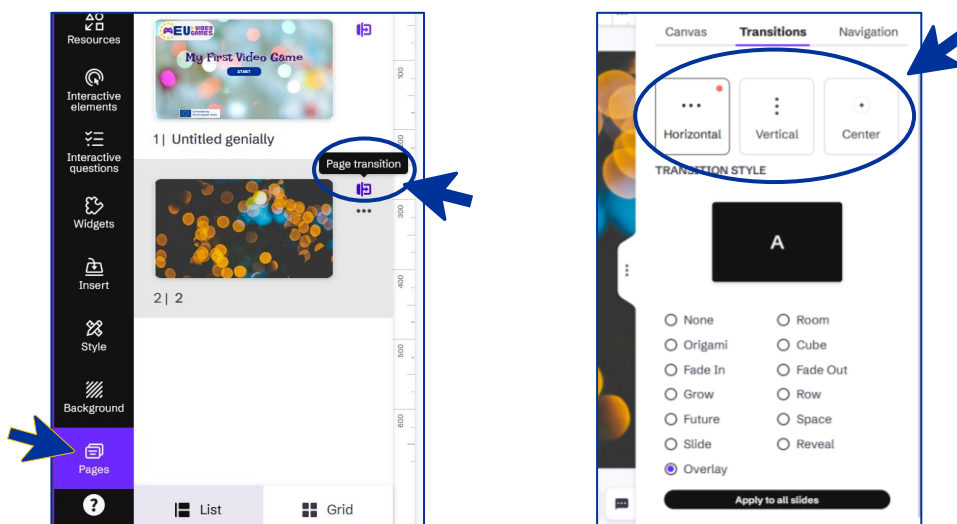
6. Follow the step 1 instructions to add a different background to page 2.
7. Go back to page 1, select the “Start” button, then click on “Animation” right above it. The automatic “Hover mouse” animation occurs for buttons, and all elements can have an added animation. Modify and adapt the type of animation as you wish for the button, title or logos, and choose for it to play when hovered or clicked on, and when the element appears (“Entrance”), as long as it appears (“Continuous”) or when leaving the page (“Exit”).



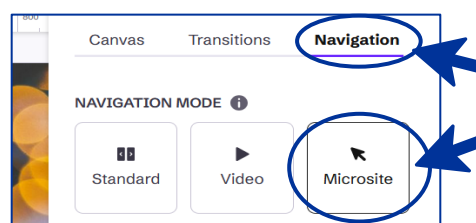
8. 1. Select the “Start” button and click on “Interactivity” right above it.
 2. Select “Go to page”, then “Next page”. Now, clicking on the “Start” button on page 1 will directly lead the player to page 2.
 Note that there are different interactions, and any element, including buttons, text boxes and images, can have multiple interactive actions.



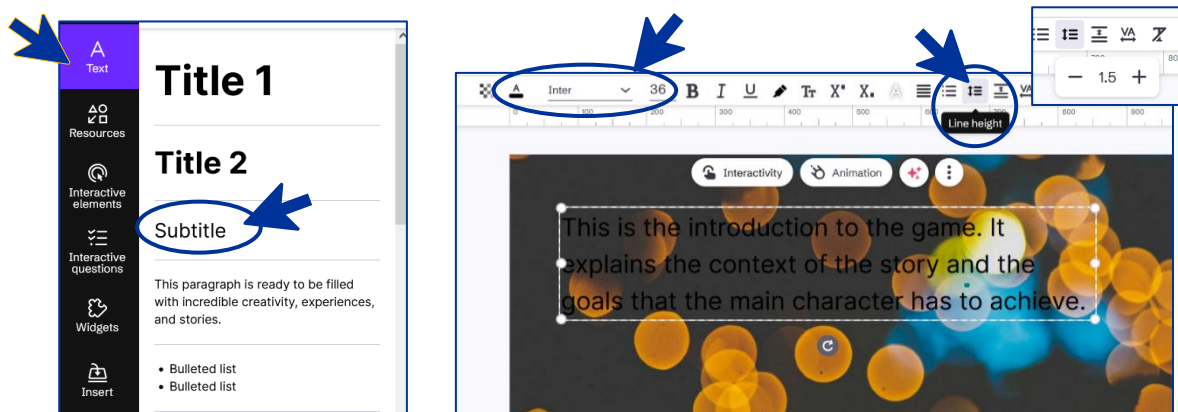
9. Select the “Pages” tab, then, next to page 2, click on the “Page transition” symbol and choose any transition type you wish to add.



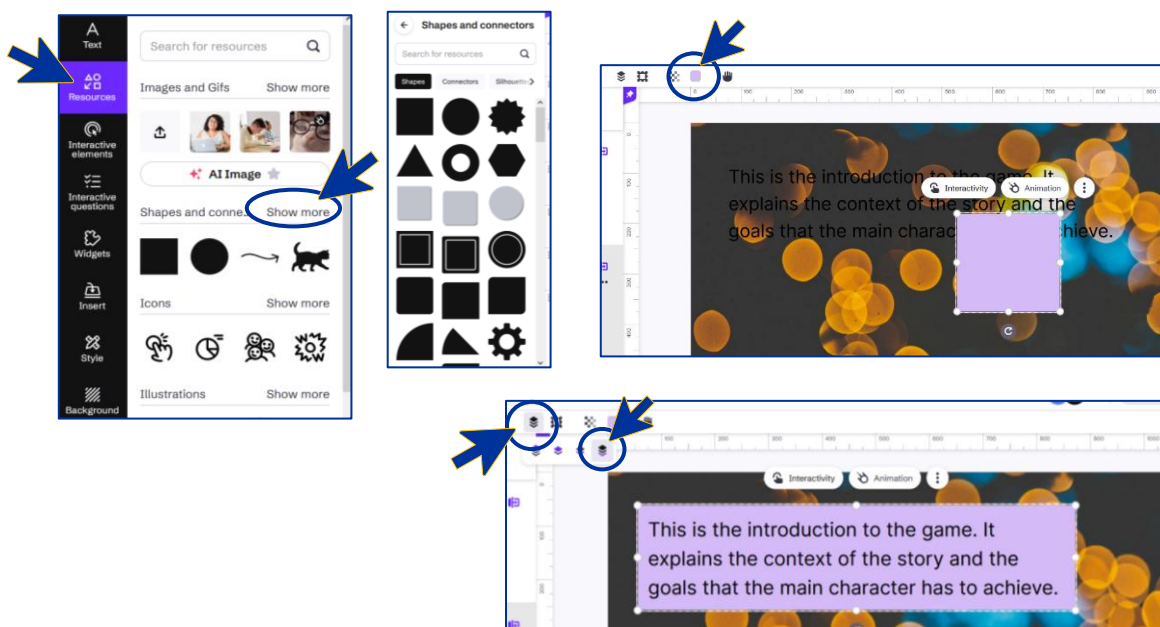
10. On the “Page transition” sidebar, click the “Navigation” tab and select “Microsite” to ensure that players can only navigate between pages by interacting with specific elements and not automatic arrows on the sides.



- 11.1. On page 2, add a text box and type in the introduction to your game, explaining the context and goals. Adapt the font and size as you wish.
2. For accessibility, set the size of any text to a minimum of 30. Note that it is best to use the “Subtitle” option as it is already a big enough size.
3. For all text, select the “Line height” tab at the top and set it to 1.5.

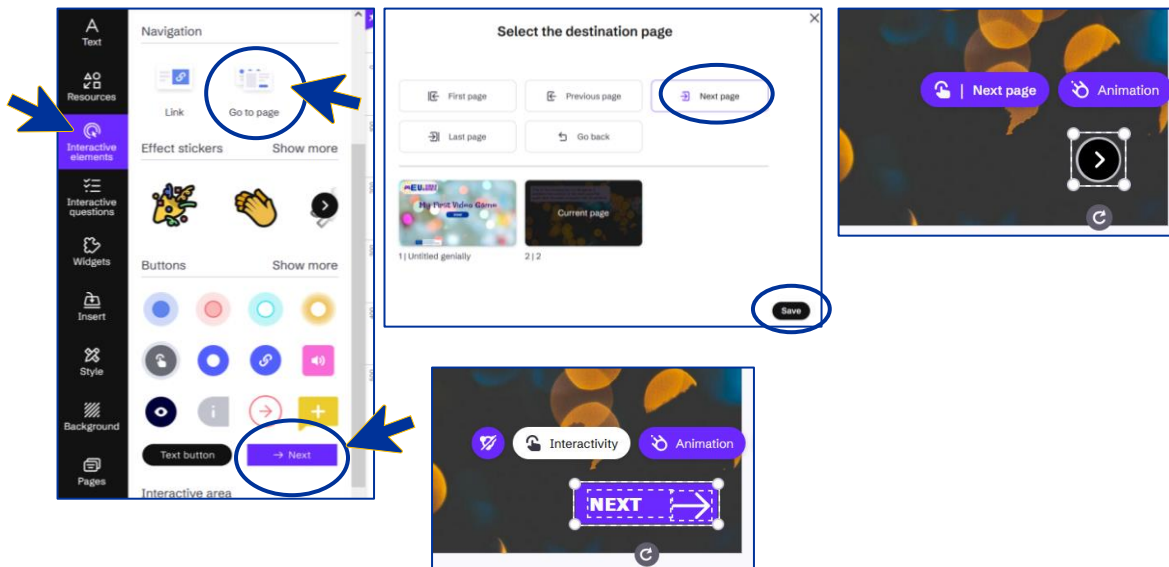


- 12.1. Select the “Resources” tab, then click on one of the shapes.
 2. Change it to a colour that contrasts well with the colour of the text.
 3. Select the shape and click on the “Put in order” tab at the very top.
 4. Select the option which shows the very bottom layer, so that the shape is under the other elements.
 5. Place it around the text, so that it appears behind it to make sure the introduction is easily readable and stands out from the background.
- Note that the “Resources” tab proposes many visuals, images, shapes and symbols you can search through and freely use in your Genially.



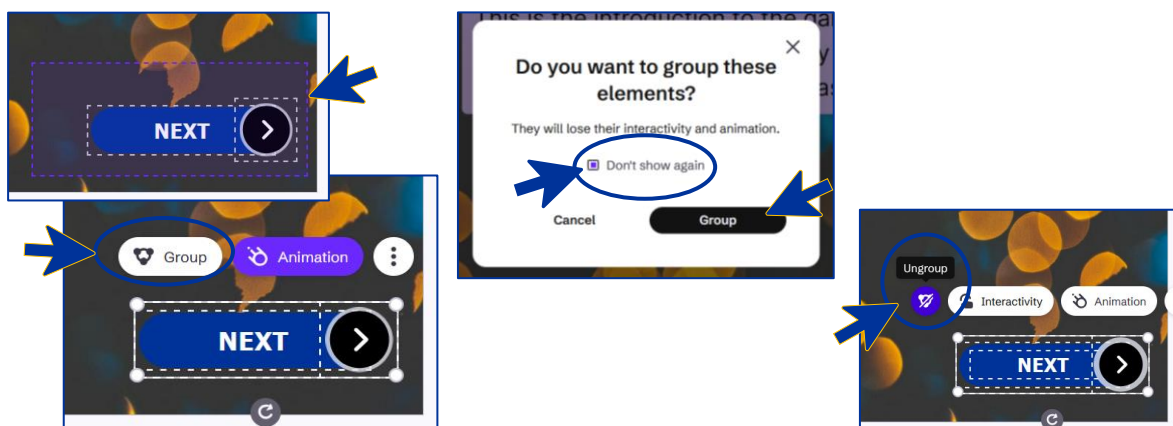
13. To add an interactive element to the next page, there are a few options:
 1. Copy the “Start” button from page 1 and paste it into page 2, for consistency, and type in “Next” instead.
 - OR 2.** Select the “Go to page” in the “Navigation section”, then click “Next page” then “Save”, and an arrow element will appear.

OR 3. Add a “Next” button and adapt the colour and size.



14. To group 2 elements that have the same animation or interactivity, such as the text and the background shape, or the “Next” and arrow buttons:

1. Select both elements at the same time by clicking and dragging across them, and click “Group”.
2. On the pop-up window, select “Don’t show again” then “Group”.
3. You will have to add the interactivity and animation again after grouping them. This can be done on elements of different types if you wish for them to appear at the same time or have the same effects.
4. To ungroup them, simply click the “Ungroup” symbol on the side.



15. You now have a basic introduction scene ready!

Feel free to add pages and elements, adapt colours and visuals, and diversify the animations and interactions at your liking.

You can use existing templates in the various tabs to create a dynamic introduction to your video game and add your own visuals too.

Istruzioni dettagliate per il compito 1 (RPG Maker MV)

GOALS

Task: Replicate a simple introduction scene.

Instructions: Create basic maps, characters and events.

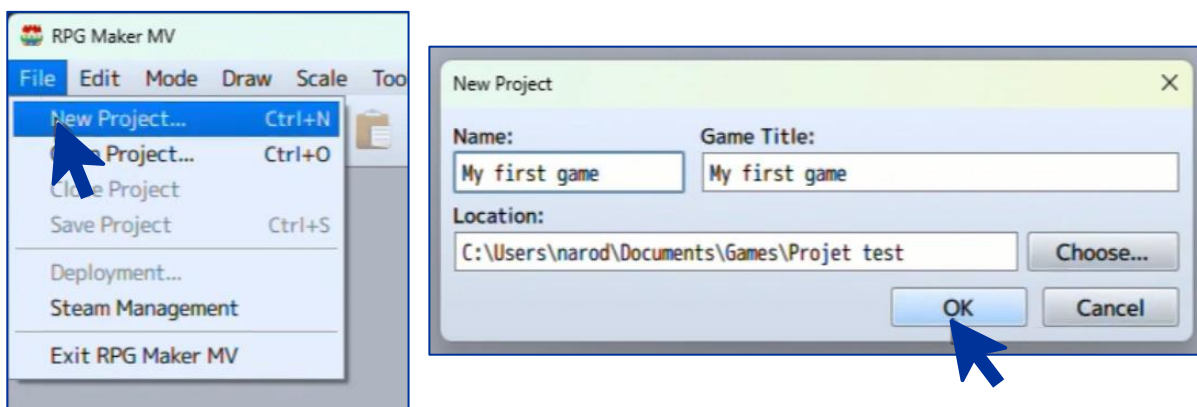
Detailed instructions

Step 1: Setting up

1. Open the "Example scene" folder and double-click on the "Game" file. When the software opens, click on the "Playtest" button at the top right to play and explore the scene you need to replicate.



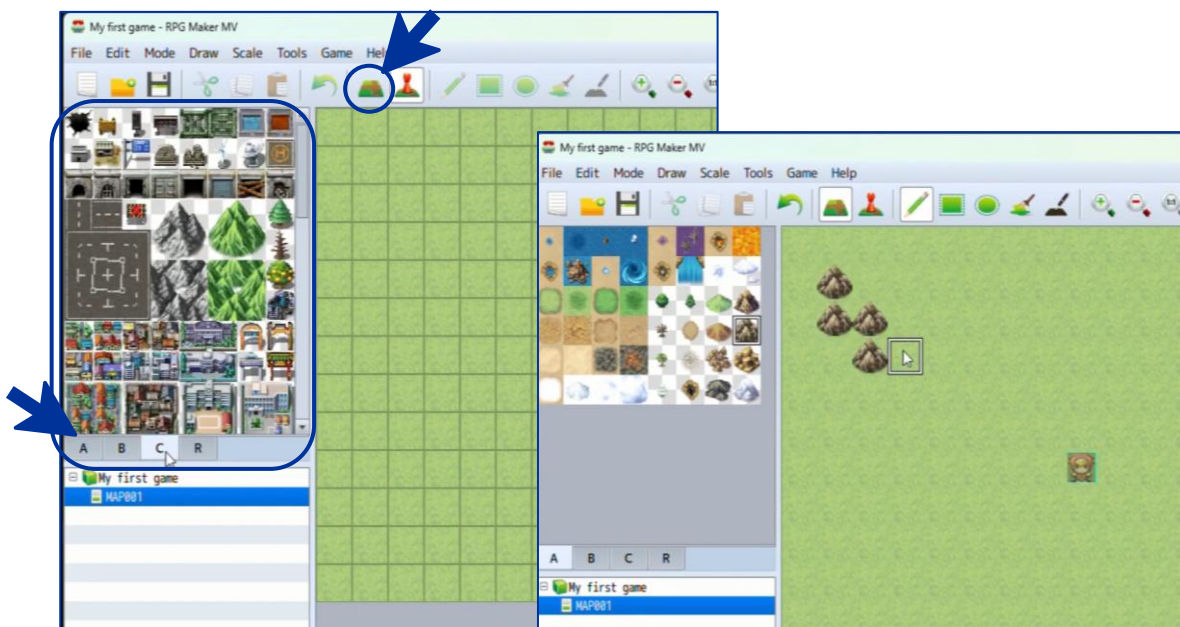
2. Launch the software and create a new project. Type the title, choose a **specific folder location** where you will find your project files and click "Ok".



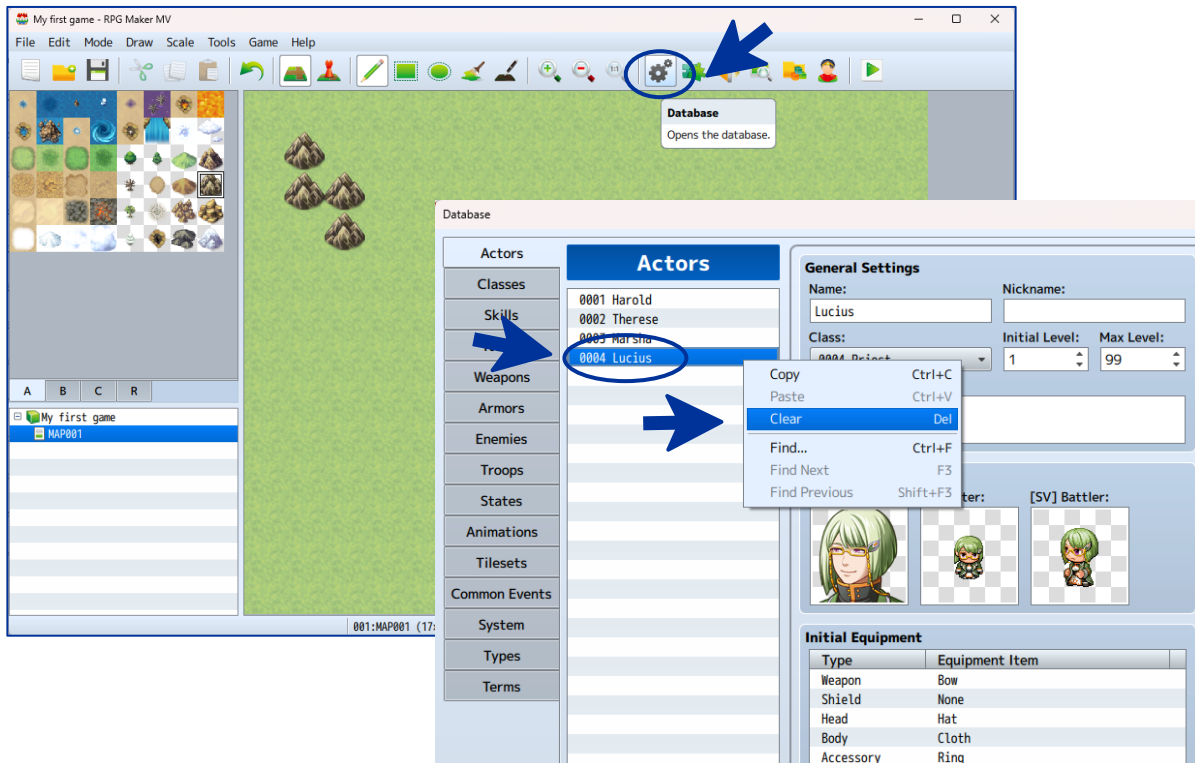
Step 2: Basic elements

1. Create a basic map by clicking on the “Map” tab at the top.
2. Click on the elements on the left (in each tab: A, B, C, R) that you wish to place, then on the location you want them to be.
3. Each element takes up at least one square. To select a bigger element all at once instead of each piece, click and drag across it.

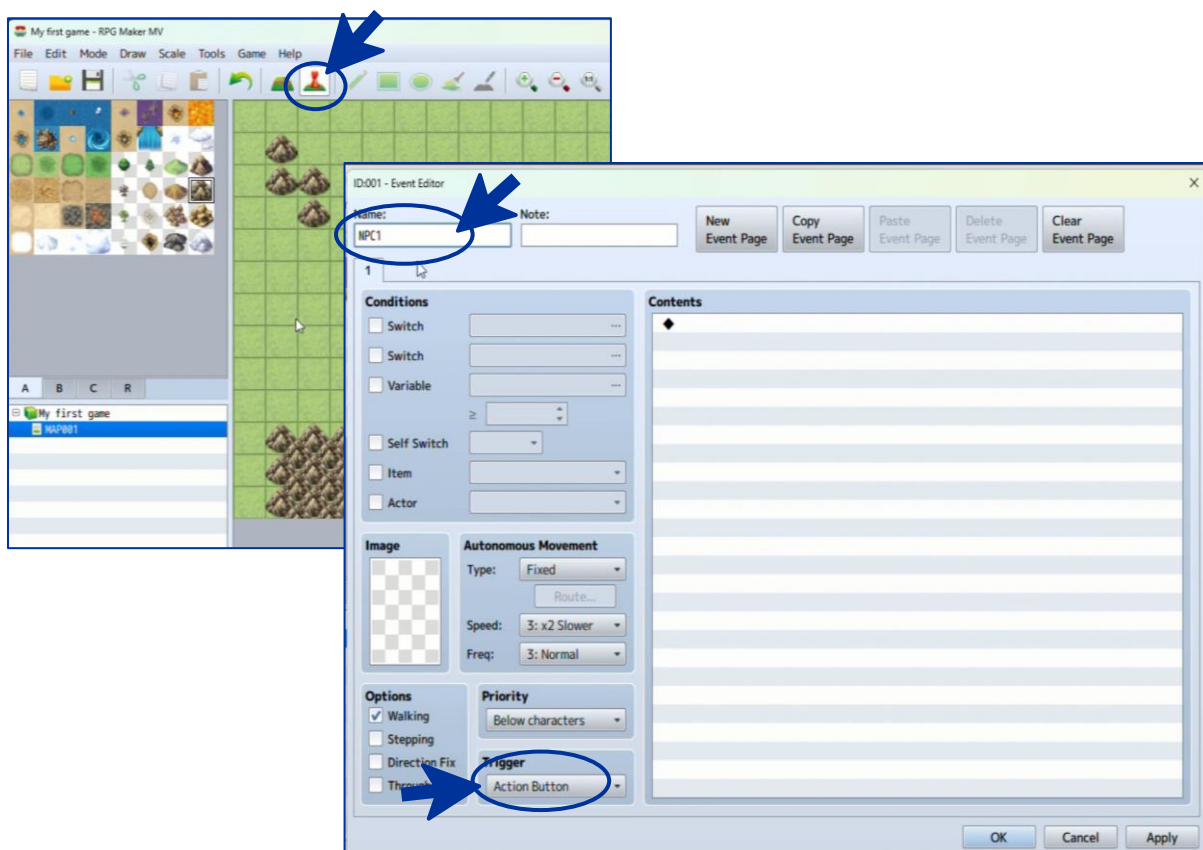
To start, create a simple forest with a path or a few mountains to familiarise yourself with decor elements.



2. 1. Modify the characters by selecting the “Database” tab at the top. Remove the different “Actors” so that only one main character appears, by right-clicking on their names, then on “Clear”.
2. Many different preset characters are available, with the corresponding visuals to include in the dialogue boxes. You can customise them as you wish and include the varying visuals in the dialogues and maps to your liking.



3. 1. Create a dialogue by clicking on the "Event" tab at the top, then clicking anywhere on the map. Give a title to the event to avoid confusion.
2. At the bottom, instead of "Action button", select "**Autorun**" so that the dialogue will be automatically launched when the game starts.



4. Right-click on the "Contents" lines and click "New", then **"Show text"**

5. Type in the dialogue you want the players to read.

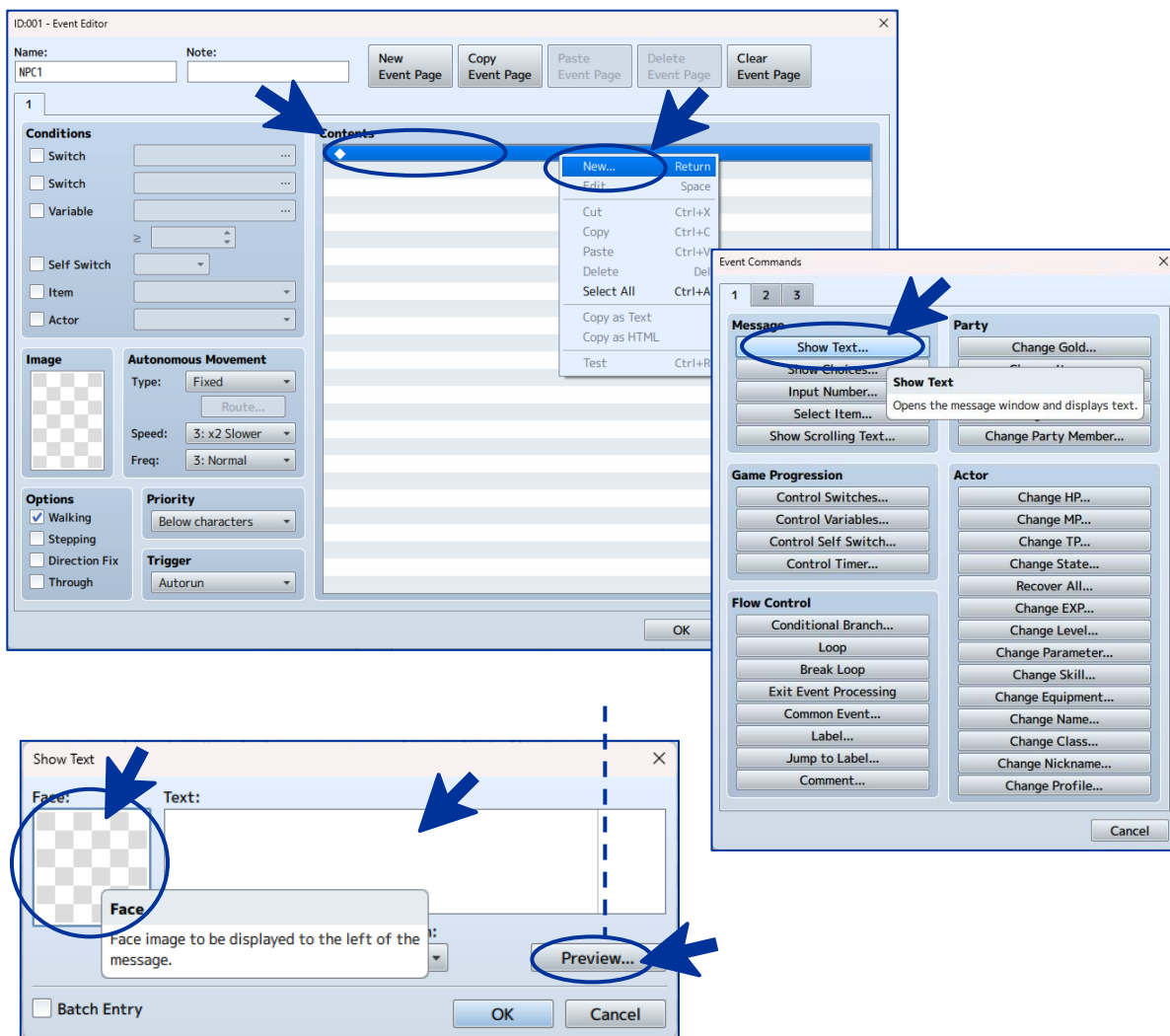
Note that the text cannot exceed 4 lines or be longer than the vertical line which appears in the type-in box (as shown below with the dashed line).

6. To see what the text looks like when presented to players, click the "Preview" button at the bottom right and ensure that the text is contained within the box and fully visible.

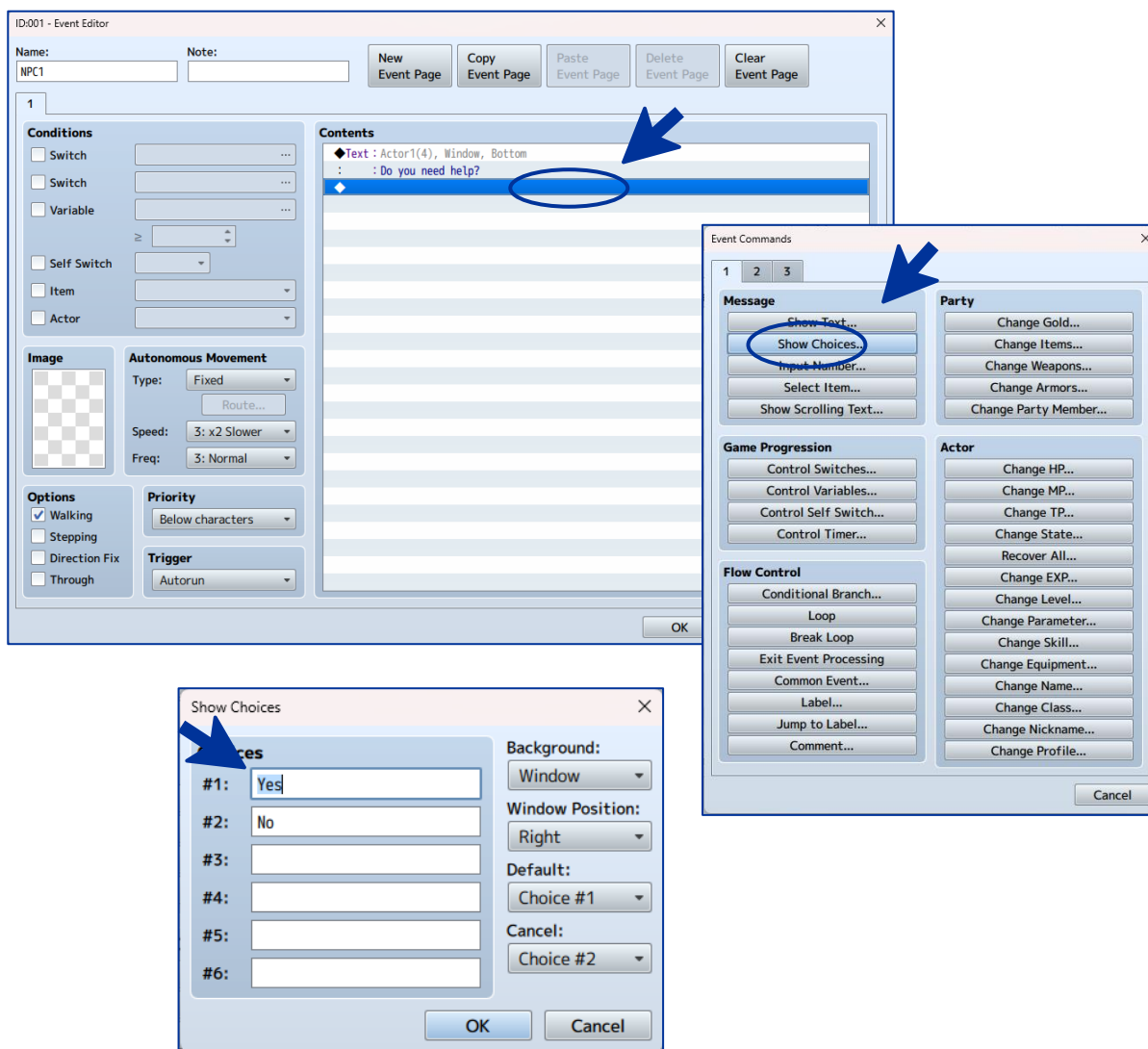
7. On the left, select the square and add the character's face so it appears next to the dialogue.

8. Make sure to always click "Ok" or "Apply" before leaving the window.

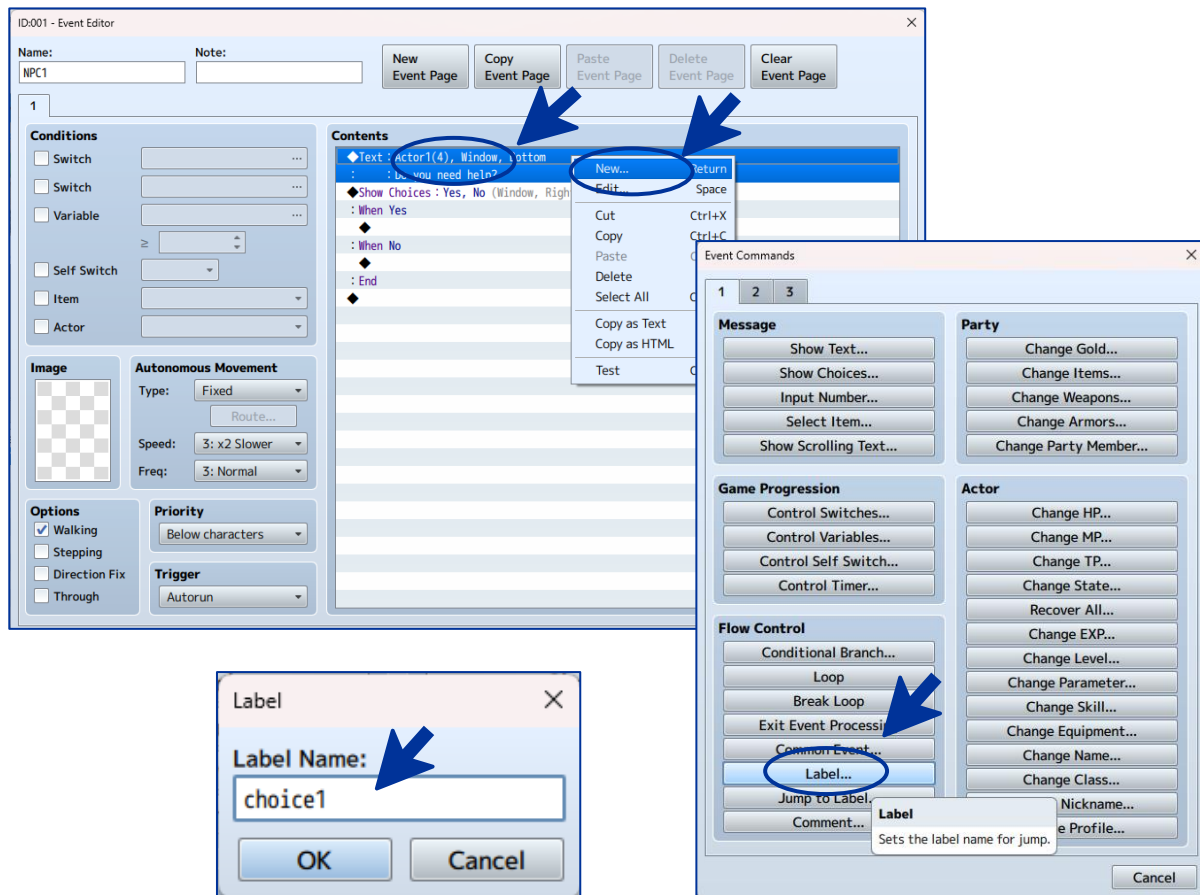
Note that for dialogues or events that are triggered by a specific location, the event needs to be placed on the corresponding square.



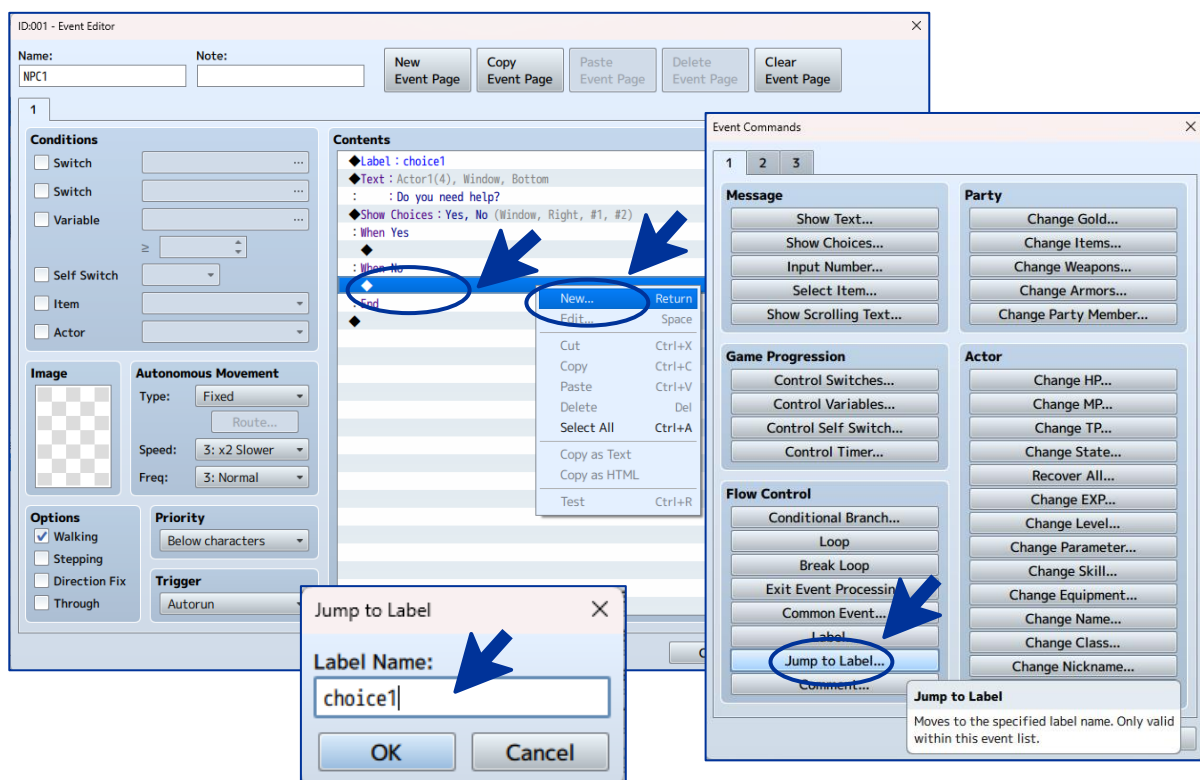
4. 1. On the “Contents” lines, double-click on a new line after a “Text” line.
2. Click on “**Show Choices**”, then type each of the choices you want to offer the players.
3. You can adjust the location and format of the choice boxes with the settings on the right: Background, Window position, Default, etc.



3. New lines were added to the “Contents” lines for each choice.
4. Add some content for all the choices that are offered, in the same way we did before.
5. If you want a choice to go back to a previous part of the dialogue, add a label by right-clicking on the place in the “Contents” you want to go back to (such as right before the last dialogue), then click on “New” and then on “**Label**”. Give it a specific name for clarity.

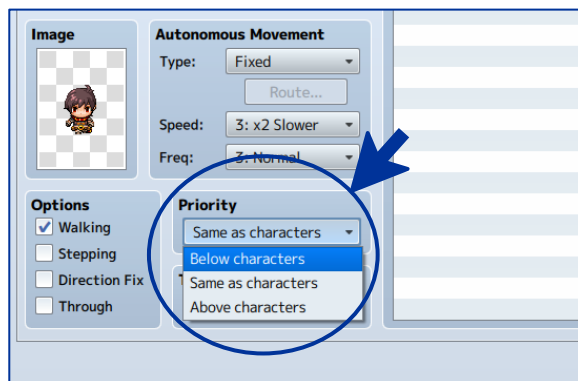


6. Create new content in one of the choices by right-clicking on an empty "When" line, then on "New" and then on "Jump to Label".
7. Type the exact same name you chose for your label. Click on "OK".



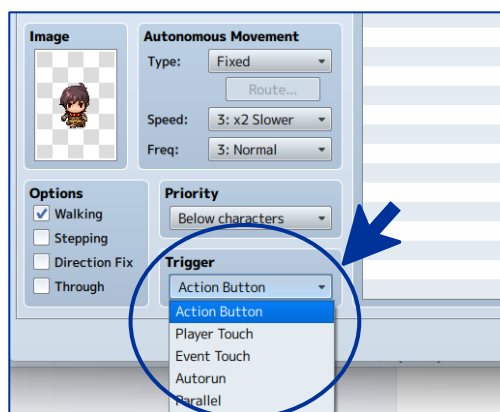
5. Let's focus on the "priority" section of the Event editor window.

- "Below characters" means that characters can walk on the event (for most dialogues).
- "Same as characters" means the characters cannot walk on the event (cannot cross the square where the event is taking place).
- "Above characters" means the event will appear on top of the character visuals (rarely used).

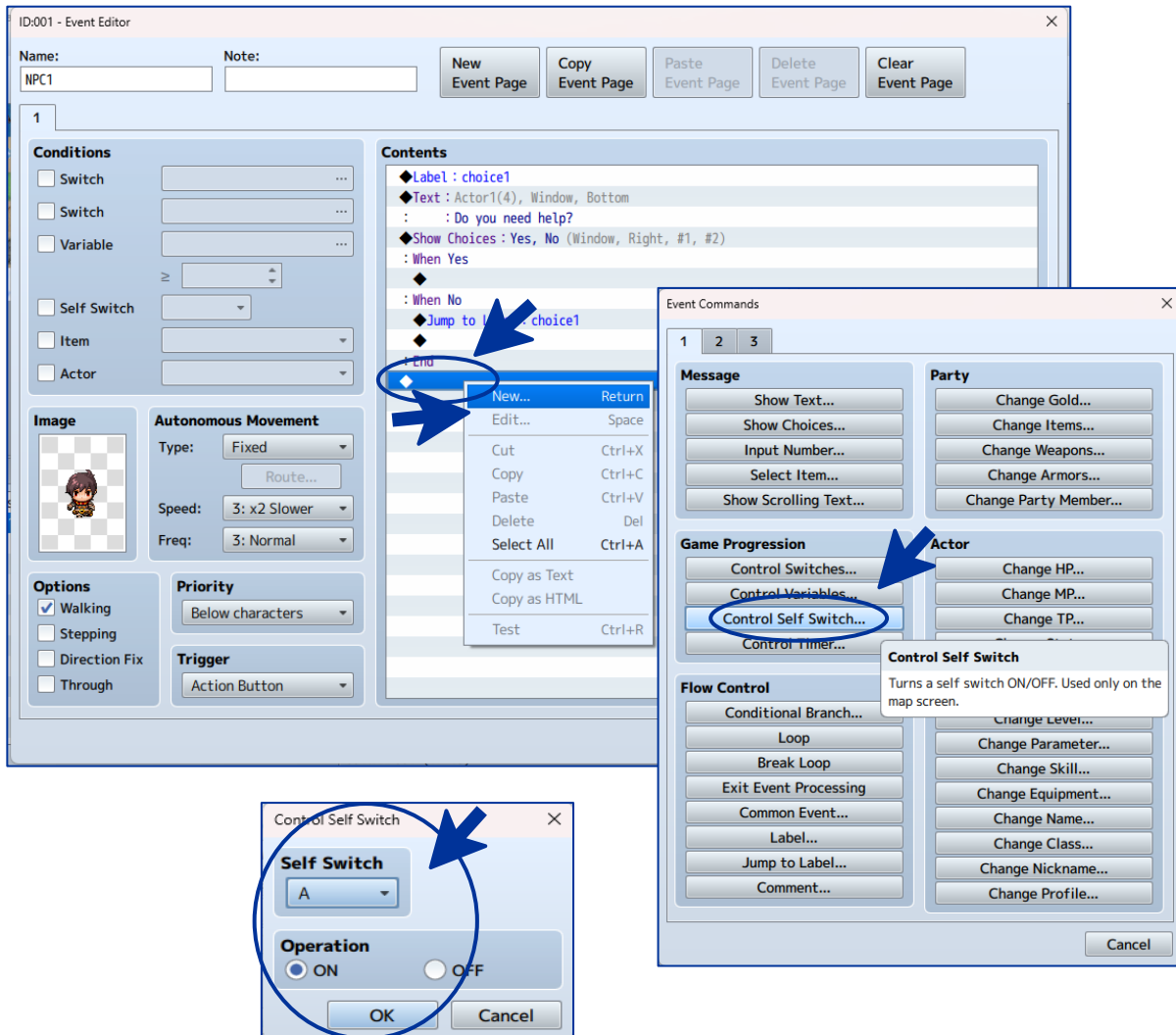


6. The "trigger" part is very important to decide the settings of the event:

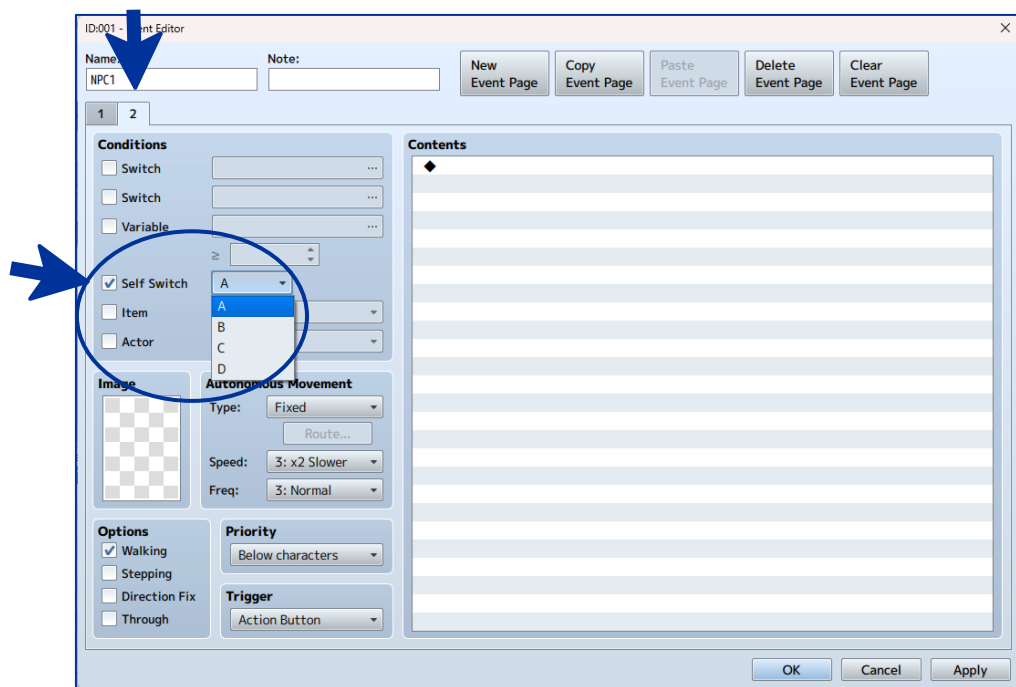
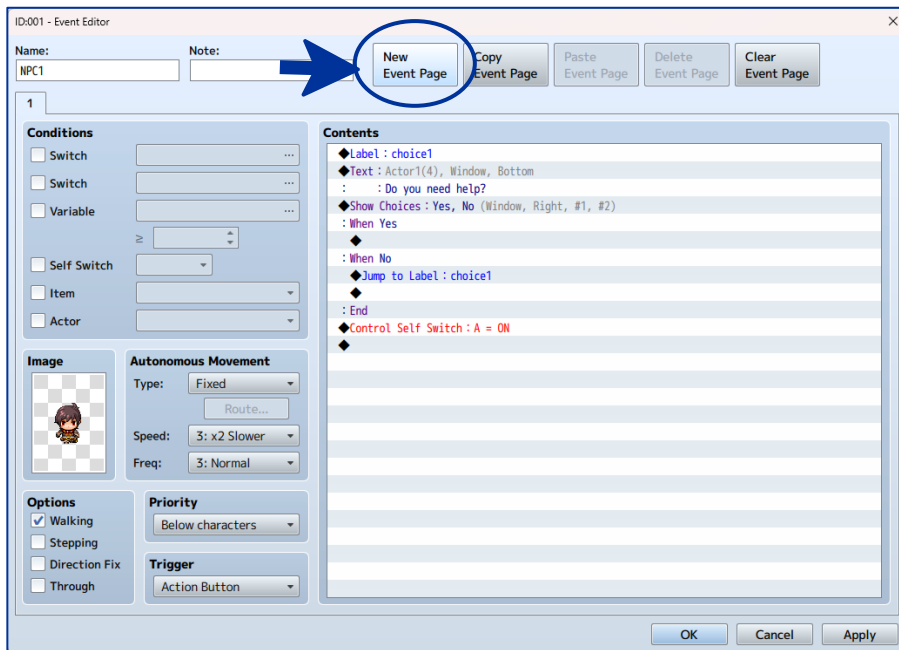
- With "Action Button", the event is triggered when the player presses the action key (the spacebar on the keyboard, or a mouse-click)
- With "Play Touch", the event is triggered automatically when the character touches the event in the game.
- "Autorun" will trigger the event automatically, wherever the player is in the scene. This is very useful when you want to create a cut scene.
- "Parallel" will trigger the event automatically when the player is in the scene and will have the event play out at the same time as any other that first plays.



7. To only play an "Autorun" event once (so it doesn't repeat indefinitely):
 1. At the end of your "Contents" lines create a new content, and click on "Control Self Switch".
 2. Select the "Self Switch" > "A" and choose the "ON" operation, then click "OK".



3. Back at the "Event Editor" screen, click on "New Event Page", to add a second page in the event editor.
4. On that second page, check the "Self Switch" checkbox on the left in the "Conditions" section, and select "A".
5. Now, when the "Self Switch" A is ON, the event page 2 is triggered instead of the event page 1. Since event page 2 is empty, nothing happens, so the event will not repeat itself.



8. You now have a basic introduction scene ready!
 Feel free to add visuals, dialogue and multiple choices, and
 have fun creating the introduction map.



www.eu-videogames.eu



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Codice progetto: 2024-2-PL01-KA220-YOU-000286883



Tutti i contenuti sono soggetti a licenza CC BY-NC-SA 4.0



**Akademia
Humanistyczno
Ekonomiczna w Łodzi**

