

TRELLO



Teminė sritis: Projektų valdymas ir komandinis



Žaidimo variklis: Bet koks



Nuorada: <https://trello.com>



Kodėl ir kada naudoti šį šaltinį

Trello“ naudojimas prieš pradedant kurti žaidimus padeda sumažinti klaidų skaičių, pagerinti bendravimą komandoje ir susidaryti aiškesnę galutinio žaidimo viziją.

„Trello“ - tai vizualus projektų valdymo įrankis, padedantis komandoms organizuoti užduotis, stebėti pažangą ir efektyviai bendradarbiauti. Jis ypač naudingas kuriant edukacinius vaizdo žaidimus be programavimo žinių, kai reikia koordinuoti įvairias veiklas, tokias kaip turinio tyrimai, siužeto kūrimas, žaidimų dizainas, testavimas ir sklaida.

Projektuose, kuriuose daugiausia dėmesio skiriama demokratijai, aktyviam pilietiškumui ir Europos vertybėms, „Trello“ padeda jaunimo darbuotojams ir jaunuoliams struktūrizuoti žaidimų kūrimo procesą ir idėjas paversti konkrečiais veiksmais. Pateikdamas aiškų atsakomybių, terminų ir projekto etapų apžvalgą, „Trello“ remia veiksmingą komandinį darbą ir padeda užtikrinti, kad ugdymo tikslai išliktų pagrindiniai visą žaidimo kūrimo laikotarpį.

„Trello“ galima naudoti visuose edukacinių žaidimų kūrimo etapuose – nuo pradinio koncepto ir planavimo iki testavimo ir galutinio žaidimo publikavimo. Tai yra ypač naudinga, kai keli žmonės bendradarbiauja ir dirba prie to paties projekto ir jiems reikia bendros darbo erdvės užduotims ir ištekliams organizuoti.



Stipriosios pusės

- **EPaprastas vizualinis organizavimas:** „Trello“ naudoja skirtukus, sąrašus ir korteles, kurie suteikia aiškią projekto veiklų ir eigos apžvalgą.
- **alaiko bendradarbiavimą kuriant žaidimus:** jaunimo darbuotojai ir jauni žmonės gali dirbti kartu tame pačiame skirtuke, paskirstyti pareigas, keistis atsiliepimais ir stebėti pažangą.
- **Lanksti struktūra:** skirtukai gali būti pritaikyti prie įvairių edukacinių žaidimų kūrimo etapų, įskaitant planavimą, turinio kūrimą, testavimą ir sklaidą.
- **Vartotojui patogi platforma:** platforma yra intuityvi ir prieinama vartotojams, turintiems skirtingus skaitmeninių įgūdžių lygius.
- **Nemokama versija:** dauguma edukacinių projektų gali veiksmingai naudotis „Trello“ nemokama versija.
- **Prieinama įvairiuose įrenginiuose:** prie „Trello“ galima prisijungti iš kompiuterių, planšetinių kompiuterių ir išmaniųjų telefonų, todėl vartotojai gali bendradarbiauti iš skirtingų vietų.



Apribojimai

- **Reikalingi reguliarūs atnaujinimai:** Skirtukai išlieka naudingi tik tada, kai komandos nariai nuolat atnaujina jiems skirtas užduotis.
- **Reikalingas interneto ryšys:** dauguma bendradarbiavimo funkcijų veikia tik turint interneto prieigą.
- **Gali būti sudėtinga valdyti didelius projektus:** projektams, kuriuose yra daug užduočių ir komandos narių, gali prireikti papildomų organizavimo priemonių, kad būtų išlaikytas aiškumas.
- **Ribotos išplėstinio planavimo funkcijos:** palyginti su specializuota projektų valdymo programine įranga, „Trello“ siūlo mažiau planavimo ir ataskaitų rengimo galimybių.



Mokymo lapas



Kaip naudoti šį įrankį

„Trello“ gali padėti kurti edukacinius vaizdo žaidimus, palengvinant komandos užduočių organizavimą, atsakomybių paskirstymą ir eigos stebėjimą viso žaidimo kūrimo proceso metu. Jis suteikia centralizuotą darbo erdvę, kurioje galima planuoti ir sekti visas projekto veiklas.

Žemiau pateiktame pavyzdyje parodyta, kaip „Trello“ gali būti naudojamas kuriant edukacinį žaidimą apie demokratiją ir Europos vertybes.



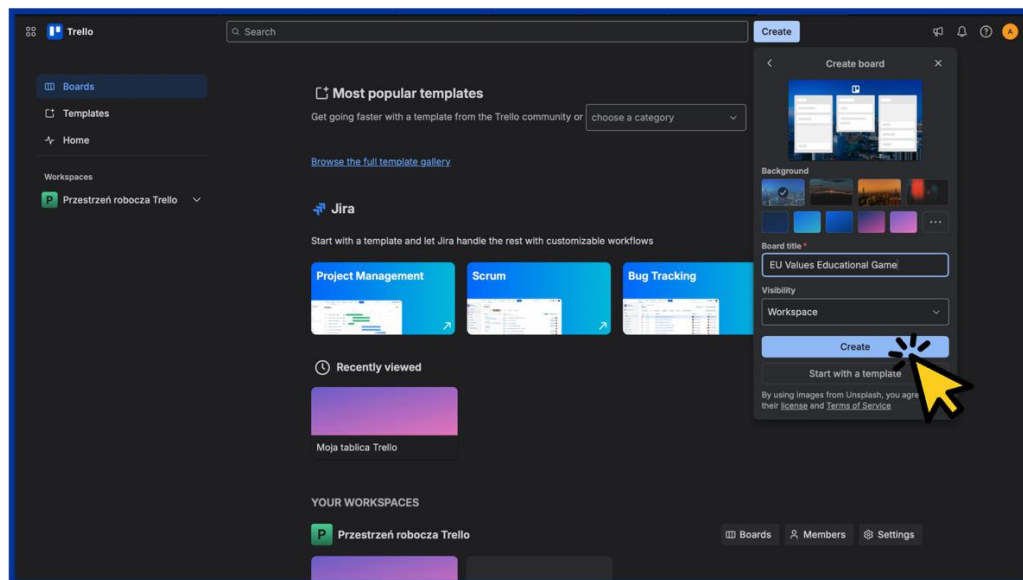
Žingsnis po žingsnio vadovas

★ 1 ŽINGSNIS: sukurkite „Trello“ paskyrą

- Apsilankykite <https://trello.com>.
- Spustelėkite „**Registruotis**“.
- Susikurkite **nemokamą paskyrą** naudodami el. pašto adresą arba „Google“ paskyrą.
- **Prisijunkite prie savo paskyros**, kad pasiektumėte savo „Trello“ darbo erdvę.

★ 2 ŽINGSNIS: sukurkite naują skirtuką

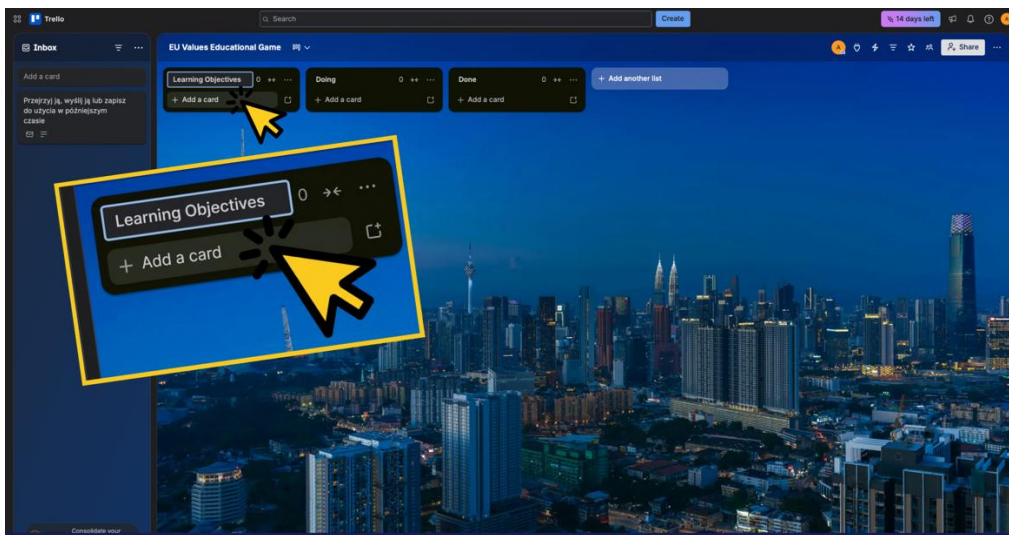
- Spustelėkite „**Sukurti**“.
- Pasirinkite „**Sukurti skirtuką**“.
- Įveskite savo projekto skirtuko pavadinimą.
- Pavyzdys: **Europos demokratijos užduotis**
- Pasirinkite foną ir sukurkite skirtuką.
- Šis skirtukas taps pagrindine edukacinio žaidimo projekto darbo erdve.



✦ 3 ŽINGSNIS: Sukurkite sąrašus, vaizduojančius žaidimo kūrimo procesą

Sukūrę skirtuką, suskirstykite jį į sąrašus, atspindinčius pagrindinius edukacinio žaidimo kūrimo etapus. Tokia struktūra padės projekto komandai valdyti užduotis, stebėti pažangą ir išlaikyti dėmesį tiek edukaciniams, tiek techniniams tikslams. Kuriant edukacinį žaidimą apie demokratiją, aktyvų pilietiškumą ir europines vertybes, galima naudoti šiuos sąrašus:

- **Mokymosi tikslai**
- **Siužeto vystymas**
- **Edukacinis turinys**
- **Žaidimų kūrimas**
- **Galutinės**
- **Versijos testavimas**



★ 4 ŽINGSNIS: Pridėkite užduočių korteles.

Sukūrus projektų sąrašus, pridėkite korteles, atspindinčias atskiras užduotis, reikalingas edukacinio žaidimo kūrimui. Kiekvienoje kortelėje turėtų būti aprašyta konkreti veikla, o pati kortelė – įtraukta į atitinkamą sąrašą.

Užduočių kortelės padeda suskirstyti projektą į lengvai valdomus veiksmus ir palengvina komandinio darbo organizavimą bei pažangos stebėjimą.

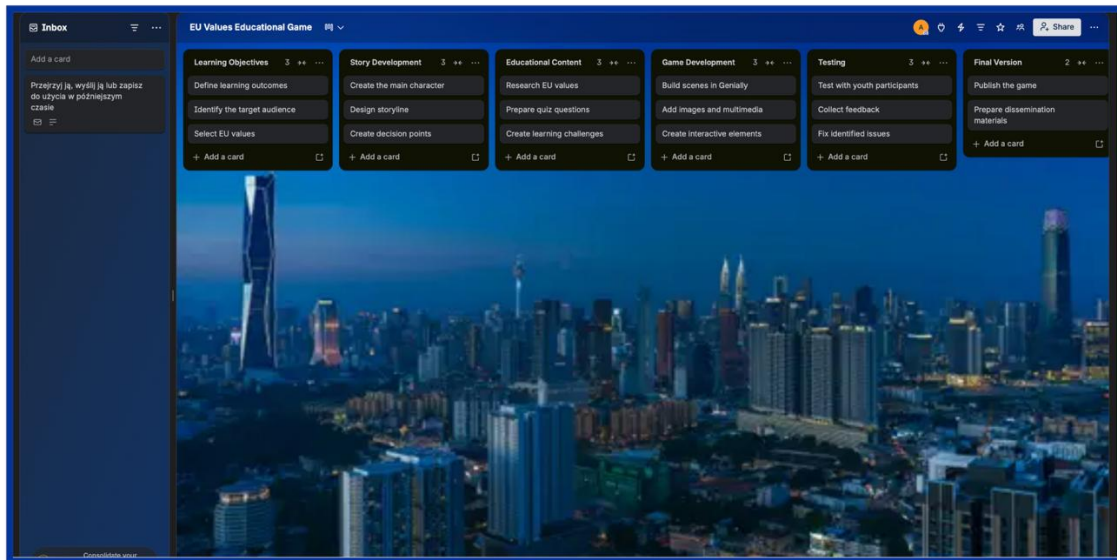
Užduočių kortelių pavyzdžiai:

- Apibrėžkite mokymosi rezultatus
- Sukurkite pagrindinį veikėją
- Iširkite ES vertybes
- Pasiruoškite viktorinos klausimus
- Kurkite žaidimo scenas
- Rašykite skirtingus dialogus
- Kurkite galvosūkius ir mįsles
- Organizuokite siužeto eigą
- Sukurkite piktogramas ir grįžamojo ryšio vaizdines priemones
- Testuokite prieinamumą



- Testuokite žaidimą su jaunimo dalyviais
- Paskelbkite žaidimą.

Veiklų suskirstymas į užduočių korteles padeda komandoms aiškiai nustatyti atsakomybes ir valdyti kūrimo procesą.



★ 5 ŽINGSNIS: Priskirkite atsakomybes ir terminus.

Siekiant pagerinti bendradarbiavimą ir užtikrinti, kad užduotys būtų atliktos laiku, „Trello“ leidžia vartotojams priskirti atsakomybę ir nustatyti terminus atskiroms užduočių kortelėms.

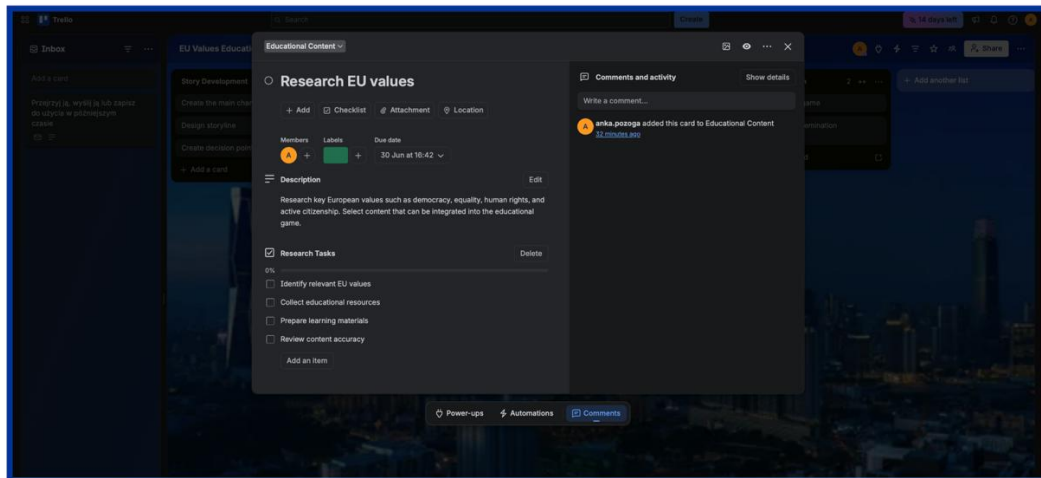
Atidarykite užduoties kortelę ir pasinaudokite turimomis galimybėmis, kad pridėtumėte komandos narius, terminus, aprašymus ir užduočių sąrašą. Šios funkcijos padeda organizuoti darbo procesą ir tiksliai žinoti, kas yra atsakingas už kiekvieną veiklą. Pavyzdžiui, kortelė „**Nagrinėti ES vertybes**“ galima priskirti konkrečiam komandos nariui ir nustatyti terminą prieš pradedant kurti mokomąjį turinį. Taip pat galima pridėti užduočių sąrašą, kad užduotis būtų padalinta į mažesnius veiksmus, pvz:

- Nustatyti atitinkamas ES vertybes
- Rinkti edukacinius išteklius
- Parengti mokymosi medžiagą



- Patikrinti turinio tikslumą

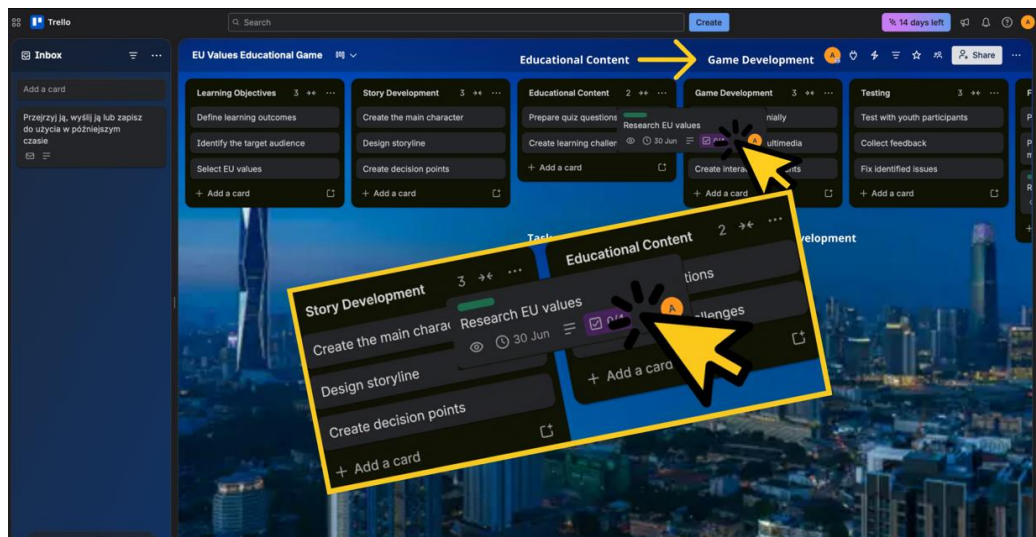
Atsakomybės ir terminų paskirstymas padeda komandai laiku atlikti užduotis ir aiškiai suprasti, kas yra atsakingas už kiekvieną veiklą.



✦ 6 ŽINGSNIS: Projekto eigos stebėjimas

Baigus užduotis, „Trello“ leidžia vartotojams perkelti korteles iš vieno sąrašo į kitą, kad atspindėtų dabartinį projekto etapą. Šis vizualus darbo srautas padeda komandai stebėti pažangą, nustatyti likusius darbus ir užtikrinti, kad visi projekto etapai būtų užbaigti sistemingai.

Pavyzdžiui, atlikus užduotį „**Nagrinėti ES vertybes**“, kortelę galima perkelti į galutinę versiją arba pažymėti kaip atliktą, priklausomai nuo skirtuko struktūros. Panašiai, **užbaigtos testavimo** veiklos gali būti perkeltos į galutinę versiją, kai visos nustatytos problemos yra išspręstos. Reguliariai perkeltiant ir atnaujinant korteles, komanda aiškiai mato dabartinę projekto būseną.



✦ 7 ŽINGSNIS: Švietimo žaidimo kūrimo stebėjimas

Viso projekto metu reikėtų reguliariai peržiūrėti „Trello“ skirtuką, kad būtų galima stebėti pažangą, atnaujinti užbaigtas užduotis ir nustatyti būsimus veiksmus. Reguliarus skirtuko naudojimas padeda užtikrinti aiškų komandos narių bendravimą ir garantuoja, kad švietimo bei techniniai tikslai išliktų suderinti.

Projekto susitikimų metu komandos nariai gali peržiūrėti užbaigtas užduotis, aptarti iškilusias iššūkius, atnaujinti terminus ir planuoti tolesnius kūrimo etapus. Šis procesas padeda išlaikyti projekto tvarką ir skatina veiksmingą bendradarbiavimą visą edukacinio žaidimo kūrimo laikotarpį.

Komandos nariai taip pat gali naudoti **žymes, komentarus ir priedus**, kad visa projekto informacija būtų tvarkingai surinkta vienoje vietoje. Mokymo išteklių, projektavimo dokumentų, vaizdų ir atsiliėpimų ataskaitos gali būti pridedami tiesiai prie užduočių kortelių, todėl juos lengva pasiekti visą kūrimo procesą.

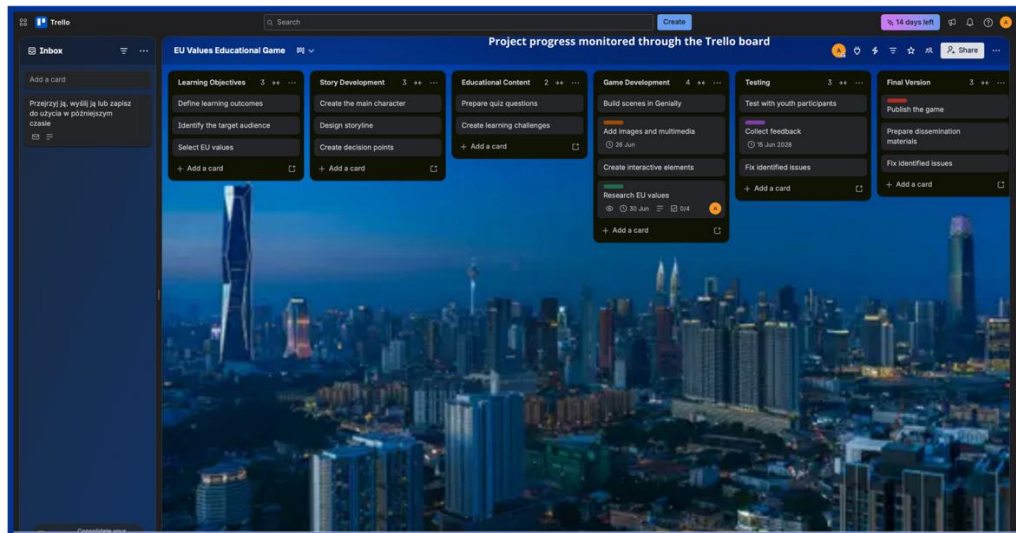
Reguliari skirtuko peržiūra padeda nustatyti galimus vėlavimus, prireikus perskirstyti atsakomybę ir užtikrinti, kad visos projekto veiklos ir toliau remtų žaidimo švietimo tikslus.



Žaidimų kūrimo įrankių rinkinys



Pavyzdžiui, komanda gali naudoti skirtuką, kad prieš išleidžiant galutinę versiją patikrintų, ar yra pasiekti mokymosi tikslai, ar parengtas švietimo turinys, ar įgyvendinti žaidimo elementai ir ar užbaigtos testavimo veiklos.





Papildomi mokymosi šaltiniai ir pamokos

- „Trello“. (n. d.). Darbo su „Trello“ pradžia. Gauta iš <https://trello.com/guide>
- „Trello“. (n. d.). Kurkite ir tvarkykite lentas. Gauta iš <https://support.atlassian.com/trello/docs/create-and-customize-a-board/>
- „Trello“. (n. d.). Kortelių ir sąrašų pridėjimas. Gauta iš <https://support.atlassian.com/trello/docs/add-and-customize-cards-and-lists/>
- „Trello“. (n. d.). Narių priskyrimas ir terminai. Gauta iš <https://support.atlassian.com/trello/docs/invite-people-to-a-board-or-card/>
- „Trello“. (n. d.). Kontrolinių sąrašų naudojimas kortelėse. Gauta iš <https://support.atlassian.com/trello/docs/adding-checklists-to-cards/>
- „Trello“. (n. d.). „Trello“ šablonai. Gauta iš <https://trello.com/templates>
- Atlassian University. (n. d.). „Trello“ pagrindai. Gauta iš <https://university.atlassian.com>



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Projekto kodas: KA220-YOU-000286883