Zbiór raportów dotyczących najlepszych praktyk

Edukacja w zakresie wykorzystania wirtualnej rzeczywistości w zatrudnieniu wspomaganym i poradnictwoie zawodowym

Funded by
the European Union

Deklaracja

Opracowanie tego materiału było współfinansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone w niniejszym materiale są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Autorzy:
Aspekt z.s. we współpracy z Status Employment Ltd., Fundacją Imago i Health Overseas Action.

Funded by
the European Union

Treść

Deklaracja 2
1. WPROWADZENIE 5
1.1 Cel kolekcji 5
1.2 Tło kolekcji 5
1.3 Informacje o organizacjach + ich kontakty 5
1.4 Wdrożenie VR do procesu SE lub SCC 7
1.4.1 Wyjaśnienie struktury raportów 7
2. SPRAWOZDANIA 10
2.1 REPUBLIKA CZESKA 10
2.1.1 CZ - umiejętności miękkie: Identyfikacja postrzegania sytuacji społecznej przez klienta 12
2.1.2 CZ - umiejętności twarde: Dystrybucja ulotek 35
2.1.3 CZ - umiejętności miękkie: Trening pamięci - metoda Loci/pałac pamięci 66
2.1.4 CZ - umiejętności trudne: Gotowanie - przygotowanie sałatki z makaronem 72
2.1.5 CZ - umiejętności miękkie: Orientacja w przestrzeni - poszukiwanie skarbów 78
2.1.6. CZ - twarde umiejętności: Królik 85
2.1.7 CZ - umiejętności miękkie: Jak radzić sobie z nieodpowiednimi pytaniami na rozmowie kwalifikacyjnej 90
2.1.8 CZ - umiejętności twarde: Dojazd do biura 92
2.2 POLSKA 95
2.2.1 PL - umiejętności miękkie: Dostępne lasy 96
2.2.2 PL - umiejętności twarde: Dostępne lasy 105
2.2.3 PL - umiejętności miękkie: Konstruowanie eko-kariery (zielone poradnictwo) 111
2.2.4 PL - umiejętności miękkie: Trening współczucia 117
2.2.5 PL - umiejętności twarde: Zbieranie dowodów kompetencji do CV 122
2.2.6 PL - umiejętności miękkie: Bezpieczne wyjście z pracy w sytuacji awaryjnej 126
2.2.7 PL - umiejętności twarde: Zdobywanie podstawowych umiejętności w sytuacjach awaryjnych 133
2.2.8 PL - umiejętności miękkie: Dobre praktyki komunikacyjne podczas rozmowy kwalifikacyjnej. 137
2.2.9 PL - umiejętności twarde: Identyfikacja profilu kluczowych kompetencji i zainteresowań 145
2.2.10 PL - umiejętności miękkie: Nauka poruszania się w przestrzeni publicznej 150
2.3 ZJEDNOCZONE KRÓLESTWO 156
2.3.1 Wielka Brytania - umiejętności miękkie: Ujawnianie informacji z rejestrów karnych 156
2.3.2 Wielka Brytania - umiejętności twarde: Proces przygotowania cappuccino krok po kroku 158
2.3.3 Wielka Brytania - umiejętności miękkie: Ujawnienie zdrowia psychicznego 161
2.3.4 Wielka Brytania - umiejętności twarde: McAra Ltd. - tył magazynu 163
2.3.5 Wielka Brytania - umiejętności miękkie: Hotel Leonardo - umiejętności miękkie 165
2.3.6 Wielka Brytania - umiejętności twarde: Samouczek dotyczący kawiarni - Pret a manger 167
2.3.7 Wielka Brytania - umiejętności miękkie: Pierwszy dzień jako asystent ds. żywności i

napojów 169
2.3.8 Wielka Brytania - umiejętności twarde: Wprowadzenie do dużego warsztatu samochodowego/miejsca pracy mechanika, w ramach przygotowań do ewentualnego stażu zawodowego. 174
2.4 RUMUNIA 181
2.4.1 RO - umiejętności miękkie: Orientacja w restauracji 182
2.4.2 RO - umiejętności twarde: Prawidłowe wykonanie burgera w restauracji Kifla 184
2.4.3 RO - umiejętności miękkie: Komunikacja w kontekście jedzenia w restauracji 186
2.4.4 RO - umiejętności twarde: Technika masażu relaksacyjnego 188
2.4.5 RO - umiejętności miękkie: Zarządzanie czasem 191
2.4.6 RO - umiejętności twarde: Proces technologiczny przygotowania sałatki greckiej 193
2.4.7 RO - umiejętności miękkie: Rozmowa grupowa 195
2.4.8 RO - umiejętności twarde: Prezentacja zadań roboczych w fabryce TLDTIMLESS DESIGN PORCELAIN 197
2.5 PRZYKŁADOWE FILMY 199
2.5.1 CZ - umiejętności miękkie: Rozmowa kwalifikacyjna - pierwsze wrażenie 199
2.5.2. CZ - umiejętności miękkie: Rozmowa kwalifikacyjna - często zadawane pytania 203
3. WNIOSEK 205

1. WPROWADZENIE

1.1 Cel kolekcji

Kolekcja służy przyszłym doradcom jako źródło specjalistycznych informacji. Sprawi, że będą bardziej gotowi do wdrożenia VR w swojej praktyce - co oznacza również**, że "zwykły doradca" będzie mniej przestraszony wdrażaniem nowych technologii do swojej praktyki**.

Kolekcja ma być osobistym doświadczeniem doradcy z jego praktyki. Koledzy doradcy mają szansę przeczytać uwagi innych doradców, którzy dzielą się nie tylko faktami, ale także pewnymi emocjami, niepowodzeniami, procesami myślowymi lub nieistotnymi, ale interesującymi szczegółami.

Każdy wkład jest wyjątkowy, dlatego raporty nie były edytowane w żaden znaczący sposób. Spotkasz się z unikalnymi stylami każdego z naszych doradców.

1.2 Tło kolekcji

Prawie wszyscy nasi doradcy byli kompletnymi nowicjuszami w tworzeniu i korzystaniu ze scenariuszy VR. Mieliśmy tylko jednego doradcę z Wielkiej Brytanii, który miał pewne doświadczenie - jego doświadczenie dotyczyło tylko korzystania z wirtualnej rzeczywistości. W przeszłości sam nie tworzył filmów. Technologia była w powijakach, więc używał telefonu komórkowego i specjalnych okularów ze swoimi klientami, a nie zestawu słuchawkowego.

Tylko garstka z nas była w jakiś sposób entuzjastycznie nastawiona do technologii. W końcu jesteśmy ludźmi, którym zależy na ludziach. Nasze obawy były więc ogromne. Czy nam się uda? Czy kiedykolwiek się nauczymy?

Proces ten był trudny, ale dość ekscytujący. Poniższy tekst można potraktować jako pilotażowe studium na ten temat. Nie mieliśmy żadnego wcześniejszego doświadczenia z tym, jak rzeczy powinny lub nie powinny działać. To była przygoda, która okazała się bardzo przydatna i chociaż droga była wyboista, staliśmy się twórcami treści VR dla naszych klientów i z powodzeniem wykorzystujemy VR jako jedno z narzędzi rozwoju naszych klientów.

Nie oczekujmy idealnego, błyszczącego zbioru doskonałych przykładów. Opisaliśmy to najlepiej jak potrafimy i mamy nadzieję, że zainspirujemy innych doradców.

1.3 Informacje o organizacjach + ich kontakty

ASPEKT z.s. - Republika Czeska - inicjator i koordynator projektu

ASPEKT
Jsme profesionální idealisti.
Víme, že každý má na víc.

Aspekt z.s. jest pozarządową organizacją non-profit zainteresowaną integracją społeczną, potencjałem ludzkim i jego poprawą poprzez dalszą edukację ludzi.

Chcemy pomóc ludziom zwiększyć ich umiejętności i kwalifikacje, które są przydatne dla integracji społecznej poprzez ich zaangażowanie na rynku pracy.

Kładziemy duży nacisk na poradnictwo zawodowe (CC), jesteśmy członkiem stowarzyszonym Czeskiego Forum Narodowego i współpracujemy z Czeskim Centrum Euroguidance.

Kontakty:

www.aspektzs.cz

Pani Lucie Sedláčková: lucie.sedlackova@aspektzs.cz

VIAR d.o.o. - Słowenia - trener umiejętności VR

VIAR to słoweński startup, który opracował platformę internetową Viar360 do tworzenia treści w wirtualnej rzeczywistości.

Kontakty:

www.viar.si

Pan Jernej Mirt: jernej.mirt@viar.si

STATUS EMPLOYMENT LIMITED - Wielka Brytania - partner projektu

Status Employment ma 30-letnie doświadczenie w zakresie zdrowia psychicznego i neuroróżnorodności, wspierając ludzi w zdobywaniu i utrzymywaniu zatrudnienia.
Jesteśmy pasjonatami wpływu, jaki praca - płatna lub bezpłatna - może mieć na nasze zdrowie i dobre samopoczucie w lepszej przyszłości.

Kontakty:

www.statusemployment.org.uk

Pan Robert Elston: r.elston@statusemployment.org.uk

FUNDACJA IMAGO - Polska - partner projektu

Jesteśmy organizacją projektową działającą na poziomie lokalnym, krajowym i międzynarodowym. Inicjatywy, które realizujemy są zazwyczaj oryginalne i kreujące zmiany.
Naszym celem jest rozwijanie nie tylko własnych pomysłów, ale także inicjatyw innych, działając jako partner.
Jesteśmy otwarci na współpracę i nowe koncepcje bez względu na to, jaka jest Twoja organizacja i w jakiej dziedzinie pracujesz.
Wierzymy w siłę integracji potencjałów innych. Nasz zespół to grupa kreatywnych osób reprezentujących różne umiejętności i doświadczenia zawodowe w sektorze pozarządowym, małych i średnich przedsiębiorstw oraz samorządowym.

Kontakty:

https://fundacjaimago.pl/en

Pani Barbara Górka: barbara.gorka@fundacjaimago.pl

HEALTH ACTION OVERSEAS FOUNDATION - Rumunia - partner projektu

FUNDATIA HEALTH ACTION OVERSEAS jest pozarządową organizacją non-profit założoną w 1999 r. przez Health Action Overseas (Irlandia), jako pierwszy krok do zlokalizowania ich działalności w Rumunii. Wspieramy młodych dorosłych z niepełnosprawnością lub tych, którzy zostali oznaczeni jako niepełnosprawni, aby opuścili instytucje, przenieśli się do domów w społeczności i prowadzili pełne, aktywne życie.

Nasi członkowie chcą pomagać ludziom w podnoszeniu ich umiejętności i kwalifikacji przydatnych do integracji społecznej poprzez ich zaangażowanie na rynku pracy.

Kontakty:

www.hao.org.ro

Pan Nicolae Dobrescu: dobrescunicolae@hao.org.ro

1.4 Wdrożenie VR do procesu SE lub SCC

1.4.1 Wyjaśnienie struktury raportów

Zaproponowaliśmy strukturę raportów dla naszych doradców.
Struktura została zbudowana tak, aby wydobyć jak najwięcej informacji, które mogą być przydatne dla przyszłych doradców, którzy chcą wprowadzić wirtualną rzeczywistość do swoich praktyk.
Jednak od samego początku wiedzieliśmy, że nie wszystkie kategorie struktury będą mogły zostać ukończone we wszystkich próbach. Chcemy zachować cenną autentyczność tej kolekcji tak bardzo, jak to możliwe, więc zachowujemy również nieco odmienne style poszczególnych doradców. Wierzymy, że w ten sposób pobudzimy entuzjazm innych.

Tutaj możesz zapoznać się z tym, jak myśleliśmy o poszczególnych kategoriach.

a. Profilowanie klienta

- **Opis klienta**

  Doradca oceni, co jest ważne, aby się tym podzielić.
  (np. problemy z koordynacją, będzie musiał siedzieć podczas korzystania z zestawu słuchawkowego; kobieta ma problemy z długotrwałymi relacjami, dlatego potrzebuje szkolenia z komunikacji)

  - Płeć
  - Wiek

  Wpisz dokładny wiek lub kategorię wieku - cokolwiek wydaje Ci się wygodniejsze.

  15 - 20
  21 - 30

31 - 40
41 - 50
51 - 60
61 - 70

- Kwestie zdrowotne - tylko ogólne i istotne, aby uzyskać pomysł, ale dołącz informacje o stanie wzroku
- Sytuacja życiowa/kontekst życiowy - wszystko, co doradca uzna za sensowne, aby nakreślić cały obraz sytuacji.
- Dodatkowe informacje: Wszystko, co uważasz za istotne, takie jak mocne i słabe strony

b. **Faza procesu SE lub CC** (SE = zatrudnienie wspomagane, CC = poradnictwo zawodowe)

ii. Opis

Powody podjęcia decyzji o wdrożeniu VR i zaoferowaniu go klientowi.

Kiedy dokładnie w procesie zatrudnienia wspomaganego lub poradnictwoa zawodowego zdecydowałeś się zacząć myśleć o włączeniu VR.
Lub jeśli chcesz przede wszystkim korzystać z VR i na tym opierać swoje "wsparcie/pomoc" - opisz swój proces myślenia.
Skoncentrujesz się na momentach, które doprowadziły do decyzji o wdrożeniu VR do procesu.

iii. Proces wyjaśniania mojemu klientowi.

Wprowadzenie VR do klienta. Opisz proces wyjaśniania klientowi, czym jest VR i jak można go używać.

iv. Materiały używane wraz ze scenariuszem VR

Dołącz inne materiały, których używałeś wraz ze scenariuszem VR, takie jak wideo 360° na komputerze, materiały drukowane, różne gadżety...

v. Formalności

Zgoda na robienie zdjęć podczas VR, zgoda na korzystanie z VR w przypadku przeciwwskazań zdrowotnych, zgoda dla pracodawców z zachowaniem poufności (jeśli musimy coś sfilmować u nich) itp.

c. Proces tworzenia scenariusza VR

Przedstaw własne trudności, sukcesy i to, o co chciałbyś zapytać innych lub trenera. Nie wstydź się niczego. Wyobraź sobie, że możesz teraz przeczytać osobiste doświadczenia innych doradców i zobaczyć, że oni również zmagali się z trudnościami. Nie musisz pisać powieści, zdecyduj się na własny styl (tylko uwagi, całe zdania, nawet zdjęcia... kombinacja wszystkich, cokolwiek ci odpowiada).

d. Komunikacja z
- Pracodawcy
- Dostawcy usług opieki

d. Reakcje klientów

Reakcje cielesne, werbalne i niewerbalne

e. Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta

f. Jaki był wpływ korzystania z VR w praktyce z tym klientem w procesie SE lub CC?

W korelacji z celami opisz, w jaki sposób mierzono postęp (w jaki sposób Ty i Twój klient wiedzieliście, że scenariusz VR pomaga). W porządku, jeśli nie ma postępu, jest to również dla nas cenne. Zapisz przemyślenia swoje i klienta na temat tego, dlaczego to nie pomogło i dlaczego nie było skuteczne.
Jeśli nie korzystasz ze scenariusza VR wielokrotnie, zapisz informacje zwrotne od klienta.

h. Opis ewentualnych korekt
Opisz wszystkie możliwe zmiany, które musiałeś wprowadzić w swoim scenariuszu.

i. Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje

j. Pomysły na ulepszenia
Pomysły dla firm edytorskich na dodanie funkcji do ich programu lub zmianę czegoś.

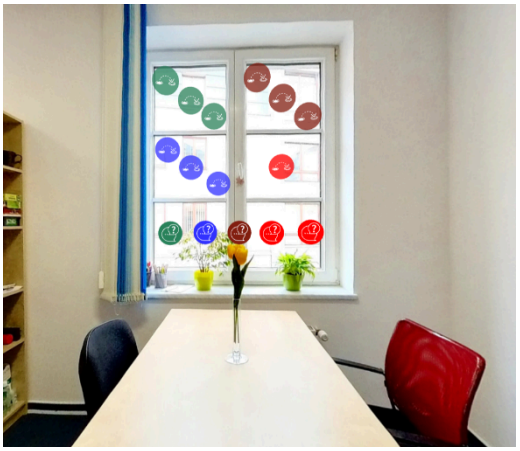
k. Opis możliwych trudności, jakie może napotkać przyszły doradca

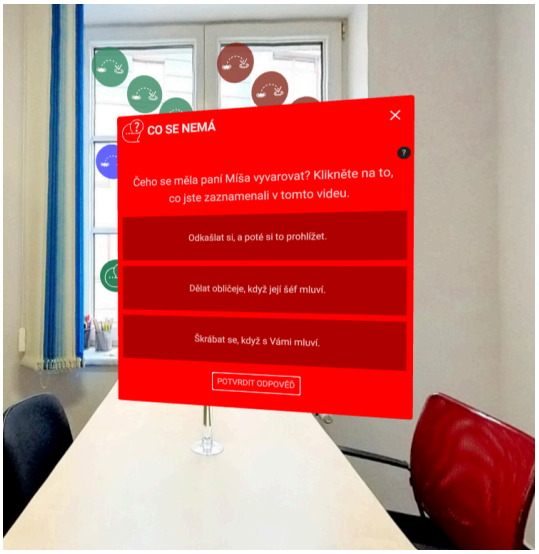
2. SPRAWOZDANIA

2.1 REPUBLIKA CZESKA

2.1.1 CZ - umiejętności miękkie: Identyfikacja postrzegania sytuacji społecznej przez klienta

Imię i nazwisko doradcy	Lenka Cole
Organizacja partnerska	Aspekt z.s.
Kraj	CZ
Umiejętność	Umiejętności miękkie
Temat	Identyfikacja postrzegania sytuacji społecznej przez klienta





Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	**Mężczyzna "Petr"**

Wiek	25

Istotne kwestie zdrowotne Niepełnosprawność intelektualna w stopniu lekkim;

Dominujące jest ADHD - nieleczone terapeutycznie ani medycznie - powoduje kłopoty w życiu osobistym i zawodowym

Kontekst życia

Petr jest młodym mężczyzną z niedawno rozwiedzionej rodziny. Sytuacja rodzinna miała na niego ogromny wpływ i teraz jest jasne, że rodzina nie wspierała go odpowiednio i nigdy nie wzięła pod uwagę wad, jakie przynosi mu ADHD.
Petr jest klientem o wysokich potrzebach, a cały system rodzinny jest raczej toksyczny, mimo że rodzina nigdy nie była uważana za "przypadek społeczny".
Petr ma wiele problemów w życiu osobistym i zawodowym. Obecnie mieszka w dużym domu z ojcem w małej wiosce. Ojciec nie chce dać mu klucza, a klient musi płacić niewielki czynsz. Babcia Petra mieszka sama obok w swoim dużym domu. Mimo to klient czasami śpi w szałasie lub garażu.
Jego higiena nie jest dobra. Powoduje to problemy w pracy, a także podczas wydarzeń kulturalnych, na które uwielbia chodzić.
Nie jest w stanie zarządzać pieniędzmi, wydaje za dużo na "kulturę" i nie chce płacić za odpowiednie jedzenie.
Podsumowując, jego sytuacja jest bardzo trudna i skomplikowana.

Faza procesu SE lub CC

Opis

Zapewniając wsparcie w miejscu pracy klienta, odkryłem w obszarze komunikacji z kolegami, że wielokrotnie narzekają, że klient ich nie słucha, nie szanuje tego, co mówią, nie dba o to. Podczas indywidualnych sesji doradczych zauważyłem, że klient nigdy na mnie nie patrzy, kiedy coś do mnie mówi. Kiedy mu coś mówiłem, prawie na mnie nie patrzył i zauważyłem, że zadaję sobie pytanie, czy w ogóle mnie słucha. O dziwo, klient zawsze odpowiadał w taki sposób, że było oczywiste, że słuchał przez cały czas.

W ten sposób odkryłem, że sposób, w jaki klient utrzymuje kontakt wzrokowy, różni się od większości. Kiedy klient mówi lub słucha czegoś, prawie nigdy nie patrzy na rozmówcę. Otworzyłem ten temat z klientem, omówiłem z nim, że dany sposób utrzymywania kontaktu wzrokowego może być związany z trudnościami w komunikacji w miejscu pracy, kiedy współpracownicy myśleli, że klient ich nie słucha i ignoruje.

Klient zareagował w taki sposób, że nie byłem wcale pewien, jak on to rozumie. To był dla mnie pierwotny impuls do poszukiwania sposobów na wsparcie klienta w zrozumieniu sprawy. Zastanawiałem się, czy możliwe byłoby stworzenie programu w wirtualnej rzeczywistości.

Jest to młoda osoba, która intensywnie korzysta z telefonu komórkowego. Ze względu na ADHD ma duże trudności z utrzymaniem uwagi, dlatego uznałem za stosowne wypróbowanie tej formy, w której doświadczenie jest krótkie i tak różne od normalnych doświadczeń, że możliwe jest, że klient lepiej się skoncentruje w ten sposób.

Wtedy zwrócono mi uwagę na jeszcze jedną rzecz. Jednym z celów mojej współpracy z klientem jest trening właściwych zachowań w sytuacjach społecznych.

Zacząłem pracować nad tym celem, analizując go podczas sesji doradczych, gdy używaliśmy różnych filmów, w których klient zawsze poprawnie rozpoznawał, jakie zachowanie było

prawidłowe. Teoretycznie potrafił wszystko wyjaśnić. W rzeczywistości jednak nie stosował się do swojej wiedzy teoretycznej. Dlatego zacząłem szukać narzędzia, które dałoby klientowi szansę na wgląd w swoje zachowanie.

Cel: Poznanie postrzegania przez klienta poszczególnych elementów w sytuacjach społecznych - elementy niewerbalne, odczytywanie emocji

Proces wyjaśniania mojemu klientowi.

Najpierw zapytałem klienta, czy ma jakieś doświadczenie z wirtualną rzeczywistością, czy kiedykolwiek o niej słyszał. Klient słyszał o wirtualnej rzeczywistości, ale nigdy nie miał okazji jej wypróbować.

Użyłem różnicy między obrazem 2D a obrazem 3D, aby wyjaśnić, o co w tym wszystkim chodzi. Kiedy ogląda obraz 2D, widzi tylko to, co jest na nim uchwycone. Kiedy ogląda obraz w wirtualnej rzeczywistości, może rozejrzeć się dookoła i zobaczyć wszystko, co znajduje się w przestrzeni. W tym momencie byłem z klientem w jego domu na tarasie, więc nazwałem konkretne obiekty, które zobaczy w wirtualnym świecie. Wyjaśniłem mu, że w wirtualnym świecie mogą być zarówno zdjęcia, jak i filmy.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR

Pojawiła się potrzeba stworzenia dodatkowego przewodnika dla doradcy na temat tego, jak prowadzić proces z klientem, jak rozmawiać z klientem, jakich pytań używać i kiedy.

DODATKOWE MATERIAŁY STWORZONE JAKO WSPARCIE I INSPIRACJA DO PRACY ZE SCENARIUSZEM

Identyfikacja postrzegania sytuacji społecznej przez klienta

Autor: Lenka Cole

Cel: Poznanie postrzegania przez klienta poszczególnych elementów w sytuacjach społecznych - elementy niewerbalne, odczytywanie emocji

SCENA OTWARCIA

"Jak postrzegam to, co dzieje się w sytuacjach społecznych"

Przejdziemy teraz przez kilka sytuacji społecznych i spróbujemy je zrozumieć.

Obszary tematyczne oznaczone kolorami: utrzymywanie kontaktu wzrokowego, gestykulacja, spójność przekazu z emocjami, niewłaściwe zachowanie podczas negocjacji.

Każdy temat zawiera quiz, w którym klient może sprawdzić swoje zrozumienie sytuacji.

Prowadzimy klienta według kolorów. Teraz kliknij niebieskie kółko z filmem 1. Teraz kliknij niebieskie kółko ze znakiem zapytania na dole.

Wideo może być używane w całości lub tylko jego wybrane fragmenty. Obwody tematyczne działają niezależnie. Z każdego filmu następuje powrót do sceny początkowej.

Używaj filmów kreatywnie do tego, nad czym musisz pracować z konkretnym klientem. Filmy wideo mogą być używane na przykład dla klienta, który wstydzi się rozmawiać z nieznajomym, rozmawiać z kobietą.

Mogą być używane do trenowania koncentracji i uwagi.

Mogą one być wskaźnikiem tego, w jaki sposób klient może skupić się na treści przekazu. Czy wie, o czym mówiła aktorka? Czy potrafi przekazać podstawowe idee poszczególnych filmów?

Czynniki, które mogą odgrywać rolę: klient zna aktorkę i ma z nią pozytywne relacje, wtedy może mieć tendencję do mówienia wszędzie, że mu się podobało; klient skupia się bardziej na tym, że jest ładną kobietą.

ZIELONY - kontakt wzrokowy

Wideo 1 - Nie utrzymuje kontaktu wzrokowego

Wideo 2 - Utrzymuje normalny kontakt wzrokowy

Wideo 3 - Gapienie się

Quiz

Sugestie dla klientów doradzających:

Nie mów z góry, że powinien skupić się na kontakcie wzrokowym.

Niech wideo wpłynie na klienta.

Wideo 1 - Nie utrzymuje kontaktu wzrokowego

Jak to było? Jak to na ciebie wpłynęło? (uproszczenie: Jak ci się podobało?)

Czy ona z tobą rozmawiała? Czy ona ci to powiedziała?

Wideo 2 - Utrzymuje regularny kontakt wzrokowy

Jak ci się podobał ten film?

Porównaj pierwszy i drugi film.

Czy ona z tobą rozmawiała?

Wideo 3 - Gapienie się

Jak ten film wpłynął na ciebie? Co myślisz o tym filmie?

Czym to się różniło?

Porównaj to z pierwszym i drugim filmem.

Który film był dla Ciebie najprzyjemniejszy? Który film sprawił, że poczułeś się najlepiej?

Jeśli chodzi o sposób, w jaki kobieta patrzyła na ciebie, jak to było na tych filmach?

Quiz

Prawidłowa odpowiedź na pytanie, w którym pani Míša utrzymuje prawidłowy kontakt wzrokowy, to Video 2.

Skąd była znana? Jakie były różnice w tym, jak patrzyła na ciebie w poszczególnych sytuacjach?

Jeśli klient nie odpowiada prawidłowo, możliwe, że jest to spowodowane innym czynnikiem.

Po zdjęciu okularów demonstrujemy kontakt wzrokowy w rzeczywistości, w taki sposób, że w pierwszej opcji w ogóle nie ostrzegamy go, że teraz spróbujemy.

Kontynuujemy to, czym zajmowaliśmy się przed chwilą, ale patrzymy w bok. Następnie patrzymy na niego i pytamy, jak się z tym czuje.

Czy zdawał sobie sprawę, że na niego nie patrzę? Czy to było przyjemne czy nieprzyjemne?

Na podstawie filmów konsultant może omówić z klientem, jak sobie radzi. Co klient myśli o sobie? W jaki sposób klient przychodzi do konsultanta - tutaj konsultant może przekazać klientowi informacje zwrotne.

Inna możliwa analiza: Wpłynęło to na ciebie w taki a taki sposób. Jak to będzie wyglądało dla pracodawcy podczas rozmowy kwalifikacyjnej? Jak to wpływa na innych, gdy z nimi rozmawiasz?

Często okazuje się, że ludzie cię obrażają, że nie dbasz o to, co mówią. Czy może to być spowodowane tym, że nie patrzysz na nich, kiedy mówisz? Jak to jest, kiedy mówisz i musisz patrzeć na mnie przez cały czas? To trudne? Jak udaje ci się skoncentrować, gdy to robisz?

Jeśli tak trudno jest ci utrzymać kontakt wzrokowy, jak możemy to zrobić, aby ludzie nie myśleli, że nie słuchasz? (Np. wskazać im, że trudno jest ci patrzeć na nich, gdy mówią, że nadal uważnie słuchasz).

BROWN - gestykulując

Wideo 1 - Przesadna gestykulacja

Wideo 2- Drętwienie, bezruch

Wideo 3 - Powszechna gestykulacja

Quiz

Sugestie dla klientów doradzających:

Nie mów z góry, że powinien skupić się na gestykulacji.

Niektórzy klienci patrzą głównie na twarz aktorki. Należy ich ostrzec, aby patrzyli na całą sylwetkę. (Patrz również poniżej.)

Niech wideo wpłynie na klienta.

Wideo 1 - Przesadna gestykulacja

Jak to było? Jak to na ciebie wpłynęło? Jak się czułeś?

Kiedy klient mówi, jakie to było uczucie, pytamy go: Co to było?

Wideo 2 - Drętwienie, bezruch

Jak ci się podobał ten film?

Porównaj pierwszy i drugi film.

Jeśli mielibyśmy porównać jej ruchy rąk, jak poruszała rękami w tych filmach?

Wideo 3 - Wspólna gestykulacja

Jak ten film wpłynął na ciebie? Co myślisz o tym filmie?

Czym to się różniło?

Porównaj to z pierwszym i drugim filmem.

Który film był dla Ciebie najprzyjemniejszy? Który film sprawił, że poczułeś się najlepiej?

Jeśli chodzi o to, jak poruszała rękami, jak to wyglądało na tych filmach?

Quiz

Prawidłową odpowiedzią na pytanie, w którym filmie pani Míša używa odpowiedniej gestykulacji, jest film 3.

Podczas czytania pytania upewniamy się, że klient rozumie, co oznacza słowo gest.

Czy znasz to słowo? Co ono oznacza? Czy mógłbyś mi to wyjaśnić?

Skąd było to znane? Jakie były różnice w sposobie, w jaki gestykulowała / poruszała rękami w każdej sytuacji?

Jeśli klient nie odpowiada prawidłowo, możliwe, że jest to spowodowane innym czynnikiem.

Po zdjęciu okularów demonstrujemy kontakt wzrokowy w rzeczywistości, w taki sposób, że w pierwszej opcji w ogóle nie ostrzegamy go, że teraz spróbujemy.

Kontynuujemy to, czym zajmowaliśmy się przed chwilą, ale patrzymy w bok. Następnie patrzymy na niego i pytamy, jak się z tym czuje.

Czy zdawał sobie sprawę, że na niego nie patrzę? Czy to było przyjemne czy nieprzyjemne?

Na podstawie filmów konsultant może omówić z klientem, jak sobie radzi. Co klient myśli o sobie? W jaki sposób klient przychodzi do konsultanta - tutaj konsultant może przekazać klientowi informacje zwrotne.

Inna możliwa analiza: Wpłynęło to na ciebie w taki a taki sposób. Jak to będzie wyglądało dla pracodawcy podczas rozmowy kwalifikacyjnej? Jak to wpływa na innych, gdy z nimi rozmawiasz?

Często okazuje się, że ludzie cię obrażają, że nie dbasz o to, co mówią. Czy może to być spowodowane tym, że nie patrzysz na nich, kiedy mówisz? Jak to jest, kiedy mówisz i musisz patrzeć na mnie przez cały czas? Jest to trudne? Jak udaje ci się skoncentrować, gdy to robisz?

Jeśli tak trudno jest ci utrzymać kontakt wzrokowy, jak możemy to zrobić, aby ludzie nie myśleli, że nie słuchasz? (Np. zwróć im uwagę, że trudno jest ci patrzeć na nich, gdy mówią, ale nadal słuchasz uważnie).

BROWN - gestykulując

Wideo 1 - Przesadna gestykulacja

Wideo 2 - Drętwienie, bezruch

Wideo 3 - Powszechna gestykulacja

Quiz

Sugestie dla klientów doradzających:

Nie mów z góry, że powinien skupić się na gestykulacji.

Niektórzy klienci patrzą głównie na twarz aktorki. Należy ich ostrzec, aby patrzyli na całą sylwetkę. (Patrz również poniżej.)

Niech wideo wpłynie na klienta.

Wideo 1 - Przesadna gestykulacja

Jak to było? Jak to na ciebie wpłynęło? Jak się czułeś?

Kiedy klient mówi, jakie to było uczucie, pytamy go: Co to było?

Wideo 2 - Drętwienie, bezruch

Jak ci się podobał ten film?

Porównaj pierwszy i drugi film.

Jeśli mielibyśmy porównać jej ruchy rąk, jak poruszała rękami w tych filmach?

Wideo 3 - Wspólna gestykulacja

Jak ten film wpłynął na ciebie? Co myślisz o tym filmie?

Czym to się różniło?

Porównaj to z pierwszym i drugim filmem.

Który film był dla Ciebie najprzyjemniejszy? Który film sprawił, że poczułeś się najlepiej?

Jeśli chodzi o to, jak poruszała rękami, jak to wyglądało na tych filmach?

Quiz

Prawidłową odpowiedzią na pytanie, w którym filmie pani Míša używa odpowiedniej gestykulacji, jest film 3.

Podczas czytania pytania upewniamy się, że klient rozumie, co oznacza słowo gest.

Czy znasz to słowo? Co ono oznacza? Czy mógłbyś mi to wyjaśnić?

Skąd było to znane? Jakie były różnice w sposobie, w jaki gestykulowała / poruszała rękami w każdej sytuacji?

Jeśli klient nie odpowiada prawidłowo, możliwe, że jest to spowodowane innym czynnikiem.

Po zdjęciu okularów demonstrujemy gest w rzeczywistości, w taki sposób, że w pierwszej opcji w ogóle nie ostrzegamy go, że teraz spróbujemy.

Kontynuujemy to, czym zajmowaliśmy się przed chwilą, ale prowadzimy szermierkę rękami przed nim. Następnie pytamy, jak to było dla niego.

Czy było to przyjemne czy nieprzyjemne?

Na podstawie filmów konsultant może omówić z klientem, jak sobie radzi. Co klient myśli o sobie? W jaki sposób klient przychodzi do konsultanta - tutaj konsultant może przekazać klientowi informacje zwrotne.

Znasz kogoś, kto za dużo gestykuluje? Czy kiedykolwiek tego doświadczył?

Inna możliwa analiza: Wpłynęło to na ciebie w taki a taki sposób. Jak to będzie wyglądało dla pracodawcy podczas rozmowy kwalifikacyjnej? Jak to wpływa na innych, gdy z nimi rozmawiasz?

Ponownie możesz pokazać klientowi różne sposoby gestykulacji i zapytać, co pracodawca prawdopodobnie pomyśli o nim podczas rozmowy kwalifikacyjnej (np. sztywność wygląda jak niepewność).

Jeśli tak trudno jest ci utrzymać kontakt wzrokowy, jak możemy to zrobić, aby ludzie nie myśleli, że nie słuchasz? (Np. zwróć im uwagę, że trudno jest ci patrzeć na nich, gdy mówią, ale nadal słuchasz uważnie).

NIEBIESKI - spójność przekazu z emocjami

Wideo 1 - Smutek - emocja nie pasuje do treści przekazu

Aktorka opowiada wesołą historię, ale emanuje smutkiem

Wideo 2 - Radość - emocja odpowiada treści przekazu

Aktorka opowiada pogodną historię, a jej emanacja emocjonalnie koresponduje z treścią.

Wideo 3 - Mieszane sygnały - przekaz, z którym aktorka jest emocjonalnie zestrojona, mieszane emocje pojawiają się tu i ówdzie.

Aktorka opowiada o chorobach, z którymi zmagają się jej klienci i od czasu do czasu uśmiecha się nie na miejscu lub okazuje wesołość w inny sposób.

Quiz

Sugestie dla klientów doradzających:

Nie mów z góry, na czym się skupić.

Wideo 1 - Smutek - emocja nie pasuje do treści przekazu

Jak to na ciebie wpłynęło? Jakie to było? Co o tym myślisz?

Czy wiesz, o czym mówiła? Jak wyglądała?

(Klient może odtworzyć wideo jeszcze raz).

Wideo 2 - Radość - emocja odpowiada treści przekazu

Jak wyglądała? Kiedy mówisz, że było... (lepiej/gorzej...), co dokładnie masz na myśli?

Wideo 3 - Mieszane sygnały

Jak ci się podobało?

Klient coś odpowiada. Jak to rozpoznałeś? Na podstawie czego?

Quiz

Prawidłową odpowiedzią na pytanie, w którym filmie to, co czuje pani Míša, zgadza się z tym, co mówi, jest film 2.

Możemy omówić z klientem, czy czasami zdarza mu się, że rozmawia z kimś i wydaje mu się, że cała sprawa jest w jakiś sposób dziwna. Albo nawet myśli, że ta osoba go okłamuje.

Inną sytuacją, którą można przeanalizować, jest to, że czasami osoba udaje, że jest w porządku, mówi nam to, ale jednocześnie jest smutna, nieszczęśliwa.

Możemy mówić o tym, że kiedy potrafimy wczuć się w ludzi, łatwiej się z nimi dogadujemy. Możemy odnieść to do sytuacji w miejscu pracy.

RED - Rozpoznawanie elementów w sytuacji społecznej

Wideo 1 - Rozpoznawanie niewłaściwego zachowania podczas negocjacji

Quiz 1

Quiz 2

Sugestie dla klientów doradzających:

Wideo 1 - Rozpoznawanie niewłaściwego zachowania podczas negocjacji

Z góry wyjaśniamy klientowi, że osoba w okularach, czyli klient, jest nowym pracownikiem. Aktorka jest jej koleżanką. Aktor jest ich szefem. Mają spotkanie na temat tego, co robić dalej po zatrudnieniu. Koleżanka czasami robi coś, czego nie powinna robić w kontaktach z szefem. Zadaniem klienta jest zwrócenie na to uwagi.

Czy zauważyłeś, co robił jego kolega?

Jeśli klient coś nazwie, coś nie, może odtworzyć wideo ponownie. Podczas ponownego uruchamiania pomagamy klientowi skupić wzrok głównie na współpracowniku (niektórzy klienci patrzą bardziej dookoła lub na szefa).

W tej analizie nie potwierdzamy jeszcze jednoznacznie poprawności tego, co mówi klient. Raczej prowadzimy go w myśleniu, wspólnie analizujemy to, co zauważył (nawet jeśli nie jest to właściwa odpowiedź, klient może nadal myśleć o tym, dlaczego nie jest to właściwe zachowanie).

Quiz 1

Pod znakiem zapytania znajduje się propozycja przeformułowania pytania w celu lepszego zrozumienia: "Czego pani Míša nie powinna była robić w tym filmie?".

Prawidłowa kombinacja odpowiedzi na pytanie, czego pani Míša powinna była unikać, to kliknięcie "Wyczyść kaszel, a następnie spójrz na niego.", "Drapanie, gdy z tobą rozmawia.".

Quiz 2

Prawidłowa kombinacja odpowiedzi na pytanie, czego pani Míša powinna była unikać, to kliknięcie "Kaszlnij i wytrzyj w rękaw" oraz "Spójrz na telefon komórkowy, gdy jej szef rozmawia".

Możemy przedyskutować z klientem, czy kiedykolwiek doświadczył kogoś zachowującego się w taki a taki sposób. Jak to na niego wpłynęło? Jak zareagowała druga osoba? Czy wie, że kiedykolwiek zrobiłby którąś z tych rzeczy? Jak może to wpłynąć na rozmowę kwalifikacyjną / kontakty z szefem / współpracownikami?

Ponownie, możemy zademonstrować wszystko w rzeczywistości i przeanalizować, jak to działa.

Formalności

Nie było żadnych formalności.

Proces tworzenia scenariusza VR

Przedstawiłem swój pomysł kolegom i próbowałem dowiedzieć się, czy ich klienci mają potrzeby, które taki program mógłby zaspokoić. Koledzy potwierdzili przydatność takiego programu dla swoich klientów. W tym samym czasie wybrałem innych klientów, dla których takie wideo mogłoby pomóc w osiągnięciu celów naszej współpracy.

Zaprojektowałem scenariusz w taki sposób, że wybrałem 4 obszary:

- Kontakt wzrokowy

- Nie utrzymuje kontaktu wzrokowego

-utrzymuje regularny kontakt wzrokowy

- wpatruje się

- quiz

- Gesty

- nadmierna gestykulacja

- Sztywność, bezruch

- Powszechna gestykulacja

- quiz

- Rozpoznawanie spójności treści komunikatu z emocjami

- smutek - emocja nie pasuje do treści wiadomości

- radość - emocja odpowiada treści wiadomości

- Mieszane sygnały - przekaz, z którym aktorka jest emocjonalnie zestrojona, tu i ówdzie wprowadza nieodpowiednie emocje

- quiz

- Rozpoznawanie nieodpowiednich elementów w sytuacji społecznej

- quiz 1

- quiz 2

Muszę przyznać, że mój pierwotny scenariusz był o wiele bardziej skomplikowany, niż zdawałem sobie z tego sprawę. W trakcie tego procesu wiele razy dostosowywałem swój pierwotny szkic. Planowałem mieć scenę z drogowskazem po każdym zestawie filmów o tej samej tematyce. Okazało się to niepraktyczne i zdecydowałem się na jedną scenę, w której wszystkie filmy znajdują się w jednym miejscu.

Głównym punktem były elementy niewerbalne w scenie. Dlatego dałem moim aktorom tylko tematy do krótkiej rozmowy. Wiedziałem, kim będą moi aktorzy, więc zasugerowałem tematy, o których wiedziałem, że mogą z łatwością rozmawiać bez szczegółowego scenariusza.

Zdjęcia odbywały się w naszym biurze w Nachodzie, a pomagało mi trzech kolegów. Obecność kolegów bardzo mi pomogła. Zmagałam się z pozycją kamery. Moim zamiarem było, aby osoba w zestawie słuchawkowym czuła się tak, jakby aktorka z nią rozmawiała. Tak więc moja kamera była uważana za osobę. Moja aktorka siedziała przy stole. Podczas kręcenia korzystaliśmy z aplikacji na telefonie do podglądu sceny.

Kamera na krześle naprzeciwko aktorki - stół przed kamerą wydawał się niewygodnie ogromny.

Kamera na stole - wysokość nie była w żaden sposób poprawna, ponieważ wydawała się albo zbyt niska, albo zbyt wysoka, wydawało się, że osoba w zestawie słuchawkowym płynie w powietrzu.

Kamera obok stołu, w klasycznej pozycji na wysokim statywie - działała najlepiej, dostosowaliśmy wysokość statywu do aktorki + musieliśmy przejść przez kilka prób dostosowania krzesła aktorki, pozycja była również wypróbowywana kilka razy i skończyliśmy tak: aktorka i kamera "siedzą" nad rogiem stołu. To sprawiało wrażenie, że rozmawiają bezpośrednio ze sobą i dawało złudzenie, że aktorka rozmawia z osobą w zestawie słuchawkowym.

Moja aktorka odegrała dokładnie to, do czego dałem jej ogólne instrukcje. Dzięki temu, że wyglądała naturalnie, nie musieliśmy powtarzać wielu scen, a duży nakład pracy związany z kręceniem scen udało się opanować podczas jednego spotkania.

W jednej scenie użyłem również aktora i ta dwójka potrafiła pociągnąć scenę w, moim zdaniem, znacznie bardziej naturalny sposób, niż im poleciłem.

Cały proces kręcenia przebiegał sprawnie również dlatego, że miałem inną koleżankę, która nadała strukturę moim chaotycznym działaniom i która była w stanie myśleć o wszystkich rzeczach naraz - aby nas dwóch nie było widać przez kamerę, odpowiednie zapowiadanie scen dla łatwiejszej orientacji w materiale, mieliśmy kłopoty z wyczerpującymi się bateriami,

więc pomogła w ustawieniu drugiej kamery, ustawieniu aplikacji na telefon, mając techniczny przegląd zdjęć, podczas gdy ja koncentrowałem się na kwestiach merytorycznych.

Po nakręceniu każdej sceny oglądaliśmy ją w kamerze, aby sprawdzić ustawienia sceny i jej zawartość. W miarę postępu zdjęć nie robiliśmy tego nawet z każdym filmem, ponieważ z samego kręcenia było oczywiste, że intencja została spełniona.

Cięcie filmów było dla mnie dość proste. Ponieważ użyliśmy klaśnięcia w momencie, od którego zaczyna się właściwa scena, po prostu wyciąłem krótko po klaśnięciu. Przycinanie końców również było dość proste.

Użyłem systemu oznaczania scen jako np. Scena 2 - 1.1 i to pomogło w organizacji pobierania w APP 1, a następnie umieszczania scen w mojej historii w APP 1.

Stworzyłem scenę drogowskazu, w której najpierw umieściłem inne sceny na stole, aby klient mógł kliknąć hotspot, przenieść się do sceny, a po naciśnięciu przycisku "wstecz" w scenie wrócić do tej sceny drogowskazu.

Było to w porządku dla mojej klientki Helenki, która wypróbowała go najpierw z trzema hotspotami i bez quizu. Ale kiedy dodałem więcej hotspotów i umieściłem je "na stole", quizy w zestawie słuchawkowym były zbyt duże, zbyt blisko lub zbyt wysoko. Nie udało mi się dostosować ich w taki sposób, by dobrze wyglądały w zestawie słuchawkowym.

Dlatego zacząłem bawić się rozmieszczaniem hotspotów. Również na podstawie mojej pierwszej próby z Helenką mogłem dostrzec potencjał różnicowania kolorów między hotspotami. Więc zacząłem się tym bawić.

Zajęło mi to dużo czasu, ponieważ musiałem sprawdzać, jak jest wyświetlany w zestawie słuchawkowym po każdej regulacji. Wymagało to oczekiwania na "aktualizację aplikacji", a następnie pobrania jej w zestawie słuchawkowym. Proces "aktualizacji aplikacji" na komputerze był dość szybki, ale proces pobierania w zestawie słuchawkowym był irytująco długi.

W przypadku sceny "Rozpoznawanie nieodpowiednich elementów w sytuacji społecznej" musiałem podzielić jeden długi quiz na dwa, ponieważ nie mogłem ustawić go w taki sposób, aby można go było wygodnie oglądać w zestawie słuchawkowym. Był ogromny i osoba w zestawie słuchawkowym musiała patrzeć w górę i w dół.

Ponieważ trudno jest znaleźć czas na pracę nad scenariuszem, zagłosowałem za opcją wypróbowania go z moimi klientami tak szybko, jak to możliwe. Oznacza to, że wypróbowywałem niedokończone wideo. Ale tylko ja wiedziałem, że nie jest skończony. Pracowałem z moimi klientami i wideo w taki sposób, że nie wiedzieli, jakie są moje dalsze intencje związane z wideo. Na początku używałem go bez quizów, aby sprawdzić, czy sceny mają pożądany wpływ.

Komunikacja z

To samo, co w raporcie umiejętności twardych.

Reakcje klientów - PETR

Koncentruję się na tym, jak układam swoje pytania i staram się zapisywać to, o co pytam.

Zielony

Czy ona mówiła do ciebie? "Chyba tak, ale nie wiem".

Porównaj pierwszy i drugi film. "To samo".

Jak ci się podobało to (3) wideo? "Był inny, mówiła o czymś innym".

Jeśli chodzi o to, jak na ciebie patrzyła? "Najprzyjemniejszy był drugi film. W ostatnim filmie myślałem, że odwraca wzrok".

Test wykonany prawidłowo.

Klient cały czas rozgląda się po wirtualnym pokoju, nie może ustać w miejscu. Moim zdaniem może to być przejaw ADHD.

Brązowy

1 "Patrzyła teraz na mnie".

Klient szybko klika, nie czeka na moje słowne instrukcje. Zaczynam odczuwać jego zniecierpliwienie.

2 Jak się tu znalazła? "Patrzyła na mnie, ale wydawało mi się, że jest jakaś niewyraźna".

Czym to było spowodowane? "Coś było dla niej niejasne, że była tak pochylona".

3 Jak się tu czuła? "Uważam, że jest tu całkiem nieźle". Klient bada pasek kontrolny w scenie - jest to coś, czego nie zrobił żaden inny klient. "Tak samo jak w numerze jeden." Odpowiada, a ja w tym samym czasie widzę w Oculus casting (funkcja mirroringu, dzięki której mogę zobaczyć na komputerze to, czego mój klient doświadcza w headsecie), że robi też coś innego.

Gdybyśmy mieli porównać ruchy rąk, jak poruszała rękami? "W 2 zgarbiona, a w 1 i 3 tak samo".

Test: "Najpierw spróbuję 2, a potem 3".

Niebieski

1 Klient ponownie spogląda na pasek.

Czy wiesz, o czym mówiła? "Zagram to jeszcze raz". Czy zauważyłeś jej wyraz twarzy? "Uśmiechała się."

2

Jaki był jej wyraz twarzy? "Tutaj jest lepiej niż w poprzednim". Co dokładnie masz na myśli, mówiąc, że było lepiej? "Wcześniej myślałem, że nie jest tym podekscytowana, teraz była tym podekscytowana".

3 Jak to znalazłeś? "Nie była pewna, co powiedzieć, jakie słowa wypowiedzieć dalej." Skąd to wiesz? "Zauważyłem jej wystający język, wiem, że nie była pewna".

Test został przeprowadzony prawidłowo.

Czerwony

Co zauważyłeś? "Rozmawiała przez telefon komórkowy, ignorując swojego szefa".

Test: Po raz pierwszy 1 błąd

W drugim teście udowadnia dobrą kombinatorykę.

Analiza postępów klienta/informacja zwrotna od klienta - Petr

Petr mówi, że to było dla niego za długie. Wideo mu się podobało, ale trudno uzyskać od niego spójną opinię.

Rozmawialiśmy o tym, że ten film został stworzony dla niego, ponieważ jednym z celów naszej współpracy jest zachowanie w sytuacjach społecznych.

Rozmawiamy o jego problemie z uwagą - czuje, że mógłby nad tym popracować w wirtualnej rzeczywistości, ale nie jestem pewna, na ile to rozumie, ponieważ spieszy się, by wyjść stamtąd i być już gdzie indziej.

Nie korzystaliśmy z wirtualnej rzeczywistości w kolejnym procesie zatrudnienia wspomaganego. Powodem tego było to, że klient był bardziej skoncentrowany na celach, dla osiągnięcia których nie było konieczne wybieranie innego narzędzia w postaci wirtualnej rzeczywistości. Uczył się prawidłowego wykonywania nowej pracy, rozwiązywał swoją sytuację mieszkaniową i sytuację zadłużenia. Klient musiał również popracować nad lepszym zrozumieniem sytuacji społecznych i nauczyć się, jak odpowiednio zachowywać się w sytuacjach społecznych. W tym celu można było wykorzystać wirtualną rzeczywistość, ale klient okazał się bardzo niecierpliwy. W jego subiektywnym odczuciu, nawet trzyminutowy pobyt w zestawie słuchawkowym uważał za stratę czasu. Dlatego też, mimo że ten film został nakręcony z myślą przede wszystkim o nim, nie wykorzystywałem go systematycznie w procesie SE podczas naszej współpracy.

Reakcje klientów - Marcela

Płeć	**Kobieta "Marcela"**

Wiek	47

Istotne kwestie zdrowotne
Stwardnienie rozsiane - zaburzenia wzroku, ale bez wpływu na zawartość zestawu słuchawkowego. Cierpi na drżenie rąk i głowy. Używa kule ortopedyczne do chodzenia.

Kontekst życia
Jej choroba rozpoczęła się trzy lata przed skorzystaniem z VR, z tego powodu straciła pracę i próbuje dostosować się do nowej sytuacji życiowej.
Całe życie pracowała w jednym miejscu - produkując podłokietniki i zagłówki samochodowe.

Dodatkowe informacje

- Dla klienta nowy układ poszczególnych próbek wideo jest jasny, wystarczy wyjaśnić mu zasadę 3 filmów w każdym kolorze + dołączony quiz w tym samym kolorze tylko raz, a następnie może sam sobie z tym poradzić.
- zielony rząd:
- VIDEO 1 - ponownie poruszyła głową, wpatrując się; "jest zbyt daleko do przodu, jakby chciała mnie ugryźć, chce mnie pobić?"; niewygodne, zbyt blisko
- WIDEO 2 i 3 - było dobrze, był kontakt wzrokowy, była zaangażowana w więcej treści, ale nic zbyt rozpraszającego, podczas quizu odpowiedziała na pytanie, w którym utrzymywany jest prawidłowy kontakt wzrokowy , niepoprawnie i odtworzyła wideo ponownie bez kontaktu wzrokowego, wtedy już zdała sobie sprawę, że aktorka odwraca wzrok, spuszcza wzrok i tak naprawdę nie patrzy na nią zbyt wiele
- quiz działał dobrze
- brązowa seria:
- WIDEO 1 - klientka uchyliła się w prawdziwym życiu, gdy aktorka na filmie wpadła na kamerę; klientka czuła się niekomfortowo, skomentowała aktorkę w następujący sposób: "...szarpnęła za coś, wydała dźwięk", była zbyt blisko, byłoby lepiej, gdyby była dalej
- VIDEO 2 - Zapytałem: "Jak to na ciebie wpływa?" - "Jest upokorzona, garbi się, nie odbieram jej tak jak ty, jak ty siedzisz prosto, jakby bała się mówić, skulona".
- VIDEO 3 - "wygląda najlepiej z całej trójki, gdyby był trochę dalej, nie zaszkodziłoby, ale dobrze pasuje"
- quiz działał dobrze, klient zaznaczył poprawną odpowiedź
- niebieska seria:

- VIDEO 1 - "Jak ona na ciebie wpłynęła?" "dlaczego patrzy w dół? kiedy nie mówi bezpośrednio do mnie, to dziwne, nie jest wyprostowana, patrzy gdzie indziej...", klientka waha się wyrazić siebie, wie, że coś jest nie tak, ale walczy z tym, jak to nazwać "jest szczęśliwa, ale nie jest tak dobrze... jakby wstydziła się, że wyciągnęli tego kota... to nie pasuje normalnie".
- VIDEO 2 - "tak lepiej, mówiła bezpośrednio, kontakt wzrokowy, była szczęśliwa, że ją przyciągnął" "czy to, co powiedziała, pasowało do tego, co czuła?" "Tak"
- VIDEO 3 - "jakie to uczucie?" "Rozumiem, że mówi o niepełnosprawnych, niezbyt miło, rozumiem, że z nimi pracuje, ale..." klientka nie potrafi opisać słowami, jak aktorka na nią wpływa, ale obserwując klientkę, gdy oglądała film, widzę, jak jej usta wyrażają to, co zinterpretowałem jako obrzydzenie, powtarza się to również, gdy klientka próbuje jakoś opisać, jak się z tym czuje, a nie słowami, widać, że aktorka ją czymś obrzydza, w typowym marszczeniu ust, gdy coś jest dla nas obrzydliwe.
(w tym filmie, po quizie, wyjaśniam klientowi zadanie, które dałem aktorce i wyraziłem szczególną radość, że udało jej się je zagrać, ponieważ w rzeczywistości aktorka - moja koleżanka Michaela - nie czuje się w ten sposób).
- quiz działał dobrze
- czerwona seria:
- WIDEO - z góry dałem klientce instrukcje, że będzie chodziło o zwrócenie uwagi na to, czego aktorka nie powinna robić w danej sytuacji - klientka od razu zauważyła, że nie pasuje jej to, jak aktorka bawi się telefonem komórkowym, "nie zwracała wystarczającej uwagi na szefa, nie patrzyła na niego, nie podobało mi się to".
- omawiamy oba quizy, a klient wypróbowuje kombinację kilka razy

Analiza postępów klienta/informacja zwrotna od klienta - Marcela

- W dalszej refleksji mówi mi, że byłoby lepiej, gdyby pokazano, co zrobiła dobrze; oczekuje się tego, jest lepiej rozpoznawana.

- Marcela kontynuuje swój komentarz historią o swoim ojcu, kiedy wyjaśniam jej, że potwierdza poprawność scen, ponieważ oczywiste jest, że nie ma problemu z rozpoznaniem emocji innych i tego, co jest szczególne w danej sytuacji - jest wiele osób, które być może nie zdają sobie sprawy, że mówią zbyt blisko innej osoby i trudno im to wyjaśnić; w ten sposób mają szansę doświadczyć tego, czym jest, bez ryzyka, że ktoś wydłubie im oko.

- Marcela mówi, że w przypadku niektórych klientów "nie można im powiedzieć, że coś jest nie tak"; jej ojciec również zawsze miał rację i nigdy nie brał pod uwagę opinii innych; nigdy nie potrafił przyznać się do błędu, zawsze był najlepszy i jedyny prawdziwy.

- Rozmawiamy z klientem, że warto byłoby pomyśleć o mediowaniu faktu, że taka osoba doświadczyłaby sytuacji w VR, w której byłaby po drugiej stronie, a jej odpowiednik miałby podejście "tylko ja mam rację"; taka osoba doświadczyłaby sytuacji "nigdy nie przyznam się do błędu".

Reakcje klientów - Helenka

Płeć	**Kobieta "Helenka"**

Wiek	38

Istotne kwestie zdrowotne
Klient z niepełnosprawnością intelektualną. Bóle pleców spowodowane nadwagą.
Lekko krótkowzroczny, ale nie ma potrzeby używania okularów z zestawem słuchawkowym.

Kontekst życia
Klientka przez całe życie mieszkała w placówce opiekuńczej. W 2022 r. przeprowadziła się do mieszkania chronionego. Klientka nigdy nie pracowała. Po przeprowadzce zaczęła uczyć się zawodu kolportera ulotek.
Klientka może czytać z trudem, może liczyć do około dwudziestu, z pewnością do dziesięciu.
W pracy musi wchodzić w interakcje z mieszkańcami obszaru, w którym rozdaje ulotki.

Dodatkowe informacje
Nigdy nie koncentrowałam się na tym, by dowiedzieć się, jak Helenka rozumie sytuacje społeczne. Często trudno ją zrozumieć ze względu na zaburzenia mowy i niepełnosprawność intelektualną.
Moim celem jest dowiedzieć się, jak postrzega niektóre aspekty sytuacji społecznych, aby lepiej ją zrozumieć, aby móc wymyślić lepszy sposób wspierania jej i poprawy moich relacji z nią.

SESJA PIERWSZA:
Odtwarzam jej film szkoleniowy w VR, który dotyczy identyfikacji postrzegania przez klienta sytuacji społecznej - kontaktu wzrokowego.
Klientka odpowiedziała na każdą z trzech scen, że jej się podoba, że jest jej wygodnie, na wszystkie sceny odpowiedziała, że nie sądzi, że koleżanka (aktorką jest moja koleżanka Michaela, którą Helenka zna osobiście) z nią rozmawia; nie znalazła nic dziwnego w żadnej ze scen.
Klient twierdzi, że nie ma żadnych różnic między scenami, więc analiza może zostać wykorzystana do ustalenia, czy klient może wykryć jakiekolwiek różnice, czy też naprawdę nie jest w stanie dostrzec różnic.
Powiedziała, że podobał jej się film szkoleniowy.

DRUGA SESJA:
- Sceny, których klient jeszcze nie doświadczył:
W nowym układzie drogowskazu zacznie się szybko orientować; podział według kolorów działa dobrze, prowadzę ją werbalnie.

Komentarze Helenki do każdej sceny:
Niebieski - harmonia emocji i ekspresji
Niebieski 1 _ smutny
Niebieski 2 _ wesoła, śmiała się
Blue 3 _ nie wie, o czym mówiła, zaśmiała się

- test jest trudny, klika odpowiedzi po naszej dyskusji na temat odpowiedzi
Brązowy - gestykulując
Brązowy 1 - mówiła o autobusie, co robiła rękami - klient demonstruje również, co robiła aktorka.
Brown 2 - ręce na kolanach, nie wie jak usiąść, zachowuje się normalnie
Brown 3 - uśmiechała się, nie wie, o czym mówiła aktorka.
- Test jest trudny, ponieważ klient nie dostrzega zbyt dobrze różnic.
Czerwony - czego nie robić
- Zwróć uwagę na to, czego aktorka raczej nie powinna robić, gdy rozmawia niejako z tobą i swoim szefem: klientka od razu wspomina o "telefonie", "kaszlu", pamięta inne rzeczy, o których mowa w teście, ale o niektórych mówi, że "nie wie, nie zauważyła".
- Film jest ogólnie trudny dla klienta, ale służy jako dobra podstawa do dalszej rozmowy, dobrze wyjaśnia, czego nie robić w kontaktach z kimś. Dla tej klientki może to być przydatne narzędzie w procesie uczenia się o sytuacjach społecznych w pracy. Nie wykorzystaliśmy tego filmu, ale nagrałem dla niej inny film (umiejętności twarde) zgodnie z jej najważniejszymi potrzebami w danym momencie.

Płeć	**Mężczyzna "Luboš"**

Wiek	52

Istotne kwestie zdrowotne
Osoba z niepełnosprawnością intelektualną.
Poważnie upośledzone umiejętności komunikacyjne.

Kontekst życia
Przez całe życie mieszkał w placówce opiekuńczej. W 2022 r. przeprowadził się do mieszkania chronionego wraz ze swoim starszym bratem, który również jest osobą z niepełnosprawnością intelektualną.
Najpierw pracował jako sprzątacz we współpracy z Aspekt bez asystenta, a następnie jego przedstawiciel prawny zmienił pracę na sprzątacza z asystentem.
Bywa trudny w obsłudze, czasami się zacina i bardzo trudno jest go zmusić do współpracy. Jego brat ma na niego uspokajający wpływ.

Dodatkowe informacje
Znam Luboša dość dobrze i kiedy próbowałem odzwierciedlić jego zachowanie w przeszłości, było to bardzo trudne ze względu na jego poważnie upośledzone umiejętności komunikacyjne.
Chciałbym sprawdzić, czy takie refleksje nad własnym zachowaniem można zrobić łatwiej, korzystając z wirtualnej rzeczywistości. Luboš chętnie to wypróbuje.

Zielony - kontakt wzrokowy:
Zielony 1 - aktorka spojrzała na mnie: dobrze

Zielony 2 - wydaję polecenie "porównaj z 1": "w poprzednim spojrzała na mnie bardziej".
Green 3 - spoko, nie było blisko
Brown - gesty:
Brązowy 1 - klient koncentruje się głównie na tym, co mówi aktorka.
Brown 3 - więcej ruchu w pierwszym
Brown 2 - działa dobrze dla niego
- Okulary ciągle się wyłączały, ponieważ wyczerpała się bateria - naładowałem je poprzedniej nocy, ale nie włączyłem przełącznika na przedłużaczu, więc okulary nie ładowały się. To czasami zdarza się nam, ludziom. Udało mi się przedstawić sytuację w sposób, który pozwolił klientowi pozostać w dobrym nastroju.

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta - Helenka i Luboš
HELENKA I LUBOŠ:
- Helence trudno było rozpoznać gesty, ale kiedy spróbowaliśmy tego dzisiaj w rzeczywistości, wyraźnie poczuła różnice; w szkoleniowym wideo VR to się nie udało, ale w rzeczywistości potwierdziło się, że mogła to wyczuć i rozpoznać, i zostało to ponownie potwierdzone, gdy spróbowałem tego z innym klientem Lubošem przed nią - kiedy próbowałem się z nim wpatrywać, powiedział, że to dobrze, że wcale nie czuje się niekomfortowo, kiedy na niego nie patrzyłem, on też nie czuł się niekomfortowo, ale Helenka wtrąciła się i powiedziała, że to "dziwne" dla obu tych rzeczy; Następnie wyjaśniliśmy sobie nawzajem powiązania z tym, jak powinniśmy zachowywać się odpowiednio w pewnych sytuacjach, że gapienie się nie jest właściwe, że nie patrzenie na kogoś, kiedy z nim rozmawiam, również nie jest właściwe, więc wydawało mi się, że oboje dobrze to rozumieją, podaliśmy przykłady, kiedy mam spotkanie z szefem, kiedy ubiegam się o pracę.

- Gestykulacja - szermierka rękami, klient nie zauważył żadnych różnic, wszystko było przyjemne dla Luboša, podczas gdy Helenka odczuwała różnice w rzeczywistości; w filmie byli w stanie rozpoznać oba, gdy kazałem im patrzeć bezpośrednio na ręce aktorki, tak jak je miała; musiałem bezpośrednio powiedzieć Lubošowi, aby spojrzał w dół, aby zobaczyć jej ręce, ponieważ jego wzrok był tak skupiony, że aktorka nie była całkowicie w jego polu widzenia; byli w stanie opisać, kiedy aktorka nie porusza rękami, kiedy szermuje rękami, kiedy porusza się tylko trochę; Helenka czuła się z tym niekomfortowo i była w stanie stwierdzić, że nie należy tego robić; wyjaśnienie było również takie, że podczas szermierki rękami można zostać szturchniętym w oko; kiedy aktorka była całkowicie nieruchoma, Helenka nie mogła tego rozpoznać nawet w rzeczywistości, nie dostrzegała tego.

- W ambiwalentnej sytuacji dotyczącej harmonii emocji i ekspresji - Helenka już tego nie robiła, ale było to dla Helenki trudne, raczej rozmawiałam z nią o tym w teście, potem była w stanie to określić na podstawie analizy.

- Na przykład w przypadku kontaktu wzrokowego poszliśmy zgodnie z tym, jak prawdopodobnie czuje się aktorka.

- W przypadku Luboša interesujące było to, że znacznie bardziej koncentrował się na tym, co mówiła aktorka, był w stanie powiedzieć w zasadzie najważniejsze rzeczy w trzech lub czterech słowach, o co chodziło, o czym mówiła aktorka, podczas gdy Helenka nagrała tylko jedną sytuację z autobusem, ale w przypadku innych filmów wydawała się w ogóle nie

pamiętać treści przemówienia, co jest również interesującym odkryciem, z którym nie wiem jeszcze, jak sobie poradzić.

- Wideo może być wykorzystane do rozpoznania, w jaki sposób dana osoba jest w stanie dostrzec, o czym się mówi i powtórzyć, o czym była krótka rozmowa.

- Jeśli chodzi o zmienioną koncepcję drogowskazu - sterowanie za pomocą kolorów - kiedy poinstruowałem klientów, aby nacisnęli pierwsze zielone kółko, drugie zielone kółko itd. - oboje zrozumieli to bardzo szybko, bardzo szybko zrozumieli, gdzie znaleźć i nacisnąć przycisk Wstecz w każdym filmie.

- Helenka korzysta również z urządzeń dotykowych (tablet, smartfon) - moja hipoteza jest taka, że pomaga to klientom intuicyjnie zrozumieć sterowanie wirtualnym środowiskiem.

- Kiedy Luboš kliknął wideo 2 po wideo 1, po powrocie na stronę główną dokładnie pamiętał, że nie kliknął jeszcze środkowego wideo 2.

- Obaj byli bardzo pomocni i mili, ogólnie bardzo miłe doświadczenie.

Płeć	**Kobieta "GM"**

Wiek	39

Istotne kwestie zdrowotne
Osoba z niepełnosprawnością intelektualną.
Później rozwinęła się u niej zaćma, która nie wydawała się wpływać na to, co widziała w zestawie słuchawkowym.

Kontekst życia
Przez całe życie mieszkała również w placówce opiekuńczej. W 2021 r. przeprowadziła się do mieszkania chronionego. Pracuje jako dystrybutor ulotek.
Nie potrafi czytać, potrafi liczyć z pewnością do około dziesięciu.
Jej mowa jest poważnie upośledzona.

Dodatkowe informacje
Mimo że znam ją od kilku lat, chcę zobaczyć, jak zareaguje na taki materiał szkoleniowy. Ona również chce go wypróbować, więc uwzględniam ją w moim raporcie, mimo że nie było to moim pierwotnym zamiarem.

GM wypróbowuje wideo przed klientem, GM ma coś z jednym okiem, zostanie to zdiagnozowane tydzień po naszej próbie, być może jest to zaćma.
GM martwi się, że może to zranić jej oko, ale potem nalega na wypróbowanie filmu szkoleniowego.
Z tego, co opisuje, wygląda na to, że dobrze widzi obraz pomimo chorego oka
Pomagam jej orientować się w pokoju, obracając nieco jej krzesło, ponieważ GM ma tendencję do mylenia się i nie wie, dokąd się udać.

GM szybko nauczył się, jak poruszać się po programie, chociaż muszę pomagać przy uderzaniu w belkę z powodu drżenia rąk.
GM lubi wszystko - zaczynam podejrzewać, że fakt, że aktorka jest moją koleżanką, którą lubi, odgrywa rolę i zniekształca jej postrzeganie.
Na wszystkich filmach GM ma wrażenie, że kolega z pracy mówi do niej, nie widzi w tym nic dziwnego - najbardziej podoba jej się ostatni film, kiedy kolega wyraźnie wpatruje się w osobę w okularach i narusza przestrzeń osobistą. Spekuluję, że GM jest bardzo komunikatywną osobą, lubi przytulać konsultantki na różne sposoby i na pewno nie przeszkadza jej fizyczna bliskość, wręcz przeciwnie, szuka jej.
Nie dostrzega żadnej różnicy między scenami.

Płeć	**Mężczyzna "Mr Star"**

Wiek	49

Istotne kwestie zdrowotne
Miał poważny wypadek samochodowy. Był na skraju śmierci.
Musiał ponownie nauczyć się chodzić. Do tej pory jego zdolność chodzenia jest upośledzona.
Zdolności motoryczne ręki niedominującej są poważnie upośledzone.
Jego wzrok został uszkodzony w wypadku samochodowym. Prawie nie widzi na jedno oko, nosi okulary, ponieważ nie widzi dobrze z bliska, ale ich nie używa.
Moim zdaniem i zdaniem jego rodziny, jego pamięć krótkotrwała jest upośledzona. Pan Star nie przyznaje się do żadnych problemów w tym zakresie.

Kontekst życia
Wrócił do życia. Kiedyś miał dobrze prosperujący biznes - układanie kamienia. Potem miał wypadek samochodowy i pięć lat zajęło mu dojście do etapu, w którym mógł znów zacząć myśleć o pracy.
Ze względu na zmienione warunki nie miał pojęcia, co może zrobić.
Ustaliliśmy i znaleźliśmy odpowiednią pracę - dystrybucję ulotek w jego rodzinnym mieście.
Poprawiła się jego zdolność chodzenia, schudł, zapanował nad cukrzycą, lubi rozmawiać z ludźmi podczas pracy.
Podczas naszej współpracy przeprowadził się do innego miasta do chronionego gospodarstwa domowego. Zachował jednak pracę w swoim rodzinnym mieście.
Teraz toczy się proces dotyczący jego zdolności do czynności prawnych.

Dodatkowe informacje
Testowanie możliwości wykorzystania VR do współpracy nad rozwojem klienta - w szczególności pamięci i umiejętności motorycznych kończyn górnych oraz koordynacji ciała. Chciałem również dowiedzieć się, jak reaguje na takie wideo, aby być może dowiedzieć się o nim czegoś nowego i poprawić moje relacje z nim lub popracować nad czymś, nad czym trzeba popracować.

Reakcje klientów - Mr. Star

Nie mamy dziś dostępnego krzesła obrotowego, co okazuje się problemem; połączenie Wi-Fi nie działa, więc korzystam z połączenia transmisji danych, następnie połączenie z komputerem przestaje działać, więc przełączam się na tryb offline i prowadzę klienta z pamięci - bardzo pomaga szczegółowa znajomość programu treningowego. Klient jest wobec mnie cierpliwy.

Pomagam sobie w programie "Identyfikacja...", odtwarzając aplikację THE APP 1 na komputerze i oglądając ją, ponieważ nie pamiętam kolorów przycisków dla poszczególnych filmów.

Zielony - kontakt wzrokowy

- Aktorka nie utrzymuje kontaktu wzrokowego: klient raczej komentuje aktorkę "jest całkiem dobra, można by do niej podejść"; zapytany, czy czuje, że z nim rozmawia, odpowiada "tak, rozmawia ze mną".

- Aktorka utrzymuje normalny kontakt wzrokowy: komentarz klienta "ładnie mówi"; Czy widzisz jakąś różnicę? "Jest teraz szczęśliwsza"; "Jak to rozpoznałeś? "Po wyrazie twarzy".

- Co było dla ciebie przyjemniejsze? "To".

- Aktorka wpatruje się: klient ogląda zawartość i komentuje ją; "Jak ona na ciebie wpłynęła?". "Nawet lepiej niż wcześniej, ładnie mówi, jest ładna, młodsza od ciebie, prawda? Przyjemna." Tutaj mam wrażenie, że klient zaczyna bardziej koncentrować się na samej aktorce, a wszystko inne schodzi na dalszy plan. Pytam o to klienta. Odpowiada, że chciałby zobaczyć wideo, na którym byłbym ja. Zastanawiam się, czy w takim przypadku treść filmu działałaby inaczej. Klient mówi, że nigdy nie uznałby wideo ze mną za niewygodne. W przypadku tego klienta wydaje się, że jeśli występuje w nim aktorka, którą uważa za ładną i/lub przyjemną, zakłóca to zamierzony efekt filmu szkoleniowego. Zastanawiam się, jakie byłyby reakcje klienta, gdyby w filmie wystąpił aktor płci męskiej.

- Ocenia test całkowicie nieprawidłowo. Ocenia wideo, w którym aktorka wyraźnie wpatruje się w osobę w zestawie słuchawkowym, jako najbardziej prawidłowo utrzymujący kontakt wzrokowy. Następnie wybiera ten, w którym aktorka nie utrzymuje kontaktu wzrokowego.

Próbuję rozmawiać z klientem w prawdziwym życiu, nie patrząc na niego, a klient w ogóle tego nie zauważa, mówi, że to przyjemne ("wcale nie czuję się niekomfortowo"), kiedy zwracam uwagę, że nie patrzę na niego, kiedy mówię, wzrusza ramionami i mówi, że nie ma nic przeciwko. Więc odkrywam coś o kliencie, o czym nie miałem pojęcia - czy to możliwe, że z powodu uszkodzenia głowy w wypadku samochodowym coś zostało uszkodzone w zakresie rozpoznawania elementów komunikacji społecznej? A może był taki przed wypadkiem?

- Następnie puściłem klienta na kolejkę górską, aby zobaczyć uderzenie i sprawdzić, czy powyższe może być spowodowane urazem głowy - klient twierdzi, że nie czuje, jak to się dzieje; nie czuje nic nawet normalnie, gdy jeździ na kolejce górskiej - jego komunikacja niewerbalna potwierdza jego słowa, klient wydaje się całkowicie obojętny na treść, podczas gdy w zdecydowanej większości przypadków w tej aplikacji ludzie robią różne uniki, wydają dźwięki, grymaszą. Ale nadal nie wiem, jak połączyć tutaj kropki i nie mam wyjaśnienia.

- Dlatego odtwarzam dla niego podwodny świat, ale nie wydaje się być pod wrażeniem, jednak kiedy omawiamy przydatność wirtualnej rzeczywistości dla jego rozwoju, chciałby zbadać, czy przyniosłoby mu to jakiekolwiek korzyści.

Fakt, że jego wzrok został uszkodzony w wypadku samochodowym może również odgrywać rolę, klient prawie nie widzi na jedno oko, nosi okulary, ponieważ nie widzi dobrze z bliska, ale nie używa ich do zestawu słuchawkowego i twierdzi, że widzi w nim dobrze.

Analiza postępów klienta/informacja zwrotna od klienta - Mr. Star

Wideo podobało mu się głównie dlatego, że rozmawiała z nim ładna kobieta. Nie bardzo chce mi przekazać swoją opinię na temat treści filmu. Nie jest zainteresowany.

Twierdzi, że jest normalny i nie ma sensu rozwijać czegoś, czego nie może "dotknąć".

Mówi, że byłby skłonny spróbować trenować zdolności motoryczne kończyn górnych lub koordynację ciała.

Ostatecznie nie wykorzystaliśmy VR w naszej współpracy. Klient nie był zainteresowany.

Opis ewentualnych korekt

Ustawienie głównej sceny.

Zróżnicowanie kolorów scen w scenie głównej.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje

Pomoc moich kolegów była bardzo dobra. Bez nich zmagałbym się z częścią zdjęciową. Pomogli mi wymyślić scenerię, a ich opinie były niezbędne, ponieważ trudno byłoby mi mieć tak dobre pomysły.

Byłem podekscytowany i zdumiony tym, jak moja aktorka przedstawiła dokładnie to, do czego dałem jej ogólne instrukcje.

Byłem bardzo wdzięczny, że moi koledzy zgodzili się zagrać w moim scenariuszu.

Cały proces pisania scenariusza, kręcenia i tworzenia scenariusza był dla mnie bardzo radosny. To był mój drugi złożony scenariusz, więc czułem się pewniej. Próbowałem już kilku, ale to był mój drugi tak złożony scenariusz.

Bardzo pomocne było dla mnie przemyślenie tego jak najlepiej przed samą realizacją. Dzięki temu proces przebiegał sprawniej.

Czułem się sfrustrowany pobieraniem danych do zestawu słuchawkowego, gdy pracowałem nad dostosowaniem sposobu wyświetlania hotspotów w scenie z drogowskazem w zestawie słuchawkowym i sposobu wyświetlania quizów w zestawie słuchawkowym.

Opis możliwych trudności, jakie może napotkać przyszły doradca

Brak kogokolwiek do pomocy. Brak kogokolwiek do pomocy ograniczyłby doradcę w tworzeniu tego typu scenariuszy, w których potrzebni są aktorzy.

2.1.2 CZ - umiejętności twarde: Dystrybucja ulotek

Imię i nazwisko doradcy	LENKA COLE
Organizacja partnerska	Aspekt z.s.
Kraj	Republika Czeska
Umiejętność	Twardy
Temat	Dystrybucja ulotek

Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	**Kobieta "Klient" (Helenka)**

Wiek	38

Istotne kwestie zdrowotne Klient z niepełnosprawnością intelektualną. Bóle pleców spowodowane nadwagą.

Lekko krótkowzroczny, ale nie ma potrzeby używania okularów z zestawem słuchawkowym.

Kontekst życia

Klientka przez całe życie mieszkała w placówce opiekuńczej. W 2022 r. przeprowadziła się do mieszkania chronionego. Klientka nigdy nie pracowała. Po przeprowadzce znalazła się w sytuacji, w której musiała zacząć zarabiać.

Klientka może czytać z trudem, może liczyć do około dwudziestu, z pewnością do dziesięciu.

Samodzielnego poruszania się po mieście uczymy się dopiero po przeprowadzce do innego miasta.

Ze względu na przyjmowane leki cierpi na nadwagę, co przy jej drobnej budowie ciała powoduje bóle pleców. Klientka chodzi w wolnym tempie, czasami skarży się na ból stóp. Często dostaje zadyszki na wzgórzach.

Klientka znalazła się w sytuacji, w której potrzebowała pracy, która byłaby korzystna również dla jej zdrowia.

We współpracy z firmą Aspekt latem 2022 r. znalazła pracę przy roznoszeniu ulotek w okolicy swojego miejsca zamieszkania. Chodzi do pracy z kolegą (który pracuje dla innej firmy, ale zajmuje się dystrybucją na tym samym obszarze; jest niepełnosprawny intelektualnie) trzy razy w tygodniu przez 2-3 godziny. Spacery są bardzo korzystne dla jej zdrowia.

Wchodzi w interakcje z mieszkańcami okolicy, którzy w rzeczywistości są również jej sąsiadami (jest to cała część miasta, głównie z domami jednorodzinnymi i jednym mniejszym obszarem bloków mieszkalnych).

Dodatkowe informacje

Była moją pierwszą klientką, dla której wdrożono scenariusz szkoleniowy VR w procesie zatrudnienia wspomaganego.

Płeć	**Kobieta "Kolega z pracy"**

Wiek	39

Istotne kwestie zdrowotne
Osoba z niepełnosprawnością intelektualną.
Później rozwinęła się u niej zaćma, która nie wydawała się wpływać na to, co widziała w zestawie słuchawkowym.

Kontekst życia
Koleżanka z pracy przez całe życie mieszkała w placówce opiekuńczej. W 2021 r. przeprowadziła się do mieszkania chronionego. Pierwszą pracę w firmie Aspekt (byłem jej konsultantem) dostała w wieku około 35 lat. Kompletowała zestawy ulotek do dystrybucji. Po przeprowadzce znów była moją klientką i zmieniła pracę - musiała nauczyć się chodzić lub jeździć autobusem do odległej dzielnicy, musiała poznać okolicę i nauczyć się, jak rozdawać tam ulotki.
Koleżanka z pracy nie umie czytać, potrafi liczyć z pewnością do około dziesięciu.
Ma tendencję do "nadużywania" pomocy innych osób, dlatego musiałem upewnić się, że ona i mój klient mogą dobrze współpracować.
Jej mowa jest poważnie upośledzona.
Zajęło nam rok, kiedy wspierałem jej proces uczenia się, aby nauczyła się tej pracy prawidłowo. Nauczyła się jej i jest teraz w pełni niezależna. Kiedy moja klientka dostała pracę, ta koleżanka z pracy była zaangażowana w ten proces jako koleżanka mojej klientki.

Dodatkowe informacje
Zaangażowałem koleżankę z pracy w proces korzystania ze szkolenia VR, ponieważ jest ona moją byłą klientką usługi zatrudnienia wspomaganego, prowadziła bardzo podobne życie do mojego klienta, jest również osobą z niepełnosprawnością intelektualną.
Chciałem zobaczyć, w jaki sposób szkolenie VR może wesprzeć współpracownika w byciu lepszym współpracownikiem dla mojego klienta. Chciałem zobaczyć, jaki inny efekt może to przynieść - jak może to być przydatne dla klienta, który już nauczył się pracy, a teraz musi nauczyć się, jak wspierać inną niedoświadczoną osobę, jak się z nią komunikować.
Opis procesu z kolegą z pracy jest zawarty w opisie historii mojego klienta.

Faza procesu SE lub CC

Opis
Początkowo prowadziliśmy szkolenie wspierające w dzień wolny od pracy. Chodziłem z klientem po prawdziwych ulicach, a mój klient pokazywał mi, które skrzynki pocztowe mają być wypełnione ulotkami. Chodzenie jest wymagające dla klienta, a przy pogarszającej się zimowej pogodzie było to tym bardziej niekomfortowe dla klienta. Dzięki scenariuszowi treningowemu, nawet przy obfitych opadach śniegu, mogła znaleźć się na ćwiczonych ulicach, będąc w cieple swojego domu. Mogła ćwiczyć we własnym pokoju, rozpoznając właściwe skrzynki pocztowe. Zostało to bardzo docenione przez klientkę. Dodatkowo, muszę przyznać, że było to również wygodne dla mnie jako jej doradcy, ponieważ niektóre dni były bardzo zimne w okresie zimowym.

Proces wyjaśniania mojemu klientowi

Powiedziałem mojej klientce, że mam okulary, które mogę założyć na jej głowę i będzie widziała podwodny świat wokół siebie. Pływające ryby, morze. Albo może nagle znaleźć się w Afryce i oglądać słonie. Jeśli jej się to spodoba, mógłbym to zrobić w taki sposób, że włożyłbym ulice do okularów, mogłaby siedzieć w swoim pokoju i ćwiczyć rozpoznawanie poprawnych skrzynek pocztowych. Czy chce spróbować, żeby zobaczyć, jak się czuje? Zgodziła się.

- Klientka czuła się dobrze w wirtualnej rzeczywistości, spędziła w okularach ponadprzeciętną ilość czasu i o ile mi wiadomo, nie pojawiły się żadne negatywne skutki. Pobyt w okularach był przerywany czasami, gdy trzeba było zresetować połączenie z komputerem, prowadziłem klientkę werbalnie dzięki temu, że mogłem obserwować, co dzieje się w jej okularach na komputerze w "funkcji lustrzanego odbicia".

- Klient entuzjastycznie zgodził się spróbować ćwiczyć rozpoznawanie kierunków i skrzynek pocztowych w wirtualnej rzeczywistości.

- Zaskakująco łatwo udało jej się opanować podstawy obsługi wirtualnych kontrolerów.

- Było wprowadzenie, wyjaśnienie, co się stanie, wyjaśnienie okularów i kontroli, wyjaśnienie celu + niezbędna aktualizacja konta z pomocą mojej koleżanki Marty zdalnie.

- Pierwszy cel: sprawdzenie, jak klient czuje się w VR i czy korzystne będzie stworzenie filmu instruktażowego dla klienta podczas dystrybucji ulotek w VR.

- Podłączyłem zestaw VR do chronionego domowego Wi-Fi.

- Wypróbowaliśmy VR tylko siedząc.

- Klient nie miał żadnych obaw i podszedł do nowej sytuacji bardzo pozytywnie.

- Wypróbowała podwodny świat i plażę, aby przyzwyczaić się do środowiska VR - obserwowałem jej reakcję: klientka jest podekscytowana, cały czas się uśmiecha, bardzo łatwo wykonuje moje polecenia, aby się rozejrzeć i komunikuje się ze mną o tym, co widzi.

- Ponadto wypróbowuje aplikację wprowadzającą Oculus Quest, aby dowiedzieć się, jak manipulować obiektami w VR za pomocą kontrolerów.

- Zawsze informuję klientkę, kiedy muszę jej dotknąć, ale nigdy nie zauważam żadnego przestrachu, klientka jest całkowicie spokojna, nieustannie upewniam się, że czuje się dobrze, a klientka cały czas twierdzi, że czuje się dobrze.

- Klient ma krótkie przerwy w trakcie całego procesu, kiedy dostosowuję to, czego potrzebujemy.

- Klientka stosunkowo szybko orientuje się, jak sterować wirtualnymi dłońmi i stopniowo jest coraz lepiej, stopniowo zaczyna zachowywać się intuicyjnie w wirtualnym środowisku, czasami sama czyta niektóre instrukcje, które muszę jej tłumaczyć, ale dla mnie jest to znak, że klientka ma dobrze dopasowane okulary, obraz jest ostry.

- Próbuje radzić sobie z kostkami, kijem i piłką, rakietami, sterowcami i kontrolerami, naciskając przycisk i ładując kasetę.

- Zastanawiamy się nad całym doświadczeniem: klientce się to podoba, chce, żebym nakręcił dla niej film instruktażowy, myślę, że już wyobraża sobie, o czym to będzie,

opisuję, że sfilmuję ulice, na których rozdaje ulotki i nakręcę dla niej film, który pomoże jej nauczyć się trasy i zauważyć skrzynki pocztowe; klientka jest tym podekscytowana.

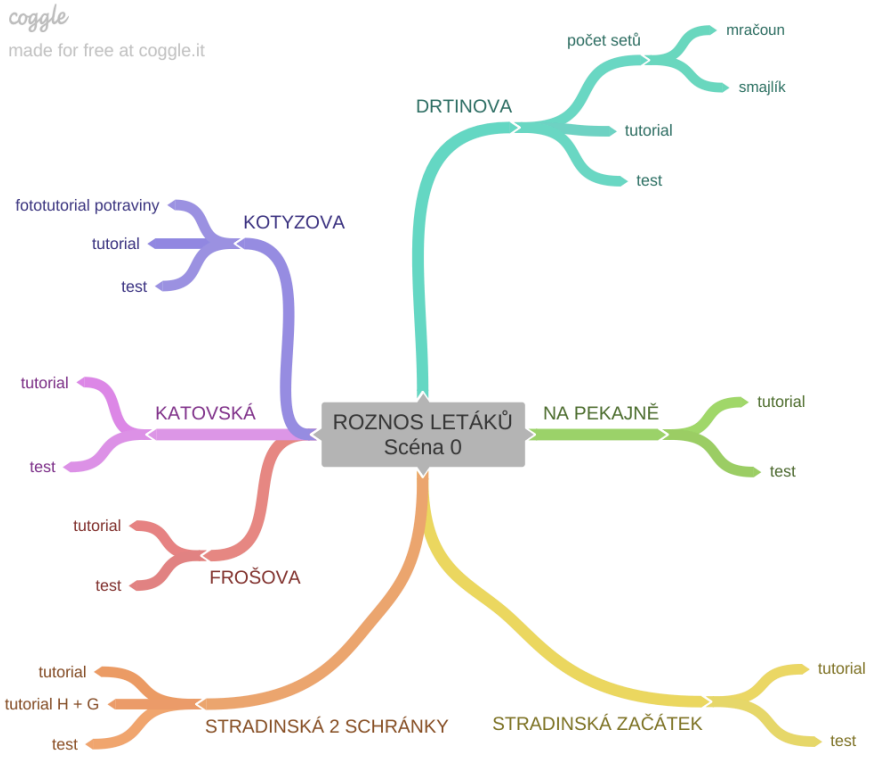
- Wydaje mi się, że klientka radzi sobie również z faktem, że nie jest dla niej mylące, że to, co widzi w okularach, jest również widoczne na komputerze w 2D; nie wykazuje żadnych oznak zaniepokojenia.
- Kiedy pozwalam innym domownikom wypróbować VR, klientka kilkakrotnie mówi, że chce więcej.

Wnioski: Najpierw zrobiłem próbę tego, jak klient reaguje na VR. Klient bardzo dobrze toleruje VR, stworzę film instruktażowy.

Uzasadnienie wdrożenia w procesie SE:

1. Klientka musi ćwiczyć w wolnym czasie, aby nauczyć się wymagań związanych z pracą, nie jest to wystarczające, aby wspierać ją podczas rzeczywistej pracy.
2. Klientka nie lubi chodzić, kiedy nie musi.
3. Pogoda staje się coraz mniej komfortowa w okresie naszej współpracy ze względu na zmianę pory roku.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR
Stworzono dodatkowe materiały.



Korzystaliśmy z "indywidualnego planu", który jest standardowym sposobem poruszania się po procesie współpracy z klientem w ramach usługi zatrudnienia wspomaganego.

Wyznaczyliśmy cele, a wykorzystanie filmu szkoleniowego było jednym z punktów wspierających proces uczenia się klienta.

Celem była nauka właściwej pracy.

Wykorzystaliśmy różne sposoby do tego procesu uczenia się.

Głównym sposobem wspierania procesu uczenia się było to, że poszedłem do pracy z klientką i pokazałem jej, do których skrzynek pocztowych powinna rozdawać ulotki, które skrzynki pocztowe powinna pominąć i w którym kierunku powinna się udać w danym dniu.

Próbowałem też często wykorzystywać jej kolegę z pracy. Kolega z pracy jest moim byłym klientem i jest osobą niepełnosprawną intelektualnie. Kolega z pracy pokazywał jej pracę i poprawiał jej błędy zamiast mnie. Uważałam, że byłoby to o wiele lepsze, gdyby osoba, która również musiała przejść przez proces uczenia się pracy, pokazywała jej ją. Ja tylko nadzorowałem ten proces. Pracowaliśmy również nad ich wzajemną współpracą i wzajemną pomocą, dlatego było ważne, aby wszystko, co rozwiązywałem z moją klientką, słyszała również jej koleżanka z pracy. Wszyscy troje musieliśmy mieć takie samo nastawienie i harmonijnie pracować nad naszymi wspólnymi celami.

Na początku byłem bardzo aktywny w procesie. Stopniowo wycofywałem się i byłem bardziej w roli obserwatora, który wkraczał w proces tylko w momentach, gdy klient nie pracował prawidłowo lub gdy pojawiał się problem. Na pierwszych etapach udzielałem również natychmiastowych informacji zwrotnych w trudniejszych sekcjach, aby klient mógł utrwalić prawidłową procedurę.

W przypadku skrzynek pocztowych, których nie mogła poprawnie zapamiętać, stosowałem różne techniki wsparcia - np. łączenie z treściami emocjonalnymi, świadomość kontekstu (opisywanie otoczenia, poszukiwanie charakterystycznych elementów, które sprawiłyby, że zapamiętałaby skrzynkę poprawnie, zadawanie pytań kontrolnych, analiza podczas naszych sesji doradczych).

W następnej fazie zacząłem potajemnie obserwować klientkę w pracy, aby stworzyć iluzję, że nie ma ona mojego wsparcia w miejscu pracy i musi sobie radzić bez niego.

W trakcie tego procesu zdaliśmy sobie sprawę, że w niektórych miejscach niektóre skrzynki pocztowe są dla niej naprawdę trudne do nauczenia. Dlatego dodaliśmy kolejny sposób wspierania procesu uczenia się - szkolenie w wirtualnej rzeczywistości.

W "planie indywidualnym" ustalamy punkty oceny procesu.

Formalności
Nie dopełniono żadnych formalności. Wcześniej poinformowano opiekunów klientki - kierownika domu chronionego, w którym mieszka oraz jej pracownika socjalnego. Potwierdzono, że klientka nie ma żadnych napadów padaczkowych.

Proces tworzenia scenariusza VR
Październik 2022 r.
Sfilmowałem już problematyczną część trasy kamerą 360 stopni. Teraz próbuję stworzyć materiał szkoleniowy z tego filmu. Obecnie borykam się z trudnościami technicznymi, z którymi mamy do czynienia u dostawcy oprogramowania.
Podczas spotkania musiałem skonsultować się z naszym trenerem, ponieważ nie mogłem uruchomić wideo w zestawie słuchawkowym. Zdał sobie sprawę, że mam wideo w złym formacie, poprawiliśmy je i od tego momentu wszystko poszło dobrze.

Moim początkowym pomysłem było sfilmowanie całej trasy jednego dnia, tak aby kamera poruszała się wzdłuż ulic, a klient klikał odpowiednie skrzynki pocztowe. Sfilmowałem całą wtorkową trasę, trzymając kamerę przed sobą i idąc. Ludzie patrzyli na mnie i zastanawiali się, co robię. To było zabawne i dziwne uczucie. Na podglądzie wszystko wyglądało w

porządku. Następnie pobrałem go w zestawie słuchawkowym bez interaktywnych elementów. To było straszne, od pierwszych chwil czułem mdłości w żołądku z powodu ruchu. Pozwoliłem wypróbować to moim kolegom i im też zrobiło się niedobrze. Nie dało się tego zrobić w ten sposób. Musiałem zacząć od nowa.

Skonsultowałem się z kolegami i naszym trenerem i na tej podstawie postanowiłem pociąć to na pojedyncze sceny. W międzyczasie czas mijał i problematyczne dla klienta odcinki zostały dopracowane, inne poszły dobrze. W tym momencie nie było więc sensu filmować całej trasy. Wspólnie z klientką, podczas wsparcia w miejscu pracy w trakcie szkolenia on-job, oceniliśmy gdzie ma największe problemy, gdzie powtarza te same błędy. Skoncentrowaliśmy się na stworzeniu wideo VR z tymi częściami trasy.

Drugą próbę przeprowadziłem z kolegą i wypróbowaliśmy dwa różne sposoby. Jeden z nich polegał na ustawieniu kamery na środku drogi i przejściu obok. Nie wiedziałem, jaki dystans kamera jest w stanie uchwycić. To była metoda prób i błędów. Na nagraniach mam moją koleżankę, ponieważ nie było gdzie się ukryć, a ona musiała być w stanie złapać kamerę, gdy tylko zbliżał się samochód. Później nie przeszkadzało to żadnemu klientowi, a kiedy niektórzy ją zauważyli, stworzyło to lepszą atmosferę, ponieważ dobrze się bawili jej obecnością w filmie.

Drugi sposób polegał na tym, że moja koleżanka szła ze mną z kamerą, gdy pokazywałem skrzynki pocztowe. Po raz kolejny okazało się to zbyt chwiejne, bez względu na to, jak bardzo starała się utrzymać nieruchomo. To sprawiło, że osobie w zestawie słuchawkowym zrobiło się niedobrze.

Na tym etapie nie mogłem używać aplikacji na telefonie do sterowania kamerą, co utrudniało pracę.

Tak więc kamera na statywie w nieruchomej pozycji i ja idący obok były najlepszym rozwiązaniem. Mieliśmy kilka różnych wersji, ponieważ nie wiedzieliśmy, ile możemy nakręcić. Nakręciliśmy coś, a potem spojrzeliśmy na to w kamerze i nakręciliśmy ponownie.

Pozostałe ulice zostały sfilmowane przeze mnie. Korzystałem z aplikacji na telefonie, co znacznie usprawniło i ułatwiło pracę. Mogłem również ukryć się przed kamerą podczas robienia zdjęć 360°.
Możliwość zobaczenia całej sceny przed rozpoczęciem fotografowania jest bardzo przydatna. Gorąco polecam korzystanie z aplikacji do sterowania kamerą.
Samouczki wideo nagrywałem telefonem zawieszonym na sznurku na szyi. Nie potrzebowałem niczyjej pomocy, ponieważ znajdowałem się teraz na spokojnych ulicach mieszkalnych, gdzie nie było potrzeby szybkiego reagowania w celu ochrony kamery.

Czasami mam jakieś dźwięki, jakieś rozmowy pozostawione w filmie, ale okazało się to nieistotne, nikt tak naprawdę nie zauważył, będąc w filmie.

Później w proces tworzenia tutoriali zaangażowałem również mojego klienta i kolegę z pracy. Okazało się to bardzo dobrym wyborem. Opiszę to bardziej szczegółowo.

W trakcie tego procesu miałem problemy z niewyświetlaniem się obiektów 3D, nakładaniem się podkładów głosowych, a także z działaniem podglądu na komputerze, ale nie na zestawie słuchawkowym. W tym przypadku bardzo przydatne było podzielenie się z moimi kolegami, a następnie wspólnie uzyskaliśmy pomoc z infolinii THE APP 1.

Bardzo przydatne jest omawianie z kolegami kwestii technicznych, ale także kwestii koncepcyjnych.

Luty 2023 r.
Hotspoty znikają - wszystko działa dobrze w podglądzie na komputerze, ale kiedy przesyłam go do zestawu słuchawkowego, brakuje: przejściowych hotspotów, obiektu 3D.
Wypróbowałem to z moją koleżanką Martą i umieściłem tam inny obiekt 3D i mogę go zobaczyć w zestawie słuchawkowym.
Problem z nakładającymi się hotspotami audio.

W scenach testowych użyłem wielokątów i początkowo nie były one przezroczyste, ponieważ nie wiedziałem, że jest to możliwe. Mogło to w jakiś sposób pomóc klientom w rozpoznaniu, ponieważ kolor wielokąta był jasny, ale nadal widoczny. Z drugiej strony, nauczyło ich to, że istnieje pewne interaktywne pole, w które muszą celować, a jeśli znają położenie skrzynki pocztowej, ale nie klikną w aktywny obszar, nie będzie to dla nich działać.

Okazało się, że nie jest konieczne podążanie za moim początkowym pomysłem, aby scena była skonfigurowana w taki sposób, że nie może przejść do następnej sceny, chyba że kliknie poprawnie wszystkie wielokąty. Lepiej dla mnie było mieć włączoną funkcję Oculus casting i poprzez to odbicie lustrzane na komputerze zobaczyć, co robi klientka i komunikować się z nią na ten temat, prowadzić ją, komentować i wspierać proces uczenia się, mówiąc o tym, kiedy popełniła błąd w filmie VR.

Komunikacja z
Komunikowałem się z personelem chronionego gospodarstwa domowego, pracownikiem socjalnym klienta i dyrektorem instytucji, która prowadzi chronione gospodarstwo domowe.
Wyjaśniłem im, dlaczego zdecydowałem się stworzyć film szkoleniowy w wirtualnej rzeczywistości dla klienta (patrz Uzasadnienie).

Wyjaśniłem im praktycznie tak samo jak klientowi, jak działa wirtualna rzeczywistość.

Wyjaśniłem, do czego Aspekt chce wykorzystywać filmy szkoleniowe z klientami - do trenowania określonych umiejętności zgodnie z potrzebami klienta, do trenowania umiejętności poznawczych, do doświadczenia określonego środowiska pracy, które klient rozważa jako swoją przyszłą pracę lub relaks.

Zaproponowałem wszystkim wypróbowanie wirtualnej rzeczywistości.

W ten sposób udało mi się zaprezentować film szkoleniowy dyrektorowi, pracownikowi socjalnemu i jednemu z pracowników bezpośredniej opieki. Inni bezpośredni opiekunowie próbowali krótkich filmów rozrywkowych (np. kolejka górska, podwodny świat, afrykańska sawanna) lub aplikacji do medytacji lub umiejętności poznawczych.

Wszyscy byli zdumieni i mieli czasem zabawne reakcje.

Spotykam się z pracownikami, gdy przychodzę do chronionego gospodarstwa domowego i mam sesję w pokoju klienta, gdzie używamy zestawu słuchawkowego.

Wierzę, że pozwalając jak największej liczbie pracowników, którzy widzieli nas tam z zestawami słuchawkowymi, doświadczyć wirtualnej rzeczywistości, uniknąłem różnych spekulacji i domysłów.

Otrzymałem od nich wsparcie dla klientki i jej procesu uczenia się. Klientka opowiada o swoich doświadczeniach, co prowadzi do lepszego zrozumienia tego, co chce im przekazać. Klientka ma upośledzone umiejętności komunikacyjne i często trzeba myśleć o tym, co właściwie chce powiedzieć. Dzięki temu krokowi pośrednio wsparłem klientkę, sprawiając, że była bardziej zadowolona z tego, że inni ją rozumieją.

Zbadano potencjał wyprodukowanych filmów do zaspokojenia innych potrzeb klientów. Filmy były również odtwarzane przez opiekunów, którzy opiekują się klientami, aby zilustrować sposób, w jaki pracujemy z klientami, jak ich wspieramy, jak wspieramy proces uczenia się.

W ten sposób miałem okazję przedstawić trudność tego, czego klientka musi się nauczyć. Wszyscy dobrze znają klientkę, więc wiedzą, co nie jest dla niej automatyczne, jak dla zdrowych ludzi.

Klientka zyskała w ich oczach również dzięki temu, że może kontrolować wirtualną rzeczywistość.

Dlatego moim zdaniem ważne jest, aby ludzie wokół klienta z niepełnosprawnością intelektualną, którego umiejętności wyrażania siebie są ograniczone, mieli z tym własne doświadczenia.

Następnie, gdy klient chce podzielić się z nimi swoimi doświadczeniami, lepiej rozumieją, co ma na myśli i mogą znacznie lepiej się komunikować.

Powiedziałbym, że mówienie o doświadczeniu VR wspiera proces uczenia się, ponieważ klient przypomina sobie to jeszcze raz i próbuje wyjaśnić, co robił podczas sesji.

Klient może również zainspirować inne osoby z niepełnosprawnością intelektualną, aby były odważne i spróbowały tego dla własnego rozwoju. W związku z tym pozwoliłem również jej domownikom spróbować - wybrałem albo coś, czego dana osoba sobie życzyła z filmów 360 na YouTube, albo filmy z treningu poznawczego, które również były w jakiś sposób zabawne.

Interesujące: Jeden kolega chciał "amerykańskie samochody, ponieważ jest Amerykaninem". Znalazłem mu więc wirtualną przejażdżkę samochodem po amerykańskiej autostradzie. Obserwowałem, jak jego czoło zaczęło się pocić, a później rzekomo narzekał, że bolą go oczy. Dżentelmen albo gorzej toleruje VR, albo fakt, że jego doświadczenie obejmowało szybko poruszający się samochód, może być czynnikiem. Zwykle nie próbuje się szybko poruszać w wirtualnym świecie za pierwszym razem, ale kolega nie był zainteresowany niczym innym. Spędził w okularach tylko krótki czas, około 3-4 minut. Ale w sumie powiedziałbym, że nie był to dobry wybór na pierwszy raz i powinienem był odmówić.

Reakcje klientów
Ze względu na długotrwałą pracę z filmem szkoleniowym, jest to na bieżąco odnotowywane w opisie każdej sesji.

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta
Ze względu na długotrwałą pracę z filmem szkoleniowym, jest to na bieżąco odnotowywane w opisie każdej sesji.

Opis ewentualnych korekt
Ze względu na długotrwałą pracę z filmem szkoleniowym, jest to na bieżąco odnotowywane w opisie każdej sesji.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje
Ten film szkoleniowy "Dystrybucja ulotek w Kostelcu nad Orlicą"
- Jest to specjalnie stworzony film szkoleniowy dla konkretnego klienta.

- może służyć jako przykład tego, z czym wiąże się praca osoby roznoszącej ulotki

- Ćwiczenie orientacji w przestrzeni

- ćwiczenie uwagi i pamięci - w scenach samouczka klient zapamiętuje skrzynki pocztowe, a w scenach testowych musi je znaleźć i odznaczyć

- zawiera również scenę, na której można zilustrować bezpieczeństwo pieszych w ruchu drogowym

Z tego doświadczenia jestem głęboko przekonany, że proces uczenia się mojego klienta był naprawdę wspierany przez szkolenie w wirtualnej rzeczywistości.

Pamiętam szczególnie jeden moment, niedługo po rozpoczęciu szkolenia. Było to na ulicy Stradyńskiej, gdzie moja klientka chronicznie omijała odizolowaną skrzynkę pocztową po prawej stronie ulicy, podczas gdy miała wszystkie inne skrzynki pocztowe po lewej stronie.

Zanim zaczęliśmy korzystać z treningu VR, kiedy udzielałem wskazówek, była zdezorientowana i nie wiedziała, gdzie powinna szukać problematycznej skrzynki pocztowej. Po tym, jak zaczęliśmy korzystać z treningu VR, kiedy podpowiedziałem "okulary" (czyli zestaw słuchawkowy), klientka natychmiast odwróciła głowę we właściwym kierunku, jakby odruchowo. W tym momencie zdałem sobie sprawę, że coś w jej mózgu się zmieniło. Przypuszczam, że trening na wirtualnej ulicy spowodował odpowiednie połączenie w jej mózgu. Przypuszczam, że nie byłoby to możliwe przy użyciu np. obrazów 2D do treningu.

- Uważam również, że korzystanie z dodatkowych różnych aplikacji w wirtualnej rzeczywistości stymuluje mózg, a efekt treningu dostosowanego dokładnie do potrzeb klienta jest dodatkowo wspierany.

- Stale (nie tak często jak w przypadku mojego klienta) angażowałem kolegę z pracy mojego klienta w szkolenie i myślę, że pomogło to wesprzeć proces uczenia się, jak współpracować oraz jak komunikować się i negocjować między sobą.

- Dla koleżanki z pracy był to również rodzaj powtórki, która zawsze jest dobra i mogła lepiej wspierać mnie w moich wysiłkach, aby nauczyć klienta pracy. Mam na myśli to, że koleżanka z pracy miała zautomatyzowaną pracę, a szkolenie VR ponownie ją uświadomiło, dzięki czemu mogła lepiej dostrzec trudności mojej klientki w terenie i lepiej ją wspierać. Przypomniało to koleżance z pracy o jej własnym procesie uczenia się i o tym, jak trudny on był. Myślę, że przyczyniło się to do jej cierpliwości i sprawiło, że jej komunikacja z moją klientką była bardziej odpowiednia. Koleżanka z pracy może być dość niecierpliwa i zła, a ona weszła w rolę nauczyciela i osoby wspierającej i zauważyłem, że im dalej byliśmy w procesie, tym lepsze wsparcie dawała mojej klientce i tym lepiej mogła komunikować trudności z nią i ze mną. Ponadto zdolność mojego klienta do

odzwierciedlenia całego procesu poprawiła się z czasem i jestem przekonany, że było to spowodowane dodatkowymi analizami szkolenia w wirtualnej rzeczywistości.

- W przypadku filmów, które są tworzone na zamówienie dla konkretnego klienta, pomocne jest zaangażowanie klienta w ten proces, ponieważ weźmie on na siebie większą odpowiedzialność i nauczy się, mając zupełnie inną motywację do udziału w produkcji wideo. Proces uczenia się w przypadku mojej klientki był również wspierany przez fakt, że miała ona inne emocjonalne doświadczenia związane z filmowaniem. Poczucie, że jest to produkowane nie tylko dla niej, ale bezpośrednio z nią, że omówiłem z nią, jak to zrobić, to wszystko pozwoliło mi wesprzeć jej upodmiotowienie. Klientka miała szansę uświadomić sobie, jak to się stało, że może to zobaczyć w zestawie słuchawkowym.

- Nie używałem terminu zestaw słuchawkowy w stosunku do wszystkich klientów, ponieważ jest on nieznany i angielski, ale używałem terminu okulary. Wszyscy, nawet opiekunowie, to zrozumieli. Mimo że użyłem słowa zestaw słuchawkowy, musiałem wyjaśnić, że chodzi o okulary, które zakładają.

Opis możliwych trudności, jakie może napotkać przyszły doradca
Trudności techniczne poza zwykłym biurem, w którym doradca ma wszystko odpowiednio skonfigurowane:
Przykładowa historia: Muszę umówić się na spotkanie z zarządcą budynku w mieście, do którego jeżdżę na spotkania z moimi klientami "Mr Star" i "Petr".

- podczas korzystania z zestawu słuchawkowego VR nie mogę połączyć się z publicznym Wi-Fi budynku, w menu widzę, że pojawia się tutaj inna sieć

- przychodzi mi do głowy, aby wyjaśnić menedżerowi, jakiej nowej technologii używamy do wspierania klientów i przy tej okazji proponuję, czy chciałby spróbować - menedżer staje się tym bardzo zainteresowany.

- Wspominam, że nie możemy spróbować dzisiaj, ponieważ nie mogę połączyć się z lokalnym Wi-Fi i zużyłem już zbyt dużo danych + muszę wyjść na kolejną sesję.

- Kierownik pozwala mi połączyć się z jego siecią roboczą na tym koncie, prosi mnie, abym nie podawał nikomu hasła; pozwolę mu przynajmniej zobaczyć podstawowy wirtualny pokój - odpowiada entuzjastycznie.

- Uzgodniliśmy, że przy pierwszej nadarzającej się okazji udostępnię mu wersję próbną wirtualnej rzeczywistości, aby mógł zobaczyć, co robię z klientami podczas sesji, do których wykorzystuję zarządzaną przez niego przestrzeń.

Polecam zwrócić się do osób, które trzeba jakoś nakłonić do współpracy z ofertą wypróbowania VR.

Opis wykorzystania filmu szkoleniowego w procesie zatrudnienia wspomaganego:

DZIENNIK

9/11/2022

Przygotowanie - wyznaczanie celów:
Wspólnie z klientem ustaliliśmy najbardziej problematyczne ulice.

Okazało się, że w ścieżce poniedziałkowej na danym etapie nauki nie musiała niczego dodatkowo ćwiczyć w inny sposób. W przypadku ścieżki poniedziałkowej wystarczające było jedynie wspieranie przeze mnie procesu nauki w trakcie dnia pracy.

Podczas wtorkowej trasy wraz z moją klientką zidentyfikowaliśmy trzy miejsca, w których popełniała ona chroniczne błędy i wydawało się, że nie ma żadnych postępów, bez względu na to, jak bardzo się staraliśmy.

W terenie próbowaliśmy wspierać świadomość, opisując otoczenie, identyfikując jakąś osobliwość, zgodnie z którą mogła poprawnie zapamiętać skrzynkę pocztową, a następnie wypróbowaliśmy jakieś emocjonalnie powiązane narzędzie, aby wesprzeć proces uczenia się pozytywnymi emocjami (np. zabawne imię lub zrobiłem zabawną scenę obok skrzynki pocztowej, albo udawałem złość na klienta i teatralnie złapałem się za głowę w udawanej desperacji, a klient się śmiał).

Krótko mówiąc - nic nie zadziałało, a klient popełnił ten sam błąd następnym razem.

W środę zidentyfikowaliśmy również kilka miejsc, w których proces uczenia się nie przebiegał dobrze, a mój klient powtarzał te same błędy i wydawało się, że nic nie działa.

W pierwszej fazie zdecydowaliśmy się tworzyć filmy tylko dla trasy wtorkowej. Postanowiliśmy pracować z nią w bardzo elastyczny sposób i dodawać to, co konieczne, gdy okaże się to konieczne.

Przygotowanie scenariusza: Trained Street ma scenę samouczka, w której moja klientka obserwuje mnie/później ona i jej kolega z pracy idą do właściwych skrzynek pocztowych w ich własnej scenie samouczka, interaktywne elementy są dodawane do sceny (strzałki, lektorzy, obrazki, jeden quiz).

Po scenie samouczka następuje scena testowa. Klient musi znaleźć wszystkie prawidłowe skrzynki pocztowe i kliknąć na nie. Po kliknięciu pojawi się wiadomość z odpowiednią buźką.

Pierwotnie moim zamiarem było, aby klient nie mógł przejść do następnej sceny bez prawidłowego kliknięcia wszystkich pól. Z tego powodu nasz trener z aplikacji THE APP 1 specjalnie zaprezentował nam funkcję "Actions", które w tamtym czasie były jeszcze w wersji Beta.

Korzystanie z tych funkcji było bardziej skomplikowane i bardzo trudne, więc odłożyłem to na później. Nie chciałem jednak odkładać korzystania z filmu szkoleniowego, więc użyłem go już w wersji, którą wyprodukowałem i ponownie wyprodukowałem w trakcie korzystania z filmu z klientem.

Przygotowanie do strzelania:

- Przygotowanie sprzętu, rozplanowanie planu zdjęciowego w oparciu o potrzeby klienta

Rezultatem będzie: surowy materiał do produkcji szkoleniowego wideo VR

Pierwsza strzelanina:

- nagranie filmu do produkcji pomocy szkoleniowej w wirtualnej rzeczywistości w miejscu pracy klienta
- filmowanie ulic Stradinská i Na Pekajně kamerą 360°; dwie różne metody filmowania
- pomoc mojego kolegi, który obserwuje ulicę, mamy kamerę na środku drogi i dlatego musimy szybko reagować, gdy pojawi się samochód; również pomoc w omówieniu najlepszego sposobu ustawiania scen

- Na Pekajně - moja koleżanka Michaela trzyma kamerę i podąża za mną, gdy pokazuję prawidłowe skrzynki pocztowe na ulicy - okazało się to bezużyteczne, ponieważ chociaż bardzo się starała utrzymać kamerę nieruchomo, nie dało się tego zrobić i nie czułem się dobrze w zestawie słuchawkowym; musiałem zdecydować się na kamerę na statywie i poruszałem się wokół niej w scenach samouczka.
- Wynik: surowy materiał do produkcji filmów szkoleniowych

Produkcja filmów szkoleniowych:

Pracowałem nad nim w kawałkach i nie była to dobra strategia dla początkującego, ponieważ nie miałem jednolitego stylu, a kiedy zdałem sobie z tego sprawę, musiałem wrócić i dowiedzieć się, co zrobiłem wcześniej. Było to czasochłonne, ponieważ musiałem wracać kilka razy, aby przypomnieć sobie określone ustawienie.

Ponadto czasami komputer nie pozwalał mi na szybką pracę i powoli przetwarzał kroki. Później dowiedziałem się, że czasami było to spowodowane przez komputer THE APP 1 app lub przez gorszej jakości połączenie internetowe.

17/01/2023 rozpoczęcie systematycznych szkoleń

Sesja indywidualna

- VR - trening z wykorzystaniem programu treningowego w wirtualnej rzeczywistości: Stradyńska: samouczek pierwszej części, klikanie pól w pierwszej części - reakcja bardzo dobra, praca z belką kontrolną, która jest zbyt długa i klientowi trudniej jest klikać w zaznaczone miejsca; sprawdziło się siedzenie na krześle obrotowym, w ten sposób klient może łatwo śledzić osobę idącą ulicą, a wideo nie musi odbywać się pod kątem 180°.

- Znalazłem błąd - ostatnia skrzynka pocztowa nie działa jako zaznaczony obszar, dlatego klient wskazuje tylko belką.

- Werbalnie komentuję to, co się dzieje, zadaję klientowi pytania: "Tutaj widzisz, jak idę do pierwszej skrzynki pocztowej, teraz przejdę przez ulicę i skręcę w prawo, teraz jest trójkąt ostrzegawczy , ponieważ muszę się rozejrzeć, zanim przejdę przez ulicę, to jest trzecia skrzynka pocztowa, odwróć się, aby zobaczyć, dokąd idę, patrz, jak idę dalej, kliknij strzałkę".

- Refleksja: klientce bardzo podoba się to ćwiczenie, nie musi chodzić podczas tego treningu, z czego jest zadowolona, ponieważ bolą ją stopy; chce, żebym dodała więcej części i chce ćwiczyć w ten sposób; umowa, że następnym razem po treningu pozwolę klientce na trochę "zabawy".

- Daję również zestaw słuchawkowy koleżance z pracy mojego klienta na kilka chwil, aby mogła zorientować się w wirtualnym świecie - widzi tylko podstawowe środowisko, pokój, rozgląda się, spróbuje ponownie następnym razem.

18/01/2023

Sesja indywidualna

- VR - u klientki w chronionym domu, w obecności jej koleżanki z pracy.

- Połączenie z komputerem, mogę zobaczyć wszystko, co klient ma w zestawie słuchawkowym dzięki funkcji dublowania.

- Klientka na krześle obrotowym; zachwycona; werbalnie, dziś w formie: czy pamiętasz, co musisz nacisnąć, aby przejść dalej w filmie? Klientka wie, że musi nacisnąć strzałkę; znowu zbyt długa belka powoduje problemy, pomagam klientce z kierunkiem najpierw oznajmiając, że dotykam jej prawej ręki, potem lekko dotykam, potem w pełni chwytam kontroler jej ręką i prowadzę ruch z klientką; sprawdzam czy jest ok.

- Klientka śmieje się, gdy widzi mnie ponownie na filmie: "Patrz, to Lenka! Idzie do skrzynki pocztowej", po czym sama klientka komentuje tak, jak ja wczoraj: "Idzie na drugą stronę, tam jest skrzynka pocztowa".

- Podczas sceny testowej - zaznaczania skrzynek pocztowych za pomocą belki - klientka nie waha się i jest pewna, co powinna zrobić; omija pierwszą skrzynkę, belka uderza najpierw w drugą skrzynkę po prawej stronie, potem w trzecią skrzynkę i wie, że powinna zawrócić na krześle obrotowym, gdzie znajduje się ostatnia skrzynka w sekcji - sprowadzam ją z powrotem i pytam, czy może znaleźć jeszcze jedną skrzynkę - klientce się to udaje.

- Powtarzamy film jeszcze dwa razy, wyskakując z aplikacji THE APP 1 i przeładowując, biorę tylko prawy kontroler klientki, zostawiam headset na jej głowie i celuję wiązką zgodnie z tym, co widzę na lustrzanym odbiciu komputera - nie mogę tego zrobić od razu, ale zawsze udaje mi się w końcu wycelować i nacisnąć (w ten sposób postępuję dopiero wtedy, gdy okazuje się, że nie możemy skupić wiązki razem - zgodnie z wcześniej opisaną metodą).

- Klientka następnie odpoczywa, w międzyczasie zakładam zestaw słuchawkowy jej koleżance z pracy - nie przeszła podstawowego szkolenia z obsługi kontrolerów, więc trzymam kontrolery i klikam wiązkę zgodnie z lustrzanym odbiciem na komputerze - koleżanka również od razu rozpoznaje, gdzie się znajduje; dziś tylko tłumaczę jej, jak wszystko działa - koleżanka nie chce zostać w okularach dłużej, różnica w tym, jak wygodne wydają się obie, jest wyraźnie widoczna - klientka chce zostać w okularach tak długo, jak to możliwe, raczej muszę ją wspierać w robieniu krótkich przerw, w wirtualnym świecie przyjmuje wszystko z entuzjazmem, niczego się nie boi, podczas gdy ja muszę zapewniać koleżankę, że wszystko jest bezpieczne i nic jej się nie stanie.

- Następnie uruchamiam klientce aplikację Bogo, w której musi podrapać psa, wyszczotkować go, rzucić mu patyk, oskubać jabłka, wrzucić jedzenie na patelnię, zamknąć ją; klientka do tej pory siedziała podczas korzystania z zestawu słuchawkowego, teraz stoi, porusza się - radzi sobie z tym również bardzo dobrze, gdy coś idzie nie tak, nadal wydaje się spokojna i entuzjastyczna, pomagam jej, podchodząc do niej, oznajmiając, że się zbliżam, że wezmę ją za rękę, najpierw lekko dotykam, potem ściskam dłoń i razem poruszamy kontrolerem i próbujemy zrobić to, czego nie można zrobić razem, ja zgodnie z obrazem na komputerze; raz klientka uderza ręką w szafkę, ale spokojnie pyta, co to jest - wyjaśniam jej, gdzie to jest, że jest na granicy strefy ochronnej, ale ponieważ tylko wyjęła z niej rękę, najwyraźniej nie pojawiło się prawdziwe pomieszczenie; wyjaśniam, że wezmę ją za ramiona i cofniemy się do środka strefy ochronnej - klientka reaguje spokojnie, pozwala się prowadzić i cofa się, a następnie przesuwam scenę bliżej niej zgodnie z obrazem na komputerze - w ten sposób klientka może ponownie bezpiecznie poruszać się w aplikacji.

- Kończę jej pobyt w okularach, obserwując czas. Robię to, aby bardziej zmotywować moją klientkę i wydaje się, że to działa. Myślę też, że w ten sposób jeszcze bardziej trenuję jej mózg, a tym samym wspieram jej proces uczenia się w pracy. Według niektórych badań, nauka jest bardziej efektywna, gdy zmieniamy przedmioty w ciągu jednego dnia.

- Dla demonstracji daję zestaw słuchawkowy jej koleżance z pracy, której daję tylko prawy kontroler, aby mogła spróbować pogłaskać wirtualnego psa - klientka nie ma problemów z rozpoznaniem, który kierunek jest prawy, a który lewy, dlatego poprawnie reaguje na takie moje słowne instrukcje "spójrz w prawo", jej koleżanka z pracy ma zaburzoną percepcję prawo-lewo i wykonuje tego typu instrukcje niepoprawnie i zdezorientowana, więc wyjaśniam jej, że będę trzymać ją za ramiona i delikatnie popychać we właściwym kierunku, aby wiedziała, gdzie skręcić, gdzie iść.

- W ten sposób koleżanka z pracy jest w stanie szybko odnaleźć się w wirtualnym środowisku i znaleźć miejsce, w którym czeka pies, a ja werbalnie prowadzę ją, aby schyliła się jak zwykle i pogłaskała psa jak zwykle - koleżance udaje się w ten sposób, wyraża entuzjazm, ale nie chce dłużej pozostać w okularach; wszystko zajmuje mniej niż pięć minut.

- Refleksja z filmu szkoleniowego: oboje potwierdzają, że natychmiast rozpoznali, gdzie się znajdują; chcą próbować dalej, powinienem dodać więcej części ulicy dla nich, są zadowoleni, że nie muszą wychodzić i chodzić, ale mogą pozostać w pokoju.

24/01/23

Sesja indywidualna

- Ćwiczenie prawidłowej dystrybucji ulotek przy użyciu VR.

- Udaje mi się wszystko szybko ustawić, okulary pamiętają pole ochronne z przeszłości.

- Nadal towarzyszę klientowi werbalnie.

- Pamięta, co nacisnąć, aby przejść do następnej sceny, pamięta, co zrobić w scenie testowej.

- Dziś testujemy nowo dodaną scenę z ulicy Drtinova - klientka od razu rozpoznaje, że dostarczała tam dziś przesyłkę.

- W pobliżu ruin znajduje się problematyczna skrzynka pocztowa. Łączę klientkę z faktem, że dziś znów omyłkowo dostarczyła tam przesyłkę, z faktem, że nad skrzynką pocztową wyświetla się teraz buźka ze zmarszczoną buźką i lektor mówi o tym, że nie wolno jej wrzucać ulotek do tej skrzynki.

- Klientka dobrze ocenia nową część programu treningowego, podoba jej się, do jutra zostanie dodany test z tej części trasy.

- Klient powtarza ćwiczenie trzy razy podczas dzisiejszej sesji.

- Pozwalamy również jej koleżance z pracy wypróbować ćwiczenia, ale ma ona zestaw słuchawkowy tylko przez minutę lub dwie, zanim usłyszy mój alarm, aby wyjść na następną sesję.

- Uzgodnienie z klientką, że jutro przeznaczymy więcej czasu na sesję i będzie mogła ponownie spróbować "zabawy", ćwicząc inne umiejętności.

25/01/2023

Sesja indywidualna

- Po przybyciu z terenu poświęcamy się uzgodnionej praktyce rozdawania ulotek w wirtualnej rzeczywistości.

- Klientka mówi, że bolą ją nogi, cieszy się, że nie muszę jej ciągnąć na prawdziwą ulicę na trening, ale zakładam jej zestaw słuchawkowy w domu i znajduje się na danej ulicy bez konieczności męczenia nóg i przebywania na mrozie.

- Nawet dziś jej entuzjazm dla tego typu ćwiczeń jest oczywisty.

- Trzykrotne powtórzenie filmu szkoleniowego.

- Nowo dodana scena Drtinova, liczba zestawów i test Drtinova - okazuje się, że to co działało mi w "podglądzie" teraz nie działa w okularach.

- Nie muszę prowadzić klientki w oryginalnych scenach, ona wszystko bardzo dobrze pamięta i umiejętnie kontroluje elementy w scenie.

- W nowych scenach muszę jej tylko wyjaśnić "hotspot pytania" - klient wybiera poprawną odpowiedź za pierwszym razem.

- Następnie próbujemy innych umiejętności w programie HouseFlipper - zmagamy się z faktem, że klientka nie widzi dobrze paska, bez względu na to, jak bardzo się pochyla.

- Co więcej, aplikacja jest bardzo szeroka, więc rozwiązuję sytuację chwytając klienta za rękę z kontrolerem i przybliżam przestrzennie część sceny - widzę wszystko na lustrzanym odbiciu komputera.

- W końcu dostajemy się do pokoju, ale to nie działa. Zmieniamy aplikację na spokojny film 360° z YouTube z Afryki - słonie - klientka nigdy nie panikuje, zachowuje się bardzo spokojnie i obserwuje wszystko, krzesło obrotowe działa dobrze, może siedzieć i patrzeć wszędzie, w każdym możliwym kierunku, szybko to łapie.

- Klientka bardzo szybko nauczyła się podstawowej różnicy między 2D i 3D, tj. że może patrzeć we wszystkich kierunkach i dookoła, bardzo lubi 3D.

- Wykorzystałem to po raz kolejny dla motywacji mojej klientki i jako kolejną formę rozwoju. Musi stawić czoła różnym wyzwaniom, uczy się korzystać z wirtualnej rzeczywistości w inny sposób. Z pewnością reaguje pozytywnie i moim zdaniem wspiera to jej pewność siebie, ponieważ doświadcza, że jest w stanie opanować nowe rzeczy.

- W końcu klientka odpoczywa, a jej koleżanka z pracy również próbuje programu treningowego, wykazuje większy entuzjazm niż ostatnio i znacznie mniejszy niepokój, pyta o kontroler (nie przeszła podstawowego szkolenia z obsługi kontrolerów) i dziś może z niego korzystać; pozwalam jej też grać w afrykańskie słonie, na co koleżanka z pracy żywo reaguje, po czym sama mówi, że to wystarczy na dziś, ale oczywiste jest, że za trzecim razem jest emocjonalnie w swojej strefie komfortu.

- Klientka i ja korzystamy z faktu, że pracownik gospodarstwa domowego i jej pracownik socjalny chcą zobaczyć, jak przebiega szkolenie klientki w VR - puszczam im program, a jej pracownik socjalny natychmiast rzuca się, aby spróbować kliknąć w sceny z prawidłowym testem pudełkowym - niestety z nieznanego powodu dźwięk w okularach przestaje działać, więc tracimy wszystkie nagrania głosowe w programie szkoleniowym; Następnie pozwalam jej zobaczyć afrykańskie słonie w celu demonstracji, na co reaguje unikami, krzykami, a

klientce z koleżanką z pracy bardzo się to podoba i wszyscy głośno komentujemy i śmiejemy się razem - pracownik socjalny widzi to "trochę niewyraźnie" w zestawie słuchawkowym, ponieważ jest krótkowidzem i ma poważnie uszkodzoną rogówkę w jednym oku.

- Pracownica chce doświadczyć kolejki górskiej jako swojego pierwszego wirtualnego doświadczenia - wybiera formę rywalizacji, w której co chwilę ma "wreckera", ponieważ musi sama kontrolować wózek - wszyscy są również bardzo rozbawieni jej reakcją; mówi, że jest jej trochę niedobrze w żołądku, poci się, ale bardzo jej się to podoba, jest podekscytowana; ostrzegam ją, że pierwsze doświadczenie zwykle nie jest takie.

- Obaj następnie rozmawiają z klientem o szkoleniu w VR; cieszę się, że mogą teraz wyobrazić sobie nowe sposoby wspierania umiejętności uczenia się w pracy.

31/01/2023

Sesja indywidualna

- Szkolenie z wykorzystaniem wirtualnej rzeczywistości przebiegło zgodnie z oczekiwaniami klienta.

- Dziś klientka wypróbowuje również aplikację Tripp, która działa dobrze w jej przypadku.

- Dyrektor domów chronionych również wypróbowuje film szkoleniowy - widzi, jak klienci są wspierani w uczeniu się swojej pracy w nowy sposób; Inny pracownik również częściowo wypróbowuje film szkoleniowy (nie ma wystarczająco dużo czasu, ale dobrze rozumie pomysł).

- Współpracownik również przechodzi program szkoleniowy.

01/02/2023

Sesja indywidualna

- Trening z wykorzystaniem wirtualnej rzeczywistości przebiega jak zwykle, klient szybko przyzwyczaja się do nowo dodanych sekcji; trenuje trzy razy.

- Kolega z pracy również raz wypróbował film szkoleniowy.

- Przedstawiam również innemu pracownikowi film szkoleniowy, aby miał pojęcie o tym, co dzieje się z jego klientami i mógł omówić to doświadczenie z klientem. Uruchamiam dla niej również aplikację Tripp.

07/02/2023

Sesja indywidualna

- Zanim klient zostanie zmieniony, wykorzystujemy sytuację i koleżanka z pracy wypróbowuje film szkoleniowy raz - kolejna uwaga: koleżanka z pracy ma drżenie ręki i z tego powodu trudniej jest jej kontrolować belkę, więc dla klientów z drżeniem pola, na które muszą kliknąć, powinny być raczej większe, aby łatwiej było w nie trafić.

- Klientka zarządza kontrolami całkowicie samodzielnie, a ja praktycznie nie muszę jej towarzyszyć w programie.

- Zastanawiamy się: klientka mówi, że filmy szkoleniowe prawdopodobnie jej pomagają.

- Oceniamy jeden z chronicznych błędów "ruiny na ulicy Drtinova" - klientka nie jest pewna, czy dała je tam dzisiaj, czy nie; przypominam jej, że w skrzynce pocztowej były ulotki innych osób, w tym momencie klientka przypomina sobie, że ich tam nie włożyła; emocjonalnie wydaje mi się, że klientka jest teraz bardziej pewna ruin, ale klientka nie potwierdziła tego jeszcze z całą pewnością, będę to nadal monitorować.

- Ćwiczenie dwóch ostatnich skrzynek w Na Pekajně: dziś w terenie klientka wykonała je poprawnie, mówi, że ćwiczenie w okularach chyba jej pomaga - zauważyłem, że już chciała przekroczyć ostatnią skrzynkę, ale potem jakby sobie przypomniała i spojrzała w tamtym kierunku i wykonała skrzynkę poprawnie. Będę ją dalej obserwować.

- Chroniczny błąd "Początek Stradyńskiej": tutaj efekt jest już widoczny, jest to najdłużej ćwiczona sekcja, a klient nawet dziś nie zapomniał zrobić chronicznie pomijanej skrzynki pocztowej po prawej stronie.

- Opiekun prawny klienta pojawia się dziś w gospodarstwie domowym i pyta, jak idzie praca klienta. Klient opisuje jej to; proponuję wypróbowanie VR, ale ona nie ma wystarczająco dużo czasu, ale natychmiast mówi, że jestem przedstawiony w kalendarzu Aspekt w lutym z założonym zestawem słuchawkowym i maską na twarz.

14/02/2023

Sesja indywidualna

- Klientka kontroluje elementy filmu szkoleniowego całkowicie samodzielnie, bez mojego słownego wsparcia - przechodzi przez wszystkie sceny testowe całkowicie poprawnie.

- Chce przejść przez ćwiczenie tylko raz, a następnie ćwiczyć koordynację rąk w aplikacji Enhance - klient musi balansować piłkami na talerzach, musi trzymać ręce w powietrzu, po chwili skarży się, że bolą ją ręce i prosi o zmianę gry.

- Daję jej grę na koncentrację, szybkość, kolejność działań i rozpoznawanie po obrazkach w aplikacji Enhance - przygotowanie pizzy.

- Na początku potrzeba trochę czasu, aby klientka przyzwyczaiła się do korzystania z wirtualnych rąk; potrzeba trochę czasu, aby zrozumiała zasadę - wielokrotnie prowadzę ją werbalnie.

- Stopniowo opanowuje grę samodzielnie, potrafi się dobrze skoncentrować, wykazuje się zwinnością i potrafi zwiększać prędkość.

- Dziś koleżanka z pracy trenuje z filmem szkoleniowym do rozdawania ulotek - jej umiejętności w kontrolowaniu belki rosną, dziś zachowuje się zdezorientowana w scenach testowych.

15/02/2023

Sesja indywidualna

- Wypróbowujemy film szkoleniowy tylko raz, ponieważ klientka musi dziś wyjechać na terapię logopedyczną, o czym domownicy poinformowali mnie dopiero dziś, w czasie, gdy klientka i ja byliśmy w jej pracy.

- Uzgodniłem z klientem, że dzisiaj nawet nie będę uruchamiał komputera, klient potrafi już sterować programem całkowicie bez wsparcia - to się potwierdziło, klient ani razu nie potrzebował mojej pomocy.

- Refleksja: klientka potwierdza, że dzięki ćwiczeniom lepiej pamięta problematyczne skrzynki pocztowe; docenia fakt, że nie musi nigdzie chodzić.

- Dodamy jeszcze 3 sceny, a oto jak przebiegało ich tworzenie:

21/02/2023

Moja klientka i jej kolega z pracy filmują podczas dnia pracy

- Dzisiaj klientka jest bardzo towarzyska, pyta mnie o różne rzeczy i właśnie na ulicy Na Pekajně, kiedy stoi przed skrzynkami pocztowymi przećwiczonymi na filmie szkoleniowym VR, pyta o coś interesującego, jej uwaga jest zakłócona i przegapia ostatnią skrzynkę pocztową, którą już zaczęła zauważać, być może dzięki filmowi szkoleniowemu VR. Tak więc dzisiaj, z powodu zakłóconej uwagi, jest to porażka i być może dowodzi, że proces osadzania się w pamięci jako automatyczna reakcja jeszcze się nie zakończył.

- Pytam moją klientkę i jej koleżankę z pracy, czy chciałyby zostać sfilmowane w swoim szkoleniowym filmie VR, w scenach z samouczkami - obie są tym zainteresowane i uważam, że jest to dodatkowe wsparcie dla całego procesu, gdy klientka aktywnie uczestniczy w szkoleniu wideo dla własnych umiejętności.

- Obojgu bardzo się to podoba, a wraz z filmowaniem scen ponownie omawiam z klientem, czy jest to naprawdę problematyczna sekcja, aby skonsolidować sytuację z innego punktu widzenia.

- Klient ma cechy gwiazdy filmowej, nawet spontanicznie macha do kamery, co później okazuje się bardzo odświeżające w filmie szkoleniowym.

- Muszę wymyślić, gdzie ustawić kamerę. Pozwalam dwóm paniom wykonywać ich zwykłą pracę, a ja steruję kamerą z aplikacji w telefonie. Nie ma gdzie się ukryć, muszę uważać na kamerę i musiałbym ukrywać się zbyt daleko od niej. Postanowiłem więc być widoczny, jeśli ktoś patrzy za kamerę.

- Klientka bardzo dobrze poradziła sobie dziś z sytuacją, gdy była z torbą na kółkach na ulicy Frošova, ja byłem po drugiej stronie ulicy, a jechało wiele samochodów, a wśród nich autobus po ich stronie - gdy tylko klientka się zorientowała, szybko usunęła torbę z drogi, gdzie częściowo przeszkadzała, autobus mógł bezpiecznie przejechać. Uczyniłem z tej sytuacji punkt edukacyjny i użyłem lektora z komentarzem na temat właściwego sposobu postępowania w tej sytuacji.

Dodałem kolejnego lektora dla reszty tej ulicy. Wszystko działało dobrze w podglądzie.

21/02/2023

Sesja indywidualna

- Uzgadniam z klientem, że od razu spróbujemy pobrać jedną scenę z kamery 360° podczas sesji - udaje mi się pobrać wideo; pokazuję je klientowi najpierw na komputerze, wygląda tak dobrze, że decydujemy się spróbować umieścić to wideo w scenach i umieścić je w zestawie słuchawkowym, aby mogła je dziś obejrzeć.

- Podczas gdy ja przetwarzam, klientka ogląda film szkoleniowy w swoim zestawie słuchawkowym, z dodatkiem scen samouczka do dwóch skrzynek pocztowych po prawej stronie na ulicy Stradyńskiej i testem do tego samouczka - jest to sekcja, którą nakręciliśmy jakiś czas temu, wyjaśniam, że do następnego razu spróbuję zastąpić tę scenę sceną z klientem i kolegą z pracy.

- Klientka zarządza programem całkowicie niezależnie i zgłasza mi, że wróciła do początku z ulicy Na Pekajně - ujawniając tym samym mój błąd, gdy nie wykonałem prawidłowego przejścia w scenie do następnej sceny.

- Odtwarzam klientowi film 360° Jaś i Małgosia z YouTube - klient głośno komentuje, a ja poprawiam błąd w filmie ćwiczeniowym i dodaję nową scenę z dzisiejszym ujęciem klienta.

- Klient wypróbowuje nowe sceny - samouczek i test ze Stradyńskiej działają teraz poprawnie, klient zgłasza, że scena, w której widzi się z kolegą z pracy jest ładna i dobrze nakręcona, mogę spróbować dodać pozostałe filmiki.

- Klientka jest podekscytowana tym, że macha do siebie w tej scenie.

- Koleżanka z pracy raz wypróbowała wideo treningowe, bardzo podoba jej się scena, w której widzi siebie.

- Dziękuję klientce za dzisiejszą współpracę i widzę po jej reakcji, że czuje się dobrze, że uczestniczyła w całym procesie tworzenia filmu szkoleniowego.

22/02/2023 6. tydzień szkolenia

Sesja indywidualna

- Problemy techniczne dzisiaj: najpierw stwierdziłem, że słuchawki nie są naładowane, więc podłączyłem je do ładowarki, a potem udało mi się je uruchomić.

- Ponieważ kabel jest krótki, próbowałem przeklikać się przez film szkoleniowy w taki sposób, aby pokazać klientowi nowo dodane sceny, które wczoraj nakręciliśmy i przetworzyliśmy - ale okazuje się, że jest błąd z jedną ze scen, przejście działa w pętli i cofa do poprzedniej sceny - wyjaśniam, co się dzieje i próbuję szybko naprawić błąd na komputerze w aplikacji APP 1 - pobieram nową wersję prosto do zestawu słuchawkowego, ale nadal nie działa - próbuję około trzech razy i nie mogę dowiedzieć się, co jest przyczyną błędu.

- Następnie proponuję klientowi, aby spojrzał, jak przetworzyłem materiał nakręcony wczoraj, przynajmniej na komputerze. Klientowi bardzo się to podoba, pokazujemy też obrobione sceny koledze z pracy, któremu też się to podoba.

- Dziękuję obojgu za tak aktywny udział w procesie tworzenia filmu instruktażowego, podkreślam im, że są pionierami, jako pierwsi biorą udział w czymś takim - oboje są zaskoczeni, a ich twarze wydają mi się rozjaśnione.

- Do następnego razu postaram się naprawić wszystkie błędy i spróbujemy zagrać wszystko w headsecie.

- Insight: Staram się dodawać więcej elementów humorystycznych do szkolenia i bardziej personalizować treść, używając imion klientki i jej koleżanki z pracy w hotspotach audio, aby wzmocnić emocjonalne połączenie z treścią szkolenia, dzięki czemu chcę wspierać konsolidację treści; elementy humorystyczne obejmują zdjęcie Goofy'ego i komentarz, który brzmi, jakby to mówił + komentarze na temat obu "aktorek", takie jak "machanie jak gwiazda filmowa".

01/03/2023

Sesja indywidualna

- Zwracam klientowi uwagę na błędy w dźwięku nakładania się hotspotów audio, których nie byłem w stanie usunąć nawet wczoraj i muszę konsultować się z innymi.

- Klient może z łatwością poruszać się po znanych scenach bez żadnej pomocy i szybko porusza się po nowych scenach. Nowe sceny bardzo jej się podobają. Nakładanie się głosów między nimi jest dla niej irytujące.

- Bardzo lubi na siebie patrzeć. Moim zdaniem udało mi się uzyskać jej pełną uwagę, pozwalając jej oglądać siebie w VR. Pełna uwaga sprzyja dobrej nauce.

- Przeprowadzamy szczegółową analizę tego, jak udało jej się prawidłowo rozwiązać sytuację, gdy autobus jechał ulicą Frošova, a z drugiej strony nadjeżdżała ciężarówka. Nagraliśmy tę sytuację na wideo. Powtarzam to kilka razy z klientką, aby mogła w pełni zdać sobie sprawę, że jest to ważna sprawa - odcinek, o którym mowa, jest zasadniczo najbardziej wymagający pod względem bezpiecznego zachowania na całej trasie.

- Szczególnie tutaj widać, jak wspieram film szkoleniowy VR dodatkową pracą w ramach sesji z moim klientem.

- Wniosek: na podstawie dzisiejszej reakcji i tego, jak klientka pracuje w terenie w tym tygodniu, śmiem twierdzić, że filmowanie miało na nią bardzo pozytywny wpływ - wygląda na to, że zyskała pewność siebie i przejęła większą kontrolę nad całym procesem.

08/03/2023

- Dzisiaj problemy techniczne - nie można uruchomić zestawu słuchawkowego. Wspólnie z klientem zdecydowaliśmy, że odtworzę film szkoleniowy na komputerze.

- Na komputerze sceny, które słabo działają w zestawie słuchawkowym, działają dobrze - dźwięk nie nakłada się, a obiekt 3D można również zobaczyć tutaj.

- Klientka używa touchpada w scenach testowych, potrafi nim umiejętnie zarządzać.

- Dla każdej sceny pozwalam klientowi określić, w którym dniu trenowana sekcja będzie pracować - klient wykazuje się dobrą znajomością.

- Na podstawie dzisiejszego dnia ustalamy, na których miejscach musimy się skupić w szkoleniu VR, a miejsca te nie zostały jeszcze dodane do programu szkoleniowego.

- Wspólnie oglądamy te miejsca na komputerze, ponieważ mam je w "surowym materiale wideo", chociaż nie są jeszcze przetworzone. Potwierdzamy potrzebę ich przetworzenia.

- Przeprowadzamy analizę dzisiejszego tygodnia pracy według scen treningowych w programie.

Ocena:

- Drtinova St.: klient nie popełnił błędu w ruinie przez długi czas.

- Na Pekajně St.: sukces z ostatnią skrzynką pocztową jest zmienny, w tym tygodniu nie udało jej się.

- Skrzynka pocztowa Stradinská St. po prawej: sukces tego tygodnia - najdłużej ćwiczona w VR, efekt jest zauważalny.

- Frošova St.: w tym tygodniu przegapiono pierwszą skrzynkę pocztową - nowo ćwiczoną w VR.

- Katovská St.: dobra robota w tym tygodniu.

- Ulica Kotyzova - koniec środowej trasy: pierwsza skrzynka pocztowa została ponownie pominięta.

- Omawiam to z klientką, pytając najpierw, czy pamięta, jak radziła sobie w tym tygodniu - klientka coś pamięta, ale nie pamięta innych rzeczy.

- W każdym razie potwierdza się, że klientowi podoba się ten rodzaj ćwiczeń, mimo że są one wyświetlane na komputerze. Klient w ogóle nie boi się technologii.

14/03/2023

Sesja indywidualna

- Film szkoleniowy jest używany jak zwykle.

- Analiza faktu, że ulice Drtinova i Na Pekajně były dziś dobrze zarządzane w terenie przez klienta. Stradinská St., Katovská St. i Frošova St. były prowadzone przez jej kolegę z pracy, więc nie mogliśmy ocenić postępów.

21/03/2023

- Ocena: ul. Drtinova - poprawnie; ul. Na Pekajně - dwie ostatnie skrzynki pocztowe poprawnie; ul. Stradyńska - nie ma możliwości oceny prawej strony, ponieważ klientka umówiła się z koleżanką z pracy, że to zrobi; ul. Katovská - poprawnie wykonane.

22/03/2023

Połączenie zestawu słuchawkowego z komputerem działa dziś dobrze.

- Obiekt 3D nadal nie jest wyświetlany w zestawie słuchawkowym, ścieżki dźwiękowe w dwóch scenach nakładają się na siebie, przycisk przejścia do następnej sceny nie pojawia się w jednej scenie.

- Klient przechodzi przez cały film szkoleniowy, radzi sobie z nim bardzo umiejętnie i jest pewny siebie.

- Obraca się całkiem naturalnie na krześle obrotowym w scenach, w których fabuła toczy się w 360°.

- Analizujemy kilka scen, w których klient jest widziany razem z kolegą z pracy, kolega z pracy uczestniczy w dyskusji, analizujemy scenę z ponownym unikaniem autobusu i scenę z dużym psem.

- Analiza wpływu na nieprawidłowo dystrybuowane skrzynki pocztowe: dziś Kotyzova jest w porządku.

11/04/2023

- Drtinova St.: klient systematycznie zygzakuje i nie omija ani jednej skrzynki pocztowej; wszystkie skrzynki pocztowe ćwiczone w filmie szkoleniowym są poprawnie wykonane.

- Na Pekajně St.: wszystko się zgadza.

- Frošova St: Omija pierwszą skrzynkę pocztową, radzi sobie z torbą na kółkach bezpiecznie na krawężniku przy drodze.

- Katovská St.: poprawnie zrobione, chociaż przy dwóch skrzynkach pocztowych ma tendencję do upewniania się ze mną, że robi to dobrze.

18. 04. 2023

- Drtinova St.: prawidłowo wykonane

- Na Pekajně St.: wszystko się zgadza.

- Ulica Frošova: Idąc poboczem: przejeżdżają duże ciężarówki, mogą je szybko ominąć z torbą na kółkach i schodzą z drogi. Zachowują się jak doświadczeni.

- Katovská St.: prawidłowo wykonane.

25/04/2023

Ukryta obserwacja klienta w terenie:

- Drtinova St.: prawidłowo wykonane.

- Na Pekajně: Widzę moją klientkę i jej koleżankę z pracy, które rozdają losowo po obu stronach ulicy, omijając drugą skrzynkę pocztową po lewej i dwie pierwsze po prawej.

- Wychodzę z mojego ukrytego punktu obserwacyjnego i idę z nimi ulicą Na Pekajně w drodze powrotnej i chcę, aby powiedzieli mi, gdzie dokładnie umieścili ulotki - w ten sposób natknęli się na nierozprowadzone skrzynki pocztowe, a klientka twierdzi, że "jej kolega z pracy chciał rozprowadzić obie strony naraz i nie było to poprawne". Przypominam jej, że ta część jest ćwiczona w wirtualnej rzeczywistości, klientka wspomina to z pewnością.

- Frošova St.: prawidłowo wykonane.

- Katovská St.: prawidłowo wykonane.

09/05/2023

- Powtarzanie systemu rozprowadzania ulic Na Pekajně w terenie, ponieważ klientka i jej współpracownik po raz kolejny nie robią tego prawidłowo: mają robić lewą stronę w drodze tam, prawą stronę w drodze z powrotem.

- Z mojej kryjówki widzę, że znowu zrozumieli to inaczej; wydaje mi się, jakby całkowicie zapomnieli, czego kiedykolwiek nauczyliśmy się o systematycznej dystrybucji; ale potem zauważam, że każdy z nich przejął kontrolę nad jedną stroną i rozdają obie strony naraz; ten system działa dla nich dzisiaj, więc nie ingeruję dalej.

Dodaliśmy ulicę Kotyzova z trasy środowej, ponieważ klientka chronicznie ignoruje skrzynki pocztowe w tej części trasy. Wkłada całą swoją energię w chodzenie pod górę, a potem zapomina się skoncentrować, kiedy powinna. Dlatego dodajemy to do treningu.

17/05/2023

- Trenujemy zwłaszcza chronicznie pomijany odcinek na ulicy Kotyzova, powtarzając sceny kilka razy.

- Przechodzimy przez wszystkie inne przeszkolone ulice i oceniamy je. Klient wykonuje tylko sceny testowe. Potrafi zarządzać wszystkim poprawnie. Następnie ocenia, jak się czuje, znając prawidłowy sposób pracy, a ja oceniam to z mojego punktu widzenia.

a) Drtinova - Oboje mówimy, że dobrze o tym wie.

b) Na Pekajně - Oboje mówimy, że dobrze ją zna.

c) Stradinská St. - Oboje mówimy, że dobrze zna oba odcinki.

d) Frošova St. - Oboje mówimy, że dobrze ją zna. (ścieżki głosowe nakładają się)

e) Katovská St. - Oboje mówimy, że dobrze ją zna. (ścieżki głosowe nakładają się)

23/05/2023

- Trenujemy chronicznie pomijaną sekcję na ulicy Kotyzova, powtarzając sceny kilka razy.

- Drtinova St. ma się dobrze, Na Pekajně St. - po raz kolejny nie trafiła do pierwszej skrzynki pocztowej. Ale uczucie, że to tylko chwilowe, utrzymuje się. Jest wrażenie, że teraz naprawdę wie, że ma wrzucać ulotki do tej skrzynki. Niepowodzenia są przypadkowe i nie są spowodowane brakiem potwierdzenia.

07/06/2023

- Dzisiaj wraz ze zmianą w filmie szkoleniowym - szare kwadraty interaktywnego pola zostały zmienione na przezroczyste, więc nie można stwierdzić, gdzie należy kliknąć.

- Kotyzova St: Tutaj sprawdzam z klientką, czy naprawdę nie przegapiła pierwszej skrzynki pocztowej na tym problematycznym odcinku; sprawdzam również z kolegą z pracy - obaj mówią mi, że umieścili ją w danej skrzynce. Obserwowałem dzisiaj, ukrywając się w terenie i nie widziałem tej konkretnej skrzynki pocztowej.

- Następnie klient wypróbowuje inne ulice z nowo przezroczystymi interaktywnymi polami na skrzynkach pocztowych i zauważamy błędy w niektórych scenach. Czasami skrzynka pojawia się tam, gdzie pole interaktywne nie jest przezroczyste.

- Klientowi czasami zajmuje dużo czasu trafienie belką w interaktywne pole, jednak wydaje się, że naprawdę wie, gdzie znajduje się pole.

- Próbuję ją zapytać, jaką odczuwa w tym różnicę - czy jest jej teraz trudniej i z jakiego punktu widzenia, ale nie udaje mi się skłonić klientki do udzielenia bardziej spójnej odpowiedzi.

- W każdym razie nie przeszkadza jej przejrzystość interaktywnych pól i cierpliwie próbuje znaleźć pole, dopóki nie pojawi się buźka z opisem.

- Ponownie omawiamy zmiany z klientką i to, jak się czuje - czy możemy uznać proces pracy bez żadnego wsparcia za zakończony - mówi tak i potwierdza, że nie potrzebuje mnie już jako wsparcia. Będziemy dalej potwierdzać, że Kotyzova St.

14/06/2023

Sesja indywidualna

- Po pierwsze, próbujemy użyć opisu słownego, aby dowiedzieć się, kto jako pierwszy zauważył skrzynki pocztowe na ulicy Kotyzova w problematycznej sekcji - nie jest to dla mnie całkowicie jasne z opisu klienta.

- Ponadto wykorzystujemy film szkoleniowy w VR, aby odkryć, co wydarzyło się dzisiaj w terenie - tutaj jest jasne, że pudełka zostały najpierw zauważone przez koleżankę z pracy, jednak klientka twierdzi, że wiedziałaby o nich bez niej.

- Po zakończeniu szkolenia w VR z klientem i kolegą z pracy omawiam z nimi potrzebę ustalenia, czy mój klient naprawdę zna ostatnią problematyczną część bez niczyjej pomocy.

Próbuję zapytać koleżankę z pracy, czy następnym razem mogłaby się odsunąć i pozwolić klientce na samodzielne pokonanie ostatniego odcinka środowej trasy. Ona, całkiem słusznie, mówi mi, że nie będzie tego pamiętać. Postanawiamy więc, że wypróbujemy tę sekcję podczas mojej ukrytej obserwacji, pokazując się na tym odcinku, a współpracownik i ja będziemy tylko obserwować klientkę przy pracy, aby dowiedzieć się, czy jej postępy w tej sekcji są rzeczywiste.

- Szkolenie w VR:

- nowa metoda: pomijamy samouczki, przechodzimy od razu do scen testowych, gdzie udało mi się już uczynić wszystkie interaktywne pola niewidocznymi - klient poprawnie rozpoznaje skrzynki pocztowe na wszystkich ulicach nawet bez pomocy szarych kolorowych pól.

- Problem występuje tylko na ulicy Drtinova, kiedy klika również na skrzynkę pocztową w pobliżu ruiny, gdzie nie powinna jej rozprowadzać. Kiedy tak się dzieje, staram się dowiedzieć, czy wczoraj poprawnie wykonała tę skrzynkę pocztową. Kto wczoraj zajmował się tą skrzynką przy ruinach? Potrzeba czasu, aby klientka zrozumiała, czego musimy się dowiedzieć - po długim czasie klientka rozumie i pewnie twierdzi, że nie wrzuciła ulotek do ruiny, co jest prawidłowym sposobem.

- Wniosek: skuteczność ćwiczenia ulicy Kotyzova w zestawie słuchawkowym nie została jeszcze potwierdzona, klient zna inne ulice zarówno w rzeczywistości wirtualnej, jak i w rzeczywistości.

21/06/2023

- Dzisiaj obserwuję klienta z ukrycia. Zgodnie z planem staję się widoczny na końcu ulicy Frošova. Podaję klientce niewłaściwą liczbę zestawów, kolega z pracy bierze torbę na kółkach, a ja i kolega z pracy podążamy za klientką w oddali. Chcemy stworzyć iluzję, że pracuje sama. Klientka idzie sama pod górę na ulicę Kotyzova.

- Klient prawidłowo dystrybuuje wszystkie skrzynki pocztowe.

- Najpierw pytam klientkę o jej ocenę: klientka opisuje, gdzie rozdawała ulotki i wie, że nie popełniła błędu, wszystko zapamiętała.

- Pytam koleżankę z pracy, jak to widziała: potwierdza, że wszystko było w porządku, potwierdzam to również z mojej strony; chciałbym dodać, że nie zauważyłem żadnego wahania u klienta, rozdała ulotki prawidłowo i pewnie.

28/06/2023

- Dziś obserwuję klienta z ukrycia. W pewnym momencie zauważa mnie kolega z pracy. Muszę wyjść z ukrycia. Informują mnie, że klient resztę trasy do domu przejdzie sam. Kolega z pracy ma inne zadanie. Jest to dla nas przydatne. Musimy potwierdzić, że klient samodzielnie zarządza odcinkiem na ulicy Kotyzova. Znowu się ukrywam.

- Klientka prawidłowo zaczyna zwracać uwagę na żółty dom i prawidłowo nie oddaje pierwszej skrzynki, a do kolejnych dwóch prawidłowo rozdaje ulotki; w drugiej części odcinka klientka popełnia błąd, którego nigdy wcześniej nie popełniła - przy pierwszym domu znajdują się dwie skrzynki pocztowe, do których powinny trafić tylko białe (więc bardzo charakterystyczne), klientka wrzuca ulotki także do mniejszej brązowej; po pokonaniu trasy pojawiam się u niej, błędnie rozdana skrzynka pocztowa jest w zasięgu wzroku, więc możemy ją sobie pokazać i powtórzyć prawidłową procedurę.

Podsumowując, proces uczenia się w tej ostatniej sekcji uważamy za zakończony.

Mocno wierzę, że dodatkowy systematyczny trening w wirtualnej rzeczywistości tej ostatniej sekcji ostatecznie pomógł mojej klientce w jej nauce. Zanim zaczęliśmy korzystać z treningu tej sekcji w VR, przechodziła ją co tydzień i nie sprawiało to, że dobrze ją zapamiętywała. Teraz, po kilku sesjach w VR, postęp był natychmiast zauważalny.

Musimy również wziąć pod uwagę, że jest to osoba, która nigdy wcześniej nie pracowała. Swoją pierwszą pracę dostała w wieku 38 lat. Przez całe życie mieszkała w instytucjach. Tak więc nauczenie się nowej pracy jest dla niej niesamowitym sukcesem.

Płeć	**Mężczyzna "Mr Star"**

Wiek	49

Istotne kwestie zdrowotne
Miał poważny wypadek samochodowy. Był na skraju śmierci.
Musiał ponownie nauczyć się chodzić. Do tej pory jego zdolność chodzenia jest upośledzona.
Zdolności motoryczne ręki niedominującej są poważnie upośledzone.
Jego wzrok został uszkodzony w wypadku samochodowym. Prawie nie widzi na jedno oko, nosi okulary, ponieważ nie widzi dobrze z bliska, ale ich nie używa.
Moim zdaniem i zdaniem jego rodziny, jego pamięć krótkotrwała jest upośledzona. Pan Star nie przyznaje się do żadnych problemów w tym zakresie.

Kontekst życia
Wrócił do życia. Kiedyś miał dobrze prosperujący biznes - układanie kamienia. Potem miał wypadek samochodowy i pięć lat zajęło mu dojście do etapu, w którym mógł znów zacząć myśleć o pracy.
Z powodu zmienionych warunków nie miał pojęcia, co może zrobić.
Ustaliliśmy i znaleźliśmy odpowiednią pracę - dystrybucję ulotek w jego rodzinnym mieście.
Poprawiła się jego zdolność chodzenia, schudł, zapanował nad cukrzycą i lubi rozmawiać z ludźmi podczas pracy.
Podczas naszej współpracy przeprowadził się do innego miasta do chronionego gospodarstwa domowego. Zachował jednak pracę w swoim rodzinnym mieście.
Teraz toczy się proces dotyczący jego zdolności do czynności prawnych.

Dodatkowe informacje
Testowanie możliwości wykorzystania VR do współpracy nad rozwojem klienta - w szczególności pamięci i umiejętności motorycznych kończyn górnych oraz koordynacji ciała.
Chciałem również poznać jego opinię na temat potencjału filmu szkoleniowego - ponieważ jest to praca, którą wykonuje.

Reakcje klientów
Nie mamy dziś dostępnego krzesła obrotowego, co okazuje się problemem; połączenie Wi-Fi nie działa, więc korzystam z połączenia transmisji danych, następnie połączenie z komputerem przestaje działać, więc przełączam się na tryb offline i prowadzę klienta z pamięci - bardzo pomaga szczegółowa znajomość programu treningowego. Klient jest wobec mnie cierpliwy.

Ze względu na fakt, że prawa wiązka jest aktywna, klient jest zmuszony do używania prawej, niedominującej uszkodzonej ręki - tutaj dochodzimy do wniosku, że korzystanie z VR może również korzystnie wpłynąć na poprawę umiejętności motorycznych tej ręki, ponieważ w życiu codziennym znacznie nie wykorzystuje tej ręki.

Pan Star jest zmuszony poruszać się na stabilnym krześle z oparciem, jest to niepraktyczne.

Pan Star nigdy nie korzystał z VR, czasami ma problemy z wycelowaniem wiązki.

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta
Nie potrafi odpowiedzieć na otwarte pytanie, czy chciałby przekazać mi swoją opinię na temat programu

Pytam, czy przydałoby mu się to na przykład w mieście Týniště n. Orl., o którym rozmawiał z nim pracodawca, a on nie wie, że jest tam tak samo jak w mieście Opočno - mówi: "Gdybym raz spojrzał, wiedziałbym, jestem normalny".

"Czy czułeś się, jakbyś był na tej ulicy?". "Tak".

"Czy kliknięcie na skrzynki pocztowe pomogłoby ci?". "Prawdopodobnie tak".

"Gdybym umieścił cię na trzech ulicach, czy rozpoznałbyś tę, na której jesteś w wirtualnej rzeczywistości?". "Po prostu nie potrzebowałbym tego"... i dalej opisuje, jak to robi, co zrobił wczoraj, co zrobił dzisiaj.

Płeć	**Mężczyzna "Petr"**

Wiek	25

Istotne kwestie zdrowotne
Niepełnosprawność intelektualna w stopniu lekkim;
Dominujące jest ADHD - nieleczone terapeutycznie ani medycznie - powoduje kłopoty w życiu osobistym i zawodowym

Kontekst życia
Petr jest młodym mężczyzną z niedawno rozwiedzionej rodziny. Sytuacja rodzinna miała na niego ogromny wpływ i teraz jest jasne, że rodzina nie wspierała go odpowiednio i nigdy nie wzięła pod uwagę wad, jakie przynosi mu ADHD.
Petr jest klientem o wysokich potrzebach, a cały system rodzinny jest raczej toksyczny, mimo że rodzina nigdy nie była uważana za "przypadek społeczny".
Petr ma wiele problemów w życiu osobistym i zawodowym. Obecnie mieszka w dużym domu z ojcem w małej wiosce. Ojciec nie chce dać mu klucza, a klient musi płacić niewielki czynsz. Babcia Petra mieszka sama obok w swoim dużym domu. Mimo to klient czasami śpi w szałasie lub garażu.
Jego higiena nie jest dobra. Powoduje to problemy w pracy, a także podczas wydarzeń kulturalnych, na które uwielbia chodzić.
Nie jest w stanie zarządzać pieniędzmi, wydaje za dużo na "kulturę" i nie chce płacić za odpowiednie jedzenie.
Podsumowując, jego sytuacja jest bardzo trudna i skomplikowana.

Dodatkowe informacje
Testowanie możliwości wykorzystania VR do współpracy nad rozwojem klienta - zwłaszcza koncentracji, skupienia.
Chciałem również poznać jego opinię na temat potencjału filmu szkoleniowego - ponieważ jest to praca, którą wykonuje.

Reakcje klientów

- Petr w ogóle się tym nie przejął. Cały czas używa swojego smartfona. Nie wiem o innych nowoczesnych technologiach, z których korzysta. Dobrze zrozumiał koncepcję, mimo że używał VR po raz pierwszy i nie przeprowadziłem z nim programu wprowadzającego.

- Z łatwością zrozumiał moje wyjaśnienie - wyjaśniłem, że najpierw musi obejrzeć samouczek i zobaczyć, gdzie znajdują się skrzynki pocztowe, a w scenie testowej powinien kliknąć wszystkie prawidłowe. Zrobił to dobrze i z łatwością.

- Bardzo interesujące było to, że w przeciwieństwie do wszystkich innych klientów, ciągle się rozglądał, nie koncentrując się na akcji w scenie. Nawet w VR było oczywiste, że jego zdolność do skupienia się na jednej rzeczy jest osłabiona.

- Nie pozwoliłem mu wypróbować wszystkich ulic, ponieważ widziałem, że nawet te kilka minut było dla niego zbyt długie i tracił cierpliwość.

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta

- Podobał mu się, ale powiedział, że jest dla niego za długi.

- Nie potrafił udzielić mi spójnej odpowiedzi na pytanie, czy jest to dobre narzędzie do szkolenia w tej pracy i czy docenia takie narzędzie szkoleniowe w nauce pracy. Twierdził, że tego nie potrzebuje, dobrze pamięta skrzynki pocztowe, zna wioski i miasta, w których rozdaje ulotki.

- Czy może sobie wyobrazić wykorzystanie VR do poprawy swoich umiejętności? Na przykład koncentracji? Tak, może i jest gotów spróbować.

Płeć	**Kobieta "Gabriela"**

Wiek	4 5

Istotne kwestie zdrowotne

Różne problemy fizyczne, w tym zaburzenia stawów barkowych, cukrzyca, otyłość.
Problemy ze zdrowiem psychicznym, w tym stany lękowe i PTSD, które dyskwalifikują ją z normalnego życia.

Kontekst życia

Klientka mieszka ze swoją dziewczyną i jest długotrwale bezrobotna z powodu problemów zdrowotnych. Myśl o czymś może sprawić, że wpadnie w stan psychiczny, w którym potrzebuje leków, aby się uspokoić. W rezultacie nie jest w stanie zrobić prawie nic bez pewnego rodzaju wsparcia.
Szczególnie obawia się interakcji z innymi ludźmi - twierdzi, że z powodu jej wyglądu ludzie się nad nią znęcają. W przeszłości, gdy udawało jej się rozpocząć pracę, zawsze kończyło się to długim zwolnieniem lekarskim i zazwyczaj zwolnieniem z pracy.

Dodatkowe informacje
Wprowadzam VR z różnicą między obrazem 2D a obrazem 3D - wskazuję konkretne rzeczy, które zobaczy.
Pozwalam jej wypróbować aplikację wprowadzającą Oculus Quest w pozycji siedzącej, a ona ją uwielbia i dość szybko ją rozumie. Próbuje stacji kosmicznej i obrazu Van Gogha, potem pokazuję jej kanał YouTube, uczymy się, jak samodzielnie wybierać filmy - klientka szybko rozumie. Na YouTube przeglądają głównie wirtualne wycieczki po zagranicznych miastach.

Chce wiedzieć, ile to kosztuje i chce to kupić dla siebie (ale w tej chwili jest to dla niej za dużo pieniędzy).
Nieustannie upewniam się, że klient czuje się dobrze, czy chce kontynuować - klient może wytrzymać 50 minut czystego czasu w zestawie słuchawkowym.

Omawiam z klientką, że na następnej sesji powinna wypróbować program szkoleniowy, który tworzę dla innego klienta na temat prawidłowej dystrybucji ulotek, rozmawiamy również o zaletach korzystania z VR podczas pracy z klientami w naszej usłudze - jeśli praca jest w jakiś sposób stresująca, klienci mogą ćwiczyć w bezpiecznym pomieszczeniu i nie muszą się nigdzie ruszać; to samo, gdy zapoznaje się z różnymi środowiskami pracy i różnymi praktykami pracy, również nie musi nigdzie iść; to samo, gdy uczy się nowych rzeczy, ćwiczy różne umiejętności, relaksuje się.
Podkreślam bezpieczne środowisko dla niej, brak potrzeby przychodzenia do obcego miejsca, brak potrzeby interakcji z nieznajomymi. Podoba jej się to, ponieważ cierpi na zaburzenia psychiczne.

Ocena: bardzo jej się podobało; co do możliwości wykorzystania w konsultacjach, to zazwyczaj nie odpowiada na pytanie otwarte; więc pytam indywidualnie. ze względu na jej problemy psychologiczne - filmy/aplikacje relaksacyjne lub medytacyjne - klientka byłaby zainteresowana ich wypróbowaniem; wirtualne wycieczki po różnych środowiskach pracy - zainteresowana; filmy szkoleniowe (z klientką analizuję nie tylko umiejętności twarde, ale głównie miękkie - ze względu na jej trudności, np. mówienie przed ludźmi, próbowanie różnych sytuacji społecznych) - klientka milczy - sugeruję odpowiedź - byłoby widać z czego - klientka natychmiast przytakuje.przemawianie przed ludźmi, próbowanie różnych sytuacji społecznych) - klientka milczy i na podstawie tego, co wiem o niej do tej pory, sugeruję odpowiedź - byłoby widać z tego, co by to było - klientka natychmiast przytakuje.
Kiedy wychodzi, ponownie upewniam się, że klientka czuje się dobrze i jest w stanie prowadzić samochód; podkreślam, że pozostawiam jej własnej ocenie, czy może bezpiecznie prowadzić samochód bezpośrednio po sesji, klientka potwierdza, że może prowadzić i zapewnia mnie, że nic jej nie jest
Uważam, że nietypowa ilość czasu spędzonego w okularach jest związana z faktem, że klient siedział.

Reakcje klientów

- Poprzez analizę dochodzimy do wniosku, że sensowne jest odwrócenie uwagi klienta przynajmniej na jakiś czas od chronicznie powracających myśli o spodziewanej operacji, dlatego część konsultacji poświęcimy na rozwijanie umiejętności takich jak koncentracja, percepcja w wirtualnej rzeczywistości.

- Siedzi, co jest odpowiednie dla jej stanu.

- Gabriela przechodzi przez wideo bez problemów, wie, jak je kontrolować. Nie trzeba jej pomagać.

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta

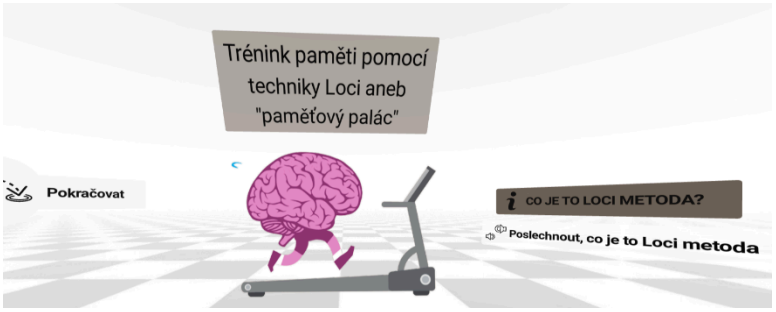
- Gabriela mówi, że film szkoleniowy z dystrybucji ulotek jest nieco niewyraźny, ale wydaje jej się, że spełnia swoje zadanie; klientka nie lubi dzielić się swoimi osobistymi opiniami, niechętnie mówi mi więcej.

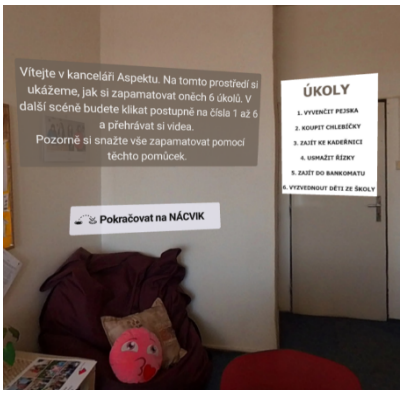
- Klientka chce spróbować innych rzeczy. Twierdzi, że znajduje się w innym świecie, w którym czuje się dobrze. Nie czuje się dobrze w rzeczywistości i dlatego bardzo lubi rzeczywistość wirtualną. Ma tendencję do uciekania od prawdziwego świata i ukrywania się.

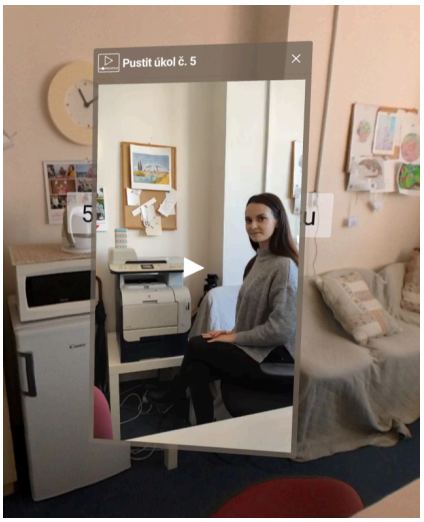
- Koncentracja na doświadczeniu 3D sprawia, że zapomina o obsesyjnych myślach i zmartwieniach. To sprawia, że czuje się lepiej, ponieważ może się naprawdę zrelaksować. Zrelaksowanie się w rzeczywistości jest dla niej prawie niemożliwe. Jest w ciągłym napięciu i tylko leki przynoszą jej ulgę.

2.1.3 CZ - umiejętności miękkie: Trening pamięci - metoda Loci/pałac pamięci

Imię i nazwisko doradcy	Michaela Pinkasová
Organizacja partnerska	Aspekt z.s.
Kraj	Republika Czeska
Umiejętność	Umiejętności miękkie
Temat	Trening pamięci - metoda Loci/pałac pamięci







Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	1 mężczyzna (klient A) i 4 klientki (klientki B, C, D, E)

Wiek	między 30 a 50 rokiem życia.

Istotne kwestie zdrowotne
Klient A jest niepełnosprawny fizycznie i ma trudności z pamięcią krótkotrwałą i uwagą. Twierdzi, że problemy z pamięcią były głównym powodem, dla którego nie zdał egzaminów państwowych w college'u.

Klient B, C i D to klienci z umiarkowanym upośledzeniem umysłowym, którzy mieszkają w domach chronionych (przenieśli się z domów dla osób niepełnosprawnych). Ogólnie mają problemy z funkcjami poznawczymi i umiejętnościami rozumowania (nawet obniżone IQ).

Klientka E cierpi na stwardnienie rozsiane, które powoduje problemy z pamięcią krótkotrwałą. Ma problemy z poruszaniem się i motoryką małą, trzęsą jej się ręce. Problemy z pamięcią: w sytuacjach, w których nie jest spokojna, jest zestresowana, nie może się w pełni skoncentrować.
W sytuacjach, gdy musi wysłuchać dużo informacji + gdy są one szybkie (załatwianie spraw w urzędach; lekarze, nagłe załatwianie spraw - to problem, prawie nic nie pamięta). Gdy jest spokojna i może się skupić tylko na tej jednej rzeczy, pamięta wszystko.

Kontekst życia
Klient A mieszka samodzielnie, jego IQ jest w normie, pracuje, ale chce zmienić pracę. Aktywnie poszukuje pracy. Chce mieć bardziej wykwalifikowaną pracę i dlatego chce trenować swoje funkcje poznawcze, ponieważ uważa, że ma z tym problem.

Klientki B, C i D to kobiety, które mieszkają w domach chronionych i są zależne od wsparcia opiekunów w codziennych sprawach. Wszystkie mają pracę i pewne trudności z pamięcią. Ta, która pracuje jako "sprzątaczka", czasami pomija niektóre zadania, a pozostałe dwie panie rozdają ulotki w sklepach. Mają problem z zapamiętaniem, gdzie wkładać ulotki, a gdzie nie. Wciąż tego nie pamiętają. Jedna umie czytać, druga nie. Ta, która nie umie czytać, musi nauczyć się tego na pamięć.

Klientka E pracowała w jednym miejscu przez całe życie (szyła podłokietniki samochodowe), ale po rozpoczęciu choroby nie pracuje. Szuka również pracy za pośrednictwem Urzędu Pracy, ale tam nie wierzą, że będzie w stanie pracować.

Faza procesu SE lub CC

Opis
Powody podjęcia decyzji o wdrożeniu VR i zaoferowaniu go klientowi.

Klient A - z klientem A trenujemy pamięć i uwagę podczas konsultacji, stosując metodę ołówek-papier. Kiedy pojawiła się opcja wykorzystania VR, oboje się zgodziliśmy. Klient traktuje to jako urozmaicenie treningu.

Klient B, C i D - Kiedy wymyśliłem ten scenariusz, najpierw pomyślałem, że użyłbym go raczej z klientami, którzy nie mają deficytu umysłowego, ale nie mam ich teraz zbyt wielu w poradnictwoie zawodowym. Myślałem, że nie sprawdzi się w przypadku klientów z niepełnosprawnością intelektualną, ponieważ "mnemotechniki" są bardziej prawdopodobne w przypadku osób z normalnym intelektem. Ale chciałem to sprawdzić i wyciągnąć jakieś wnioski. Wszyscy trzej mają problemy z pamięcią (głównie w pracy), więc ten scenariusz jest dla nich przydatny. Ponadto chciałem sprawdzić, jak zareagowaliby na niego, jak byliby w stanie postępować zgodnie z instrukcjami zawartymi w scenariuszu itp. Wnioski chciałem wykorzystać do dalszej współpracy z nimi.

Klient E - Chcieliśmy sprawdzić zdolność klienta do zapamiętywania zadań za pomocą "mnemotechnik". Opisuje siebie jako osobę mającą problemy z pamięcią. Okazuje się, że

tylko w sytuacjach, które są szybkie, nagłe i stresujące. Chcieliśmy zaoferować klientce interesujący sposób trenowania pamięci - poprzez VR.

Proces wyjaśniania mojemu klientowi.
Wyjaśniłem to klientom A i E w klasyczny sposób, nie mieli problemu ze zrozumieniem. Zaproponowałem im możliwość wykorzystania scenariusza VR do treningu pamięci i wszyscy się zgodzili, ponieważ chcieli spróbować czegoś nowego. Byli przyzwyczajeni tylko do ćwiczeń z ołówkiem i papierem. Rozumieją powiązania między korzystaniem z VR a ich problemami w życiu codziennym. Obaj klienci korzystali już z VR do innych celów, więc wiedzieli, o co w tym wszystkim chodzi.

Klientom B, C, D (z niepełnosprawnością psychiczna) wyjaśniono, w jaki sposób jest to związane z ich pracą. W przypadku tych klientów (B i C) ich konsultantka używa narzędzia podczas dystrybucji ulotek, gdzie próbuje połączyć problematyczne skrzynki pocztowe z czymś, co rozśmiesza klientów ("mnemotechniki"). Ta metoda jest w rzeczywistości podobna do tego, do czego są już przyzwyczajeni, ale z wykorzystaniem technologii VR. Klienci ci wypróbowali VR wcześniej, w innych celach (dwóch z nich wypróbowało inny scenariusz). Jeden z nich przeszedł tylko przez podstawowy program.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR
Po uruchomieniu w okularach VR dana czynność była ćwiczona bez okularów, tj. klienci, jeśli było to możliwe, udawali się do biura Aspekt (to pomieszczenie było wykorzystywane do "pałacu pamięci", tej techniki) i próbowali przypomnieć sobie dane zadania, także na innych spotkaniach. Klienci, którzy nie mieli możliwości zobaczenia biura, ćwiczyli zadanie po zdjęciu okularów, ale bez żadnych materiałów. Tylko werbalnie. Jedna z klientek miała za zadanie wysłać wiadomość e-mail do konsultantów, w której starała się zapamiętać wszystkie informacje ze scenariusza.
Klient D - Po wypróbowaniu wysłałem wiadomość e-mail do zakładu pracy chronionej z listą zadań, a oni mieli omówić z klientką to, co zapamiętała.

Formalności
Wszyscy klienci podpisali zgody na korzystanie z VR. W przypadku kobiet z upośledzeniem umysłowym z domu chronionego, najpierw omówiono z pracownikiem socjalnym i głową gospodarstwa domowego, czy jest to dla nich odpowiednie pod względem przeciwwskazań medycznych. Dalsze formalności nie były potrzebne, ponieważ wideo zostało nakręcone w naszym biurze.

Proces tworzenia scenariusza VR
Wybrałem ten scenariusz, ponieważ aktywnie korzystam z tej metody w poradnictwoie zawodowym, ale bez użycia technologii VR. Próbowałem wymyślić, w jakiej przestrzeni, w jakim "pałacu pamięci" to sfilmować. Największym problemem było wymyślenie, jak kontrolować wideo i które hotspoty wybrać. Wyzwaniem było też wymyślenie, jak sprawdzić na końcu, czy scenariusz się powiódł. Nagrywanie poszło dość szybko, ale musiałem wymyślić, gdzie umieścić kamerę, aby uzyskać dobre ujęcie całego biura. W filmowaniu pomógł mi kolega, który nagrywał filmy 2D, które następnie umieściłem w scenariuszu. Problemem były quizy - nie wiedziałem jak je stworzyć i jakie pytania tam wybrać. Ostatecznie zrobiłem 2 quizy, jeden łatwiejszy, drugi trudniejszy. Jednym z quizów, z którym się zmagam, jest to, że jeśli istnieje wiele opcji, quiz był bardzo duży i trudny do przeglądania w zestawie słuchawkowym. Ostatecznie rozwiązałem go, oceniając powodzenie scenariusza po zdjęciu okularów, gdy uczestnicy mówią mi, co zapamiętali.

Zadanie polegało na zapamiętaniu sześciu zadań, które muszę wykonać w ciągu dnia. Każde z tych zadań było związane z czymś w biurze Aspect (np. spacer z psem związany z drzwiami wejściowymi). To było bardzo łatwe do wymyślenia. Najgorsze były więc parametry techniczne i to, jak stworzyć tę metodę Loci ("pałac pamięci") do celów VR.

Komunikacja z pracodawcami, opiekunami.
Klient A, nie komunikowałem się z nikim innym. Jego otoczenie nie jest zaangażowane w naszą współpracę zawodową.

W przypadku klientów B, C, pracownik socjalny i głowa gospodarstwa domowego byli w to zaangażowani. Komunikowałem się głównie z moją koleżanką, która jest "kluczowym konsultantem" dla tych klientów i pomaga im nauczyć się pracować, więc lepiej zna klientów i wie, jak reagują na różne sytuacje. Koleżanka pomogła mi również w przygotowaniu tego scenariusza dla klientek.

W przypadku klientki D komunikowałem się również z opiekunami i jej kluczowym pracownikiem, któremu powiedziałem o zamiarze. Zadzwoniłem do jej kluczowego pracownika po "teście", aby powiedzieć, jak poszło, a ona była podekscytowana i chciała, żebym wysłał jej wyniki e-mailem, aby mogła umieścić je w aktach klienta jako jedną z umiejętności, które wypróbowała.

Klient E - z tym klientem komunikowałem się z moim kolegą, jej kluczowym konsultantem. Wszystko było ustalane razem, ponieważ spotykam się z klientem tylko marginalnie.

Reakcje klientów
Klient A - Klient był skupiony, nie zadawał żadnych pytań podczas procesu, był niezależny. Nie było żadnych reakcji werbalnych ani niewerbalnych, powiedzieliśmy sobie wszystko po zdjęciu okularów.

Klientka B - Klientka potrafi przeczytać opis w scenie początkowej, ale kiedy konsultant zapytał, do czego się odnosi, powiedziała "mózg", więc opisywała obraz. Uważamy, że podczas czytania nie udało jej się dostrzec znaczenia całej wiadomości. Musieliśmy wyjaśnić jej niektóre obce terminy, na przykład "ATM", bankomat. Kontrolę scenariusza należy wyjaśnić klientowi tylko raz, a następnie może sobie z tym poradzić. Trzeba ją poprowadzić we właściwym kierunku. Podobał jej się scenariusz. Była w stanie zapamiętać niektóre rzeczy, ale nie inne. Szkolenia nie można było wypróbować w prawdziwym środowisku (biuro Aspekt). Po zdjęciu okularów zadania zostały powtórzone z klientem, musiało to być z pomocą konsultanta.

Klient C - Klientka potrzebuje większej pomocy w kierowaniu wiązką. Trzęsą jej się ręce. Wkrótce jednak rozumie, co należy nacisnąć, aby odtworzyć filmy 2D. W niektórych filmach dużo się śmieje. Podczas quizu zaznaczyła wszystkie opcje, nie rozumiejąc, że tylko niektóre są poprawne. Po zdjęciu okularów jest w stanie zapamiętać (ale z trudem) niektóre zadania, ponieważ zna nasze biuro. Konsultant musi jej dużo pomagać i ją prowadzić.

Klient D - Klientka nie potrafi czytać. Nie rozpoznała obrazu mózgu. Nie rozumiała, czym jest metoda Loci, więc pozwoliłem jej jej doświadczyć. Na początku nie wiedziała, jak ją kontrolować. Potem nauczyła się tego bardzo szybko, była dobra w kierowaniu wiązki na dane hotspoty. Potem była już niezależna. Interesujące było obserwowanie reakcji klienta podczas oglądania filmów 2D dla każdego zadania - byłem tam jako aktor. Klientka kiwała

głową tak, jakby rozmawiała ze mną w czasie rzeczywistym. Po zdjęciu okularów była zachwycona, wszystko jej się podobało i nie chciałaby niczego zmieniać.

Klientka E - Klientka dobrze się bawiła przechodząc przez scenariusz, humorystycznie komentowała każde zadanie, co również pomogło jej je zapamiętać. Ręka jej się trzęsła, więc musiała użyć drugiej ręki, aby sobie pomóc. Quiz był dla niej wysoki, bała się, że upadnie (ale pamiętała, że wspomnieliśmy, że musimy to naprawić); najlepiej pamięta "zadanie z psem", ponieważ ma psa w domu i musi go wypuszczać każdego ranka; wydaje się, że nie zdaje sobie sprawy, jak może wykorzystać tę metodę w prawdziwym życiu, więc dajemy jej przykład z jej własną kuchnią w domu.

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta
Jaki był wpływ korzystania z VR w praktyce z tym klientem w procesie SE lub CC?

Wideo zostało stworzone w taki sposób, że po jednym użyciu nie można stwierdzić, czy w jakiś sposób pomogło ono pamięci klienta. Jest to tylko jedna z metod jej trenowania. Sukces był mierzony zarówno za pomocą quizu, jak i szczególnie po zdjęciu okularów, gdzie powtórzyliśmy to z każdym klientem. Wszyscy klienci, którzy wypróbowali wideo, polubili je. Nikt nie miał opinii, że film był nieskuteczny. Klienci B, C, D (choroba psychiczna) nie mogą odpowiednio ocenić przydatności scenariusza, dla nich jest to raczej "lubię, nie lubię", więc konsultant musi ocenić go obiektywnie.

Klienci wspominali o takich opiniach, dotyczących konkretnych rzeczy:

- Obrazek z zadaniami pisemnymi dałby mniej do filmu, klient A już zapamiętał go lepiej, czytając go, więc sama technika nie była tak ważna.

- Quiz był wyświetlany zbyt wysoko w zestawie słuchawkowym, obciążając szyję.

-Chcieliby mieć możliwość użycia przycisku powtarzania, ponieważ potrzebują więcej czasu na zapamiętanie zadań.

- Konieczne jest podkreślenie kierunku ruchu w biurze (ponieważ zależy to od kolejności).

-Klienci mieli problemy z kolejnością zadań.

Klientka D - zakład pracy chronionej przysłał mi maila, w którym klientka entuzjastycznie wypowiadała się na ten temat. Była w stanie zapamiętać wszystkie zadania nawet po kilku godzinach (chociaż nieznacznie zmieniła słowa, na przykład zamiast "iść do fryzjera" powiedziała "pielęgnacja włosów".

To wielki sukces dla tego klienta, ponieważ na kursie pamięci powiedziano nam, że mnemotechniki nie działają na klientów z upośledzeniem umysłowym.

Opis ewentualnych korekt
Zmniejszyłem liczbę obrazów z zadaniami pisemnymi, aby "metoda loci" była bardziej użyteczna (dla tych klientów, którzy potrafią czytać).
Dodałem strzałki dla orientacji w kolejności, nie wystarczyło tylko ponumerować.
Nie mogłem zmniejszyć quizu, aby był czytelny, następnym razem konieczne będzie wymyślenie innego rodzaju egzaminu.

Pomysły na ulepszenia

W tym konkretnym scenariuszu chciałbym więcej opcji dla quizu - w przypadku, gdy klient musi wybrać więcej niż jedną odpowiedź i jest ich wiele, w jakiś sposób zmienić wymiary, aby quiz nie był tak długi. Ale może po prostu nie mogę tego zrobić.

Opis możliwych trudności, jakie może napotkać przyszły doradca

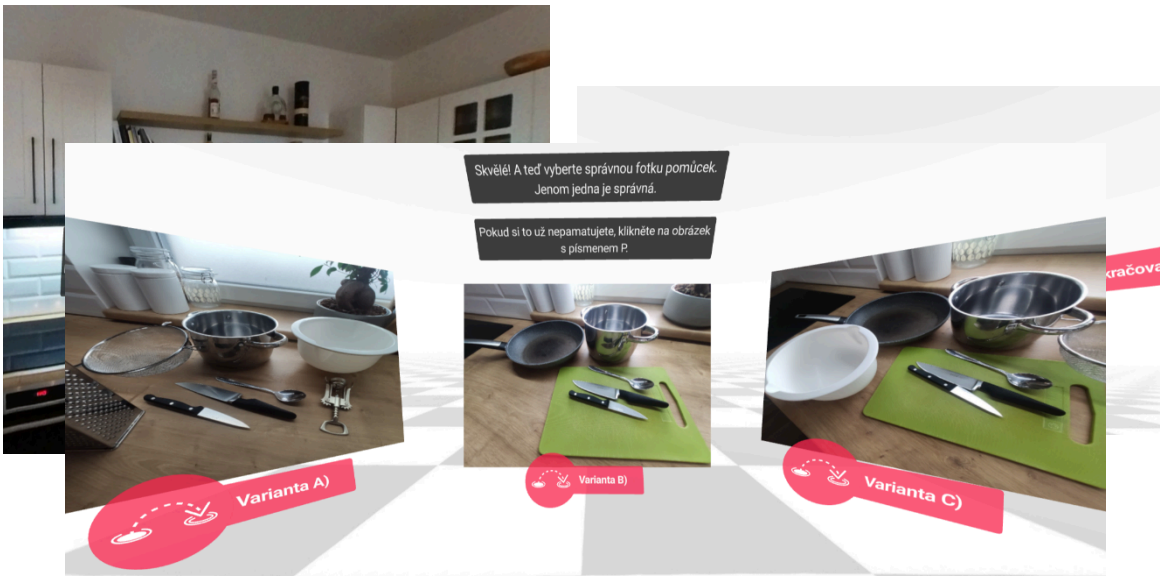
W tego typu scenariuszach doradcy powinni uważać, aby klienci rozumieli wszystkie słowa. Ponadto, jaki rodzaj upośledzenia mają, ponieważ będzie to trudniejsze dla osób z upośledzeniem umysłowym (ale jest to możliwe!). Doradcy nie mogą przewidywać, że ktoś nie będzie w stanie tego zrobić! Przyszli doradcy powinni najpierw wypróbować "metodę loci/pałac pamięci" bez technologii VR. Dopiero gdy klienci ją zrozumieją, wypróbuj ją z zestawem VR. Ale można to zrobić od razu, ale doradcy muszą poświęcić więcej czasu na wyjaśnienia. Doradcy powinni być również przygotowani do prowadzenia klientów przez scenariusz, być tam i wyjaśniać rzeczy i cały proces.

Wnioski

Myślę, że wybrałem odpowiedni scenariusz do treningu pamięci, myślę, że był interesujący dla klientów i że ta mnemotechnika pomaga. Myślałem, że na niektórych klientów to nie zadziała, ale zadziałało! Oczywiście zależy to od rodzaju niepełnosprawności. Stworzenie tego filmu było dla mnie łatwe, miałem jasny cel i wizję i myślę, że można go dobrze wykorzystać do dalszej analizy i dalszej pracy z klientami.

2.1.4 CZ - umiejętności trudne: Gotowanie - przygotowanie sałatki z makaronem

Imię i nazwisko doradcy	Michaela Pinkasová
Organizacja partnerska	Aspekt z.s.
Kraj	Republika Czeska
Umiejętność	Umiejętności twarde
Temat	Gotowanie - przygotowanie sałatki z makaronem



Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	3 klientów płci męskiej i 2 klientów płci żeńskiej

Wiek	między 30 a 60 rokiem życia

Istotne kwestie zdrowotne

Klient A jest niepełnosprawny fizycznie i ma trudności z pamięcią krótkotrwałą i uwagą. Twierdzi, że problemy z pamięcią były głównym powodem, dla którego nie zdał egzaminów państwowych w college'u.

Klient B, C i D to klienci z upośledzeniem umysłowym w stopniu umiarkowanym, którzy mieszkają w domach chronionych (przenieśli się z domów dla osób niepełnosprawnych). Ogólnie rzecz biorąc, mają oni problemy z funkcjami poznawczymi i umiejętnościami rozumowania (nawet obniżone IQ).

Klientka E cierpi na stwardnienie rozsiane, które powoduje problemy z pamięcią krótkotrwałą. Ma problemy z poruszaniem się i motoryką małą, trzęsą jej się ręce. Problemy z pamięcią: w sytuacjach, w których nie jest spokojna, jest zestresowana, nie może się w pełni skoncentrować.

W sytuacjach, gdy musi wysłuchać dużo informacji + gdy są one szybkie (załatwianie spraw w urzędach; lekarze, nagłe załatwianie spraw - to problem, prawie nic nie pamięta). Gdy jest spokojna i może się skupić tylko na tej jednej rzeczy, pamięta wszystko.

Kontekst życia
Klient A mieszka samodzielnie, jego IQ jest w normie, pracuje, ale chce zmienić pracę. Aktywnie poszukuje pracy. Chce mieć bardziej wykwalifikowaną pracę i dlatego chce trenować swoje funkcje poznawcze, ponieważ uważa, że ma z tym problem.

Klienci B i C i D to klienci, którzy mieszkają w chronionych gospodarstwach domowych i są zależni od wsparcia opiekunów w codziennych sprawach. Wszyscy wcześniej pracowali, teraz będą mieli nową pracę. Konsultant będzie wspierał ich w pracy, dopóki się jej nie nauczą. Wszyscy mają pewne trudności z pamięcią z powodu upośledzenia umysłowego. Żaden z nich nie potrafi czytać.

Klientka E pracowała w jednym miejscu przez całe życie (szyła podłokietniki samochodowe), ale po rozpoczęciu choroby nie pracuje. Szuka również pracy za pośrednictwem Urzędu Pracy, ale tam nie wierzą, że będzie w stanie pracować.

Faza procesu SE lub CC

Opis
Powody podjęcia decyzji o wdrożeniu VR i zaoferowaniu go klientowi.
Klient A - z klientem A trenujemy pamięć i uwagę podczas konsultacji, stosując metodę ołówek-papier. Kiedy pojawiła się opcja wykorzystania VR, oboje się zgodziliśmy. Klient traktuje to jako urozmaicenie treningu. Pierwotnie ten scenariusz nie skupiał się tylko na treningu pamięci, ale można go modyfikować, dlatego go wybrałem.

Klient B, C i D - wybrałem ten scenariusz dla osób z upośledzeniem umysłowym, aby wypróbować ich sposób działania:
1. potrafi postępować zgodnie z instrukcjami
2. potrafi pracować z kontrolerami (umiejętności motoryczne)
3. potrafi zapamiętać procedurę i nauczyć się jej
4. może przygotować sałatkę makaronową według tego przepisu
5. może się skoncentrować
6. jak potrafią liczyć i rozpoznawać obrazki (związane z pracą)

Wszyscy ci klienci pomagają w gotowaniu w domu. Wyniki te będą również interesujące dla opiekunów.

Klient E - Pierwotnie ten scenariusz nie koncentrował się wyłącznie na treningu pamięci, ale można go zmodyfikować, dlatego go wybrałem.

Proces wyjaśniania mojemu klientowi.
Wyjaśniłem to klientom A i E w klasyczny sposób, nie mieli problemu ze zrozumieniem. Zaproponowałem im możliwość wykorzystania scenariusza VR do treningu pamięci i wszyscy się zgodzili, ponieważ chcieli spróbować czegoś nowego. Byli przyzwyczajeni tylko do ćwiczeń z ołówkiem i papierem. Rozumieją powiązania między korzystaniem z VR a ich problemami w życiu codziennym. Obaj ci klienci korzystali już z VR do innych celów, więc wiedzieli, o co w tym wszystkim chodzi. Wyjaśniłem im, że w tym scenariuszu nie chodziło przede wszystkim o

nauczenie się, jak zrobić sałatkę z makaronem, ale raczej o zapamiętanie procesu robienia sałatki (przy użyciu pamięci).

W przypadku klientów B, C, D (z niepełnosprawnością psychiczna) wyjaśniono im, w jaki sposób jest to związane z ich pracą. Wyjaśniłem im, że gotują również w domu i że to, czego się dowiemy, będzie przydatne w pracy i do gotowania w domu. Dowiedziałem się, że wszyscy znają to danie (sałatkę makaronową).

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR
Nie korzystałem z żadnych materiałów, ale planuję wysłać przepis do domu pracy chronionej, jeśli chcą wypróbować ten przepis z klientami.

Formalności
W przypadku klientów z upośledzeniem umysłowym z domu pomocy społecznej najpierw omówiono z pracownikiem socjalnym i głową gospodarstwa domowego, czy jest to dla nich odpowiednie pod względem przeciwwskazań medycznych. Przedyskutowano z pracownikiem socjalnym, czy byłoby to przydatne dla klientów z domu pomocy społecznej. Dalsze formalności nie były potrzebne, ponieważ film został nakręcony w mojej kuchni.

Proces tworzenia scenariusza VR
Zastanawiałem się, który filmik o twardych umiejętnościach wybrać. Skonsultowałem się z członkami zespołu. Wybrałem gotowanie, ponieważ wiąże się z przestrzeganiem precyzyjnej procedury i ponieważ w tym scenariuszu jest wiele rzeczy do "obejrzenia" i jest on bardzo zmienny. Można go wykorzystać do odkrywania różnych umiejętności. Ponadto mam wielu klientów z chronionych gospodarstw domowych, którzy uczą się gotować, więc może to być interesujące również dla opiekunów.
Wybrałem sałatkę makaronową, ponieważ jest to proste danie. Zastanawiałem się, jak postępować, aby klienci mieli dostęp do przepisu i mogli go stale przeglądać. Musiałam wymyślić przepis z obrazkami, ponieważ klienci niepełnosprawni umysłowo nie potrafią czytać. Zainspirowały mnie książki kucharskie dla osób z autyzmem, gdzie wszystko tworzone jest za pomocą obrazków i piktogramów. Pracownik socjalny z domu pomocy społecznej zaproponował mi, że mogę nakręcić film również w ich kuchni, ale byłoby to zbyt skomplikowane, więc wybrałem swoją kuchnię. Mam kuchnię połączoną z salonem i chciałem zachować trochę prywatności, musiałem nauczyć się rozmywać część wideo 360. Musiałem też wybrać, gdzie będzie stała kamera. Ostatecznie okazało się, że wolę wybrać hotspoty obrazu i kilka filmów 2D, niż gotowanie w czasie rzeczywistym. W ten sposób przynajmniej dowiaduję się, czy klienci mogą wybrać właściwą opcję, np. kolor papryki. Najwięcej czasu zajęło mi wymyślenie przepisu i stworzenie go na zdjęciach. Musiałam też kupić składniki i nagrać wideo w odpowiednim czasie, aby jedzenie zostało zjedzone. Bałam się, że klienci nie rozpoznają np. majonezu, bo każdy wygląda inaczej w różnych sklepach (okazało się, że naprawdę nie rozpoznają majonezu, podobnie jak śmietany). Zastanawiałem się, jakie hotspoty wybrać - w końcu zdecydowałem się na quizy, w których muszą wybrać poprawną opcję. Pomyślałem, że dobrze byłoby umieścić tam również filmy 2D, aby mogli porównać wideo z prawdziwą kuchnią (i sprawdzić, czy potrafią je przenieść). Musiałem liczyć się z tym, że będę prowadził klientów, ponieważ nie mogą oni odczytać znaków na hotspotach. Chciałem też sprawdzić poziom słuchania instrukcji. Filmowanie było już dość łatwe, najgorsza część to wymyślenie scenariusza i napisanie go.

Komunikacja z pracodawcami, opiekunami.

Klient A, nie komunikowałem się z nikim innym. Jego otoczenie nie jest zaangażowane w naszą współpracę zawodową.

W przypadku klientów B, C, D, pracownik socjalny i głowa gospodarstwa domowego byli w to zaangażowani.

W przypadku klientki D komunikowałem się również z opiekunami i jej kluczowym pracownikiem, któremu powiedziałem o zamiarze. Zadzwoniłem do jej kluczowego pracownika po "teście", aby powiedzieć, jak poszło, a ona była podekscytowana i chciała, żebym wysłał jej wyniki e-mailem, aby mogła umieścić je w aktach klienta jako jedną z umiejętności, które wypróbowała.

Klient E - z tym klientem komunikowałem się z moim kolegą, jej kluczowym konsultantem. Wszystko było ustalane razem, ponieważ spotykam się z klientem tylko marginalnie.

Reakcje klientów

Klient A - Przechodzi przez symulację bez mojej pomocy. Kiedy czyta listę składników, używa mnemotechnik w głowie, aby zapamiętać ich liczbę, na przykład pomidory. Stara się zapamiętać cały proces, który następnie odbija do mnie po zdjęciu okularów. Wszystkie quizy zaliczył poprawnie. To było dla niego dość łatwe, wyjaśniam mu, że zostało stworzone dla klientów z deficytem poznawczym, ale mieli trudności z kontrolowaniem tego, więc muszę to uprościć. Uznał film za interesujący, ale trudno mu było zapamiętać wszystko i nie wracać do przepisu.

Klient B - Ten klient wypróbował już wcześniej okulary, więc wiedział, czego się spodziewać. Musiałem pomóc mu się poruszać, ponieważ miał problemy ze zrozumieniem, że musi się obrócić. Za jego zgodą wziąłem jego krzesło lub ciało i pomogłem mu się obrócić. Po pewnym czasie nauczył się kontrolować cały film. Czasami musiałem pomagać mu kierować wiązką. Rozmawiałem z klientem podczas wideo i prowadziłem go. Klient C i ja pomagaliśmy werbalnie, widzieliśmy na komputerze to, co on widział w okularach. Na zmianę z klientem C. Podobało mu się wideo.

Klientka C - Ta klientka po raz pierwszy przymierzała okulary. Nauczyła się szybko, podobnie jak klientka B. Na zmianę z klientką B. Na początku miała również problem ze zrozumieniem, że musi obracać i poruszać ręką, aby kontrolować wiązkę. Kiedy miała kliknąć na czerwony hotspot, myślała, że to balon, więc przez resztę filmu powtarzałam "kliknij na balon". Szybko nauczyła się procedury, na przykład, jeśli nie pamięta przepisu, musi zajrzeć do książki kucharskiej.

Klient D - Ten klient po raz pierwszy wypróbowywał okulary. Przez większość czasu nie rozumiał, jak kontrolować wideo, był sztywny i miał problemy z poruszaniem kontrolerem. Za jego zgodą musiałem pomóc mu się odwrócić i trzymać go za rękę. Hotspoty były dla niego za małe (trzeba to zmienić, patrz dalej w tekście) i miał problemy z kierowaniem wiązki. Po chwili zaczął lepiej kontrolować, ale potem zdjął okulary, mówiąc, że nie chce już wideo. Przeszliśmy tylko przez sekcję, w której pokazano narzędzia do robienia sałatki. Powiedział, że trochę kręci mu się w głowie, ale zadałem mu pytanie "Czy kręci ci się w głowie?", a on odpowiedział twierdząco, więc nie jestem pewien, czy nie było to sugestywne (klient często odpowiada w sposób, w jaki osoba pyta).

Klientka E - Klientka dobrze się bawiła przechodząc przez scenariusz, humorystycznie komentowała każdą scenę, co również pomogło jej zapamiętać. Ręka jej się trzęsła, więc musiała użyć drugiej ręki, aby sobie pomóc. Klientka wybrała prawie wszystkie poprawne odpowiedzi, pod koniec musiała się bardziej zastanowić i popełniła jeden błąd. Miała dobre pomysły na ulepszenie filmów (głównie odległość między obrazami i dyskomfort, gdy patrzyła w dół - raczej umieścić hotspoty gdzieś wyżej?), uznała wideo za dość łatwe, ale rozumie, że jest to trudniejsze dla innych klientów.

Wszystkim klientom podobał się film. Klienci z domów chronionych nie mogli wymyślić niczego, co można by zmienić. Myślałem jednak o rzeczach, które powinienem zmienić.

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta
Jaki był wpływ korzystania z VR w praktyce z tym klientem w procesie SE lub CC?
W przypadku klientów A i E sprawdziliśmy, jak radzą sobie z zapamiętywaniem procedury, będzie to przydatne w dalszym poradnictwoie zawodowym. Wśród klientów z zakładów pracy chronionej sprawdziliśmy poziom wielu z wyżej wymienionych umiejętności. Kiedy zaczną pracować, dowiemy się więcej o ich umiejętnościach, na przykład o tym, jak mogą postępować zgodnie z instrukcjami. Dowiedzieliśmy się, jak klienci rozumieją obrazki (często używamy obrazków we wsparciu w pracy, ponieważ klienci nie potrafią czytać) i jak znają podstawowe liczby. Jest to dobra informacja zwrotna dla opiekunów, aby mogli kontynuować gotowanie z nimi w domu.

Klientka E miała za zadanie wysłać obu konsultantom przepis pocztą elektroniczną (ponieważ ona również uczy się obsługi poczty elektronicznej). Zapamiętała go poprawnie, z jednym tylko błędem.

Opis ewentualnych korekt
Zmieniłem rozmiary hotspotów, czyniąc je znacznie większymi (jest to lepsze dla klientów z niepełnosprawnością intelektualną, ponieważ trudno im kierować wiązkę). Zrobiłem hotspoty w różnych kolorach, dzięki czemu mogłem im powiedzieć na przykład "kliknij niebieski przycisk". Nie zmieniłem rozmiarów dla klientów z normalnym intelektem, mogą czytać.

Pomysły na ulepszenia
Było zadanie, aby kliknąć na książkę kucharską, gdy nie pamiętali przepisu. Zostało to zrobione w formie hotspotu galerii, więc kiedy kliknęli na zdjęcie książki kucharskiej, zobaczyli zdjęcie przepisu. Czy istnieje sposób, aby obraz przepisu pojawiał się na normalnej wysokości oczu, a nie poniżej (ponieważ książka kucharska leży na stole?). Klienci czuli się niekomfortowo, patrząc w ten sposób w dół.

Opis możliwych trudności, jakie może napotkać przyszły doradca
Konsultanci powinni wyjaśnić, z którą grupą docelową chcą spróbować. Muszą zastanowić się, czy zachować normalne hotspoty (co oznacza, że zmieści się ich tam więcej i będzie to trudniejsze), czy też znacznie je powiększyć, a tym samym uprościć. Muszą z wyprzedzeniem zastanowić się, jaki będzie cel wideo - jest on bardzo zmienny. Muszą wiedzieć, że nie wszyscy klienci będą w stanie łatwo kontrolować wideo i będą musieli być gotowi do pomocy, nawet biorąc klienta za rękę i pomagając skierować go do właściwego hotspotu.

Wnioski

Myślę, że udało mi się zrobić zmienne wideo, w którym można "ocenić" wiele rzeczy - wiele umiejętności. Nie jest idealny, nie wiem, czy klienci będą go kiedykolwiek używać w przyszłości (jeśli faktycznie gotowaliby według tego przepisu). Postaram się to jeszcze zaimplementować.

2.1.5 CZ - umiejętności miękkie: Orientacja w przestrzeni - poszukiwanie skarbów

Imię i nazwisko doradcy	Marta Suchardová
Organizacja partnerska	Aspekt z.s.
Kraj	Republika Czeska
Umiejętność	Umiejętności miękkie
Temat	Orientacja w przestrzeni - poszukiwanie skarbów

Profilowanie klienta
Opis klienta

Płeć	**Mężczyzna i kobieta**
mężczyzna	3
kobieta	1

Wiek	16-26

Istotne kwestie zdrowotne
Wszyscy klienci mają upośledzenie umysłowe i specyficzne potrzeby edukacyjne. Dwóch klientów ma problemy motoryczne spowodowane polio mózgu, jeden z nich ma również problem z umiejętnościami motorycznymi. Dwóch klientów używało okularów.

Kontekst życia
Klienci, którzy opuszczają lub opuścili szkoły specjalne. Zazwyczaj ukończyli oni kilka różnych dyscyplin. W szkole korzystali z pomocy asystenta. Nie są przyzwyczajeni do

samodzielnego myślenia lub podejmowania decyzji. Mają bariery w uczeniu się w zwykły sposób. Problemem jest zaangażowanie ich w proces uczenia się i odkrywania. Trudniej jest się do nich zbliżyć ze względu na różnicę wieku i poglądów.

Dodatkowe informacje
W przypadku klientów mających problemy z poruszaniem się konieczne było użycie krzesła z obracającymi się kółkami, aby umożliwić poruszanie się w VR. Pozwoliło to klientowi w pełni wykorzystać 360°.

W przypadku klientów z okularami wymagana była przekładka dostarczona z zestawem słuchawkowym Oculus Quest 2. Klienci z dużymi okularami mogą nie być w stanie korzystać z zestawu słuchawkowego z dioptriami.

Faza procesu SE lub CC
Opis

Proces wyjaśniania mojemu klientowi.
Ogólnie: Młodsi klienci często są już zaznajomieni z technologią VR, a niektórzy mają z nią doświadczenie. Jeśli nie, większość z nich gra w gry w domu, posiada konsole do gier itp. Wyjaśniam więc, jak korzystać z wyświetlacza do gier. Gra na komputerze jest wyświetlana na telewizorze z płaskim ekranem, a oni siedzą przy klawiaturze i poruszają figurką, zbierając np. niektóre elementy, chodząc po ścieżkach itp. Gra VR lub symulacja otacza ich, widzą wszystko wokół siebie. Są lalkami w grze, zbierają, podnoszą i chodzą.
Udowodniłem, że mogę pokazać, jak to działa bezpośrednio na sobie. Najpierw biorę zestaw słuchawkowy i ustawiam casting na komputerze, aby klient mógł obserwować i widzieć to samo, co ja. W tym samym czasie on może obserwować, co ja robię.
Uważam również, że ważne jest pokazanie, jak pracować z kontrolerami. U mnie sprawdziło się wypróbowanie ich najpierw poza symulacją. Klient bierze je do rąk, wyjaśniamy, które palce do czego służą i próbuje naciskać przyciski.
Następnie uruchamiamy symulację wprowadzającą dla kontrolerów.
Klienci, gracze, bardzo szybko opanowują sterowanie i nie mają większych problemów z kontrolerami. W przypadku klientów, którzy mają problemy z drobnymi zdolnościami motorycznymi, konieczne jest dłuższe trenowanie sterowania lub uruchamianie symulacji o prostszej naturze.

Do symulacji "Orientacja w przestrzeni - poszukiwanie skarbów".
Symulacja zawiera instrukcje w pierwszej scenie. Wprowadzenie wyjaśnia klientowi, jaki jest cel symulacji, jak postępować i jakie elementy będą używane podczas symulacji. Oznacza to, że symulację można uruchomić bez konieczności wyjaśniania jej przez doradcę. Może być stosowana szczególnie w przypadku klientów, którzy nie potrzebują konkretnych ram komunikacyjnych.
Ponieważ w czasie testów niektóre elementy aplikacji zestawu słuchawkowego nie działają tak, jak powinny, a nowy wyświetlacz jest nadal rozwijany, konieczne jest wcześniejsze wyjaśnienie klientom, że mogą wystąpić problemy, na przykład z prawidłowym wyświetlaniem strzałek. Strzałka powinna wskazywać daną ścieżkę, ale jest odwrócona. To samo z wyświetlaniem klucza - obraz klucza nie jest wyświetlany, gdy został znaleziony.
Pokazuję klientom przykłady na podglądzie PC, gdzie wszystko działa idealnie.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR
Nic.

Formalności
Tylko zgoda na użycie techniki VR z klientami, weryfikacja, przeciwwskazania takie jak epilepsja, wady wzroku i zaburzenia równowagi.

Proces tworzenia scenariusza VR
Scenariusz VR został stworzony jako narzędzie do identyfikacji i ćwiczenia sposobu, w jaki klient orientuje się w przestrzeni i postępuje zgodnie z instrukcjami. Na przykład w prawo i w lewo, w górę, w dół, za, prosto, pod, w, nad itp.
Symulacja jest przeznaczona dla młodszej grupy wiekowej klientów. Zwłaszcza tych, którzy opuszczają szkoły specjalne. Z tego powodu ma ona formę środowiska gry. Klientowi przedstawiana jest krótka historia o mnichu, który zostawił skarb. Klient staje się poszukiwaczem skarbów i musi zbierać klucze po drodze, aby odblokować skarb. Każdemu kluczowi towarzyszy wskazówka. Wskazówka to kierunek i lokalizacja, w której ukryty jest klucz.

W przypadku tej symulacji nie było możliwe zachowanie "prawidłowej procedury", której nauczyliśmy się podczas szkolenia i pracy w innych przypadkach. Wymagałoby to doskonałej znajomości używanych ścieżek lub wcześniejszego przejścia i sfotografowania całej ścieżki konwencjonalną kamerą.
Scenariusz został opracowany jako prosty materiał, który zawierał sceny, zwłaszcza sceny początkowe, wyjaśniające cel symulacji. Elementy interaktywne, takie jak klawisze, zostały podane z wyprzedzeniem - ale nie ich liczba, tylko pomysł na około 5 klawiszy. Mapa i strzałki. Wszystko zostało znalezione w bankach zdjęć zawsze z możliwością darmowego wykorzystania.

Wyposażenie: Bezpłatne obrazy pobrane z baz danych: klucze, mapa, znak zapytania, strzały, mnich, skrzynia skarbów, miecz

Zmiany w Photoshopie - kolorowanie klawiszy, zmiana nazw kierunków itp. Moje edycje, ponieważ wiem, jak korzystać z Photoshopa i było to dla mnie szybsze. Wszystko z pewnością można było wyszukać w internetowych bazach danych do wykorzystania.

Obiekt 3D: małe drzewo - ze względu na rymy we wskazówce. Ponownie wyszukiwane w Internecie do bezpłatnego użytku

Zdjęcie: służy jako wskazówka dla 4. Klucze

W przygotowanym scenariuszu stworzono podstawową historię o skarbie. Historia jest całkowicie fikcyjna, ale osadzona w prawdziwym kontekście historycznym (wojna 1866 roku).

Najpierw zrobiłem zdjęcia 360°. Następnie wybrałem lokalizacje kluczy. I stworzyłem dla nich wierszowane wskazówki. To była prawdopodobnie najtrudniejsza część. Chciałem, aby teksty wierszy miały wiarygodny starożytny charakter, ale musiały być zrozumiałe dla klientów. Dlatego zawsze testowałem teksty na moich dzieciach, w wieku 4 i 8 lat, które są zbliżone do poziomu umysłowego klientów. Okazało się to później bardzo pomocne, gdyż większość badanych nie miała większych problemów z rymami i odnajdywaniem wskazówek.

Ponieważ klienci mają również różne umiejętności czytania tekstu, wszystkie teksty zawierają hotspoty audio, które są ustawione na automatyczne odtwarzanie lub, przy użyciu funkcji akcji, na odtwarzanie po otwarciu lub kliknięciu.

Jeden z klientów bezpośrednio stwierdził, że dzięki temu mógł lepiej skupić swoją uwagę na instrukcjach "rozwiązywania zagadek" niż na rozwiązywaniu tekstu.

Opierając się na tym spostrzeżeniu, dodałem również hotspoty dźwiękowe dla informacji o złej drodze.

W scenariuszu zdecydowałem się użyć funkcji Event i Actions. Oba są używane do dźwięków wspomnianych powyżej, gdy hotspot informacyjny jest otwierany, dźwięk jest odtwarzany. To samo dotyczy wyświetlacza, przycisków, map i podpowiedzi. Po znalezieniu i kliknięciu właściwej lokalizacji wyświetlany jest przycisk i mapa z kolejną wskazówką. Chciałem uzyskać więcej interakcji między graczem a otoczeniem i zmusić gracza do myślenia.

Reakcje klientów

Scenariusz spodobał się wszystkim klientom.
Najbardziej zaskoczyły mnie reakcje klienta z połączoną niepełnosprawnością psychiczna i fizyczną. Klient ma problemy ze zrozumieniem bardziej złożonego tekstu w poradnictwie, więc martwiłem się, czy w ogóle zrozumie wskazówki. Chciałem jednak wykorzystać ten scenariusz, ponieważ od dłuższego czasu ćwiczyliśmy rozumienie instrukcji i orientację prawo-lewo w przestrzeni. Klient próbował w przeszłości VR i mieliśmy problemy z koncentracją i kontrolą.
W tym scenariuszu klient docenił jedynie instrukcje wprowadzające. Zaskoczył mnie tym, że nie miał większych problemów ze zrozumieniem tekstu i był w stanie samodzielnie wyjaśnić sposób rozwiązania.
Był całkowicie pochłonięty symulacją i był rozczarowany, gdy musiał wyjść i nie ukończył symulacji - nie znalazł skarbu. W symulacji brakowało jednak reprezentacji rąk klienta, ponieważ trenowaliśmy prawą i lewą stronę, używając zegarka na lewej ręce klienta.

Inny klient, który określał strony w inny sposób, używając ręki, którą pisał, nie miał takich problemów z określaniem stron w symulacji. Można było zaobserwować moment, w którym weryfikował poprawność strony, machając ręką tak, jakby pisał.

Jeden z klientów z umiarkowanym upośledzeniem umysłowym nie był w stanie zidentyfikować prawidłowej strony, nawet ze znakiem zapytania z tekstem i wskazówkami dźwiękowymi pod spodem. Postępował metodą prób i błędów i nie ukończył symulacji. Podobała mu się jednak symulacja, a zwłaszcza jej otoczenie.

Klientka (kobieta) nie miała problemu z identyfikacją stron i instrukcji, o ile tekstowi towarzyszył dźwięk. Gdy tekstowi nie towarzyszył dźwięk, klientka stosowała metodę prób i błędów. Po zakończeniu symulacji stwierdziła, że potrafi czytać. Możliwe jest zatem, że klientka ma trudności z czytaniem tekstu i zrozumieniem jego znaczenia w tym samym czasie.

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta

W przypadku jednego klienta odkryliśmy podczas symulacji, że poleganie na zegarku nie jest dobrym pomysłem. Do tego czasu klient i ja używaliśmy go jako narzędzia do ortotyki prawej i lewej. Wskazówki nie są widoczne w symulacji. Nawigacja w ten sposób jest niemożliwa. W prawdziwym życiu klient może zapomnieć o zegarku i go nie nosić. Zaczęliśmy więc od tego, że klient używał innej pomocy, dominującej ręki. W drugiej próbie klient używał wskazówek w znacznie mniejszym stopniu do orientacji. Zamiast tego, podobnie jak w przypadku innego klienta, możliwe było określenie kierunków zgodnie z ręką, którą pisze.

Opis ewentualnych korekt

Dodano również dźwiękowe hotspoty dla informacji o złej drodze i wszystkich innych tekstów. Pierwotnie były one dostępne tylko dla hotspotów informacyjnych ze wskazówkami dotyczącymi następnej ścieżki.

Podczas testów na klientach okazało się, że nie zawsze jest możliwe ukończenie symulacji - znalezienie skarbu, np. z powodu braku czasu. Dlatego później dodałem tranzytowe hotspoty = punkty kontrolne, które łączą się ze sceną za pomocą kluczy. Tak więc następnym razem klient nie musi rozpoczynać gry od pierwszego klucza, ale klika na ostatni klucz, który znalazł. Może też wrócić do punktu, który sprawił mu najwięcej problemów.

Podczas testów wykryto nakładające się hotspoty, które znajdowały się blisko siebie. Uniemożliwiało to otwieranie ich w niektórych scenach, podnoszenie klucza itp. Zostało to skorygowane.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje
Nie komplikuj swojego życia wersetami. Bardzo trudno było wymyślić sensowne wersety. Zajęło to dużo czasu. Nie wiem, czy proste instrukcje bez wersetów sprawdziłyby się równie dobrze.

Upewnij się, że poprawnie skonfigurowałeś funkcje wydarzeń i działań, jeśli chcesz z nich korzystać. Miałem wiele trudności z ustawieniem odtwarzania dźwięku dla hotspotu informacyjnego oraz pól tekstowych z instrukcjami i wskazówkami. W przypadku hotspotu informacyjnego prawidłowe ustawienie to - Zdarzenie: po otwarciu, Akcja: otwórz zawartość HS. W przypadku tekstu opcja otwarcia nie jest dostępna i należy użyć zdarzenia: kliknięcie. Jeśli jednak ustawisz punkt informacyjny w ten sposób, dźwięk będzie odtwarzany za każdym razem, gdy go klikniesz, nawet jeśli jest zamknięty.

Frustrujące jest to, że strzałki nie pojawiają się we właściwym kierunku w zestawie słuchawkowym i nic nie mogę z tym zrobić w aplikacji THE APP 1. Później zostało to poprawione w aplikacji THE APP 2.

Pomysły na ulepszenia
Używaj przyjemnej muzyki w tle podczas całej symulacji.

Opis możliwych trudności, jakie może napotkać przyszły doradca
Doradcy mogą napotkać problemy z czytaniem ze zrozumieniem w przypadku klientów z niepełnosprawnością intelektualną. Dlatego konieczne jest zwrócenie uwagi na przejrzystość tekstu. Sprawdziło się to w przypadku moich dzieci.

Należy zachować ostrożność podczas dostosowywania środowiska dla klientów mających problemy z poruszaniem się. Nawet stół znajdujący się przed klientem może stanowić przeszkodę, uniemożliwiając ruch rąk z elementami sterującymi.

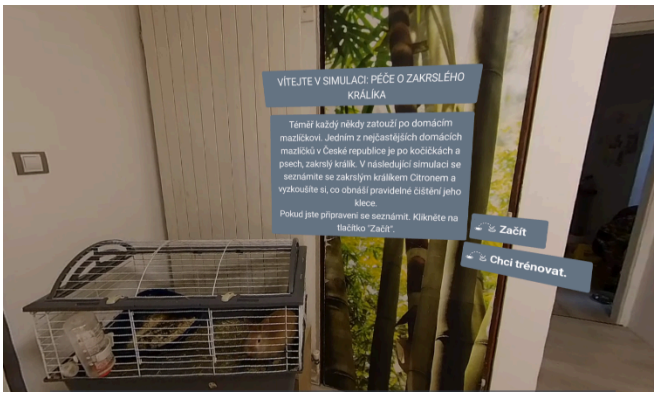
Doradca nie powinien obawiać się wypróbowania tego z klientem. Nawet jeśli pierwotna intencja scenariusza nie zadziała, może on odkryć inne przydatne rzeczy do dalszej pracy z klientem.

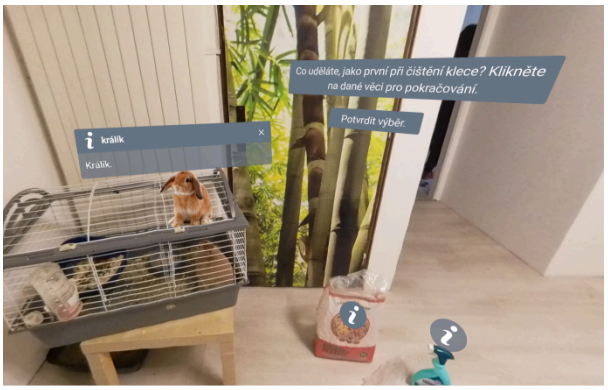
Użyj udostępniania/wyświetlania obrazu, aby wesprzeć i poprowadzić klienta w razie potrzeby. Wymaga to zawsze dobrej jakości połączenia internetowego.

Z.S.

2.1.6. CZ - twarde umiejętności: Królik

Imię i nazwisko doradcy	Marta Suchardová
Organizacja partnerska	Aspekt z.s.
Kraj	Republika Czeska
Umiejętność	Umiejętności twarde
Temat	Królik





Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	**Mężczyzna i kobieta**
mężczyzna	1
kobieta	1

Wiek	2 2

Istotne kwestie zdrowotne

Klientka ma problemy motoryczne spowodowane polio mózgu, specyficzne potrzeby edukacyjne i używała okularów. Ma problemy psychologiczne, które ujawniły się dopiero niedawno.

Kontekst życia
Klientka jest studentką pedagogiki specjalnej. Decyduje się teraz na kolejny kierunek studiów. Jednocześnie szuka pracy w niepełnym wymiarze godzin, aby zarobić dodatkowe pieniądze. Jedyny pomysł, jaki ma, to praca z rękami, może z kwiatami, zwierzętami lub wypiekami.

Dodatkowe informacje
W przypadku klientów mających problemy z poruszaniem się konieczne było użycie krzeseł z obrotowymi kółkami, aby umożliwić poruszanie się w VR. Dzięki temu klient mógł w pełni wykorzystać 360°.

W przypadku klientów z okularami wymagana była przekładka dostarczona z zestawem słuchawkowym Oculus Quest 2. Klienci z dużymi okularami mogą nie być w stanie korzystać z zestawu słuchawkowego z dioptriami.

Faza procesu SE lub CC
Opis
Powody podjęcia decyzji o wdrożeniu VR i zaoferowaniu go klientowi.

Ogólnie: Uważam, że możliwość korzystania z technologii VR jest interesująca, szczególnie dla młodszych klientów. Studenci lub młodzi dorośli często już korzystają z różnych technologii i są z nimi zaznajomieni. VR jest atrakcyjny dla większości z nich, ale jest zbyt drogi, aby wypróbować go na przykład w pokojach gier. Kiedy zaoferowałem studentowi możliwość wypróbowania VR podczas sesji poradnictwoa zawodowego, zauważyłem, że atmosfera w pokoju zmieniła się z "To będzie nudne" na "Co! Wirtualna rzeczywistość, jestem tym zainteresowany". Skupienie i uwaga uczniów poprawiły się, nawet tych, którzy tylko obserwowali, a nie tylko wypróbowywali VR. Chęć bardziej szczegółowego zaangażowania uczniów w VR w poradnictwo została poparta informacjami zwrotnymi od obecnych nauczycieli, którzy wyrazili zaskoczenie poprawą uwagi i koncentracji uczniów. Nawet uczeń z zaburzeniami koncentracji uwagi, który ma trudności z utrzymaniem uwagi i ciała nieruchomo przez 30 minut, nagle był w stanie wysłuchać tego, co mieliśmy do zaoferowania i spędzić z nami całą godzinę bez interwencji swojego asystenta.

W przypadku starszych klientów, kiedy decyduję się na włączenie VR do procesu poradnictwoa, podejmuję decyzje w oparciu o to, jak komfortowo czują się z technologią. Niektórzy klienci odmawiają korzystania z jakiejkolwiek technologii komputerowej. Zależy to od ich aktualnych potrzeb i tematu, który omawiamy. Zawsze staram się zaoferować klientowi opcję i wyjaśnić mu, jakie korzyści może odnieść z korzystania z VR.

W tym scenariuszu:

1) Podczas mapowania zainteresowań klientki i możliwości zatrudnienia, odkryliśmy jej zainteresowanie opieką nad zwierzętami. Klientka nie miała jednak pojęcia, na czym miałaby polegać opieka nad zwierzętami. Zaproponowałem klientce możliwość wypróbowania

scenariusza i porównania opieki nad królikami z jej obecnym pomysłem. Pomyślałem również, że VR może pomóc mi zbudować lepsze relacje z klientem. Aby móc przeprowadzić więcej wywiadów z klientem w późniejszej analizie. Symulacja pozwoliłaby mi również obserwować, jak klient reaguje na instrukcje, jak reaguje, jak radzi sobie z pamięcią itp. Wyniki te można następnie wykorzystać w dalszej pracy.

Proces wyjaśniania mojemu klientowi.

Do symulacji "Królik".

Klientom trzeba powiedzieć, czego się od nich oczekuje i czego się od nich wymaga. Wyjaśniam, że w pierwszej części najpierw zobaczą, co jest potrzebne do opieki nad królikiem karłowatym, a następnie obejrzą film instruktażowy na temat czyszczenia klatki i uzupełniania jedzenia. Na koniec będą mogli sprawdzić, czy potrafią poprawnie powtórzyć te czynności. Alternatywnie, jeśli są już pewni procedury, mogą pominąć samouczek, klikając przycisk "Chcę trenować" i przejść bezpośrednio do sprawdzenia wiedzy.

Ponieważ w scenariuszu wykorzystałem lekki element gry "polowanie na króliki", zwrócę również na to uwagę.

Niestety, ten element jest uszkodzony w aplikacji zestawu słuchawkowego i musi zostać pominięty, w przeciwieństwie do wersji na PC (mam nadzieję, że naprawiono to w wersji beta aplikacji THE APP 1 na Play VR). Później zostało to naprawione w aplikacji THE APP 2.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR

Nic.

Formalności

Tylko zgoda na użycie techniki VR z klientami, weryfikacja, przeciwwskazania takie jak epilepsja, wady wzroku i zaburzenia równowagi.

Proces tworzenia scenariusza VR

Zdecydowałem się stworzyć scenariusz z królikiem, ponieważ spotykam się, szczególnie u klientów z chorobami psychicznymi lub psychiatrycznymi, z chęcią "opiekowania się zwierzętami" lub posiadania ich w celu poprawy ich samopoczucia psychicznego. Wybrałem królika, ponieważ jest on bardzo powszechny, zarówno w domach, jak i na sprzedaż w każdym sklepie zoologicznym. Moje dzieci również go mają, więc nie było potrzeby uzyskiwania pozwolenia ani pożyczania królika.

Scenariusz miał pokazać, że nawet opieka nad małym zwierzęciem nie jest łatwa. I pomóc klientom ocenić, czy byliby gotowi i zdolni do opieki nad podobnym zwierzęciem. Scenariusz powinien być więc zarówno edukacyjny, jak i pouczający.

Przygotowując scenariusz, zastanawiałem się, w jaki sposób zostanie on wykonany. Przyszły mi do głowy dwie możliwości. Pierwsza wykorzystuje tylko zdjęcia 360° i wideo 2D. Druga to zdjęcia 360° i wideo 360°. Ponieważ jedyną różnicą powinno być wykorzystanie rodzaju wideo w części edukacyjnej, postanowiłem nakręcić obie opcje i później zdecydować, którą z nich wykorzystać.

Podczas tworzenia scenariusza z jego elementami, wpadłem na pomysł, aby rozjaśnić całą symulację elementem gry w postaci łapania królika. Nie byłem jednak pewien, czy podołam technicznie takiej scenie. Planowałem użyć kombinacji ustawień timingu i niestandardowych zmiennych, które zostały nam pokazane w samouczku, ale nie zostały one połączone w ten

sposób. Przed ich użyciem ponownie przejrzałem samouczki i przetestowałem je, aby sprawdzić, czy będę w stanie to zrobić. Udało mi się. Chociaż na początku napotkałem problem spowodowany decyzją o użyciu obiektu 3D, królika. Niestety, nie byłem w stanie wstawić obiektu 3D królika tak, aby pojawił się z futrem. Ostatecznie zdecydowałem się użyć klasycznego obrazu królika, który wstawiłem za pomocą opcji "wstaw jako obiekt 3D". To nadal dało mi możliwość umieszczenia królika w przestrzeni w 3 kierunkach, tak jak obiekt 3D, ale pozbyłem się problemu z brakiem futra.

Przed nagraniem filmów przygotowałem cały tekst, który chciałem wykorzystać w każdej scenie. Zapisałem również, czy scena zawiera hotspoty informacyjne, teksty, hotspoty przejść i gdzie ewentualnie się łączą. Już tutaj wiedziałem, że będę korzystał z funkcji Event i Action, a w powtarzającej się części procedury ponownie użyję zmiennych niestandardowych i możliwości ustawienia dla nich bezpośrednio Action.

Fotografowanie: Wykonano zdjęcia pomieszczenia z klatką i znajdującym się w niej królikiem. Zostały one wykorzystane jako tło do scen początkowych i scen z zapowiedziami tekstowymi. Filmy instruktażowe zostały nakręcone zgodnie z przygotowanym scenariuszem. Uzupełniono je zdjęciami bez aktora i wykorzystano później do sprawdzenia wiedzy.

W przypadku szczegółowego zdjęcia opieki nad wyposażeniem klatki, prawidłowo ustawiłem aparat, aby osoba miała wrażenie, że zagląda do klatki. Zostało to zrobione dopiero za drugim razem.

Przed przesłaniem filmów do programu konieczna była nie tylko edycja filmów, ale także użycie programu VSDC i usunięcie ścieżek audio z powodu niepożądanego hałasu otoczenia. W serwisie YouTube lub Internecie można znaleźć samouczki dotyczące usuwania ścieżek audio. Ponadto, dzięki edycji audio odkryłem, że jeśli wyeksportuję wideo przez VSCD z ustawieniami: Export for Web, MPG4, włączam informacje o mediach 3D, rozmiar wideo zmniejsza się, ale jakość wygląda tak samo - co zarówno przyspiesza przesyłanie do programu, jak i może być później korzystne dla ogólnego rozmiaru symulacji.

W symulacji w dużym stopniu wykorzystałem interakcję między hotspotami informacyjnymi a hotspotami tekstowymi przy użyciu ustawienia Akcje. Obejmowało to głównie łączenie dźwięku z hotspotami. Po otwarciu, kliknięciu lub przesunięciu palcem po hotspocie lub tekście odtwarzany jest dźwięk. Wybrałem to ze względu na użyteczność dla klientów, którzy nie potrafią czytać lub nie czytają dobrze.

W części sprawdzania wiedzy i powtarzania, zamiast klasycznego quizu, zdecydowałem się użyć opcji, w której klient klika bezpośrednio, aby wybrać rzeczy, które uważa za poprawne zgodnie z zadaniem. Tak więc zdjęcie użyte jako sceneria jest takie samo jak użyte wideo, z wyjątkiem tego, że nie zawiera aktorów. W tym przypadku uznałem, że klasyczny quiz jest bardziej złożony i trudniejszy do zrozumienia dla klienta, a ja nie wiedziałem, jak odpowiednio połączyć go z hotspotami audio.

Reakcje klientów

Klientce spodobała się symulacja. Dotarła do części "określanie wyposażenia klatki" bez potrzeby interwencji doradcy. W tej części symulacji upewniła się, że dobrze zrozumiała, że powinna kliknąć na obrazki. To samo wydarzyło się w drugiej części powtórki.

Klientka miała problem z dużymi okularami i nawet z przekładką w zestawie słuchawkowym nie można było ich założyć. Musiała używać zestawu bez okularów. Użyliśmy regulacji odstępu źrenicy w zestawie słuchawkowym, aby uzyskać dobrą ostrość widzenia w zestawie słuchawkowym. W tym celu wykorzystaliśmy pomiary odległości między źrenicami za pomocą komputera na stronie https://kodano.cz/pdmeasure i wydrukowanych kart. Ten sam wynik

można jednak osiągnąć, korzystając z instrukcji i zwykłej linijki. Lub poprzez informacje zwrotne od klienta podczas ustawiania źrenic zestawu słuchawkowego.

Opis ewentualnych korekt

Już podczas tworzenia scenariusza w programie stwierdziłem, że niektóre sceny wyglądają nieciekawie i można by je poprawić, gdybym użył filmów zamiast zdjęć. Wróciłem więc do filmowania i nakręciłem materiał, na którym aktor trzyma królika i głaszcze go. Dzięki temu scena "wprowadzenia królika" jest bardziej interesująca.

Dodałem spoty audio do wszystkich tekstów.

W przypadku filmów instruktażowych dzielę punkty audio na osi czasu, aby były odtwarzane we właściwym momencie. W aplikacji THE APP 1 można to osiągnąć poprzez ustawienie na karcie Dynamiczne w szczegółach hotspotu audio.

Konieczne było dostosowanie nakładania się na siebie hotspotów informacyjnych.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje

Dopiero po stworzeniu wszystkich scen odkryłem, że w przypadku scen zawierających tylko instrukcje, ale bez faktycznej akcji, zdjęcia 360° wyglądały nudno. Dlatego później zmieniłem zdjęcia w tych scenach na filmy 360°.

Najbardziej jednak napociłem się przy prawidłowych ustawieniach zmiennych niestandardowych, które wykorzystałem wraz z funkcjami zdarzeń i akcji do sprawdzenia wiedzy. Za każdym razem, gdy ustawiałem te warunki, działały one tylko dla jednej sceny. A raczej tylko raz. Sprawdziłem kilka razy film instruktażowy, w którym prowadzący pokazuje, jak to osiągnąć. Napisałem do supportu. Później wysłałem im zrzuty ekranu pokazujące mój problem z konfiguracją. Problem polegał na tym, że po skonfigurowaniu i sprawdzeniu pierwszej sceny za pomocą podglądu wszystko było w porządku, ale kiedy ustawiłem tę samą funkcję w następnej scenie, pierwsza scena przestała działać.

W konfiguracji objawiało się to dziwnie, zawsze po prostu usuwając ścieżkę do danego celu. Przykładowo, ustawiony był warunek: po wybraniu 3 elementów pojawiał się komunikat "Brawo! Możesz kontynuować". Gdy wybrano mniej niż 3 elementy, wyświetli się "Spróbuj ponownie!" i ukryje poprzedni link. Jednak po ustawieniu drugiej sceny w ten sam sposób, warunek pozostaje: Po wybraniu 3 elementów zostanie wyświetlony. Gdy mniej niż 3, zostanie wyświetlony. Brakowało więc tego, co zostanie pokazane, mimo że bardziej szczegółowe ustawienia pozostawiały prawidłowy wybór tego, co ma zostać pokazane lub ukryte.

Niestety support nie odpowiadał mi przez długi czas. Musiałem więc sam rozwiązać problem. Z mojego wcześniejszego doświadczenia z innymi programami opartymi na programowaniu, miałem pomysł, gdzie może leżeć problem - ustawiłem tylko jedną zmienną niestandardową i używałem jej do akcji w wielu scenach. Wydawało mi się to dziwne z logicznego punktu widzenia, ponieważ w innych miejscach należałoby przynajmniej ponumerować warunki lub nadać im różne nazwy.

Ponieważ jednak nie widziałem opcji dodawania dodatkowych nazw we właściwościach i ustawieniach zmiennych niestandardowych, założyłem, że jest to w jakiś sposób wykonywane automatycznie w tym programie. Jak bardzo się myliłem! Moje początkowe założenie było prawidłowe.

Czekając na wiadomość od pomocy technicznej, z desperacji spróbowałem kliknąć myszą w tym samym wierszu, w którym była już wyświetlana moja pierwotnie wprowadzona zmienna

niestandardowa "królik". Prawie zemdlałem ze zdziwienia, że pojawił się tam kursor, pozwalając mi kontynuować wpisywanie. Natychmiast spróbowałem dodać więcej niestandardowych zmiennych i powtórzyć wszystko w scenach. Od razu wszystko zadziałało.

Wniosek: jeśli chcesz używać warunków zmiennych niestandardowych w wielu scenach, musisz mieć unikalne zmienne niestandardowe dla każdej sceny. Muszę mieć ich tyle, ile chcę ich użyć. Np. "królik 1, królik 2, królik 3..... Kosztowało mnie to kilka dodatkowych siwych włosów, ale jest to dla mnie cenne, ponieważ byłem w stanie samodzielnie to rozgryźć.

Ustawienia w tym programie są nieprzyjazne dla użytkownika. Oczekiwałbym, podobnie jak w innych miejscach, przycisku "dodaj" lub przynajmniej symbolu +.

Opis możliwych trudności, jakie może napotkać przyszły doradca
Należy zachować ostrożność podczas dostosowywania środowiska dla klientów mających problemy z poruszaniem się. Nawet stół znajdujący się przed klientem może stanowić przeszkodę, uniemożliwiając ruch rąk z elementami sterującymi.
Doradca nie powinien obawiać się wypróbowania tego z klientem. Nawet jeśli pierwotna intencja scenariusza nie zadziała, może on odkryć inne przydatne rzeczy do dalszej pracy z klientem.

Użyj udostępniania/wyświetlania obrazu, aby wesprzeć i poprowadzić klienta w razie potrzeby. Wymaga to zawsze dobrej jakości połączenia internetowego.

Podobnie jak ja, możesz napotkać trudności techniczne lub błędy konfiguracji podczas korzystania z zaawansowanych funkcji. Jeśli nie masz mocnych nerwów i nie znasz się na kwestiach technicznych, lepiej z niej zrezygnuj.

2.1.7 CZ - umiejętności miękkie: Jak radzić sobie z nieodpowiednimi pytaniami na rozmowie kwalifikacyjnej

Imię i nazwisko doradcy	Michal Pejskar
Organizacja partnerska	Aspekt z.s.
Kraj	Republika Czeska
Umiejętność	Umiejętności miękkie
Temat	Jak radzić sobie z nieodpowiednimi pytaniami na rozmowie kwalifikacyjnej?

Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	2 kobiety

Wiek	40+

Istotne kwestie zdrowotne
łagodne zaburzenia psychiczne, niższa samoocena

Kontekst życia
zatrudniony, bardzo dobrze wykształcony, status rodzinny nieznany, w trakcie zmiany pracy - potrzeba poradnictwoa zawodowego

Faza procesu SE lub CC

Opis
Jak odpowiadać na niestosowne pytania na rozmowie kwalifikacyjnej?

Proces wyjaśniania mojemu klientowi
Możesz obejrzeć przykład, jak radzić sobie z nieodpowiednimi pytaniami na rozmowie kwalifikacyjnej. Są to pytania, które naruszają ustawę o ochronie danych osobowych, ale osoby ubiegające się o pracę często spotykają się z nimi podczas rozmów kwalifikacyjnych.

Reakcje klientów
Uznali temat za interesujący i korzystny. Zmusiło ich to do omówienia własnych doświadczeń z rozmów kwalifikacyjnych. Niektóre pytania były dla nich kontrowersyjne. Każdy z nich miał inne opinie. Doprowadziło ich to do kilku momentów "aha" w zakresie tego, co należy zrobić inaczej w przyszłości podczas ubiegania się o pracę.

Jeden z nich wypowiedział się na temat przydatności wideo: Z zadowoleniem przyjąłbym wstępne wyjaśnienie, że są to próbki i jak powinienem postępować. Spodziewałem się, że będzie to coś w rodzaju quizu - że niektóre odpowiedzi są prawidłowe, a inne nie, i byłem zdezorientowany, jak postępować z filmem.
Byłbym bardzo wdzięczny, gdyby po tym nastąpiła analiza rodzaju tego, co może spowodować moja odpowiedź.
Wideo byłoby użyteczne również w wersji 2D, okulary wydawały mi się w zasadzie bezużyteczne, choć prawda jest taka, że prawdopodobnie skupiały moją uwagę wyłącznie na wideo, co nie miałoby miejsca w wersji 2D.

Proces tworzenia scenariusza VR
Użyłem: Kamera Insta360 X2 One, Statyw przymocowany do czapki, Rower, PC wraz z szerokim ekranem, Notebook, Headset Oculus Quest 2, Aplikacja Insta360, Darmowy edytor wideo VSDC, Aplikacja The APP 1, Windows 11
Problemy: podczas nagrywania filmów z wywiadów kamera była umieszczona około 2 metrów od wykonawców, głosy wykonawców są trudniejsze do usłyszenia w przeciwieństwie do głosu generowanego w aplikacji The APP 1, dlatego konieczne jest znaczne zmniejszenie głośności generowanych głosów w aplikacji The APP 1 (do 40%) i zwiększenie głośności podczas wyświetlania w zestawie słuchawkowym, aby wszystkie dźwięki były wyraźnie słyszalne;
niektóre przejściowe ikony hotspotów (ikona otwarcia) są wyświetlane dobrze, kolorowy prostokąt znajduje się pod całym tekstem, a gdzieś prostokąt jest tylko w połowie, a część tekstu jest trudna do odczytania na obrazie wideo.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje

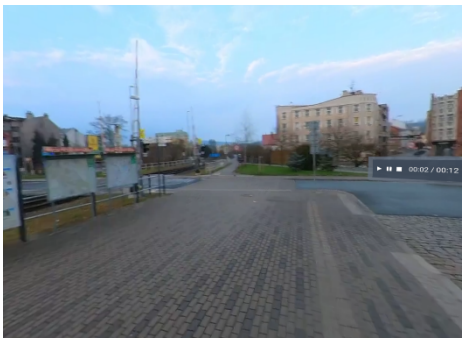
Więcej wyjaśnień na początku.

Tworzenie tych filmów to świetna zabawa.

Zalecam zapisywanie wszystkich tekstów do automatycznego generowania w osobnym pliku do archiwizacji, ponieważ podczas poprawiania ich w aplikacji The APP 1 konieczne jest przepisanie tekstów. Jeśli są one zapisane w edytorze tekstu, możliwe jest użycie Ctrl+c i Ctrl+V po ich poprawieniu.

2.1.8 CZ - umiejętności twarde: Dojazd do biura

Imię i nazwisko doradcy	Michal Pejskar
Organizacja partnerska	Aspekt z.s.
Kraj	Republika Czeska
Umiejętność	Umiejętności twarde
Temat	Dojazd do biura



Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	2 kobiety

Wiek	40+

Istotne kwestie zdrowotne
łagodne zaburzenia psychiczne, niższa samoocena

Kontekst życia
zatrudniony, bardzo dobrze wykształcony, status rodzinny nieznany, chętny do wypróbowywania nowych technologii i wyrażania opinii na ich temat

Faza procesu SE lub CC

Opis
Scenariusz dotyczy podróży do biura Aspekt w Nachodzie z lokalnego dworca kolejowego przez deptak do głównego placu miejskiego do budynku biurowego, w którym znajdują się biura Aspekt.

Proces wyjaśniania mojemu klientowi
VR pozwala doświadczyć podróży przez miasto w czasie rzeczywistym i w rzeczywistym środowisku wideo 360°. Możesz zobaczyć wszystko wokół siebie, a to doświadczenie jest bardzo podobne do prawdziwego doświadczenia, którym w tym przypadku jest wycieczka po centrum miasta. Scenariusz pokazuje, jak najłatwiej dostać się pieszo do Aspekt z dworca kolejowego.

Reakcje klientów
Klient pierwszy:

Co zaskakujące, prawie nie stuka, co jest dobre.

Rozwalił mnie - zwłaszcza fragmenty, w których gdzieś się skręca i nie podąża za POV.

Kiedy jedziesz prosto ulicą Kamenice, wydaje się to całkiem naturalne, to taki flow, co mnie zaskoczyło.

Klient drugi:

Na początku było mi niedobrze, z czasem się przyzwyczaiłem, ale to było takie nierealne, przyspieszone, byłem jak na chmurze, lepiej byłoby iść normalnie ulicą.

Pod koniec nie było zakończenia i dwa identyczne głosy zaczęły grać nad sobą, mówiąc o dwóch sytuacjach i nakładając się na siebie, bardzo się przestraszyłem i było to bardzo nieprzyjemne, głośne, prawie spanikowałem. Bardzo przeszkadzało mi to, że nie mogła od razu zdjąć okularów, to było bardzo irytujące.

Proces tworzenia scenariusza VR

Użyłem: Kamera Insta360 X2 One, Statyw przymocowany do czapki, Rower, PC wraz z szerokim ekranem, Notebook, Headset Oculus Quest 2, Aplikacja Insta360, Darmowy edytor wideo VSDC, Aplikacja The APP 1, Windows 11
Do realizacji tego scenariusza wykorzystano wideo nakręcone przez kamerę umieszczoną na głowie osoby, która jechała na rowerze, co było nową i jeszcze nie wypróbowaną procedurą.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje
Pobrałem materiał wideo w rozdzielczości 1440 i jest dość rozmazany.
Nie przeszkadza mi czapka ze statywem, myślę, że to naturalne, że widzisz kogoś jadącego na rowerze, wstawione logo Aspekt jest za duże i wygląda bardzo dziwnie.

Całe nagrane wideo musi zostać pocięte na oddzielne segmenty dla każdej zmiany kierunku, a POV musi zostać ustawiony w aplikacji Viar360 dla tych oddzielnych filmów.

Pobierz filmy w najwyższej rozdzielczości.

Nie należy obracać się z ruchomą kamerą, ponieważ kamera pozostaje zorientowana w poprzednim kierunku. W następnej fazie projektu przetestowana zostanie opcja przekształcenia oryginalnego wideo w wideo 2D do użytku na monitorach komputerowych i wyświetlaczach telefonów komórkowych. 360 stopni

opcja oglądania zostanie zachowana, ale zniekształcenia z oryginalnego wideo zostaną usunięte. Edycja zostanie przeprowadzona w darmowym edytorze wideo VSDC.

2.2 POLSKA

2.2.1 PL - umiejętności miękkie: Dostępne lasy

Imię i nazwisko doradcy	Anna Górka
Organizacja partnerska	Fundacja Imago
Kraj	Polska
Umiejętność	Miękki (savoir-vivre w lesie)
Temat	Dostępne lasy

Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	**1 kobieta i 4 mężczyzn** Kolejna faza testów: **3 kobiety i 3 mężczyzn**

Wiek	Kobieta - 47 Człowiek 1 - 39 Człowiek 2 - 51 Man 3 - 36 Człowiek 4 - 29 Kobiety 2 - 29 Kobiety 3 - 28 Kobiety 4 - 43 Człowiek 5 - 29

	Człowiek 6 - 28 Człowiek 7 - 29

Istotne kwestie zdrowotne

Testerzy:

- 2 osoby niepełnosprawne psychiczne (depresja) - 1 kobieta i 1 mężczyzna
- 1 osoba z zespołem Aspergera
- 1 osoba z porażeniem mózgowym, poruszająca się na wózku inwalidzkim, z niedowładem lewej ręki
- 1 osoba z niepełnosprawnością intelektualną, wysoko funkcjonująca

Następna faza:

- 4 osoby z zespołem Downa - 1 kobieta i 3 mężczyzn
- 1 osoba z niepełnosprawnością neurologiczną (zaburzenia równowagi, zawroty głowy) - 1 kobieta
- 1 osoba z zaburzeniami psychicznymi (depresja) - 1 kobieta

Kontekst życia

Jeden mężczyzna pracuje (z niepełnosprawnością intelektualną), a reszta nie pracuje.
Wszyscy mężczyźni mieszkają z rodzicami. Tylko kobieta mieszka sama ze swoim kotem.

W następnej fazie testów:
4 osoby (1 kobieta i 3 mężczyzn) pracują (sprzedając frytki, sprzątając w McDonald's) i uczestniczą w "Klubie Aktywnych Zawodowo". Jest to projekt prowadzony przez Stowarzyszenie Rodziców i Przyjaciół Osób z Zespołem Downa "Tęcza" Klub aktywnych zawodowo (stowarzyszenietecza.org) w Krakowie i współfinansowany przez Państwowy Fundusz Rehabilitacji Osób Niepełnosprawnych. Do projektu przyjmowane są dorosłe osoby z zespołem Downa, które posiadają aktualne orzeczenie o niepełnosprawności i są aktywne zawodowo. Formy wsparcia realizowane w ramach projektu - 5 treningów: umiejętności społecznych, umiejętności kulinarnych, umiejętności twórczych, trening spędzania czasu wolnego oraz zajęcia terapeutyczne.

1 kobieta aktywnie uczestniczy w działaniach Stowarzyszenia Zacięcie. Stowarzyszenie Zacięcie (stowarzyszeniezaciecie.pl) organizuje zajęcia wspinaczkowe i kontakt z naturą, wspiera rozwój osób niepełnosprawnych, naukę samodzielności i budowanie współpracy opartej na zaufaniu.

1 kobieta mieszka sama i nie pracuje.

Faza procesu SE lub CC

Proces wyjaśniania mojemu klientowi.

4 osoby znam bezpośrednio, ponieważ pracowałem z nimi jako psycholog podczas poprzedniego projektu. Tylko mężczyźni z niepełnosprawnością intelektualną nie byli mi wcześniej znani.

Czułem się swobodnie rozmawiając i spędzając z nimi czas oraz wyjaśniając krok po kroku, jak działa VR w dobrej atmosferze (w poprzednim projekcie spędzaliśmy razem dużo czasu w ich mieszkaniach, ale także poza nimi: w kawiarni).

Przygotowałem ich, mówiąc, jak będzie wyglądał proces (przebywanie na łonie natury, hotspoty, że zobaczą mnie i mojego psa).

W kolejnej fazie testów skontaktowałem się z dwoma krakowskimi stowarzyszeniami (Zacięcie i Tęcza), które organizowały nasze spotkania z osobami niepełnosprawnymi. A mój znajomy zasugerował kontakt z jeszcze jedną osobą.

Podczas kolejnej fazy testów mieliśmy również dobrą przestrzeń do indywidualnego kontaktu (spotkania 1 na 1 były organizowane w przestrzeni, w której znajdowała się ścianka wspinaczkowa lub w oddzielnym pomieszczeniu).

W fazie przygotowawczej powiedziałem osobom biorącym udział w testach, czego mogą się spodziewać (las), pokazałem im na laptopie obrazy gorących punktów, które zobaczą w goglach (= zestawie słuchawkowym), aby wizualnie zapoznać ich z tym, czego mogą się spodziewać. Dodatkowo wcześniej pokazałem im zestaw VR i kontrolery oraz wyjaśniłem technicznie, jak korzystać ze sprzętu.

Audio hot spot/przycisk.

Przycisk pytania/quizu z pytaniami - aby wybrać poprawną odpowiedź.

Przycisk przejścia do następnej sceny.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR

Ponieważ miałem problem z moją historią w goglach, pokazałem tylko kilka scen w goglach - potem pokazałem im całą historię na moim komputerze.
W drugiej fazie testów użyłem również przykładowych filmów 360° z kamery dostępnych na YT na temat przyrody i wspinaczki - aby zapoznać testerów z tym, czego mogą się spodziewać, lub pokazałem im kilka linków po zakończeniu testów jako inspirację.

Proces tworzenia scenariusza VR

- Pomysł na VR na świeżym powietrzu i dostępne lasy - ulepszanie koncepcji i scenariusza - to była dla mnie bardzo przyjemna i kreatywna praca.
- Problem w terenie i postprodukcji: nagrywałem w terenie, w lesie, na nierównym podłożu i kupiłem osłony na obiektyw. Ale w Insta360 studio zorientowałem się, że obraz na "łączeniu" jest rozmyty. Szukałem instrukcji, jak to "zszyć" - ale nie ma rozwiązania w tym przypadku i lepiej nie używać osłon obiektywu... To najlepszy sposób na poprawę obrazu / materiału filmowego...
- Próbuję edytować filmiki w Insta360 - zaznaczam trym początek i koniec, wybieram redukcję szumów i stitching (ostatecznie wybieram w filmikach na których pracuję opcję normal, bo z przyklejoną osłoną obiektywu obraz jest gorszy, a z kalibracją jeszcze gorszy. Włączam tylko optical flow stitching i chromatic calibration), oraz color plus on.

  Podczas moich ostatnich testów z osobami niepełnosprawnymi - korzystałem z aplikacji THE APP 1 w goglach w trybie offline (nie w przeglądarce) i tam wszystko działało. Moje historie są kompletne - po prostu nie dodałem nowej ścieżki dźwiękowej w tle z ptakami i dźwiękami natury. Ale testerzy mogli usłyszeć oryginalną ścieżkę dźwiękową.

Co nie działa w goglach (ogólny opis problemów i przykłady):

- Ogromne problemy (naprawdę ogromne!) z przeniesieniem historii z platformy VR do gogli VR! Na moim komputerze na platformie aplikacji THE APP 1 mogłem zobaczyć wszystkie sceny w podglądzie, a moja historia została opublikowana - i wszystko było w porządku. Ale w goglach treść nie była zintegrowana, mam na myśli głos i film. Był tylko głos (utworzony w ustawieniach sceny, a nie jako hotspot audio), a film (timeline) był zamrożony; (Np. w scenie 1 był widoczny tylko tekst ("dostępny las") na początku i głos, ale film mogłem uruchomić tylko klikając cały czas kontrolerem na timeline. Ale był też moment, że scena numer jeden była ok w headsecie, ale druga czy trzecia nie była poprawna - np. nie było widocznego pytania HS itp... A jak był tylko głos i nie szedł materiał/timeline, to nie było innych rzeczy jak hotspoty z pytaniami - bo były oparte na czasie. Było też tak, że timeline był ok, ale nie było głosu....
- Program miał problem z polskimi znakami (ą, ć, ż, ź...) - i tekst był nieczytelny, z lukami - niemożliwe do profesjonalnego testowania!
- Mnóstwo godzin samodzielnego debugowania treści, sprawdzania, co jest nie tak w sytuacji, gdy moja historia działa na komputerze, ale nie działa w goglach. "Gorąca linia" z ekspertami VR, ale ostatecznie modyfikowałem i eksperymentowałem z moim materiałem na własną rękę.
- Brak narracji audio w scenach (dźwięk w tle, stworzony w ustawieniach, a nie jako audio HS).
- Film zamarzał.
- Pytanie hotspot nie działa - sprawdzałem to wielokrotnie, pracując wiele godzin nad materiałem (ze względu na jego długość - mam 20 scen trwających łącznie ok. 20 minut): na platformie VR na laptopie jest ok, ale w goglach nie działa.
- Po kliknięciu ikony hotspotu przejściowego pojawia się komunikat "Błąd" - związany z tym, że aplikacja nie "widzi" hotspotu pytania, więc nie można przejść do następnej sceny.

Komunikacja z

Na początku spotkania przeprowadziłem wywiad z każdą osobą. Pytania:
- Czy miałeś wcześniej kontakt z VR?
- Jeśli tak, jakie są Twoje opinie/wrażenia na temat VR?

Podczas testów zapisywałem reakcje i wypowiedzi badanych.

Na koniec zadałem pytania:

- Jak się czułeś podczas testów?
- Czy zauważyłeś jakieś efekty w swoim ciele/emocjach?
- Co uważasz za najbardziej pozytywną część testów?
- Czy dostrzegasz jakieś negatywne aspekty testów?
- Czy nauczyłeś się czegoś nowego?
- Jak myślisz, w jaki sposób ten materiał może być pomocny?
- Czy chciałbyś ponownie skorzystać z VR?

Reakcje klientów

- Ogólnie panowała pozytywna atmosfera: klienci byli zainteresowani, otwarci na eksperymenty, wspólnie żartowaliśmy

- Jeden mężczyzna (mężczyzna 3) czuł się trochę smutny i zły - ponieważ czuł, że jego ograniczenie ruchowe ma wpływ na brak możliwości pracy na łonie natury (wózek inwalidzki) i powiedział, że historia nie dotyczy środowiska wspierającego osoby niepełnosprawne (emocje: frustracja, złość).
- Trudności w korzystaniu z kontrolerów VR przez osobę z niedowładem lewej ręki (mężczyzna 3).
- Ludzie zdecydowali się nie stać - używali gogli VR siedząc. Jedna osoba (mężczyzna 2) zasygnalizowała brak równowagi i dyskomfort (powiedział, że woli czytać książki).
- Niektóre osoby mówiły, że obraz w goglach jest rozmyty, nierealny dla nich - szczególnie osoba/kobieta, która na co dzień nosi okulary i nie nosi soczewek kontaktowych (miała trochę stresu, bo nie widziała wyraźnie rzeczywistości VR).
- Brak zwrotnych hotspotów - gdy klienci klikali "Dalej" i zapominali kliknąć np. hotspot z pytaniem, musieliśmy zaczynać całą historię od początku...

Druga faza testów (siedząca):

- Wszystkie osoby ze Stowarzyszenia Zacięcie i Stowarzyszenia Tęcza (5 osób) miały doświadczenie z VR w goglach przed testami ze mną - "były" w VR na Orlej Perci i spędziły 5 minut idąc tym szlakiem, który często uważany jest za najtrudniejszy i najniebezpieczniejszy szlak turystyczny w Tatrach (wiele ekspozycji, przepaści). "VR Orla Perć" wspominają jako bardzo emocjonalne doświadczenie - z ekscytacją i strachem.
- 1 kobieta ze Stowarzyszenia Zacięcie, która jest wspinaczem, była bardzo entuzjastycznie nastawiona do tej historii. Wielokrotnie mówiła "super", że jej się podoba i chce więcej. Jest bardzo funkcjonalną osobą - z łatwością radziła sobie z kontrolerami, pytaniami i zadaniami. Zapytała mnie, jak to zrobiłem, że jestem teraz w VR z moim psem. Kobieta aktywnie analizowała zasady dobrego zachowania w lesie - dodała, że w lesie nie wolno rozpalać ognia (potwierdza to edukacyjny wymiar samej historii).
- 1 kobieta z "Tęczy" z zespołem Downa była bardzo energiczna i entuzjastyczna. Powiedziała: "Wow, jak fajnie". Zareagowała żywiołowo - powiedziała do mnie w VR: "Cześć, jesteś tu? Ania! Jesteś tu? Dlaczego nic nie mówisz?", a potem: "Aaaa! Zbierasz śmieci" - jako komentarz do tego, co widziała w VR. Miała trudności z czytaniem instrukcji: tekst był dla niej czasami zbyt długi. Skomentowała skalę trudności: "To długie słowo - nie przeczytam go". Podobały jej się quizy - skomentowała: "To mądre: wyrzucić do kosza! I to jest nierozsądne". Kiedy odpowiedziała poprawnie w miejscu na pytanie i pojawiło się zdanie "Dobra odpowiedź", powiedziała: "Świetnie, zadziałało, juhu", okazując bardzo pozytywne emocje. Komentowała to, co działo się w VR: "Och Ania, zbiera kwiatki, wącha je, rzuca nimi". "Masz długie włosy" (zauważyła różnice między mną w realu, z krótkimi włosami, a mną w VR - z długimi włosami). Na koniec dodała: "Pozdrów i przytul pieska Bazylka".
- 3 mężczyzn z "Tęczy" z zespołem Downa miało problem z czytaniem, więc pomogłem im i czytałem im tekst jednocześnie.
  Jeden mężczyzna powiedział, że chciałby spotkać swojego idola muzycznego w VR i że VR jest jak gra (Mortal Combat lub Harry Potter) i lubi to. Aktywnie szukał znaków (ikon HS) i mówił w każdej scenie: "O, jest znak". Komentował trudność zadań np: "To będzie łatwe - powinieneś wrzucić śmieci do plecaka". Pod koniec testów zapytał, czy mógłby nagrać swoją muzykę rap w VR.
  1 mężczyzna był raczej sztywny i niewiele mówił. Zapytał o ikony HS i powiedział, że nic nie widzi. Poprosiłem go więc, by na przykład się odwrócił, a on tylko potwierdził "ok, teraz widzę" i wykonał zadania całkiem sprawnie.
  Jeden człowiek powiedział, że nie bardzo mu się to podobało, bolała go głowa, był zestresowany i nie chciał kontynuować.
- 1 kobieta z niepełnosprawnością psychiczna miała mieszane uczucia, ale przeważała fascynacja i ciekawość. Strach wzbudzał "czarny ekran" - momenty przejścia między

kolejnymi scenami. Powtarzała z naciskiem: czarny, czarny, czarny. Deklarowała, że czuła się nieswojo, miała poczucie braku kontroli, zawieszenia w próżni i lęk wysokości. Patrząc w dół i widząc trawę poniżej, zapytała: "gdzie są moje nogi?".

Ikony HS = ikony hotspotów; interaktywne miejsce w filmie; widz klika na nie, aby uruchomić jakąś akcję.
czarny ekran = problem występujący czasami, gdy widz w zestawie słuchawkowym obraca głowę; zwykle z powodu słabego sygnału Wi-Fi

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta

- osób niepełnosprawnych uznało VR za ogólnie interesujące doświadczenie
- pozytywna reakcja na historię na łonie natury
- osoby z niepełnosprawnością psychiczna (depresja) pozytywnie oceniły przydatność filmów VR do zainteresowania się pracą na świeżym powietrzu - historie VR oparte na naturze i outdoorze zachęcają ludzi do podjęcia pracy, pokazują, że praca jest fajna i interesująca (Och! Chcę tak pracować!)
- osoba z niepełnosprawnością ruchową (porażenie mózgowe) oceniła film ogólnie pozytywnie - jako budzący chęć podróżowania, zwiedzania, ale nie widział siebie pracującego w terenie, choć podczas sesji VR zdał sobie sprawę, że lasy powinny być bardziej dostępne dla osób z niepełnosprawnościami
- zaletą są "spokojne sceny", z obrazami natury, bez pośpiechu, dające poczucie bezpieczeństwa
- osobie z niepełnosprawnością intelektualną - warto wcześniej pokazać, jak będą wyglądały ikony hotspotów (np. prezentując na komputerze lub wydrukowane na papierze - zdjęcie Transition HS - użyłem białego tekstu na różowym tle z tekstem "Idź dalej" lub Question HS - aby było jasne, jaki przycisk i jaką wizualizację mogą spotkać w VR. Również przykład tabeli z pytaniem i instrukcja jak czytać tabelę, że będą 2 lub 3 odpowiedzi do wyboru i jak wskazać właściwe pytanie).

- osoby niepełnosprawne zakwalifikowały VR jako ciekawe doświadczenie - dla wielu z nich było to bardzo miłe doświadczenie, byli bardzo entuzjastycznie nastawieni, nawet jeśli niektórzy z nich odczuwali stres lub nie mogli przeczytać całego materiału - ważne jest, aby w takich momentach być elastycznym i np. czytać tekst wspierając w ten sposób osobę niepełnosprawną w wykonywaniu kolejnych zadań
- Jedna kobieta z "Tęczy" z zespołem Downa miała bardzo pozytywne doświadczenia z VR. Trudności, o których wspomniała, to: "Za dużo tekstu, za dużo opcji" - może to być cenna wskazówka, aby historie były krótsze. I dodała: "Brakowało mi tam chłopca (postacie w filmie to ja / kobieta i pies)" - również wskazówka, aby uwzględnić różnorodność ludzi w VR😉 Pomimo dobrych wyników w quizach, zapytana na koniec, czy nauczyła się czegoś nowego, odpowiedziała: "Tak, masz długie włosy, a nie krótkie". Ale później powiedziała o zasadach panujących w lesie - oznacza to, że dialog i rozmowa po sesjach VR są bardzo ważne, aby wzmocnić efekty uczenia się i zrozumieć cel prezentacji tego materiału VR.

Opis ewentualnych korekt

Decyzje z powodu niedziałającej aplikacji THE APP 1 w goglach (bez merytoryki):

- decyzja o wyeliminowaniu narracji audio tworzonych w ustawieniach scen i zamianie ich wszędzie na audio HS (może tutaj widzę pozytywny wpływ audio HS - użytkownicy mogą kontrolować, zatrzymywać i odtwarzać historię - ale oczywiście można to zrobić za pomocą innego hotspotu, takiego jak "wstrzymaj wszystkie media")
- decyzja o dodaniu wszystkich ikon i przycisku HS (np. "dalej") od początku każdej sceny (eliminacja dynamicznego HS) - aby umożliwić przejście dalej, nawet jeśli coś nie działa

- decyzja o niewymaganiu odpowiedzi w pytaniu HS (kiedy zaznaczyłem punkt "wymagane", HS nie działał poprawnie w goglach - nie wiem dlaczego)
- decyzja o nieużywaniu automatycznego przejścia (ponieważ jest ono oparte na osi czasu i gdy film jest zamrożony, nie działa)

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje

Zalecenia:

- bardzo ważny jest wcześniejszy wywiad z osobami niepełnosprawnymi na temat ich sytuacji zdrowotnej, ewentualnych przeciwwskazań do pracy w goglach (np. epilepsja)
- przygotowanie osób do nowego doświadczenia - w kontekście braku koordynacji ruchowej, braku wyczucia przestrzeni VR, braku przyzwyczajenia do pracy w VR, np. warto pokazać na laptopie jedno zdjęcie z filmu, który za chwilę zobaczą w goglach
- warto zadbać o cichą i spokojną przestrzeń do sesji VR - ze względu na brak przyzwyczajenia do takiej formy pracy lub deficyty w skupieniu uwagi np. na pojawiających się przyciskach (nowa czynność i konieczność jej nauki, a także ogólne zamieszanie i ilość bodźców w pomieszczeniu)
- dbałość o zasady BHP: przed pierwszą sceną warto zamieścić obszerną instrukcję dotyczącą możliwego odczuwania świata VR, np. uruchamiając gogle VR od razu przeniesiesz się w inne miejsce, które otacza Cię ze wszystkich stron, np. znajdziesz się na łące lub w lesie. W rzeczywistości nadal znajdujesz się w tym pokoju, ale widzisz i czujesz inną przestrzeń. Poczujesz się, jakbyś był w innym miejscu. Na tym właśnie polega wirtualna rzeczywistość.
- zapewnienie możliwości siedzenia podczas badania (najlepiej krzesło obrotowe)
- gdy od razu widzą Przejście HS (Dalej) - musimy dać im informację, że mogą kliknąć DALEJ na samym końcu sceny, po wysłuchaniu historii lub udzieleniu odpowiedzi na pytanie.
- zasada BHP: jeśli chcesz zdjąć gogle, powiedz to lub podnieś prawą rękę (lub inny uzgodniony znak), a asystent pomoże ci natychmiast zdjąć gogle,
- warto rozpocząć pracę w goglach od scen plenerowych, przyjemnych dla oka i ucha (śpiew ptaków - może jakieś nagranie ptaków? muzyka świata?) - cel: obniżenie poziomu lęku, budowanie skojarzeń gogli z czymś przyjemnym dla osób niepełnosprawnych
- Ogólnie rzecz biorąc, język używany w VR powinien być "prostym językiem", dostosowanym do osób z niepełnosprawnością intelektualną. Niemniej jednak grupą docelową projektu "dostępny las" są osoby z niepełnosprawnością psychiczna, zespołem Aspergera (być może z lekką niepełnosprawnością intelektualną). Dlatego na przykład anglicyzmy, takie jak "outdoor" (w celu ewentualnego wyjaśnienia) lub zdania takie jak "odpady organiczne" zostały pominięte.
- wcześniejszy wywiad z osobą z niepełnosprawnością lub asystentem jest ważny, aby uniknąć ekspozycji na stresujące bodźce (las, otwarta przestrzeń, zwierzę - pies); aby uniknąć ram, które mogą powodować dyskomfort. Niektóre tematy mogą być dla nich trudne lub mogą ich po prostu nie lubić (mogą wywoływać negatywne skojarzenia, negatywne emocje - dlatego ważne jest wcześniejsze przeprowadzenie wywiadu z asystentami, aby uniknąć takiej sytuacji).
- Wyzwaniem jest określenie, jak długi powinien być czas trwania filmu VR - ze względu na duży wysiłek poznawczy osób niepełnosprawnych, które po raz pierwszy poruszają się w wirtualnej rzeczywistości
- dla niektórych osób samodzielne klikanie na hotspot lub pytania lub przechodzenie od sceny do sceny może być trudne do wykonania (z problemami z koordynacją i stresem)
- konieczne jest dodanie godzin szkoleniowych do procesu edukacji VR, cel: wiedza techniczna na temat obsługi sprzętu
- po wejściu do kolejnych scen wzrosła pewność klientów w korzystaniu ze sprzętu = być może dobrym pomysłem jest krótki pierwszy kontakt z VR, skoncentrowany na integracji ze sprzętem/sytuacją, a nie na celach edukacyjnych

- Podczas drugiej fazy testów 5 osób miało już wcześniej doświadczenie z VR - bardzo emocjonalne 5 minut w górach. Oczekiwali więc bardziej rozrywki niż celu edukacyjnego. Dobrze jest porozmawiać z nimi o celu: przygotowanie do przebywania w lesie w bardziej odpowiedzialny sposób, aby być tam nie tylko turystą, ale także asystentem trenerów outdoor learning. Historia VR była dobrą okazją dla osób niepełnosprawnych do rozwijania świadomości zasad związanych z przebywaniem w przyrodzie / lasach - jest to dobry punkt wyjścia do głębszego dialogu na temat tego, jak zachowywać się w przyrodzie.

Lista kontrolna:

- sprawdzenie, czy dana osoba nie boi się otwartej przestrzeni
- pytanie, czy dana osoba ma jakiekolwiek obawy lub negatywne skojarzenia związane z lasem
- sprawdzenie, czy dana osoba nie boi się psów
- sesja treningowa z przyzwyczajeniem się do kontrolerów, jeśli to konieczne
- sesja treningowa z ikonami, grafika do sterowania w goglach w razie potrzeby
- bardzo szczegółowe instrukcje krok po kroku, co zrobić, gdy widać wszystkie hotspoty naraz (np. najpierw audio, potem pytanie HS, a następnie punkt przejścia - DALEJ), aby uniknąć sytuacji, w której ktoś kliknie najpierw przycisk Dalej

Chwile radości:

Lubię moją historię na świeżym powietrzu i czuję jej potencjał oraz wpływ na tworzenie bardziej partycypacyjnego społeczeństwa dla osób niepełnosprawnych.

Faza testowa - pod względem kontaktu z ludźmi było miło.

Frustracje:

Było to dla mnie bardzo stresujące pod względem technicznym - nie wszystkie sceny działały, więc użyłem komputera, aby pokazać całą historię.

Jakość obrazu w goglach VR: obraz jest bardziej rozmyty i rozpikselowany - ma niższą jakość niż się spodziewałem. Wiem, że muszę zrozumieć, że rozciągam obraz na jeszcze mniejszym ekranie w zestawach VR ... Patrzę tylko na 25% pełnego obrazu ... jeśli mam wideo 4k, patrzę tylko na 1000 pikseli w tym momencie na goglach VR. Pozostałe 3 tys. pikseli jest wokół mnie. Ale jakość i potencjał wciągającego doświadczenia VR są rozczarowujące.

Kolejna faza testów była dla mnie bardzo przyjemna: z technicznego punktu widzenia wszystko było w porządku, a co najważniejsze: ludzie byli ogólnie zaangażowani i entuzjastyczni.

Pomysły na ulepszenia

Integracja aplikacji VR na platformie z aplikacją w goglach!
Zakładam, że wpływ na problem z moim opowiadaniem miała globalna aktualizacja aplikacji THE APP 1, a nie tylko moje ewentualne błędy w opowiadaniu, które starałem się na bieżąco poprawiać. Z punktu widzenia użytkownika nie może być tak, że coś działa w aplikacji na jednym medium (komputer), a nie działa na innym (gogle VR) - mam wrażenie, że kilkadziesiąt godzin mojej pracy poszło na marne.

Przydałaby się możliwość powiększenia liter w hotspocie pytania, aby były bardziej widoczne - teraz jest to niemożliwe w aplikacji THE APP 1.

Później te problemy zniknęły w aplikacji THE APP 2.

Opis możliwych trudności, jakie może napotkać przyszły doradca

Problem z utworzeniem sytuacji lustrzanego odbicia / rzutowania ekranu - aby zobaczyć na ekranie komputera to, co widzi osoba w goglach VR.

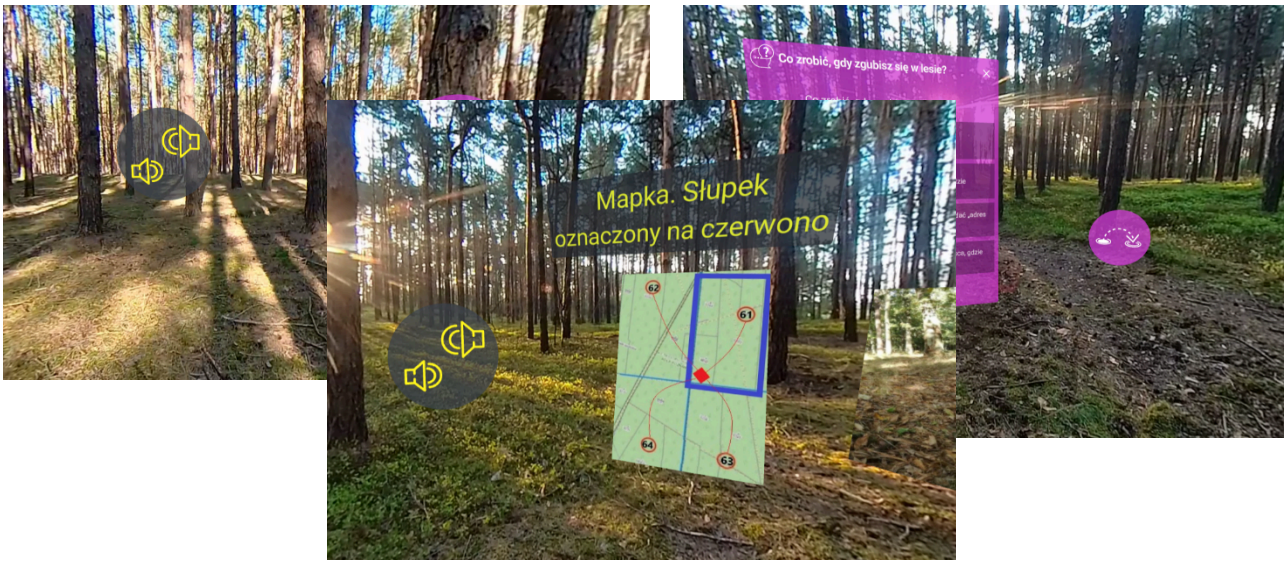
Możliwa jest również konfrontacja z trudnymi emocjami związanymi z tym, że osoby niepełnosprawne mają poczucie, że dla nich ten rodzaj pracy (asystent na zewnątrz) jest niemożliwy i brakuje wsparcia systemowego w zakresie aktywizacji (społecznej i zawodowej) oraz integracji i dostępności.

Zalecam wykorzystanie stworzonych scenariuszy jako materiału edukacyjnego (wiedza, umiejętności i postawy związane z przebywaniem w lesie), ale także jako materiału aktywizującego (wizja przyszłości: włączenie osób niepełnosprawnych do zespołów pracujących na świeżym powietrzu jako ekspertów z doświadczeniem).

Sesje VR mogą być częścią większego projektu aktywizacyjnego dla osób niepełnosprawnych - jako baza do nauki i poszerzania wdrażania podejścia outdoorowego.

2.2.2 PL - umiejętności twarde: Dostępne lasy

Imię i nazwisko doradcy	Anna Górka
Organizacja partnerska	Fundacja Imago
Kraj	Polska
Umiejętność	Hard (co zrobić, gdy zgubisz się w lesie)
Temat	Dostępne lasy



Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	**1 kobiety** **& 4 mężczyzn**

Wiek	Kobiety - 47 Człowiek 1 - 39 Człowiek 2 - 51 Man 3 - 36 Człowiek 4 - Radek

Istotne kwestie zdrowotne

Testerzy:

- 2 osoby z zaburzeniami psychicznymi (depresja) - 1 kobieta i 1 mężczyzna
- 1 osoba z zespołem Aspergera
- 1 osoba z porażeniem mózgowym, poruszająca się na wózku inwalidzkim, z niedowładem lewej ręki
- 1 osoba z niepełnosprawnością intelektualną, wysoko funkcjonująca

Kontekst życia
Jeden mężczyzna pracuje (z niepełnosprawnością intelektualną), a pozostali nie pracują. Wszyscy mężczyźni mieszkają z rodzicami. Tylko kobieta mieszka sama ze swoim kotem.

Faza procesu SE lub CC

Proces wyjaśniania mojemu klientowi.
4 osoby znam bezpośrednio, ponieważ pracowałem z nimi jako psycholog podczas poprzedniego projektu. Tylko mężczyźni z niepełnosprawnością intelektualną nie byli mi wcześniej znani.
Czułem się swobodnie rozmawiając i spędzając z nimi czas oraz wyjaśniając krok po kroku, jak działa VR w dobrej atmosferze (w poprzednim projekcie spędzaliśmy razem dużo czasu w ich mieszkaniach, ale także poza nimi: w kawiarni).

Przygotowałem ich, mówiąc im, jak będzie wyglądał proces (przebywanie na łonie natury, hotspoty, że mnie zobaczą).

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR
Ponieważ miałem problem z moją historią w goglach, pokazałem tylko kilka scen w goglach - potem pokazałem im całą historię na komputerze.
Trudne umiejętności: Wziąłem ze sobą mapę fizyczną, aby pokazać, jak wygląda dzielnica w lesie.

Proces tworzenia scenariusza VR

- Pomysł na VR na świeżym powietrzu i dostępne lasy - ulepszanie koncepcji i scenariusza - był dla mnie bardzo przyjemną i kreatywną pracą
- Problem w terenie i postprodukcji: nagrywałem w terenie, w lesie, na nierównym podłożu i kupiłem osłony na obiektyw. Ale w Insta360 studio zorientowałem się, że obraz na "łączeniu" jest rozmyty. Szukałem instrukcji, jak to "zszyć" - ale nie ma rozwiązania w tym przypadku i lepiej nie używać osłon obiektywu... To najlepszy sposób na poprawę obrazu / materiału filmowego...
- Próbuję edytować filmiki w Insta360 - zaznaczając trymem początek i koniec, wybierając redukcję szumów i stitching (ostatecznie wybieram w filmikach na których pracuję opcję normal, bo z przyklejoną osłoną obiektywu obraz jest gorszy, a z kalibracją jeszcze gorszy. Włączam tylko optical flow stitching i chromatic calibration), oraz color plus on.

Co nie działa w goglach (ogólny opis problemów i przykłady):

- Ogromne problemy (naprawdę ogromne!) z przeniesieniem historii z platformy VR do gogli VR! Na moim komputerze na platformie THE APP 1 app mogłem zobaczyć wszystkie

sceny w podglądzie i moją historię opublikowaną - i wszystko było w porządku. Ale w goglach treść nie była zintegrowana, mam na myśli głos i film. Był tylko głos (utworzony w ustawieniach sceny, nie jako hotspot audio), a film (timeline) był zamrożony; (Np. w scenie 1 był widoczny tylko tekst ("dostępny las") na początku i głos, ale film mogłem uruchomić tylko klikając cały czas kontrolerem na timeline. Ale był też moment, że scena numer jeden była ok w headsecie, ale druga czy trzecia nie była poprawna - np. nie było widocznego pytania HS itp... A gdy był tylko głos i nie szedł materiał/linia czasu, to nie było innych rzeczy jak hotspoty z pytaniami - bo były oparte na czasie. Była też sytuacja, że timeline był ok, ale nie było głosu... Okropne i frustrujące doświadczenie.

- Program (THE APP 1 app) miał problem z polskimi znakami (ą, ć, ż, ź...) - i tekst był nieczytelny, z lukami - niemożliwe do profesjonalnego testowania!
- Mnóstwo godzin samodzielnego debugowania treści, sprawdzania co jest nie tak w sytuacji, gdy moja historia działa na komputerze, ale nie działa w goglach. "Gorąca linia" z ekspertami VR, ale w końcu zmodyfikowałem i poeksperymentowałem z moim materiałem na własną rękę (i teraz w końcu działa - dzięki wielu godzinom spędzonym na platformie. Ale nadal nie rozumiem, dlaczego niektóre rozwiązania teoretycznie dostępne - nie działają w praktyce...).
- Brak narracji audio w scenach (dźwięk w tle, stworzony w ustawieniach, a nie jako audio HS).
- Film zamarzał.
- Nie działały hotspoty z pytaniami - sprawdzałem to wielokrotnie, pracując wiele godzin nad materiałem (ze względu na jego długość - mam 20 scen trwających łącznie ok. 20 minut): na platformie VR na laptopie jest ok, ale w goglach nie działa.
- Po kliknięciu ikony hotspotu przejścia - pojawia się komunikat: "Error"- związany z tym, że aplikacja nie "widzi" hotspotu Question, więc nie można przejść do następnej sceny .

Reakcje klientów

- Ogólnie panowała pozytywna atmosfera: klienci byli zainteresowani i otwarci na eksperymenty, a my wspólnie żartowaliśmy.
- Jeden mężczyzna (mężczyzna 3) czuł się trochę smutny i zły - ponieważ czuł, że jego ograniczenie ruchowe miało wpływ na brak możliwości pracy na łonie natury (wózek inwalidzki) i powiedział, że treść historii nie dotyczyła środowiska wspierającego osoby niepełnosprawne (emocje: frustracja, złość).
- Trudności w korzystaniu z kontrolerów VR przez osobę z niedowładem lewej ręki (mężczyzna 3).
- Ludzie zdecydowali się nie stać - używali gogli VR siedząc. Jedna osoba (mężczyzna 2) zasygnalizowała brak równowagi i dyskomfort (powiedział, że woli czytać książki).
- Niektóre osoby mówiły, że obraz w goglach jest rozmyty, nierealny dla nich - szczególnie osoba/kobieta, która na co dzień nosi okulary i nie nosi soczewek kontaktowych (miała trochę stresu, bo nie widziała wyraźnie rzeczywistości VR).
- Brak powracających hotspotów - gdy klienci klikali "Dalej" i zapominali kliknąć np. hotspot z pytaniem, musieliśmy zaczynać historię od początku...

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta

- osób niepełnosprawnych uznało VR za ogólnie interesujące doświadczenie
- pozytywna reakcja na historię na łonie natury
- osoby z niepełnosprawnością psychiczna (depresja) pozytywnie oceniły przydatność filmów VR do zainteresowania się pracą na świeżym powietrzu - historie VR oparte na

naturze i outdoorze zachęcają ludzi do podjęcia pracy, pokazują, że praca jest fajna i interesująca (Och! Chcę tak pracować!)
- osoba z niepełnosprawnością ruchową (porażenie mózgowe) oceniła film ogólnie pozytywnie - jako budzący chęć podróżowania, zwiedzania, ale nie widział siebie pracującego w terenie, choć podczas sesji VR zdał sobie sprawę, że lasy powinny być bardziej dostępne dla osób z niepełnosprawnościami
- zaletą są "spokojne sceny", z obrazami natury, bez pośpiechu, dające poczucie bezpieczeństwa
- osoba z niepełnosprawnością intelektualną - temat o prostokątach w lesie był trudny do zrozumienia. Nawet inne osoby bez barier intelektualnych o tym nie wiedzą. Jest to więc dla nich źródło nowych informacji. Analogia do "adresu" pomogła im ogólnie wyobrazić sobie, jak planowane są przestrzenie leśne.

Opis ewentualnych korekt

Decyzje z powodu niedziałającej aplikacji THE APP 1 w goglach (bez merytoryki):
- decyzja o wyeliminowaniu narracji audio tworzonych w ustawieniach scen i zamianie ich wszędzie na audio HS (być może tutaj widzę pozytywny wpływ audio HS - użytkownicy mogą kontrolować, zatrzymywać i odtwarzać historię - ale oczywiście można to zrobić za pomocą innego hotspotu, takiego jak "wstrzymaj wszystkie media")
- decyzja o dodaniu wszystkich ikon i przycisku HS (np. "dalej") od początku każdej sceny (eliminacja dynamicznego HS) - aby umożliwić przejście dalej, nawet jeśli coś nie działa
- decyzja o nieumieszczaniu wymaganych odpowiedzi w pytaniu HS (kiedy zaznaczyłem punkt "wymagane", HS nie działał poprawnie w goglach - nie wiem dlaczego)
- decyzja o nieużywaniu automatycznego przejścia (ponieważ jest ono oparte na osi czasu i gdy film jest zamrożony, nie działa)

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje

<u>Zalecenia:</u>

- bardzo ważny jest wcześniejszy wywiad z osobami niepełnosprawnymi na temat ich sytuacji zdrowotnej, ewentualnych przeciwwskazań do pracy w goglach (np. epilepsja)
- przygotowanie osób do nowych doświadczeń - w kontekście braku koordynacji ruchowej, braku wyczucia przestrzeni VR, braku przyzwyczajenia do pracy w VR np. warto pokazać na laptopie jedno zdjęcie z filmu, który za chwilę zobaczą w goglach
- warto zadbać o cichą i spokojną przestrzeń do sesji VR - ze względu na brak przyzwyczajenia do takiej formy pracy lub deficyty w skupieniu uwagi np. na pojawiających się przyciskach (nowa czynność i konieczność jej nauki, a także ogólne zamieszanie i ilość bodźców w pomieszczeniu)
- dbałość o zasady BHP: przed pierwszą sceną warto umieścić obszerną instrukcję dotyczącą możliwego odczuwania świata VR, np. uruchamiając gogle VR od razu przeniesiesz się w inne miejsce, które otacza Cię ze wszystkich stron, np. znajdziesz się na łące lub w lesie. W rzeczywistości nadal znajdujesz się w pokoju , ale widzisz i odczuwasz inną przestrzeń. Poczujesz się, jakbyś był w innym miejscu. Na tym właśnie polega wirtualna rzeczywistość.
- zapewnienie możliwości siedzenia podczas badania (najlepiej krzesło obrotowe)
- gdy od razu zobaczą Transition HS (Next = Idź dalej) - musimy dać im informację, że mogą kliknąć NEXT na samym końcu sceny, po wysłuchaniu historii lub udzieleniu odpowiedzi na pytanie

- zasada BHP: jeśli chcesz zdjąć gogle, podnieś prawą rękę (lub inny uzgodniony znak), a asystent pomoże ci natychmiast zdjąć gogle.
- warto rozpocząć pracę w goglach od scen plenerowych, przyjemnych dla oka i ucha (śpiew ptaków - może jakieś nagranie ptaków? muzyka świata?) - cel: obniżenie poziomu lęku, budowanie skojarzeń gogli z czymś przyjemnym dla osób niepełnosprawnych
- Ogólnie rzecz biorąc, język używany w VR powinien być "prostym językiem", dostosowanym do osób z niepełnosprawnością intelektualną. Niemniej jednak grupą docelową projektu "dostępny las" są osoby z niepełnosprawnością psychiczna, zespołem Aspergera (może z lekką niepełnosprawnością intelektualną?). Na przykład jest informacja: "Zainstaluj aplikację mapy na swoim telefonie" lub "numer slupa" - miałem założenie, że mają telefon i potrafią wgrać aplikację mapy (ale kobieta i jeden mężczyzna - nie wiedzą jak to zrobić... - potrzebują pomocy. Tak więc grupą docelową nie są osoby z niepełnosprawnością intelektualną).

- Wcześniejszy wywiad z osobą z niepełnosprawnością lub asystentem jest ważny, aby uniknąć ekspozycji na stresujące bodźce (las, otwarta przestrzeń z drzewami); aby uniknąć ram, które mogą powodować dyskomfort. Niektóre tematy mogą być dla nich trudne lub mogą ich po prostu nie lubić (mogą wywoływać negatywne skojarzenia, negatywne emocje - dlatego ważne jest wcześniejsze przeprowadzenie wywiadu z asystentami, aby uniknąć takiej sytuacji).
- wyzwaniem jest określenie, jak długi powinien być film VR - ze względu na duży wysiłek poznawczy osób niepełnosprawnych, które po raz pierwszy poruszają się w wirtualnej rzeczywistości. Ostatecznie zdecydowałem się skrócić film związany z twardymi umiejętnościami, skupiając się tylko na jednej kompetencji: co zrobić, gdy zgubisz się w lesie.
- dla niektórych osób samodzielne włączanie hotspotów lub pytań lub przechodzenie od sceny do sceny może być trudne do wykonania (z problemami z koordynacją i stresem)
- konieczne jest dodanie godzin szkoleniowych do procesu edukacji VR, cel: wiedza techniczna na temat obsługi sprzętu
- po wejściu do kolejnych scen wzrosła pewność klientów w korzystaniu ze sprzętu = być może dobrym pomysłem jest, aby pierwszy kontakt z VR był krótki, skoncentrowany na integracji ze sprzętem/sytuacją, a nie na celach edukacyjnych

<u>Lista odpraw:</u>

- sprawdzenie, czy dana osoba nie boi się otwartej przestrzeni
- pytanie, czy dana osoba ma jakiekolwiek obawy lub negatywne skojarzenia związane z lasem
- sesja treningowa z przyzwyczajeniem się do kontrolerów, jeśli to konieczne
- sesja treningowa z ikonami, grafika do sterowania w goglach w razie potrzeby
- bardzo szczegółowe instrukcje krok po kroku, co zrobić, gdy widać wszystkie hotspoty naraz (np. najpierw audio, potem pytanie HS, a następnie punkt przejścia - DALEJ), aby uniknąć sytuacji, w której ktoś kliknie najpierw przycisk Dalej

<u>Chwile radości:</u>

Podoba mi się moja historia na świeżym powietrzu i czuję jej potencjał oraz wpływ na tworzenie bardziej partycypacyjnego społeczeństwa dla osób niepełnosprawnych.

Faza testów - jeśli chodzi o kontakt z ludźmi - była miła.

Frustracje:

Było to dla mnie bardzo stresujące pod względem technicznym - nie wszystkie sceny działały, więc użyłem komputera, aby pokazać całą historię.

Jakość obrazu w goglach VR: obraz jest bardziej rozmyty i rozpikselowany - ma niższą jakość niż się spodziewałem. Wiem, że muszę zrozumieć, że rozciągam obraz na jeszcze mniejszym ekranie w zestawach VR ... Patrzę tylko na 25% pełnego obrazu ... jeśli mam wideo 4k, patrzę tylko na 1000 pikseli w tym momencie na goglach VR. Pozostałe 3 tys. pikseli jest wokół mnie. Jednak jakość i potencjał wciągającego doświadczenia VR są rozczarowujące.

Pomysły na ulepszenia
Integracja aplikacji VR na platformie z aplikacją w goglach!
Zakładam, że wpływ na problem z moim opowiadaniem miała globalna aktualizacja aplikacji THE APP 1, a nie tylko moje ewentualne błędy w opowiadaniu, które starałem się na bieżąco poprawiać. Z punktu widzenia użytkownika nie może być tak, że coś działa w aplikacji na jednym medium (komputer), a nie działa na innym (gogle VR) - mam wrażenie, że kilkadziesiąt godzin mojej pracy poszło na marne.

Przydałaby się możliwość powiększenia liter w hotspocie pytania, aby były bardziej widoczne - teraz jest to niemożliwe w aplikacji THE APP 1.

Opis możliwych trudności, jakie może napotkać przyszły doradca
Problem z utworzeniem sytuacji lustrzanego odbicia / rzutowania ekranu - aby zobaczyć na ekranie komputera to, co widzi osoba w goglach VR.
Także ewentualna konfrontacja z trudnymi emocjami związanymi z tym, że osoby niepełnosprawne mają poczucie, że dla nich taka praca (asystenta na zewnątrz) jest niemożliwa...

2.2.3 PL - umiejętności miękkie: Konstruowanie eko-kariery (zielone poradnictwo)

Imię i nazwisko doradcy	Anna Górka
Organizacja partnerska	Fundacja Imago
Kraj	Polska
Umiejętność	Miękki
Temat	Konstruowanie eko-kariery (zielone poradnictwo) - kariera w erze ekokryzysu: np. koordynator kampanii ekologicznych (wspieranie protestów na rzecz ochrony lasów) - zachęcanie osób niepełnosprawnych do konstruowania eko-karier

Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	**2 kobiety** **3 mężczyzn**

Wiek	Kobieta 1 - 47 Kobiety 2 - 44 Człowiek 1 - 43 Człowiek 2 - 39 Człowiek 3 - 29

Istotne kwestie zdrowotne

Testerzy:

- 3 osoby z zaburzeniami psychicznymi (depresja) - 2 kobiety i 1 mężczyzna
- 1 osoba z porażeniem mózgowym, poruszająca się na wózku inwalidzkim
- 1 osoba z zespołem Downa

Kontekst życia
1 kobieta i 2 mężczyzn pracuje (z depresją i zespołem Downa - praca w niepełnym wymiarze godzin), a reszta nie pracuje.

2 mężczyzn mieszka z rodzicami, a 1 z partnerką. Kobiety mieszkają same.

Dodatkowe informacje
Do rekrutacji osób do testów wykorzystano metodę kuli śnieżnej.

Jedna osoba (znam ją osobiście) po powrocie ze szpitala z powodu silniejszego epizodu depresyjnego, w "fazie remisji", zaprosiła na spotkanie testowe jeszcze 2 osoby ze szpitala.

Pozostałe dwie osoby znam z projektów dla osób niepełnosprawnych prowadzonych przez Fundację Imago.

Faza procesu SE lub CC

Proces wyjaśniania mojemu klientowi.
Mogłem swobodnie porozmawiać ze wszystkimi pięcioma osobami, spędzić z nimi czas i wyjaśnić krok po kroku, jak działa VR w dobrej atmosferze.

Dwóch z nich miało wcześniejsze doświadczenie z VR (ze mną), a ja pracowałem z nimi jako psycholog przy poprzednim projekcie) - mieliśmy dobrą przestrzeń do indywidualnego kontaktu.

Znam też 1 osobę w życiu prywatnym, a on zaprosił jeszcze 2 osoby - zacząłem spotkanie z nimi jako sesję grupową, a potem mieliśmy sesje indywidualne.

Przygotowałem ich, mówiąc im, jak proces będzie wyglądał w VR i czego mogą się spodziewać (przebywanie na łonie natury, mnóstwo ludzi, transparentów i głosów podczas spaceru protestacyjnego w celu ochrony lokalnego lasu w Krakowie).

Ponadto wcześniej pokazałem im okulary VR i kontrolery oraz wyjaśniłem technicznie, jak korzystać ze sprzętu.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR
Wszystkim 5 osobom w fazie przygotowawczej pokazałem na laptopie obrazy - zdjęcia z informacjami o proteście (widoczność i materiały promocyjne używane podczas kampanii), aby wizualnie zapoznać ich z tym, czego mogą się spodziewać.

Podzieliłem się też krótką historią o ochronie lasów w miastach.

Podczas naszej sesji grupowej z 3 osobami - miałem problem z moją historią w goglach (z osobami 2 i 3), więc pokazałem tylko 2 sceny w goglach, a następnie pokazałem im resztę historii na platformie aplikacji APP 1 za pomocą komputera.

Po sesji indywidualnej i grupowej pokazałem film 2D (około 19 minut) z konferencji prasowej przed urzędem miasta w Krakowie - jako szerszy kontekst dla aktywizmu leśnego i kwestii organizacyjnych podczas kampanii.

Proces tworzenia scenariusza VR

- Pomysł VR i zielonego poradnictwoa - ulepszenie koncepcji i scenariusza było dla mnie bardzo przyjemną i kreatywną pracą.
- Teren: Nagrywałem w terenie, podczas prawdziwych protestów społecznych, w których brałem udział. Nie używałem osłon obiektywu podczas nagrywania filmów, więc uniknąłem wyzwania "zszywania".
- Edytowałem filmy w insta360 - zaznaczając początek i koniec przycinania, wybierając redukcję szumów i formaty, takie jak bitrate itp.

Niestety, kolejne kroki były trudne - moje materiały nie działały na platformie THE APP 2 (zacinały się), więc ostatecznie zdecydowałem się stworzyć historię na aplikacji THE APP 1 - gdzie również konieczna była ciągła modyfikacja.

Droga do tego celu była długa i samotna - bez wsparcia technicznego, które jest naprawdę potrzebne.

Opisałem wszystkie wyzwania, które doprowadziły mnie do zmiany zdania i korzystania z platformy APP 1 zamiast APP 2 w moich e-mailach do czeskiego zespołu (mieliśmy razem gorącą linię na temat aplikacji APP 2 - wszystkie informacje są w e-mailu). W końcu dałem z siebie wszystko z aplikacją THE APP 1.

Tutaj opisuję tylko ogólny opis i przykłady problemów z aplikacją THE APP 1:

- Problemy z hotspotami na platformie - mogę bez problemu stworzyć hotspot - znam to środowisko, ale po stworzeniu całej historii - HS nie zadziałał... Nie da się w nie skutecznie klikać.
- Po wielu próbach zdecydowałem się usunąć wszystkie hotspoty, używając tylko narracji w tle (stworzonej w ustawieniach sceny, a nie jako hotspot audio) - skupiłem się na immersji, a nie na quizach.

- Problemy z przeniesieniem historii z platformy VR na gogle VR. Na moim komputerze na platformie THE APP 1 app mogłem zobaczyć wszystkie sceny w trybie podglądu i w mojej historii opublikowanej - i wszystko było w porządku. Ale w goglach na początku sceny 3 historia się zacięła/zamroziła (głos, obraz i cały film (oś czasu) został zamrożony). Nie ma możliwości kontynuowania filmu (brak HS = brak możliwości kliknięcia "Dalej").

Komunikacja z

2 osoby miały wcześniejsze doświadczenie z VR (ze mną) - przypomniałem im tylko temat i kwestie sprzętowe. Mieliśmy dobrą przestrzeń do indywidualnego kontaktu.

Dla 3 osób: na początku spotkania zapytałem ich:

- Czy miałeś wcześniej kontakt z VR?
- Jeśli tak, jakie są Twoje opinie/wrażenia na temat VR?

Był to ich pierwszy kontakt z VR, ale byli otwarci i wspierający (np. wspólne zakładanie gogli na głowę).

Na koniec zadałem wszystkim pytania:

- Jak się czułeś podczas testów?
- Czy zauważyłeś jakieś efekty w swoim ciele/emocjach?
- Co uważasz za najbardziej pozytywną część testów?
- Czy dostrzegasz jakieś negatywne aspekty testów?
- Czy chciałbyś ponownie skorzystać z VR?

- Czy nauczyłeś się czegoś nowego?
- Jak myślisz, w jaki sposób ten materiał może być pomocny?
- Co sądzisz o eko karierze - ogólnie i dla Ciebie osobiście?
- Czy słyszałeś już o idei zielonego poradnictwoa?

Reakcje klientów

- Ogólnie panowała pozytywna atmosfera: klienci byli zainteresowani, otwarci na eksperymenty, wspólnie żartowaliśmy.
- Ludzie zdecydowali się nie stać - korzystali z gogli VR siedząc.
- W końcu stworzyłem historię bez hot spotów - ponieważ na platformie był problem z tym rozwiązaniem, więc użyłem tylko wideo 360 i samej historii plus głosu w tle. W poprzednich fazach testowania niektóre osoby próbowały poradzić sobie z kontrolerami, pytaniami i zadaniami i było to dla nich wyzwaniem (np. tekst w hotspotach pytań był czasami zbyt długi) - więc teraz nie było trudności z używaniem kontrolerów VR - co podkreśliła 1 osoba, która miała wcześniejsze doświadczenie. Dla niego ten materiał w VR generował mniej stresu niż wcześniej.

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta

- osób niepełnosprawnych uznało VR za ogólnie interesujące doświadczenie
- pozytywna reakcja na historię na łonie natury
- Osoby z niepełnosprawnością psychiczna (depresją) pozytywnie oceniły przydatność filmów VR do zainteresowania się eko-karierą - historie VR oparte na naturze pokazują, że praca jest przyjemna i interesująca. Jednocześnie jednak uważają, że ciągłe przebywanie z ludźmi i ekspozycja społeczna mogą być dla nich zbyt duże.
- osoba z niepełnosprawnością ruchową (porażenie mózgowe) ogólnie pozytywnie oceniła film. W porównaniu z poprzednimi doświadczeniami z VR (kiedy był smutny, że na wózku inwalidzkim jest wykluczony z przebywania na łonie natury) - miał nowe pozytywne emocje związane z pomysłem wspierania i ochrony lasu za pomocą komputera, tworzenia grafiki, postów itp. Powiedział, że może jest to również możliwe dla osób takich jak on, poruszających się na wózkach inwalidzkich.

- osoby niepełnosprawne zakwalifikowały VR jako interesujące doświadczenie - dla wszystkich było to bardzo miłe doświadczenie, byli bardzo entuzjastyczni, nawet jeśli niektórzy z nich odczuwali stres (ekspozycja społeczna) lub VR w goglach zaciął się / zamarzł i nie mogli oglądać scen w VR, tylko na komputerze - ważne jest, aby być elastycznym w takich momentach. Miałem wcześniej doświadczenie, że coś może pójść nie tak, więc byłem przygotowany do korzystania z platformy na komputerze w takim przypadku...
- Jeden mężczyzna z zespołem Downa był bardzo entuzjastycznie nastawiony do VR. Powiedział, że lubi ludzi, dobrą pogodę, przebywanie na łonie natury - i było dla niego interesujące, że może to być praca (organizowanie kampanii ekologicznej), ale powiedział, że uwielbia swoją pracę w McDonald's, która jest blisko jego domu, więc nie chce zmieniać miejsca pracy.
- 2 kobiety z depresją były bardzo entuzjastycznie nastawione do tej historii. Powiedziały, że czują nadzieję dzięki takiemu podejściu do natury i takiemu zaangażowaniu, ale jeden mężczyzna z depresją powiedział, że nie ma teraz wystarczającej siły na taki aktywizm i wspieranie tego pomysłu. Ale dodatkowo powiedział, że dla niego proces tworzenia wideo lub projektowanie graficzne może być interesującą opcją na razie (ponieważ oznacza to mniejszy kontakt społeczny).
- Po jego odpowiedzi 1 kobieta zgodziła się, że również odczuwa pewien dyskomfort związany z "ekspozycją społeczną" na tak wielu ludzi w VR - może to być związane z ich lękiem społecznym i rozmawiamy więcej na ten temat.
- zawsze prowadziliśmy dialog i rozmowę po sesjach VR - i jest to bardzo ważna część, podsumowując, w celu wzmocnienia efektów uczenia się i zrozumienia celu prezentacji tego materiału VR.
- Nikt wcześniej nie zetknął się z ideą zielonego poradnictwoa - więc taki materiał VR i poradnictwo obejmujące tę perspektywę były dla nich naprawdę interesujące.

Opis ewentualnych korekt

Decyzje z powodu niedziałającej aplikacji w aplikacji APP 1:

- decyzja o wyeliminowaniu wszystkich hotspotów w historii (możliwy negatywny wpływ: użytkownicy nie mogą kontrolować, zatrzymywać i odtwarzać historii lub "wstrzymywać wszystkich mediów")
- decyzja o użyciu automatycznego przejścia (nadal opiera się na linii czasu i gdy film jest zamrożony, nie działa, ale możesz być w całej historii - bez korzystania z hotspotów)

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje

Zalecenia:

- Przygotowanie ludzi na nowe doświadczenie - np. warto pokazać na laptopie jedno zdjęcie z filmu, który za chwilę zobaczą w goglach.
- Dbałość o zasady BHP: przed pierwszą sceną warto umieścić obszerny instruktaż dotyczący możliwego odczuwania świata VR, np. uruchamiając gogle VR od razu przeniesiesz się w inne miejsce, które otacza Cię ze wszystkich stron, np. znajdziesz się w lesie. W rzeczywistości nadal znajdujesz się w tym pomieszczeniu, ale widzisz i

odczuwasz inną przestrzeń. Poczujesz się, jakbyś był w innym miejscu. Na tym właśnie polega wirtualna rzeczywistość.

- Wcześniejsza rozmowa z osobą niepełnosprawną jest ważna, aby uniknąć ekspozycji na stresujące bodźce (las, otwarta przestrzeń, inne osoby w VR); aby uniknąć ram, które mogą powodować dyskomfort - np. sprawdzenie, czy dana osoba ma lęk społeczny (ekspozycja społeczna w opowieści, niechęć do bycia w centrum wydarzeń, uczucie przytłoczenia liczbą osób).

Chwile radości:

Podoba mi się moja zielona historia i czuję jej potencjał (zielone poradnictwo) oraz wpływ na tworzenie bardziej partycypacyjnego społeczeństwa dla osób niepełnosprawnych.

Faza testów - pod względem kontaktu z ludźmi było miło. Osoby testujące scenariusz były zaangażowane i entuzjastyczne, co bardzo mnie ucieszyło.

Frustracje:

To było bardzo stresujące technicznie

- brak wsparcia technicznego w fazie przygotowawczej
- problemy w fazie testowania: nie wszystkie sceny działały, więc np. użyłem komputera, aby pokazać całą historię

Pomysły na ulepszenia

Konieczna aktualizacja platform - w tym doświadczenie użytkownika, eliminacja błędów, zapewnienie stabilności i działania systemu.

Wsparcie techniczne podczas podobnych projektów - całkowicie niezbędne.

Lepsza komunikacja w zespole = kluczowy czynnik usprawniający proces.

Opis możliwych trudności, jakie może napotkać przyszły doradca

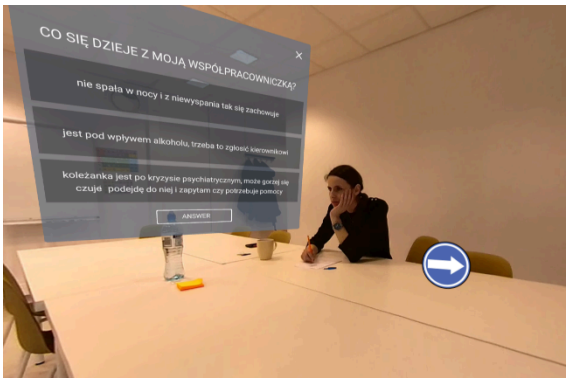
Zalecam wykorzystanie stworzonego scenariusza jako materiału edukacyjnego (wiedza, umiejętności i postawy związane z eko-karierą), ale także jako materiału aktywizującego (wizja przyszłości: włączenie osób niepełnosprawnych do zespołów pracujących na zielonych stanowiskach, np. przy kampaniach ekologicznych).

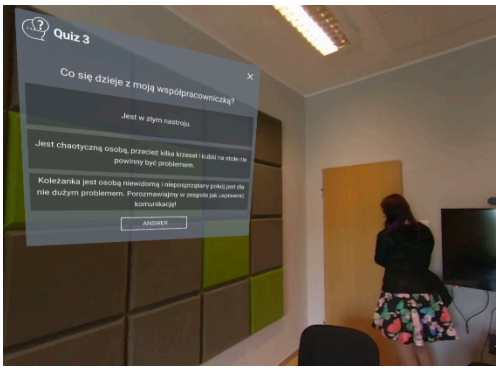
Sesje VR mogą być częścią większego projektu aktywizacji osób niepełnosprawnych w zielonym sektorze - wrażliwym na kwestie klimatyczne - jako podstawa do nauki i szerszego wdrażania zielonych miejsc pracy (i zielonego poradnictwoa).

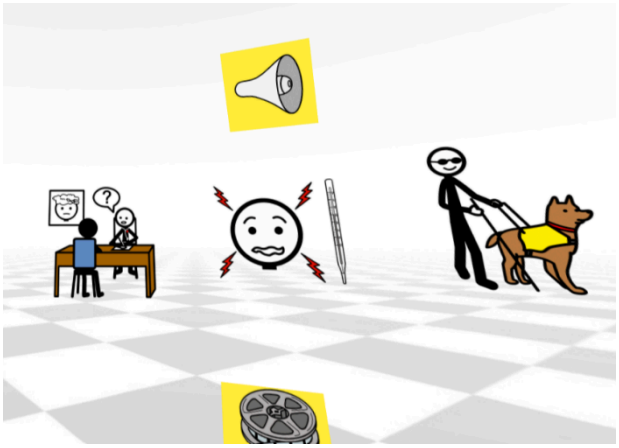
Poznanie tego tematu może być również wyzwaniem dla doradców. Jest to również praca ze stereotypami na temat osób niepełnosprawnych na rynku pracy i ich możliwości bycia częścią wielkiego zwrotu w kierunku zielonej gospodarki.

2.2.4 PL - umiejętności miękkie: Trening współczucia

Imię i nazwisko doradcy	Barbara Górka
Organizacja partnerska	Fundacja Imago
Kraj	Polska
Umiejętność	Umiejętności miękkie
Temat	Trening współczucia







Profilowanie klienta
Opis klienta

Płeć	**Mężczyzna - 5 osób** **Kobiety - 4 osoby**

Wiek	40, 37, 43, 35, 25, 30, 20, 23, 20

Istotne kwestie zdrowotne
1 - niepełnosprawność intelektualna i neurologiczna
2 - niepełnosprawność fizyczna i wada serca

3 - niepełnosprawność intelektualna

4 - niepełnosprawność intelektualna

5 - niepełnosprawność intelektualna

6- niepełnosprawność intelektualna

7 - Zespół Downa

8 - Zespół Downa

9 - niepełnosprawność intelektualna

Kontekst życia
Niektóre osoby pracują, głównie w zakładach pracy chronionej lub na przystosowanych stanowiskach na otwartym rynku pracy. Wykonują głównie proste prace fizyczne, w tym w hotelarstwie, prace produkcyjne.

W miejscu zatrudnienia spotykają się osoby z różnymi rodzajami niepełnosprawności, które nie mają wiedzy na temat niektórych niepełnosprawności i wcześniej z nimi nie współpracowały.

Dlatego ich stosunek do kolegów z nieznanymi niepełnosprawnościami opiera się głównie na przekonaniach i narracji publicznej (media, Internet).

Rozwinęli empatię wobec osób z podobnymi niepełnosprawnościami, podczas gdy brak rzeczywistych kontaktów z osobami z innymi niepełnosprawnościami oznacza, że zbyt często będą posługiwać się stereotypami na temat innych grup współpracowników.

Faza procesu SE lub CC

Opis
Film VR "Co-empathization training" dedykowany jest klientom z niepełnosprawnościami, przygotowującym się do podjęcia zatrudnienia, stażu lub praktyki w zróżnicowanym zespole, tj. zespole, w którym pracują osoby z różnymi rodzajami niepełnosprawności.

Film będzie również pomocny dla pracowników działów HR firm, które mają strategię zarządzania różnorodnością i są zainteresowane szkoleniami z zakresu współodczuwania dla swoich pracowników.

Proces wyjaśniania mojemu klientowi.
Wprowadzeniem do pracy w goglach VR była rozmowa z klientami na temat ich rzeczywistych kontaktów z osobami z różnymi rodzajami niepełnosprawności.

Klienci podawali również przykłady zaskakujących zachowań u innych osób niepełnosprawnych. Zastanawialiśmy się nad ich źródłem - czy wynikają one z doświadczonej niepełnosprawności, czy jednak bardziej z indywidualnych cech danej osoby.

Następnie przeszliśmy do instrukcji technicznych dotyczących pracy z VR.

Przeprowadziłem indywidualną diagnozę aktualnej sytuacji psychofizycznej każdego z testerów. Informowałem klientów o przeciwwskazaniach zdrowotnych do pracy w goglach oraz możliwych reakcjach organizmu w przypadku pierwszego kontaktu z wirtualną rzeczywistością.

Pokazałem im również ulotki nt. VR przygotowane w standardzie Easy To Read, bardziej przyjazne w odbiorze w szczególności przez osoby z niepełnosprawnością intelektualną. Porozmawialiśmy chwilę o wyjątkowych doświadczeniach klientów lub ich braku z filmami VR.

Z mojego doświadczenia wynika, że najskuteczniejszym szkoleniem wprowadzającym klientów z różnymi rodzajami niepełnosprawności w świat VR są zajęcia grupowe. Proces nauki podczas takiego spotkania rozpoczynamy od wspólnego określenia czym jest VR dla poszczególnych osób i z jakimi realnymi sytuacjami im się kojarzy. Klienci mogą również odebrać gogle, sterowniki itp. oraz zobaczyć zdjęcia osób testujących VR z poprzednich spotkań. Takie wprowadzenie pozwala doradcom dodatkowo wychwycić ewentualne nieporozumienia komunikacyjne i potencjalne bariery utrudniające aktywne uczestnictwo w zajęciach.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR

Klienci oglądali sceny, podczas których mogli wczuć się w trzy osoby z różnymi rodzajami niepełnosprawności, tj:

- kobieta z niepełnosprawnością wzroku,

- kobieta w kryzysie psychiatrycznym,

- kobieta z niepełnosprawnością układu moczowo-płciowego (po przebytym raku, z osłabionym układem odpornościowym).

Formalności

Jeden ekspert wziął udział w nagranym filmie poprzez doświadczenie (kobiety z niepełnosprawnością wzrokową) i 2 uczestników projektu, którzy odgrywali inne rodzaje niepełnosprawności.

W trakcie dalszych prac w projekcie planowane jest omówienie, czy do nagrań ilustrujących określony rodzaj niepełnosprawności można zaprosić mieszany zespół aktorów, tj. ekspertów poprzez doświadczenie i ekspertów poprzez wiedzę.

Proces tworzenia scenariusza VR

Etapy:
- Analiza potrzeb klientów planujących podjęcie zatrudnienia w zróżnicowanych zespołach osób niepełnosprawnych,
- Opracowywanie scenariuszy, konsultacje merytoryczne z ekspertami poprzez doświadczenie,
- Nagrywanie scen za pomocą kamery 360 stopni,
- Montaż filmów (Insta Studio, platforma aplikacji APP 1, autorskie testy w goglach)
- Testy z klientami niepełnosprawnymi,
- Zbieranie informacji zwrotnych,
- Modyfikacje folii, zgodnie z zaleceniami testera.

Reakcje klientów

- Ciekawość sceny w goglach, ale jednocześnie uogólnione obawy wynikające z pierwszego kontaktu z VR,
- W sytuacji, w której - pomimo otrzymanych instrukcji dotyczących korzystania z gogli, potwierdzonych ustnie przez klientów - techniczne aspekty VR były niezrozumiałe dla niektórych klientów, pojawiła się irytacja i mniejsza koncentracja na filmie,
- Niektórzy klienci potrzebowali czasu, aby poćwiczyć sterowanie filmami VR za pomocą kontrolerów,
- Wszyscy klienci potrzebowali przewagi w pierwszej scenie na hotspotach,
- zalecenie nagrywania filmów VR z ludźmi i w przestrzeniach, w których nie są przeprowadzane testy, aby uniknąć powielania danych, co może wywołać konsternację klientów na początku i wpłynąć na ich wejście w doświadczanie VR w goglach,
- dla niektórych klientów z niepełnosprawnościami bardziej efektywne będą zajęcia hybrydowe, tj. połączenie ćwiczeń z goglami i bez gogli podczas tej samej sesji, podczas gdy niektórzy klienci po krótkim wprowadzeniu mogą od razu pracować w goglach,
- Na skuteczność wykorzystania VR w aktywizacji zawodowej klientów wpłynie również to, czy mają oni już za sobą pierwsze doświadczenia zawodowe. Jeśli tak, to przygotowany film VR można wykorzystać na wcześniejszym etapie poradnictwoa. Dla osób, które po raz pierwszy wchodzą na rynek pracy, wspomniane zajęcia VR powinny być jednym z punktów kulminacyjnych po kilku etapach spotkań z doradcą.

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta
Zaskoczenie, że zachowanie osób z innymi niepełnosprawnościami może być mylące w (ocenie, przyczyny zachowania mogą być nieprawidłowo ocenione, a sytuacja jest nieadekwatna do),

- Refleksje na temat znaczenia właściwej komunikacji w miejscu pracy dla budowania przyjaznych relacji ze współpracownikami,

- refleksja jednej z osób, że być może trening koempatii musi być już wprowadzony do szkół, zwłaszcza tych dedykowanych osobom z jednym wiodącym rodzajem niepełnosprawności,

- Szkolenie pomaga również zrozumieć, kiedy należy zaoferować pomoc współpracownikom,

- Moim zdaniem, jako doradcy, film połączony z refleksyjną rozmową po zanurzeniu w VR rozwija kompetencje społeczne we wszystkich aspektach:

* wiedza (klient uzyskuje praktyczną wiedzę na temat innych niepełnosprawności),

* umiejętności (wskazując odpowiedzi w hotspotach pytań i rozmawiając z doradcą, klient rozwija umiejętności komunikacji interpersonalnej),

* nastawienie (klient uczy się otwartej kultury organizacyjnej).

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje

- Bardzo ważny jest wcześniejszy wywiad z klientem niepełnosprawnym na temat jego sytuacji zdrowotnej, czy przeciwwskazań do pracy w goglach, przykładowe pytania diagnostyczne:

Czy masz doświadczenie z epilepsją? Jeśli tak, jakie czynniki powodują ataki padaczki?

Czy doświadczyłeś kryzysu psychiatrycznego? Czy urojenia lub halucynacje są jednym z objawów choroby? Czy jesteś obecnie w remisji choroby?

Oczywiście, jeśli klient nie jest w stanie sam odpowiedzieć na powyższe pytania. Pytania, za zgodą klienta, mogą zostać zadane jego formalnemu opiekunowi.

- warto odpowiednio zaangażować opiekunów prawnych i/lub formalnych klientów, tj. spotkać się z nimi, aby wyjaśnić czym jest VR, umożliwić chętnym rodzicom obejrzenie filmu VR, zebrać dodatkowe informacje nt. lub przeciwwskazań zdrowotnych ich podopiecznych, ewentualnych obaw
- warto pokazać na laptopie jedno zdjęcie z filmu, który za chwilę zobaczą w goglach, ale nie całe sceny, bo to zmniejsza zainteresowanie VR w goglach,
- w pierwszej scenie warto umieścić obszerną instrukcję przetrwania w VR, np. Za chwilę znajdziesz się w scenie/miejscu filmowym, które otoczy Cię ze wszystkich stron. Poczujesz się jakbyś był w tym miejscu. To jest wirtualna rzeczywistość. Jeśli będziesz chciał ściągnąć gogle, podnieś je prawą ręką, asystent od razu pomoże Ci je zdjąć,
- potrzeba jeszcze większego uproszczenia języka, użycia słownictwa z codziennego życia klientów, również dla nazwy wirtualna rzeczywistość przydałaby się zamiana,
- niektórym klientom przeszkadza "zielona siatka bezpieczeństwa" - trzeba o tym poinformować przed wejściem do VR lub poszukać zdjęcia, jak to wygląda i wyświetlić klientowi z wyprzedzeniem,
- potrzebna jest sesja szkoleniowa, z przyleganiem do kontrolerów, ich obsługą, może też dołączeniem grafik z obrazkami jak wygląda sterowanie kontrolerami w goglach,
- potrzebne są bardzo szczegółowe instrukcje co robić krok po kroku, np. jeden z klientów nerwowo wystrzeliwał kontrolery w przestrzeń VR zanim znalazł hotspot przejścia, może przyda się wirtualna "tablica treningowa" do przećwiczenia sterowania kontrolerem

- Niektórzy mówili, że obraz w goglach jest dla nich rozmazany, inni, że ok, może to zależy od akomodacji oka klienta, jedna osoba nie widziała dokładnie tego, co jest na biurku w jednej ze scen, reemisja do wstępnej,

- warto włączyć w ten proces formalnych opiekunów klienta lub inne znaczące osoby, przedstawiając z wyprzedzeniem wyżej wymienione informacje. Możliwości pracy z VR,

- w wielu sytuacjach konieczne będzie skorzystanie z usług tłumacza języka migowego lub innego tłumacza ustnego, należy wcześniej omówić z tłumaczem jego rolę i zakres działań podczas sesji VR, np. jak osoba niesłysząca powinna komunikować się za pomocą gogli, dodatkowego systemu migowego itp.

- konieczne jest przygotowanie się do pracy z klientami niewerbalnymi, np. przy użyciu jednego z systemów AAC: https://arasaac.org/pictograms/search ,

- Konieczne jest również rozszerzenie materiałów wykorzystywanych w filmach VR o zdjęcia i inne sprawdzone materiały wizualne, które pozwolą doradcy skuteczniej pracować z klientami o niskim poziomie myślenia abstrakcyjnego.

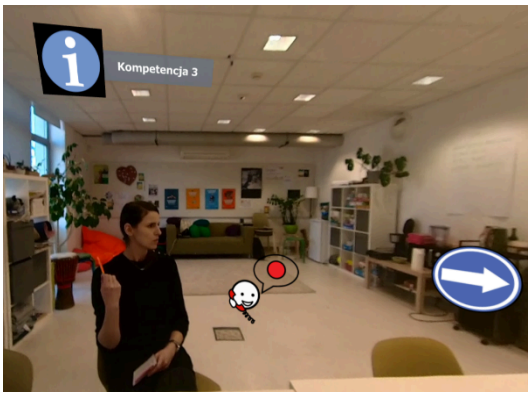
- Ważne jest, aby nagrywać filmy VR z zespołem zewnętrznych "aktorów", a nie tylko samych doradców, ponieważ niektórzy klienci, którzy widzą znajomego doradcę w goglach, koncentrują się bardziej na fakcie, że widzą przyjaciela, a nie na doświadczaniu samego ćwiczenia. Zalecenie stworzenia zespołu "aktorów", w tym osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności, do nagrań. Pomoże to zwiększyć atrakcyjność samego materiału i zwiększy identyfikację klientów z oglądanymi scenami.

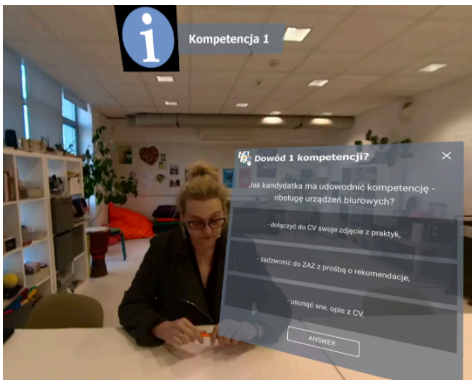
Moim zdaniem filmy VR będą bardzo przydatne w pokazywaniu różnorodności zawodów, zarówno pod względem technicznym (różne stanowiska, obowiązki), jak i psychologicznym

(efekt bezpiecznej "konfrontacji" klienta z przyszłym środowiskiem pracy, możliwość zweryfikowania swoich przekonań na temat możliwej pracy wraz z doradcą).

2.2.5 PL - umiejętności twarde: Zbieranie dowodów kompetencji do CV

Imię i nazwisko doradcy	Barbara Górka
Organizacja partnerska	Fundacja Imago
Kraj	Polska
Umiejętność	Umiejętności twarde
Temat	Temat: Zbieranie dowodów kompetencji do CV. Cel: Przygotowanie dowodów kompetencji na potrzeby procesu rekrutacji.





Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	**Mężczyzna - 4 osoby** **Kobiety - 1 osoba**

Wiek	40, 37, 43, 35, 25

Istotne kwestie zdrowotne
1 - niepełnosprawność intelektualna i neurologiczna
2 - niepełnosprawność fizyczna i wada serca
3 - niepełnosprawność intelektualna
4 - niepełnosprawność intelektualna
5 - niepełnosprawność intelektualna

Kontekst życia
Niektóre osoby pracują, głównie w zakładach pracy chronionej lub na przystosowanych stanowiskach na otwartym rynku pracy. Wykonują głównie proste prace fizyczne, w tym w hotelarstwie, prace produkcyjne.
Podczas rozmowy z potencjalnym pracodawcą opisujesz swoje kompetencje. Część z nich to kompetencje nieformalne, czyli takie, które nie wynikają z przebiegu edukacji szkolnej lub zatrudnienia.
Może byłeś wolontariuszem, a może pomagałeś swojej rodzinie w jakichś działaniach?
Są to również ważne umiejętności, które wymagają dowodów, że pracodawca jest ich pewien.

Wejście w rolę eksperta doradzającego innym ludziom pomaga wyeliminować niewiarę we własną sprawczość, zwiększa poziom kreatywności i odwagi w poszukiwaniu skutecznych rozwiązań.

Faza procesu SE lub CC
Opis

Film VR "Zbieranie dowodów kompetencji do CV" wspiera proces poradnictwoa zawodowego, nawiązując do popularnej w Polsce Metody Bilansu Kompetencji, która pomaga klientom rejestrować dowody ich kompetencji, głównie uzyskane nieformalnie.

Za pomocą filmu podkreślamy sprawczość i odpowiedzialność klientów za ich decyzje edukacyjne i zawodowe. W całożyciowym poradnictwoie zawodowym doradca pozostaje "ekspertem w swoim życiu", podczas gdy doradca jest ekspertem w procesie poradnictwoa. W filmie klient, poprzez "doradzanie" innym, rozwija swoje umiejętności analityczne i uczy się podejmować właściwe decyzje.

Cenny i bardzo przyjazny dla środowiska osób niepełnosprawnych jest sposób zbierania dowodów na zidentyfikowane kompetencje. Narracja, która sprawia, że każda aktywność klienta staje się bardziej wartościowa, pozwalając na opisanie swoich dotychczasowych osiągnięć językiem osobistego sukcesu, jest bardzo ważnym czynnikiem motywującym osoby radzące się do udziału w pełnym procesie MBK.

Proces wyjaśniania mojemu klientowi.

Wprowadzeniem do pracy w goglach VR była rozmowa z klientami na temat ich rzeczywistych kontaktów z osobami z różnymi rodzajami niepełnosprawności.

Klienci podawali również przykłady zaskakujących zachowań u innych osób niepełnosprawnych. Zastanawialiśmy się nad ich źródłem - czy wynikają one z doświadczonej niepełnosprawności, czy jednak bardziej z indywidualnych cech danej osoby.

Następnie przeszliśmy do instrukcji technicznych dotyczących pracy z VR.

Przeprowadziłem indywidualną diagnozę aktualnej sytuacji psychofizycznej każdego z testerów. Informowałem klientów o przeciwwskazaniach zdrowotnych do pracy w goglach oraz możliwych reakcjach organizmu w przypadku pierwszego kontaktu z wirtualną rzeczywistością.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR

W ramach wprowadzenia do filmu klient dowiaduje się, że będzie mógł doradzać poszukującemu pracy w wyborze dowodów jego kompetencji. Narracja prowadzona językiem gry - "pomóż innym w poszukiwaniu..." - jest świadomym zabiegiem, który ma na celu wprowadzenie wesołej, luźnej atmosfery, która jednocześnie zwiększy poziom kreatywności klienta w analizie możliwych dowodów kompetencji.

Formalności

W nagranym filmie wzięły udział dwie osoby, które wcieliły się w rolę kandydata do pracy jako pomoc kuchenna, której potrzebą jest zebranie dowodów kompetencji jako potwierdzenie opisów zawartych w CV.

Proces tworzenia scenariusza VR

Etapy:
- Analiza potrzeb klientów przygotowujących CV z potwierdzeniem kompetencji dla przyszłego pracodawcy,
- Opracowywanie scenariuszy, konsultacje merytoryczne z ekspertami poprzez doświadczenie,
- Nagrywanie scen za pomocą kamery 360 stopni,
- Montaż filmów (Insta Studio, platforma VIAR 360, autorskie testy w goglach)
- Testy z klientami niepełnosprawnymi,
- Zbieranie informacji zwrotnych,
- Modyfikacje folii, zgodnie z zaleceniami testera.

Reakcje klientów

- Ciekawość sceny w goglach, ale jednocześnie uogólnione obawy wynikające z pierwszego kontaktu z VR,
- W sytuacji, w której - pomimo otrzymanych instrukcji dotyczących korzystania z gogli, potwierdzonych ustnie przez klientów - techniczne aspekty VR były niezrozumiałe dla niektórych klientów, pojawiła się irytacja i mniejsza koncentracja na filmie,
- Niektórzy klienci potrzebowali czasu, aby poćwiczyć sterowanie filmami VR za pomocą kontrolerów,
- Wszyscy klienci potrzebowali przewagi w pierwszej scenie na hotspotach,

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta

- Pozytywna reakcja na konwencję gry, w której klient pomaga wirtualnemu kandydatowi w zbieraniu dowodów kompetencji,

- niektóre opisy kompetencji były mniej zrozumiałe dla klientów, np. wykazanie się dobrą komunikacją interpersonalną - > w takich sytuacjach warto wprowadzić "przerwy" na trening, cel bieżącego powrotu do aktualnej sesji oraz wspólne definiowanie słów, które są wyzwaniem dla klienta,

- Klienci cieszyli się z wyboru dobrych odpowiedzi, ich zaangażowanie rosło, coraz bardziej identyfikowali się z osobą kandydata do pracy.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje

- Bardzo ważny jest wcześniejszy wywiad z OzN na temat jej sytuacji zdrowotnej, czy przeciwwskazań do pracy w goglach,

- warto odpowiednio zaangażować opiekunów prawnych i/lub formalnych klientów, tj. spotkać się z nimi, aby wyjaśnić, czym jest VR, umożliwić chętnym rodzicom obejrzenie filmu VR, zebrać dodatkowe informacje na temat przeciwwskazań zdrowotnych ich podopiecznych, ewentualnych obaw,

- warto pokazać na laptopie jedno zdjęcie z filmu, które zaraz zobaczą w goglach, ale nie całe sceny, bo to zmniejsza zainteresowanie VR w goglach,

- W pierwszej scenie warto umieścić obszerne instrukcje dotyczące przetrwania VR, np. Za chwilę znajdziesz się w scenie / miejscu filmowym, które otoczy Cię ze wszystkich stron. Poczujesz się jakbyś był w tym miejscu. To jest wirtualna rzeczywistość. Jeśli będziesz chciał ściągnąć gogle, podnieś je prawą ręką, asystent od razu pomoże Ci je zdjąć,

- potrzeba jeszcze większego uproszczenia języka, wykorzystania słownictwa z codziennego życia klientów, również dla nazwy wirtualna rzeczywistość przydałby się zamiennik,

- niektórym klientom przeszkadza "zielona siatka bezpieczeństwa" - trzeba o niej poinformować przed wejściem do VR lub poszukać zdjęcia, jak wygląda i pokazać klientowi z wyprzedzeniem,

- potrzebne jest szkolenie, z przyczepiania się do kontrolerów, ich obsługi, może też dołączania grafik z obrazkami, bo to wygląda jak sterowanie kontrolerami w goglach,

- Potrzebne są bardzo szczegółowe instrukcje, co robić krok po kroku, np. jeden z klientów nerwowo wystrzelił kontrolery w przestrzeń VR, zanim znalazł hotspot przejścia, być może przydatna będzie wirtualna "tablica treningowa" do ćwiczenia kontroli kontrolera,

- trzeba zwiększyć poziom - ikona hotspotu kontratakuje,

- potrzeba uproszczenia języka w tekstach pisanych i audio (standard Easy to Read),

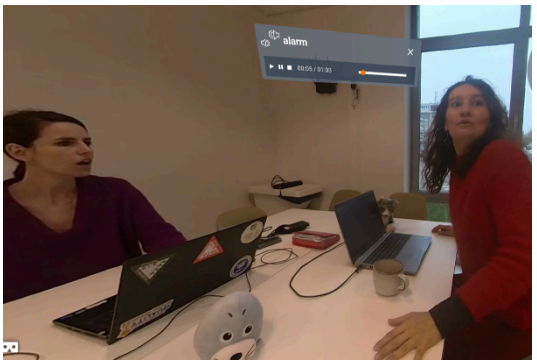
- nagrania audio poszczególnych scen były zbyt ciche dla niektórych klientów, konieczność zapewnienia dobrej jakości nagrań kamerą 360, być może zastosowanie dodatkowych mikrofonów krawatowych, a przynajmniej zadań do dyktowania aktorom,

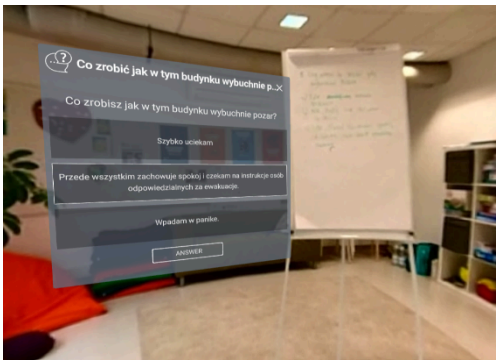
- niezbędny dodatek do procesu edukacji VR w postaci godzin szkoleniowych, cel: wiedza techniczna z zakresu obsługi sprzętu.

Film "Zbieranie dowodów kompetencji" może być ciekawym narzędziem dla doradcy w przypadku braku gotowości klienta do analizy własnej sytuacji. Utożsamienie się z wirtualnym kandydatem do pracy ułatwia mu zaprojektowanie swoich wątpliwości, obaw czy nadziei związanych z procesem poszukiwania pracy. Proponowane scenki, które mogą być rozbudowywane o wątki kolejnych komedii, wspierają także rozwój krytycznego myślenia klienta i podnoszą poziom sprawności osobistej.

2.2.6 PL - umiejętności miękkie: Bezpieczne wyjście z pracy w sytuacji awaryjnej

Imię i nazwisko doradcy	Anna Janus
Organizacja partnerska	Fundacja Imago
Kraj	Polska
Umiejętność	miękki
Temat	Bezpieczne wyjście z pracy w sytuacji awaryjnej.





Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	**4 mężczyzn** **1**

Wiek	4 mężczyzn - 30, 36,42,44 1 kobieta - 26

Istotne kwestie zdrowotne

- W szkoleniu może wziąć udział osoba z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim. Powinna ona funkcjonować na wysokim poziomie.
- osoba z niepełnosprawnością intelektualną - zespół Downa. Wysoko funkcjonująca osoba z wyuczonymi umiejętnościami radzenia sobie z abstrakcyjnymi sytuacjami

- osoba z niepełnosprawnością słuchową - osoba niesłysząca. Ma również ograniczoną mobilność i lekką niepełnosprawność intelektualną
- osoba z niepełnosprawnością intelektualną - zdiagnozowany mozaikowy zespół Downa
- osoba z ograniczoną percepcją po wypadku

Kontekst życia

Osoba z orzeczeniem o niepełnosprawności, która chce poddać się rehabilitacji zawodowej, podejmuje pracę jako asystent administracyjny. W ramach szkolenia musi zrozumieć, że gwarantem jego bezpieczeństwa jest właściwe zachowanie w sytuacji zagrożenia. Kontekst filmu dotyczy sytuacji opuszczenia budynku z uwzględnieniem wszystkich przepisów prawa i zasad bezpieczeństwa.

Dodatkowe

Szkolenie będzie skierowane do osoby, która potrafi czytać i pisać, rozumie podstawowe polecenia związane z ruchem.

Faza procesu SE lub CC

Opis

Jednym z zadań doradcy zawodowego jest przygotowanie klienta do adaptacji w nowym miejscu pracy, w tym w związku z realizacją zadań obowiązkowych. Takim zadaniem jest obowiązkowe szkolenie z zasad bezpieczeństwa. Jednym z ważnych momentów - z punktu widzenia bezpieczeństwa i prawa - jest zapoznanie pracownika z zasadami bezpieczeństwa. Są to procedury, bez których niemożliwe jest nawiązanie współpracy. Film przedstawia procedurę nauki bezpieczeństwa na przyszłym stanowisku pracy w odniesieniu do zasad ochrony przeciwpożarowej. Osoba niepełnosprawna musi wiedzieć, jak reagować w sytuacji zagrożenia. Osoba z niepełnosprawnością intelektualną zapoznaje się z instrukcją ochrony przeciwpożarowej, zdaje test wiedzy, który jest częścią procesu zatrudnienia w Polsce. Szkolenie może być również skierowane do pracowników już zatrudnionych, którzy muszą zaktualizować swoje kompetencje w zakresie zasad bezpieczeństwa.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR

W ramach tej procedury należy przygotować: instrukcję bezpieczeństwa pożarowego w ETR dotyczącą bezpieczeństwa firmy.

Formalności

Przed szkoleniem należy podpisać dokumenty związane z możliwością korzystania z VR przez osobę o specjalnych potrzebach. Powinna zostać zapoznana z informacją, że istnieje ryzyko wystąpienia padaczki lub stanów lękowych. Powinna być świadoma tego, co się dzieje. Rozmowa powinna być skuteczna

Proces tworzenia scenariusza VR

1. Scenariusz budowany jest w oparciu o realne potrzeby zdiagnozowane w polskim systemie zatrudnienia i zabezpieczenia osób ze specjalnymi potrzebami.
2. Proces pisania skryptu został omówiony z terapeutami Zakładu Aktywności Zawodowej w Lubaniu (Polska), tak aby spełniał zarówno standardy prawne, jak i merytoryczne 3. Napisany skrypt został omówiony z ekspertami przez doświadczenie i zespół VR.

Reakcje klientów

1. Komunikacja z klientem jest bardzo ważna na każdym poziomie korzystania z VR.
2. Najpierw wyjaśnij, co się stanie - krok po kroku, przedstaw całą procedurę tak szczegółowo, jak to możliwe;
3. Informowanie o zagrożeniach
4. Używaj prostego języka - zarówno na poziomie komunikacji przed, jak i w trakcie.
5. Daj klientowi czas na przyzwyczajenie się do VR i nauczenie się, jak z niego korzystać.
6. Ciągle jesteśmy pytani o to, co dzieje się podczas korzystania z gogli. Mamy podgląd na to, gdzie znajduje się klient i razem z nim komentujemy to, co się dzieje.
7. Zgadzamy się na proces informowania o złym samopoczuciu

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta

1. Klienci chcą przetestować VR na siedząco - kiedy próbujesz wstać - czasami masz zawroty głowy.
2. Do współpracy z niesłyszącym klientem niezbędne jest: posiadanie tłumacza migowego do współpracy, uzgodnienie z nim zasad informowania o bezpieczeństwie.
3. Bądź w stałym kontakcie z klientem - rozmowa jest bardzo potrzebna.
4. Cała obsługa VR powinna być w ETR i powinien istnieć opis. Wszystko (menu techniczne) powinno być w języku klienta.
5. Klienci są zafascynowani wirtualną rzeczywistością - w efekcie trzeba ograniczyć ich kontakt.

Pomysły na ulepszenia

1. Używanie języka ojczystego na poziomie technicznym i merytorycznym; dzięki temu klient czuje się bezpiecznie i rozumie treści, które są do niego kierowane. Jest to bardzo ważne z perspektywy osoby z zespołem Downa, która ma problemy z myśleniem abstrakcyjnym. Ta

sama kwestia dotyczy stosowania czcionek bezszeryfowych, które pozwolą osobom z niepełnosprawnością intelektualną na płynne czytanie tekstu

2. Korzystanie z ETR - należy przestrzegać pełnego procesu procedur korzystania z czytelnego języka. Wzmacnia to poczucie zaufania u klientów, nie czują się oni wykluczeni z korzystania z, jakkolwiek, wymagającego sprzętu

3. Szkolenie i przyzwyczajenie klientów do google - klienci zgłaszali, że potrzebują czasu na zrozumienie samego sprzętu (jak "strzelać" odpowiedziami, jak przejść do następnego poziomu, jak reagować na tekst i narrację) i dopiero wtedy mogą przejść odpowiednie szkolenie.

4. Szkolenia grupowe (kilka osób) działają dobrze, klienci prowadzą ze sobą dialogi, co pokazuje, czy nastąpił wzrost wiedzy. Doradca zawodowy odniesie większy sukces, pracując w małym zespole, ponieważ sprzęt VR wywołuje bardzo pozytywne emocje, a klienci opowiadają sobie nawzajem o treści szkolenia, wzmacniając w ten sposób proces nabywania kompetencji.

5. Klienci bardzo często zwracali uwagę na głos - narrację podczas szkolenia - że nie był wystarczająco głośny, ani wystarczająco cichy. Głośność nie jest jednolita w całym szkoleniu.

6. Osoby z zespołem Downa często zadają pytania, ale muszą podczas nich utrzymywać kontakt wzrokowy - oznacza to, że prawdopodobnie będą zdejmować Google za każdym razem, gdy zadadzą pytanie. Oznacza to konieczność przeznaczenia większej ilości czasu na szkolenie tych osób. 8. Podczas szkolenia niektórzy uczestnicy doświadczają również negatywnych emocji - raczej związanych z zaprzestaniem korzystania z Google, konieczne jest stosowanie technik, które wyeliminują takie sytuacje

7. W przypadku tego odgrywania ról klienci chcą pokazać całe wydarzenie później w prawdziwej sytuacji - odegrać tę samą scenę, co w rzeczywistości wirtualnej. 8. Niektórzy klienci, którzy bardzo mocno doświadczyli ekspresji aktorki, próbowali powielać jej ruchy podczas treningu. Oznacza to, że cały obraz powinien być wyciszony - przekaz kierowany do osób niepełnosprawnych powinien być stonowany pod względem tempa. 9. Klienci z zespołem Downa chcą dużo wiedzieć o aktorce.

8. Niezwykle ważne jest, aby schematy wykorzystywane w filmach były konsultowane z osobami odpowiedzialnymi za bezpieczeństwo przeciwpożarowe

Opis możliwych trudności, jakie może napotkać przyszły doradca

1. Proces powinien być zindywidualizowany dla klienta - dlatego każda osoba musi być w stanie "przyzwyczaić się do wirusowych okularów".

2. Mogą wystąpić skrajne reakcje - radość, podekscytowanie, niechęć i strach. Im spokojniejszy przekaz w filmie, tym mniejsze prawdopodobieństwo wystąpienia tych trudności. Podczas naszych testów obecny był psycholog, który analizował zachowania osób niepełnosprawnych.

3. Problemy techniczne - konieczny jest stały kontakt z ekspertem VR. Takie sytuacje mogą powodować różne reakcje u osób z niepełnosprawnością intelektualną - może to być powodem irytacji lub zniechęcenia podczas szkolenia.

4. Scenki powinny być krótkie i zwięzłe - każda z nich powinna być omawiana na bieżąco

<u>Umiejętności twarde:</u>

1. **Techniczne umiejętności obsługi VR:** Osoba zdobędzie umiejętności techniczne związane z obsługą urządzeń VR. Będzie w stanie obsługiwać gogle, rozumieć ich funkcje i poruszać się po interfejsie użytkownika.

2. **Zrozumienie procedur ewakuacyjnych:** Dzięki interaktywnym doświadczeniom VR dana osoba zdobędzie konkretną wiedzę na temat procedur ewakuacyjnych. Zidentyfikuje drogi ewakuacyjne, ścieżki ewakuacyjne i bezpieczne metody ewakuacji z miejsca pracy.

3. **Ocena sytuacji awaryjnych:** Symulacja VR umożliwi osobie rozpoznanie sytuacji awaryjnych, ocenę zagrożeń i podejmowanie decyzji w stresujących okolicznościach.

Wszystkie te umiejętności są bardzo cenne dla osób z niepełnosprawnością intelektualną, pozwalając im lepiej radzić sobie z ewakuacją w miejscu pracy w rzeczywistych scenariuszach. Regularne angażowanie się w symulacje rzeczywistości wirtualnej może wspierać rozwój tych kompetencji, prowadząc do zwiększenia bezpieczeństwa i komfortu podczas ewakuacji.

Potencjalne problemy:

1. **Dostosowanie do zrozumienia technologii:** Korzystanie z urządzeń VR może stanowić wyzwanie dla osób z niepełnosprawnością intelektualną w zrozumieniu funkcjonalności i aspektów operacyjnych, potencjalnie utrudniając ich wykorzystanie i zrozumienie celu testowania.

2. **Zróżnicowane zdolności poznawcze:** Różnice w zdolnościach poznawczych osób z niepełnosprawnością intelektualną mogą utrudniać im zrozumienie złożonych zadań lub scenariuszy VR, komplikując ich zaangażowanie w proces testowania.

3. **Wrażliwość sensoryczna:** Niektórzy użytkownicy mogą wykazywać nadwrażliwość na bodźce sensoryczne generowane przez gogle VR, powodując dyskomfort lub dezorientację podczas testów.

4. **Przeszkody komunikacyjne:** Skuteczne przekazywanie celów testu, instrukcji i oczekiwanych reakcji w środowisku wirtualnym osobom z niepełnosprawnością intelektualną może stanowić wyzwanie komunikacyjne dla doradcy.

5. **Poruszanie się po instrukcjach:** Niektórzy użytkownicy mogą mieć trudności ze zrozumieniem lub wykonaniem złożonych zadań określonych podczas testu, co prowadzi do trudności w przestrzeganiu instrukcji.

6. **Reakcje emocjonalne:** Różnorodne bodźce środowiska VR mogą wywoływać różne reakcje emocjonalne u osób z niepełnosprawnością intelektualną, potencjalnie wpływając na ich interakcje w ramach scenariusza testowego.

7. **Potrzeby wsparcia:** Dodatkowe wsparcie lub pomoc mogą być niezbędne dla niektórych użytkowników do poruszania się po środowisku VR, wpływając na ogólny przebieg sesji testowej.

8. **Wyzwania związane z interakcją interfejsu:** Osoby z niepełnosprawnością intelektualną mogą napotykać przeszkody w manewrowaniu interfejsem VR lub wykonywaniu precyzyjnych działań, potencjalnie ograniczając ich aktywne zaangażowanie.

9. **Wymagania dotyczące dostosowywania treści:** Dostosowanie treści VR do specyficznych potrzeb osób z niepełnosprawnością intelektualną ma kluczowe znaczenie dla zapewnienia integracyjnego i skutecznego doświadczenia testowego.

10. **Zmienność reakcji i potencjalne zmęczenie:** Użytkownicy z niepełnosprawnością intelektualną mogą wykazywać różne reakcje na doświadczenia VR, a wydłużony czas trwania testów może prowadzić do przeciążenia sensorycznego lub wyczerpania.

11. **Orientacja i świadomość przestrzenna:** Niektórzy użytkownicy mogą mieć trudności z orientacją lub świadomością przestrzenną w środowisku VR, co wpływa na ich interakcję ze scenariuszami testowymi.

12. **Zapamiętywanie informacji:** Trudności mogą pojawić się w przechowywaniu instrukcji lub informacji prezentowanych w środowisku VR, wpływając na zdolność użytkownika do dokładnego wykonywania zadań.

Radząc sobie z tymi wyzwaniami, doradca zawodowy powinien wykazać się zdolnością adaptacji, zapewnić dostosowane wsparcie oraz zachować wrażliwe i empatyczne podejście, aby zapewnić optymalne doświadczenie testowe osobom z niepełnosprawnością intelektualną.

Aby wspierać klientów z niepełnosprawnością intelektualną jako doradca zawodowy, niezbędne są pewne umiejętności i podejście. Oto kluczowe aspekty obsługi takich klientów:

1. **Empatia i zrozumienie:** Wykazanie się empatią wobec klientów z niepełnosprawnością intelektualną ma kluczowe znaczenie. Ważne jest zrozumienie ich perspektywy i doświadczeń życiowych.

2. **Dostosowana komunikacja:** Umiejętność dostosowania metod komunikacji do indywidualnych potrzeb klienta. Może to obejmować jasne, proste instrukcje,

wykorzystywanie różnych narzędzi komunikacyjnych (np. pomocy wizualnych, metod interaktywnych) i cierpliwość w komunikacji.

3. **Cierpliwość i wsparcie:** Doradca zawodowy musi być cierpliwy i gotowy do zapewnienia wsparcia w procesie poradnictwoa, dając klientowi wystarczająco dużo czasu na zrozumienie, rozważenie i zareagowanie na porady dotyczące kariery.

4. **Dostosowanie narzędzi i materiałów:** Niektórzy klienci mogą wymagać specjalnie dostosowanych narzędzi lub materiałów, aby zrozumieć prezentowane informacje. Dostarczanie informacji w przystępny i dostosowany sposób ma kluczowe znaczenie.

5. **Współpraca z zespołami specjalistów:** W niektórych przypadkach współpraca z innymi specjalistami (np. terapeutami zajęciowymi, psychologami) może być konieczna w celu zapewnienia kompleksowej pomocy klientom z niepełnosprawnością intelektualną.

6. **Ciągłe uczenie się i doskonalenie umiejętności:** Ciągłe poszerzanie wiedzy na temat różnych niepełnosprawności intelektualnych, metod komunikacji i strategii wsparcia jest niezbędne do skutecznej pracy z takimi klientami.

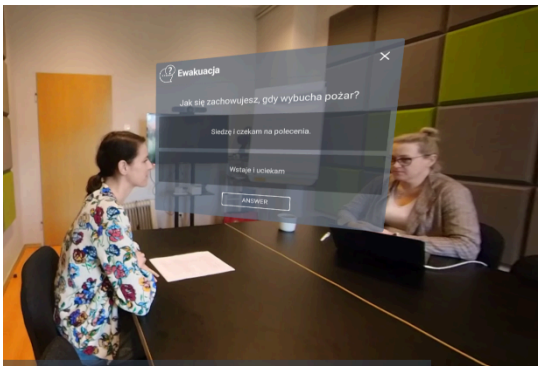
7. **Indywidualne podejście:** Indywidualne podejście do każdego klienta ma kluczowe znaczenie. Wspieranie klienta obejmuje uwzględnienie jego celów, umiejętności i ograniczeń w procesie poradnictwoa.

8. **Budowanie zaufania:** Nawiązanie zaufanej relacji z klientem ma kluczowe znaczenie. Pozwala to na lepsze zrozumienie ich potrzeb i współpracę w celu osiągnięcia celów zawodowych.

Wspieranie i doradzanie klientom z niepełnosprawnością intelektualną wymaga wrażliwości, zrozumienia i zaangażowania w kształtowanie ich ścieżek kariery i wyborów życiowych.

2.2.7 PL - umiejętności twarde: Zdobywanie podstawowych umiejętności w sytuacjach awaryjnych

Imię i nazwisko doradcy	Anna Janus
Organizacja partnerska	Fundacja Imago
Kraj	Polska
Umiejętność	twarde
Temat	Zdobywanie podstawowych umiejętności w sytuacjach awaryjnych



Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	**1 Kobieta** **4**

Wiek	4 mężczyzn - 30, 36,42,44 1 kobieta - 26

Istotne kwestie zdrowotne

- W szkoleniu może wziąć udział osoba z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim. Powinna ona funkcjonować na wysokim poziomie.
- Osoba z niepełnosprawnością intelektualną - zespołem Downa. Wysoko funkcjonująca osoba z wyuczonymi umiejętnościami radzenia sobie z abstrakcyjnymi sytuacjami
- Osoba z niepełnosprawnością słuchową - osoba niesłysząca. Ma również ograniczoną mobilność i lekką niepełnosprawność intelektualną
- Osoba z niepełnosprawnością intelektualną - zdiagnozowany mozaikowy zespół Downa
- Osoba z ograniczoną percepcją po wypadku

Kontekst życia

Osoba z orzeczeniem o niepełnosprawności, która chce poddać się rehabilitacji zawodowej, podejmuje pracę jako asystent administracyjny. W ramach szkolenia musi zrozumieć, że gwarantem jego bezpieczeństwa jest właściwe zachowanie w sytuacji zagrożenia. Kontekst filmu dotyczy sytuacji opuszczenia budynku z uwzględnieniem wszystkich przepisów prawa i zasad bezpieczeństwa.

Dodatkowe

Szkolenie będzie skierowane do osoby, która potrafi czytać i pisać, rozumie podstawowe polecenia związane z ruchem.

Faza procesu SE lub CC
Opis
Jednym z zadań doradcy zawodowego jest przygotowanie klienta do adaptacji w nowym miejscu pracy, w tym w związku z realizacją zadań obowiązkowych. Takim zadaniem jest obowiązkowe szkolenie z zasad bezpieczeństwa. Jednym z ważnych momentów - z punktu widzenia bezpieczeństwa i prawa - jest zapoznanie pracownika z zasadami bezpieczeństwa. Są to procedury, bez których niemożliwe jest nawiązanie współpracy. Film przedstawia procedurę nauki bezpieczeństwa na przyszłym stanowisku pracy w odniesieniu do zasad ochrony przeciwpożarowej. Osoba niepełnosprawna musi wiedzieć, jak reagować w sytuacji zagrożenia. Osoba z niepełnosprawnością intelektualną zapoznaje się z instrukcją ochrony ppoż. i zdaje test wiedzy, który jest częścią procesu zatrudnienia w Polsce. Szkolenie może być również skierowane do pracowników już zatrudnionych, którzy muszą zaktualizować swoje kompetencje w zakresie zasad bezpieczeństwa.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR
W ramach tej procedury należy przygotować: instrukcję bezpieczeństwa pożarowego w ETR dotyczącą bezpieczeństwa firmy.

Formalności
Przed szkoleniem należy podpisać dokumenty związane z możliwością korzystania z VR przez osobę o specjalnych potrzebach. Powinna ona zostać zapoznana z informacją, że istnieje ryzyko wystąpienia padaczki lub lęku. Powinna być świadoma tego, co się dzieje. Rozmowa powinna być efektywna.

Proces tworzenia scenariusza VR

1. Scenariusz budowany jest w oparciu o realne potrzeby zdiagnozowane w polskim systemie zatrudnienia i zabezpieczenia osób ze specjalnymi potrzebami.
2. Proces pisania skryptu został omówiony z terapeutami Zakładu Aktywności Zawodowej w Lubaniu (Polska), tak aby spełniał zarówno standardy prawne, jak i merytoryczne 3. Napisany scenariusz został omówiony z ekspertami przez doświadczenie i zespół VR

Reakcje klientów

1. Komunikacja z klientem jest bardzo ważna na każdym poziomie korzystania z VR.
2. Najpierw wyjaśnij, co się stanie - krok po kroku, przedstaw całą procedurę tak szczegółowo, jak to możliwe;
3. Informowanie o zagrożeniach
4. Używaj prostego języka - zarówno na poziomie komunikacji przed, jak i w trakcie.
5. Daj klientowi czas na przyzwyczajenie się do VR i nauczenie się, jak z niego korzystać.
6. Ciągle jesteśmy pytani o to, co dzieje się podczas korzystania z gogli. Mamy podgląd na to, gdzie znajduje się klient i razem z nim komentujemy to, co się dzieje.
7. Zgadzamy się na proces informowania o złym samopoczuciu

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta

1. Klienci chcą przetestować VR na siedząco - kiedy próbujesz wstać - czasami masz zawroty głowy.
2. Do współpracy z niesłyszącym klientem niezbędne jest: posiadanie tłumacza migowego do współpracy, uzgodnienie z nim zasad informowania o bezpieczeństwie.
3. Bądź w stałym kontakcie z klientem - rozmowa jest bardzo potrzebna.
4. Cała obsługa VR powinna być w ETR i powinien istnieć opis. Wszystko (menu techniczne) powinno być w języku klienta.
5. Klienci są zafascynowani wirtualną rzeczywistością - w efekcie trzeba ograniczyć ich kontakt.

Pomysły na ulepszenia

1. Używanie języka ojczystego na poziomie technicznym i merytorycznym; dzięki temu klient czuje się bezpiecznie i rozumie treści, które są do niego kierowane. Jest to bardzo ważne z perspektywy osoby z zespołem Downa, która ma problemy z myśleniem abstrakcyjnym. Ta sama kwestia dotyczy stosowania czcionek bezszeryfowych, które pozwolą osobom z niepełnosprawnością intelektualną na płynne czytanie tekstu

2. Korzystanie z ETR - należy przestrzegać pełnego procesu procedur korzystania z czytelnego języka. Wzmacnia to poczucie zaufania u klientów, nie czują się oni wykluczeni z korzystania z wymagającego jednak sprzętu

3. Szkolenie i przyzwyczajenie klientów do google - klienci zgłaszali, że potrzebują czasu, aby zrozumieć sam sprzęt (jak "strzelać" odpowiedziami, jak przejść do następnego poziomu, jak reagować na tekst i narrację) i dopiero wtedy mogą przejść odpowiednie szkolenie.

4. Szkolenia grupowe (kilka osób) działają dobrze, klienci prowadzą ze sobą dialogi, co pokazuje, czy nastąpił wzrost wiedzy. Doradca zawodowy odniesie większy sukces, pracując w małym zespole, ponieważ sprzęt VR wywołuje bardzo pozytywne emocje, a klienci opowiadają sobie nawzajem o treści szkolenia, wzmacniając w ten sposób proces nabywania kompetencji.

5. Klienci bardzo często zwracali uwagę na głos - narrację podczas szkolenia - że nie był wystarczająco głośny, ani wystarczająco cichy. Głośność nie jest jednolita w całym szkoleniu.

6. Osoby z zespołem Downa często zadają pytania, ale muszą podczas nich utrzymywać kontakt wzrokowy - oznacza to, że prawdopodobnie będą zdejmować Google za każdym razem, gdy zadadzą pytanie. Oznacza to konieczność przeznaczenia większej ilości czasu na szkolenia dla tych osób. 8. Podczas szkolenia niektórzy uczestnicy doświadczają również negatywnych emocji - raczej związanych z zaprzestaniem korzystania z Google, konieczne jest stosowanie technik, które wyeliminują takie sytuacje

7. W przypadku tego odgrywania ról klienci chcą pokazać całe wydarzenie później w prawdziwej sytuacji - odegrać tę samą scenę, co w rzeczywistości wirtualnej. 8. Niektórzy klienci, którzy bardzo mocno doświadczyli ekspresji aktorki, próbowali powielać jej ruchy podczas treningu. Oznacza to, że cały obraz powinien być wyciszony - przekaz do osób z niepełnosprawnościami powinien być stonowany pod względem tempa. 9. Klienci z zespołem Downa chcą dużo wiedzieć o aktorce.

8. Niezwykle ważne jest, aby schematy wykorzystywane w filmach były konsultowane z osobami odpowiedzialnymi za bezpieczeństwo przeciwpożarowe

Opis możliwych trudności, jakie może napotkać przyszły doradca

1. Proces powinien być zindywidualizowany dla klienta - dlatego każda osoba musi być w stanie "przyzwyczaić się do wirusowych okularów".

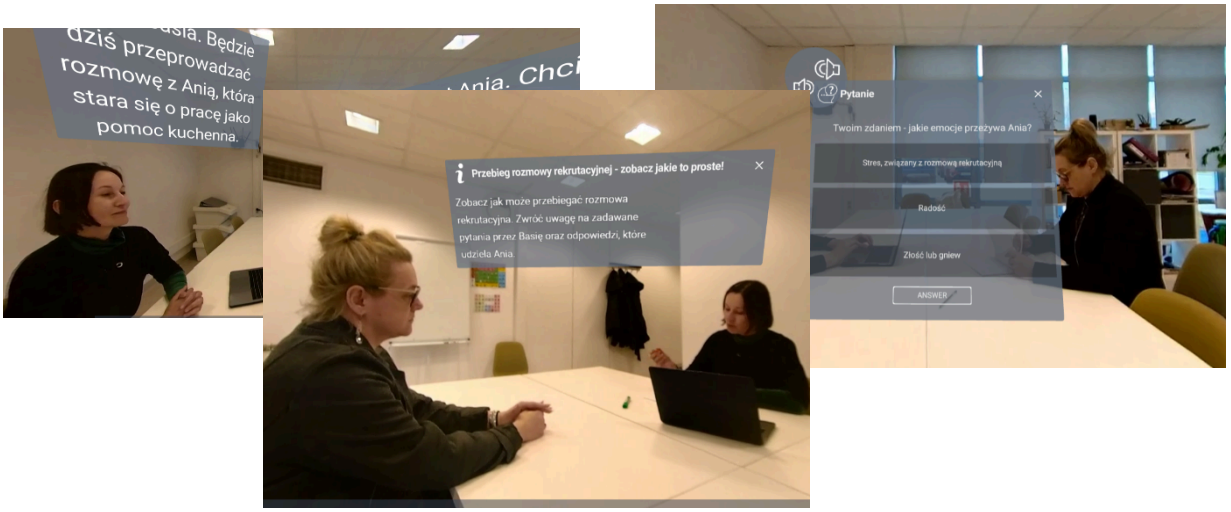
2. Mogą wystąpić skrajne reakcje - radość, podekscytowanie, niechęć i strach. Im spokojniejszy przekaz w filmie, tym mniejsze prawdopodobieństwo wystąpienia tych trudności. Podczas naszych testów obecny był psycholog, który analizował zachowania osób niepełnosprawnych.

3. Problemy techniczne - konieczny jest stały kontakt z ekspertem VR. Takie sytuacje mogą powodować różne reakcje u osób z niepełnosprawnością intelektualną - może to być powodem irytacji lub zniechęcenia podczas szkolenia.

4. Scenki powinny być krótkie i zwięzłe - każda z nich powinna być omawiana na bieżąco.

2.2.8 PL - umiejętności miękkie: Dobre praktyki komunikacyjne podczas rozmowy kwalifikacyjnej.

Imię i nazwisko doradcy	Kamila Pihur
Organizacja partnerska	Fundacja Imago
Kraj	Polska
Umiejętność	Umiejętności miękkie
Temat	Dobra praktyka komunikacyjna podczas rozmowy kwalifikacyjnej.



Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	**Kobieta - 5** **Człowiek - 4**

Wiek	18-30

Istotne kwestie zdrowotne Zespół Downa, niepełnosprawność intelektualna

Kontekst życia Osoby z niepełnosprawnością intelektualną, pracujące lub poszukujące pracy.

Faza procesu SE lub CC

Opis

Proces wyjaśniania mojemu klientowi.

Przed spotkaniem VR klienci zostali poinformowani, że będą uczestniczyć w procesie testowania nowego narzędzia VR skierowanego do osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności, które ma na celu naukę i pomoc w procesie znalezienia zatrudnienia i rozpoczęcia nowej pracy.

Podczas wstępnego wywiadu klienci-testerzy potwierdzili, że albo pracują, albo szukają zatrudnienia. W przypadku jednego klienta zakład pracy chronionej został niedawno zamknięty - więc klient jest w trakcie procesu poszukiwania, podczas gdy dwóch innych klientów zadeklarowało, że chcieliby zmienić obecną pracę na inną. W rozmowie przedtestowej klienci zostali poinformowani, że spotkania są sesjami mającymi na celu ulepszenie scenariuszy testowych, same scenariusze VR mogą zawierać różne błędy i prosimy o zrozumienie i spostrzegawczość.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR
Scenariusze wykorzystywały podstawowe elementy używane podczas rekrutacji, tj. dokumenty, laptop.

Formalności
Klienci i ich opiekunowie zostali poinformowani przed rozpoczęciem, że biorą udział w teście scenariusza VR mającym na celu ulepszenie narzędzia dedykowanego osobom z trudnościami w uczeniu się, podejmującym i znajdującym nowe zatrudnienie.
Przed rozpoczęciem testowania nowi testerzy lub ich opiekunowie podpisywali oświadczenie, w którym informowali, że nie cierpią na żaden rodzaj epilepsji i że VR może powodować dyskomfort.

Proces tworzenia scenariusza VR
Celem stworzenia scenariuszy VR było przygotowanie osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności intelektualnej do zatrudnienia i rozwoju kariery klientów z różnymi rodzajami niepełnosprawności.
Praca zawodowa dla osób z niepełnosprawnością w Polsce jest nadal przywilejem. Osoby z niepełnosprawnością intelektualną nie są zachęcane ani motywowane do podejmowania zatrudnienia i pracy zarobkowej. W Polsce brakuje miejsc dedykowanych osobom z niepełnosprawnością intelektualną, w których mogłyby podjąć zatrudnienie. W trakcie testowania scenariusza jeden z klientów opowiedział historię o tym, że zakład pracy chronionej, w którym pracował przez wiele lat, został właśnie zamknięty, a sam klient stracił zatrudnienie. W wyniku różnych zmian rynkowych, gospodarczych i społecznych, rynek pracy dla osób niepełnosprawnych kurczy się z roku na rok.

Podczas testów opiekunowie i osoby z niepełnosprawnością intelektualną rozmawiali o potrzebie zatrudnienia i o tym, jak możliwość pracy jest ważnym czynnikiem w procesie społecznym zarówno dla opiekunów, jak i samych osób niepełnosprawnych.
Scenariusze obejmują sytuacje takie jak rozmowy rekrutacyjne - scenariusz pokazuje, jak odpowiadać na pytania podczas rozmowy rekrutacyjnej. Jakie elementy mogą wystąpić podczas rozmowy rekrutacyjnej, jak przezwyciężyć stres związany z sytuacją.

Reakcje klientów
Klienci byli bardzo pozytywnie nastawieni do pracy w goglach VR i testów. Byli bardzo ciekawi samej formy. Forma VR jest bardzo atrakcyjna i stanowi pewnego rodzaju nowość. Jednak

niektórzy klienci deklarowali, że mieli już doświadczenia w VR. Niektórzy klienci mieli pewne obawy przed samodzielnym założeniem gogli, ale bardzo łatwo przezwyciężyli ten strach.

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta

Tester 1

Płeć	Mężczyzna

Wiek	około 25-30 lat

Istotne kwestie zdrowotne
Niepełnosprawność intelektualna

Kontekst życia
Po utracie pracy - podczas poszukiwania nowej.

Informacje zwrotne od klienta
Klient chciałby dowiedzieć się więcej praktycznych rzeczy o pracy. Polecił filmy o pracy przy taśmie produkcyjnej, pracy w fabryce.

Tester 2

Płeć	Mężczyzna

Wiek	20-30

Istotne kwestie zdrowotne
Zespół Downa

Kontekst życia
Klient obecnie pracuje. Do pracy ze scenariuszami VR podszedł z dużą ciekawością. O samym doświadczeniu wypowiadał się bardzo pozytywnie.

Informacje zwrotne od klienta
Do pracy ze scenariuszami VR podszedł z wielką ciekawością. O samym doświadczeniu wypowiadał się bardzo pozytywnie.

Tester 3

Płeć	Kobieta

Wiek	20-25

Istotne kwestie zdrowotne

Niepełnosprawność intelektualna

Kontekst życia
Klientka jest obecnie zatrudniona w restauracji McDonald's. Podczas doświadczenia VR powiedziała, że ciężko pracuje i że chciałaby zmienić pracę.

Informacje zwrotne od klienta
Podczas gdy klientka była bardzo pozytywnie nastawiona do doświadczenia VR, nie chciała kontynuować doświadczenia po obejrzeniu dwóch krótkich filmów. Wydawało się, że doświadczenie to było dla niej emocjonalnie wyczerpujące.

Tester 4

Płeć	Kobieta

Wiek	20-25

Istotne kwestie zdrowotne
Zespół Downa

Kontekst życia
Klientka jest obecnie zatrudniona, ale chciałaby zmienić pracę na sprzątaczkę.

Informacje zwrotne od klienta
Klientka była dość niezdecydowana, aby wziąć udział w doświadczeniu VR. Po doświadczeniu VR powiedziała, że chciałaby nauczyć się, jak wykonywać sparingi za pomocą VR

Tester 5

Płeć	Mężczyzna

Wiek	18-20

Istotne kwestie zdrowotne
Niepełnosprawność intelektualna

Kontekst życia
Klient w przeszłości wykonywał pracę zarobkową. Obecnie nie jest zatrudniony.

Informacje zwrotne od klienta
Klient nie miał trudności z nawigacją w VR. Jednak tekst w pytaniach i opisach scen był zbyt skomplikowany dla klienta, a klient wykazał brak zrozumienia treści VR.

Tester 6

Płeć	Mężczyzna

Wiek	około 25-30 lat

Istotne kwestie zdrowotne
Niepełnosprawność intelektualna

Kontekst życia
Klient codziennie uczęszcza na zajęcia terapii zajęciowej. W przyszłości chciałby rozpocząć szkolenie, ale w momencie testowania nie było to możliwe ze względu na pogarszający się stan zdrowia klienta.

Informacje zwrotne od klienta
Sam klient używa okularów w wolnym czasie, podobały mu się sceny i samo doświadczenie VR. Jednocześnie język w scenach był zbyt wymagający dla klienta, który nie mógł zrozumieć dokładnego znaczenia scen i zwrotów w nich zawartych.

Tester 7

Płeć	Kobieta

Wiek	około 20 lat

Istotne kwestie zdrowotne
Zespół Downa

Kontekst życia
W przeszłości klientka pracowała w sieci restauracji jako pomoc kuchenna, ale niestety straciła pracę, co było dla niej trudnym doświadczeniem. Jak wspomniała, chciałaby znaleźć nową pracę, w innej branży i innym sektorze. Nie chciałaby wracać do poprzedniego zatrudnienia. Codziennie uczęszcza na zajęcia terapii zajęciowej.

Informacje zwrotne od klienta
Klientka spędziła tylko kilka chwil w symulacji VR. Czuła się niekomfortowo i nie chciała wrócić do symulacji i kontynuować eksperymentu. Prawdopodobnie przestraszyły ją głośne podziękowania w jednej ze scen.

Tester 8

Płeć	Kobieta

Wiek	około 20-23 lat

Istotne kwestie zdrowotne
Zespół Downa

Kontekst życia
Podopieczna codziennie uczęszcza na zajęcia terapii zajęciowej. Jest bardzo towarzyska i otwarta na nowe doświadczenia. Była bardzo podekscytowana możliwością przetestowania symulacji VR. Obecnie nie jest zatrudniona.

Informacje zwrotne od klienta
Klientowi bardzo podobało się doświadczenie symulacji VR. Jednak jednokrotne założenie gogli nie wystarczyło, aby zdobyć kompetencje do poruszania się po symulacji i przechodzenia przez zadania i pytania zadawane w symulacji.

Tester 9

Płeć	Kobieta

Wiek	około 20 lat

Istotne kwestie zdrowotne
Niepełnosprawność intelektualna

Kontekst życia
Klientka codziennie uczęszcza na zajęcia terapii zajęciowej i jest otwarta na nowe doświadczenia. Podczas spotkania mówiła o tym, że chciałaby podjąć pracę - najlepiej w restauracji jako kelnerka. Klientka nie miała wcześniej doświadczenia w tym temacie.

Informacje zwrotne od klienta
Po bardzo krótkiej chwili w symulacji VR klientka poczuła opór i wskazała, że czuje się niestosownie w okularach. Nie była gotowa na doświadczenie VR, jej wcześniejsze wyobrażenia o tym, jak wygląda symulacja VR, różniły się tylko od tego, co faktycznie widziała w okularach. Wydawała się tym bardzo zaniepokojona. Nie chciała ponownie zakładać okularów VR.

Podsumowanie wyników dotyczących testowania filmów o umiejętnościach miękkich:

Wybrana metoda testowania wideo z grupą klientów ma zarówno zalety, jak i wady. Kilka ogólnych wniosków:
1. Przy pierwszym kontakcie z klientem - przed rozpoczęciem testowania filmów warto przeprowadzić wywiad z klientem w celu określenia poziomu umiejętności miękkich prezentowanych w filmie. W ten sposób łatwiej będzie określić postępy klienta w nabywaniu nowych umiejętności.
Klienci uczą się, jak pracować z okularami, obserwując uczestnika testującego filmy - i jest to bardzo oczekiwane zachowanie - jednak może się zdarzyć, że poprzedni uczestnik będzie miał trudności i negatywnie wpłynie na resztę grupy, która podejmie się symulacji.
2. Przed przystąpieniem do testowania przydatne byłoby wprowadzenie sesji zapoznawczej z samą VR i korzystaniem ze sprzętu.
3. Konwersja umiejętności miękkich w materiałach wideo jest wymagająca dla samych twórców. Nie ma jednego wzorca zachowań dla umiejętności miękkich - różnią się one w

zależności od kontekstu i poziomu znajomości klienta. W tym kontekście tworzenie filmów wideo dotyczących umiejętności miękkich jest w dużej mierze zależne od sytuacji, w której znajduje się klient, jego wcześniejszych doświadczeń i oczekiwanego rozwoju.
4. Klienci testujący filmy wideo dotyczące umiejętności miękkich bardzo pozytywnie wypowiadali się na temat tego doświadczenia. Stwierdzili, że jest to przydatny sposób na przezwyciężenie niektórych trudności komunikacyjnych.
Wskazali kilka stanowisk, na których chcieliby występować w przyszłości:

1. rozmowa z klientem w restauracji
2. rozmowa z szefem na temat wykonywania i delegowania nowych obowiązków.
3. rozmowa telefoniczna dotycząca oferty pracy.

Opis ewentualnych korekt

- Używanie prostego języka w opisach pytań zadawanych podczas VR.
- Ułatwienie klientom przejścia do późniejszych scen VR
- Zwiększenie kontrastu używanego do oznaczania hotspotów i tekstów.
- Skrócenie scen do zaledwie kilku w każdym scenariuszu.
- Należy zwrócić uwagę na nagrywanie dźwięku podczas filmowania scen, aby zapewnić odpowiednią głośność.
- Wszystkie przyciski umożliwiające klientowi przejście do następnej sceny, przyciski pytań powinny być wyróżnione kolorem i mieć odpowiedni rozmiar, w przeciwnym razie klienci będą mieli trudności z ich dostrzeżeniem.
- Jeśli klient ma poważną niepełnosprawność intelektualną, sceny powinny być nagrywane w środowisku, które nie zawiera wielu elementów mogących rozpraszać jego uwagę. Zasada ta nie musi ograniczać się do klientów ze znaczną niepełnosprawnością intelektualną; mniej bodźców w otoczeniu będzie miało pozytywny wpływ na proces uczenia się i pozwoli skupić uwagę na konkretnej umiejętności, która jest ćwiczona z klientem.
- Korzystanie z jednego panelu nawigacyjnego jest wystarczające, aby poprawić ergonomię pracy klienta. Korzystanie z dwóch joysticków jednocześnie może być uciążliwe i trudne dla niektórych klientów.
- Zaleca się przeprowadzanie symulacji indywidualnie - nie w grupach. Klinicysta obserwujący innych wchodzących do VR może przestraszyć się reakcji poprzedniej osoby lub negatywnie odnieść się do samego doświadczenia.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje

1. Zalecamy dokładne zapoznanie się ze sprzętem, którego będziesz używać przed rozpoczęciem nagrywania.
2. Przećwicz nagranie kilka razy, zanim zaczniesz nagrywać rzeczywistą zawartość.
3. Należy pamiętać, że każdy sprzęt ma inne warunki techniczne i należy je dobrze poznać.
4. Dobrze, jeśli mamy profesjonalne wsparcie techniczne dla nagrywanych scen VR.
5. Sam proces nagrywania scen VR jest stosunkowo łatwy i nawet osoby o niższych umiejętnościach komputerowych mogą wykonywać tego typu scenariusze.
6. VR jest bardzo dobrym narzędziem do nauki, zwłaszcza umiejętności miękkich, które są trudne i niejednoznaczne do nauczenia się w prawdziwym świecie.
7. Scenariusze VR oszczędzają czas w procesie uczenia się - ponieważ klient może ćwiczyć daną umiejętność kilka razy w czasie wolnym i powtarzać.

8. Nauka tworzenia scenariuszy i filmów VR skutkuje zwiększonymi kompetencjami cyfrowymi samych doradców zawodowych, które można wykorzystać do dalszej nauki i wykorzystania w innym obszarze pracy zawodowej. Rozwija to również kompetencje doradców zawodowych w zakresie pracy z kamerą, dźwiękiem i światłem.

Pomysły na ulepszenia

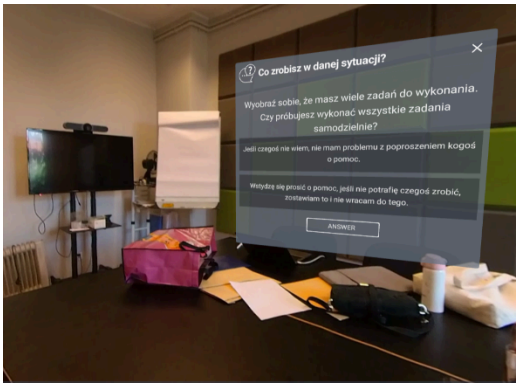
Zgodne z zaleceniami testerów klientów. Klienci oczekują bardzo praktycznego wymiaru nauki z VR. Szukają konkretnych tematów: praca przy taśmie produkcyjnej, nauka sprzątania, szkolenie z zakresu niezależności i tym podobne.

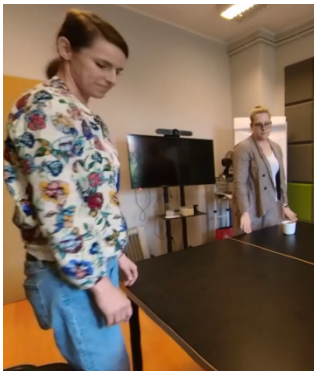
Opis możliwych trudności, jakie może napotkać przyszły doradca

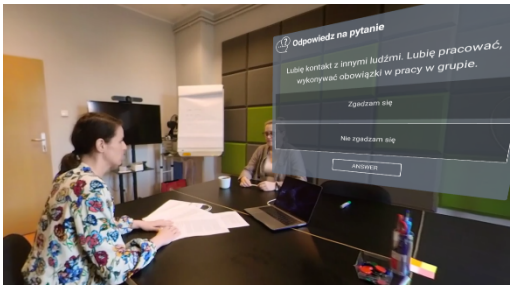
1. Niski poziom umiejętności technicznych doradcy zawodowego. Brak profesjonalnego, dostępnego szkolenia w zakresie korzystania i tworzenia materiałów VR.
2. Niestety, nie wszystkie osoby niepełnosprawne będą w stanie pracować z urządzeniami VR ze względu na przeciwwskazania zdrowotne, takie jak nadwrażliwość sensoryczna, epilepsja i zaburzenia widzenia.
3. Wykorzystanie odpowiedniej długości sceny w celu dopasowania do indywidualnych warunków klienta.
4. Niektórzy doradcy zawodowi lub rodzice osób niepełnosprawnych mają negatywne przekonania na temat VR i mogą nie wyrazić zgody na pracę osoby niepełnosprawnej ze sprzętem VR. Rolą doradcy zawodowego jest dokładne wyjaśnienie opiekunom lub rodzicom, na czym polega praca z VR i jakie korzyści może z niej czerpać osoba niepełnosprawna.
5. Proces uczenia się umiejętności poprzez symulacje VR jest procesem czasochłonnym, począwszy od procesu uczenia samego klienta, jak korzystać z gogli poprzez nawigację VR - dla osób pracujących w ośrodkach z dużą liczbą klientów może to stanowić barierę w rozpoczęciu korzystania z tej metody.
6. Podczas procesu VR zaleca się kilka sesji z jednym klientem, aby stworzyć ciągły proces uczenia się. W niektórych ośrodkach doradcy zawodowi nie mają możliwości spotkania się z klientem kilka razy w trakcie procesu.
7. W przypadku osób z niepełnosprawnością intelektualną przedłużające się spotkania z doradcą mogą spowodować, że klient straci zdolność poruszania się po symulacji VR, więc cały proces uczenia się będzie musiał rozpocząć się od początku.

2.2.9 PL - umiejętności twarde: Identyfikacja profilu kluczowych kompetencji i zainteresowań

Imię i nazwisko doradcy	Kamila Pihur
Organizacja partnerska	Fundacja Imago
Kraj	Polska
Umiejętność	Umiejętności twarde
Temat	Określenie profilu podstawowych kompetencji i zainteresowań.







Profilowanie klienta
Opis klienta

Płeć	**Kobieta - dwie** **Człowiek - trzy**

Wiek	18-25

Istotne kwestie zdrowotne Zespół Downa, niepełnosprawność intelektualna

Kontekst życia Osoby z niepełnosprawnością intelektualną, pracujące lub poszukujące pracy.

Faza procesu SE lub CC
Opis
Proces wyjaśniania mojemu klientowi
Przed spotkaniem VR klienci zostali poinformowani, że będą uczestniczyć w procesie testowania nowego narzędzia VR skierowanego do osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności, które ma na celu naukę i pomoc w procesie znalezienia zatrudnienia i rozpoczęcia nowej pracy.

Podczas wstępnego wywiadu klienci-testerzy potwierdzili, że albo pracują, albo szukają zatrudnienia. W przypadku jednego klienta zakład pracy chronionej został niedawno zamknięty - więc klient jest w trakcie procesu poszukiwania, podczas gdy dwóch innych klientów zadeklarowało, że chcieliby zmienić obecną pracę na inną. W rozmowie przedtestowej klienci zostali poinformowani, że spotkania są sesjami mającymi na celu ulepszenie scenariuszy testowych, same scenariusze VR mogą zawierać różne błędy i prosimy o zrozumienie i spostrzegawczość.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR
Scenariusze wykorzystywały podstawowe elementy używane podczas rekrutacji, tj. dokumenty, laptop.

Formalności
Klienci i ich opiekunowie zostali poinformowani przed rozpoczęciem, że biorą udział w teście scenariusza VR mającym na celu ulepszenie narzędzia dedykowanego osobom z trudnościami w uczeniu się, podejmującym i znajdującym nowe zatrudnienie.

Przed rozpoczęciem testowania nowi testerzy lub ich opiekunowie podpisywali oświadczenie, w którym informowali, że nie cierpią na żaden rodzaj epilepsji i że VR może powodować dyskomfort.

Proces tworzenia scenariusza VR
Celem stworzenia scenariuszy VR było przygotowanie osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności intelektualnej do zatrudnienia i rozwoju kariery klientów z różnymi rodzajami niepełnosprawności.
Praca zawodowa dla osób z niepełnosprawnością w Polsce jest nadal przywilejem. Osoby z niepełnosprawnością intelektualną nie są zachęcane ani motywowane do podejmowania zatrudnienia i pracy zarobkowej. W Polsce brakuje miejsc dedykowanych osobom z niepełnosprawnością intelektualną, w których mogłyby podjąć zatrudnienie. W trakcie testowania scenariusza jeden z klientów opowiedział historię o tym, że zakład pracy chronionej, w którym pracował przez wiele lat, został właśnie zamknięty, a sam klient stracił zatrudnienie. W wyniku różnych zmian rynkowych, gospodarczych i społecznych rynek pracy dla osób niepełnosprawnych kurczy się z roku na rok.

Podczas testów opiekunowie i osoby z niepełnosprawnością intelektualną rozmawiali o potrzebie zatrudnienia i o tym, jak możliwość pracy jest ważnym czynnikiem w procesie społecznym zarówno dla opiekunów/rodziców, jak i samych osób niepełnosprawnych.
Scenariusze obejmują sytuacje skupiające się na identyfikacji kluczowych kompetencji, których poszukują pracodawcy:

- **Relacje z innymi osobami w pracy.**
  Opis kompetencji: Umiejętność jasnego i precyzyjnego wyrażania się. Umiejętność rozumienia tego, co mówią inni, umiejętność słuchania i komunikowania się z rozmówcami.

- **Sumienność / niezawodność**
  Opis kompetencji: Dbałość o szczegóły i zaangażowanie w działania mające na celu wykonanie zadania. Wytrwały wysiłek i gotowość

- **Praca zespołowa:**

Opis kompetencji: Aktywny udział w zespole oparty na zaangażowaniu i pracy na rzecz wspólnego celu. Tworzenie rozwiązań usprawniających pracę i zapewniających osiągnięcie celów.

Podczas rozmowy kwalifikacyjnej pracodawca lub rekruter zadaje pytania mające na celu określenie kompetencji przyszłego pracownika. Udzielenie odpowiedzi na te pytania może być trudne, zwłaszcza dla osób z niepełnosprawnością intelektualną. Przećwiczenie odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania może pomóc osobom z niepełnosprawnością intelektualną przećwiczyć te odpowiedzi i wyjaśnić, o co pyta pracodawca.

Sceny VR zostały nagrane w pomieszczeniu, które na co dzień jest miejscem pracy dla osób z niepełnosprawnością intelektualną. W nagranych scenach wzięły udział dwie aktorki. Jedna z nich wcieliła się w rolę rekrutera/pracodawcy, podczas gdy druga odegrała rolę osoby z niepełnosprawnością intelektualną. Scenki były nagrywane kilka razy. Po pierwszych nagraniach, w samych filmach głos wywiadu został nagrany zbyt cicho, a pozycja kamery uniemożliwiała dokładne obejrzenie scen. W związku z tym sceny zostały nagrane dwukrotnie.

Reakcje klientów
Klienci byli bardzo pozytywnie nastawieni do pracy w goglach VR i testów. Byli bardzo ciekawi samej formy. Forma VR jest bardzo atrakcyjna i stanowi pewnego rodzaju nowość. Jednak niektórzy klienci deklarowali, że mieli już doświadczenia w VR. Niektórzy klienci mieli pewne obawy przed samodzielnym założeniem gogli, ale bardzo łatwo przezwyciężyli ten strach.

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta

Tester 1

Płeć	Mężczyzna

Wiek	około 25-30 lat

Istotne kwestie zdrowotne
Niepełnosprawność intelektualna

Kontekst życia
Po utracie pracy - podczas poszukiwania nowej.

Informacje zwrotne od klienta
Klient chciałby dowiedzieć się więcej praktycznych rzeczy o pracy. Polecił filmy o pracy przy taśmie produkcyjnej, pracy w fabryce.

Tester 2

Płeć	Mężczyzna

Wiek	20-30

Istotne kwestie zdrowotne
Downa

Kontekst życia
Klient obecnie pracuje.

Informacje zwrotne od klienta
Do pracy ze scenariuszami VR podszedł z wielką ciekawością. O samym doświadczeniu wypowiadał się bardzo pozytywnie.

Tester 3

Płeć	Kobieta

Wiek	20-25

Istotne kwestie zdrowotne
Niepełnosprawność intelektualna

Kontekst życia
Klientka jest obecnie zatrudniona w restauracji McDonald's. Podczas doświadczenia VR powiedziała, że ciężko pracuje i że chciałaby zmienić pracę.

Informacje zwrotne od klienta
Podczas gdy klientka była bardzo pozytywnie nastawiona do doświadczenia VR, nie chciała kontynuować doświadczenia po obejrzeniu dwóch krótkich filmów. Wydawało się, że doświadczenie to było dla niej emocjonalnie wyczerpujące.

Tester 4

Płeć	Kobieta

Wiek	20-25

Istotne kwestie zdrowotne
Zespół Downa

Kontekst życia
Klientka jest obecnie zatrudniona, ale chciałaby zmienić pracę na sprzątaczkę.

Informacje zwrotne od klienta
Klientka była dość niezdecydowana, aby wziąć udział w doświadczeniu VR. Po doświadczeniu VR powiedziała, że chciałaby nauczyć się sparingów z pomocą VR.

Tester 5

Płeć	Mężczyzna

Wiek	18-20

Istotne kwestie zdrowotne
Niepełnosprawność intelektualna

Kontekst życia
Klient w przeszłości wykonywał pracę zarobkową. Obecnie nie jest zatrudniony.

Informacje zwrotne od klienta
Klient nie miał trudności z nawigacją w VR. Jednak tekst w opisach pytań i scen był zbyt skomplikowany dla klienta, a klient wykazał brak zrozumienia treści VR.

Opis ewentualnych korekt
- Używanie prostego języka w opisach pytań zadawanych podczas VR.
- Ułatwienie klientom przejścia do późniejszych scen VR
- Zwiększenie kontrastu używanego do oznaczania hotspotów
- Skrócenie scen do zaledwie kilku w każdym scenariuszu.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje
1. Zalecamy dokładne zapoznanie się ze sprzętem, którego będziesz używać przed rozpoczęciem nagrywania.
2. Przećwicz nagranie kilka razy, zanim zaczniesz nagrywać rzeczywistą zawartość.
3. Należy pamiętać, że każdy sprzęt ma inne warunki techniczne i należy je dobrze poznać.
4. Dobrze, jeśli mamy profesjonalne wsparcie techniczne dla nagrywanych scen VR.
5. Sam proces nagrywania scen VR jest stosunkowo łatwy i nawet osoby o niższych umiejętnościach komputerowych mogą wykonywać tego typu scenariusze.
6. VR jest bardzo dobrym narzędziem do nauki, zwłaszcza umiejętności miękkich, które są trudne i niejednoznaczne do nauczenia się w prawdziwym świecie.
7. Scenariusze VR oszczędzają czas w procesie uczenia się - ponieważ klient może ćwiczyć daną umiejętność kilka razy w czasie wolnym, powtarzając ją.

Pomysły na ulepszenia
Zgodne z zaleceniami testerów klientów. Klienci oczekują bardzo praktycznego wymiaru nauki z VR. Szukają konkretnych tematów: praca przy taśmie produkcyjnej, nauka sprzątania, trening samodzielności i tym podobne.

Opis możliwych trudności, jakie może napotkać przyszły doradca
- Niski poziom umiejętności technicznych doradcy zawodowego. Brak profesjonalnego, dostępnego szkolenia w zakresie korzystania i tworzenia materiałów VR.
- Niestety, nie wszystkie osoby niepełnosprawne będą w stanie pracować z urządzeniami VR ze względu na przeciwwskazania zdrowotne, takie jak nadwrażliwość, epilepsja lub wady wzroku.
- Wykorzystanie odpowiedniej długości sceny w celu dopasowania do indywidualnych warunków klienta.
- Niektórzy opiekunowie lub rodzice osób niepełnosprawnych mają negatywne przekonania na temat VR i mogą nie wyrazić zgody na pracę osoby niepełnosprawnej ze sprzętem VR. Rolą doradcy zawodowego jest dokładne wyjaśnienie opiekunom lub rodzicom, na czym polega praca z VR i jakie korzyści może z niej czerpać osoba niepełnosprawna.

2.2.10 PL - umiejętności miękkie: Nauka poruszania się w przestrzeni publicznej

Imię i nazwisko doradcy	Kamila Pihur
Organizacja partnerska	Fundacja Imago
Kraj	Polska
Umiejętność	miękki
Temat	Nauka poruszania się w przestrzeni publicznej 1. Nauka poruszania się w przestrzeni publicznej poza budynkiem nowego miejsca pracy. 2. Nauka poruszania się w przestrzeni wewnętrznej budynku nowego miejsca pracy.

Nowe miejsce pracy. ...

Poruszanie się w nowym miejscu p...

Nowe miejsce pracy

Jak poruszać się w nowym miejscu...

Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	**Kobieta - 2** **Mężczyzna - 2**

Wiek	18-30

Istotne kwestie zdrowotne Niepełnosprawność intelektualna

Kontekst życia Osoby z niepełnosprawnością intelektualną, pracujące lub poszukujące pracy

Faza procesu SE lub CC
Opis

Proces wyjaśniania mojemu klientowi
Przed spotkaniem VR klienci zostali poinformowani, że będą uczestniczyć w procesie testowania nowego narzędzia VR skierowanego do osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności, które ma na celu naukę i pomoc w procesie znalezienia zatrudnienia i rozpoczęcia nowej pracy.

Podczas wstępnego wywiadu klienci-testerzy potwierdzili, że albo pracują, albo szukają zatrudnienia. W przypadku jednego klienta zakład pracy chronionej został niedawno zamknięty - więc klient jest w trakcie procesu poszukiwania, podczas gdy dwóch innych klientów zadeklarowało, że chcieliby zmienić obecną pracę na inną. W rozmowie przedtestowej klienci zostali poinformowani, że spotkania są sesjami mającymi na celu ulepszenie scenariuszy testowych, same scenariusze VR mogą zawierać różne błędy i prosimy o zrozumienie i spostrzegawczość.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR
W materiale i scenariuszach VR wykorzystano przestrzeń publiczną jednego z wrocławskich ośrodków lokalnych zajmujących się wspieraniem lokalnej gospodarki. Centrum, jako podmiot publiczny, ma za zadanie zatrudniać osoby z różnymi rodzajami niepełnosprawności w swoich strukturach i wspierać promocję zatrudnienia osób niepełnosprawnych.

Formalności
Klienci i ich opiekunowie zostali poinformowani przed rozpoczęciem, że biorą udział w teście scenariusza VR mającym na celu ulepszenie narzędzia dedykowanego osobom z trudnościami w uczeniu się, podejmującym i znajdującym nowe zatrudnienie.
Przed rozpoczęciem testowania nowi testerzy lub ich opiekunowie podpisywali oświadczenie, w którym informowali, że nie cierpią na żaden rodzaj epilepsji i że VR może powodować dyskomfort.

Proces tworzenia scenariusza VR
Celem stworzenia scenariuszy VR było przygotowanie osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności intelektualnej do zatrudnienia i rozwoju kariery klientów z różnymi rodzajami niepełnosprawności.
Pierwszym krokiem do zapewnienia komfortu i bezpieczeństwa osobom z niepełnosprawnością intelektualną jest dostosowanie budynku lub przestrzeni publicznej do ich potrzeb. Obejmuje to takie elementy jak rampy, windy, szerokie korytarze i drzwi, a także oznakowanie w postaci piktogramów. Dobrze zaprojektowana przestrzeń architektoniczna nie tylko ułatwia mobilność, ale także minimalizuje stres związany z nowym środowiskiem.
Osoby z niepełnosprawnością intelektualną często mają trudności z orientacją w nowym otoczeniu. Dlatego też niezwykle ważne jest stosowanie czytelnego, intuicyjnego oznakowania. Piktogramy, które są powszechnie zrozumiałe, mogą znacznie ułatwić nawigację. Ponadto informacje w prostym języku i materiały audiowizualne mogą być niezwykle pomocne w orientacji i znalezieniu właściwej drogi.

Niezależnie od adaptacji architektonicznych i oznakowania, kluczowe znaczenie ma również odpowiednie przygotowanie samych osób z niepełnosprawnością intelektualną. Przygotowanie to może obejmować zapewnienie, że osoby z niepełnosprawnością intelektualną mogą swobodnie poruszać się w nowym budynku lub przestrzeni publicznej, to nie tylko kwestia adaptacji technicznych, ale także kompleksowego przygotowania tych osób i otaczającego je środowiska. Współpraca architektów, specjalistów, rodzin i społeczności ma kluczowe znaczenie dla stworzenia przestrzeni, która jest przyjazna, dostępna i bezpieczna dla wszystkich. Umożliwi to osobom z niepełnosprawnością intelektualną pełne uczestnictwo w życiu społecznym, czerpanie radości i satysfakcji z samodzielności i niezależności.

Reakcje klientów

Do tej pory klienci nie mieli styczności z VR. Założenie okularów VR było dla nich nowym doświadczeniem. Doświadczenie. Klienci byli bardzo pozytywnie nastawieni do swojego pierwszego doświadczenia.

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta

Tester 1

Płeć	Mężczyzna

Wiek	około 25 lat

Istotne kwestie zdrowotne Niepełnosprawność intelektualna

Kontekst życia Poszukuje pierwszego zatrudnienia. Osoba ta nie ma doświadczenia zawodowego.

Informacje zwrotne od klienta Klient chciałby dowiedzieć się więcej praktycznych rzeczy na temat pracy w fabryce.

Tester 2

Płeć	Mężczyzna

Wiek	19

Istotne kwestie zdrowotne Niepełnosprawność intelektualna

Kontekst życia Poszukuje pierwszego zatrudnienia. Osoba ta nie ma doświadczenia zawodowego.

Informacje zwrotne od klienta Do pracy ze scenariuszami VR podszedł z wielką ciekawością. O samym doświadczeniu wypowiadał się bardzo pozytywnie.

Tester 3

Płeć	Kobieta

Wiek	20-25

Istotne kwestie zdrowotne Niepełnosprawność intelektualna

Kontekst życia Poszukuje pierwszego zatrudnienia. Osoba ta nie ma doświadczenia zawodowego.

Informacje zwrotne od klienta Do pracy ze scenariuszami VR podchodziła z dużą ciekawością. O samym doświadczeniu wypowiadał się bardzo pozytywnie.

Tester 4

Płeć	Kobieta

Wiek	18-20

Istotne kwestie zdrowotne Niepełnosprawność intelektualna

Kontekst życia Klientka jest obecnie zatrudniona, ale chciałaby zmienić pracę na sprzątaczkę.

Informacje zwrotne od klienta Do pracy ze scenariuszami VR podchodziła z dużą ciekawością. O samym doświadczeniu wypowiadał się bardzo pozytywnie.

Opis ewentualnych korekt

- Jakość dźwięku

  Podczas nagrywania scen niezwykle ważne jest zwrócenie szczególnej uwagi na jakość dźwięku. Prawidłowe nagranie dźwięku i zapewnienie odpowiedniej głośności to niezbędne kroki, by uniknąć problemów ze zrozumieniem materiału przez osoby z niepełnosprawnością intelektualną. Wysoka jakość dźwięku gwarantuje, że informacje są przekazywane w sposób jasny i zrozumiały, co ma kluczowe znaczenie dla efektywnej nauki i nabywania nowych umiejętności.

- Przyciski wyróżnienia

  Wszystkie przyciski używane do przechodzenia do następnej sceny lub zadawania pytań powinny być wyraźnie wyróżnione kolorem i mieć odpowiedni rozmiar. Ułatwi to klientom ich dostrzeżenie i użycie. Jest to szczególnie ważne dla osób z problemami wzrokowymi

lub trudnościami z koncentracją, ponieważ pomaga zmniejszyć potencjalną frustrację i poprawić płynność poruszania się po materiale.

- Środowisko wolne od rozpraszaczy

  W przypadku klientów ze znaczną niepełnosprawnością intelektualną sceny powinny być nagrywane w środowisku wolnym od wielu czynników rozpraszających. Zasada ta jest jednak również korzystna dla klientów z mniejszą niepełnosprawnością. Mniej bodźców w otoczeniu przyczynia się do lepszego skupienia na konkretnych ćwiczonych umiejętnościach. Czyste i proste środowisko sprzyja koncentracji i bardziej efektywnej nauce.

- Ergonomia Nawigacja

  Korzystanie z jednego panelu nawigacyjnego jest wystarczające, aby poprawić ergonomię klienta. Jednoczesne korzystanie z dwóch joysticków może być nieporęczne i trudne dla niektórych klientów, zwłaszcza tych o ograniczonych zdolnościach motorycznych. Prosty i intuicyjny system nawigacji ułatwia poruszanie się po materiałach edukacyjnych, co z kolei przekłada się na lepsze wyniki w nauce.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje

1. Zalecamy dokładne zapoznanie się ze sprzętem, z którego będziesz korzystać przed rozpoczęciem nagrywania.
2. Przećwicz nagranie kilka razy, zanim zaczniesz nagrywać rzeczywistą zawartość.
3. Należy pamiętać, że każdy sprzęt ma inne warunki techniczne i należy je dobrze poznać.
4. Dobrze, jeśli mamy profesjonalne wsparcie techniczne dla nagrywanych scen VR.
5. Sam proces nagrywania scen VR jest stosunkowo łatwy i nawet osoby o niższych umiejętnościach komputerowych mogą wykonywać tego typu scenariusze.
6. VR jest bardzo dobrym narzędziem do nauki, zwłaszcza umiejętności miękkich, które są trudne i niejednoznaczne do nauczenia się w prawdziwym świecie.
7. Scenariusze VR oszczędzają czas w procesie uczenia się - ponieważ klient może ćwiczyć daną umiejętność kilka razy w wolnym czasie i powtarzać.
8. Nauka tworzenia scenariuszy i filmów VR skutkuje zwiększonymi kompetencjami cyfrowymi samych doradców zawodowych, które można wykorzystać do dalszej nauki i wykorzystania w innym obszarze pracy zawodowej. Rozwija to również kompetencje doradców zawodowych w zakresie pracy z kamerą, dźwiękiem i światłem.

Pomysły na ulepszenia

Zgodne z zaleceniami testerów klienta. Klienci oczekują bardzo praktycznego wymiaru nauki z VR. Szukają konkretnych tematów: praca przy taśmie produkcyjnej, nauka sprzątania, trening samodzielności i tym podobne.

Opis możliwych trudności, jakie może napotkać przyszły doradca

1. Niski poziom umiejętności technicznych doradcy zawodowego. Brak profesjonalnego, dostępnego szkolenia w zakresie korzystania i tworzenia materiałów VR.

2. Niestety, nie wszystkie osoby niepełnosprawne będą w stanie pracować z urządzeniami VR ze względu na przeciwwskazania zdrowotne, takie jak nadwrażliwość sensoryczna, epilepsja i zaburzenia widzenia.

3. Wykorzystanie odpowiedniej długości sceny w celu dopasowania do indywidualnych warunków klienta.

4. Niektórzy opiekunowie lub rodzice osób niepełnosprawnych mają negatywne przekonania na temat VR i mogą nie wyrazić zgody na pracę osoby niepełnosprawnej ze sprzętem VR. Rolą doradcy zawodowego jest dokładne wyjaśnienie opiekunom lub rodzicom, na czym polega praca z VR i jakie korzyści może z niej czerpać osoba niepełnosprawna.

5. Proces uczenia się umiejętności poprzez symulacje VR jest procesem czasochłonnym, począwszy od procesu uczenia samego klienta, jak korzystać z gogli poprzez nawigację VR - dla osób pracujących w ośrodkach z dużą liczbą klientów może to stanowić barierę w rozpoczęciu korzystania z tej metody.

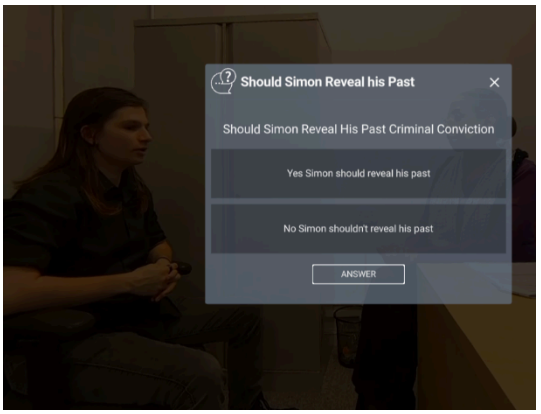
6. Podczas procesu VR odbywa się kilka sesji z jednym klientem, aby stworzyć ciągły proces uczenia się. W niektórych ośrodkach doradcy zawodowi nie mają możliwości spotkania się z klientem kilka razy w trakcie procesu.

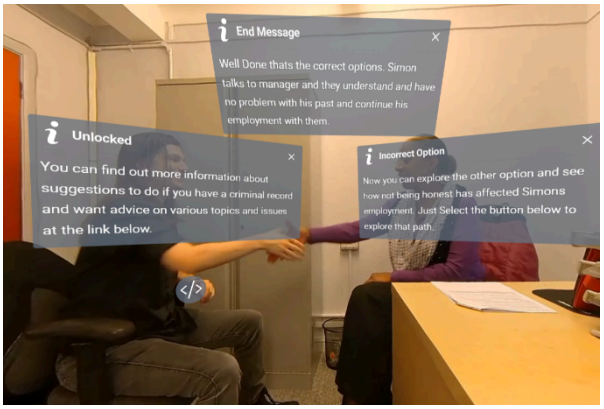
7. W przypadku osób z niepełnosprawnością intelektualną przedłużające się spotkania z doradcą mogą spowodować, że klient straci zdolność poruszania się po symulacji VR, więc cały proces uczenia się będzie musiał rozpocząć się od początku.

2.3 ZJEDNOCZONE KRÓLESTWO

2.3.1 Wielka Brytania - umiejętności miękkie: Ujawnianie informacji z rejestrów karnych

Imię i nazwisko doradcy	Robet Elston, Carol Foster
Organizacja partnerska	Status Zatrudnienie
Kraj	WIELKA BRYTANIA
Umiejętność	Miękki
Temat	Ujawnienie informacji o karalności





Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	**Mężczyzna**

Wiek	25

Istotne kwestie zdrowotne ADHD,

Kontekst życia Klient szuka pracy w niepełnym wymiarze godzin, więc nie będzie to miało wpływu na jego świadczenia.

Faza procesu SE lub CC
Opis

Proces wyjaśniania mojemu klientowi.
Wyjaśniłem proces, jaki jest cel EVR i przez co mniej więcej będzie przechodził film. Wyjaśniłem zagrożenia dla zdrowia i bezpieczeństwa oraz wszelkie problemy, na jakie mogą się natknąć podczas oglądania VR.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR
Kamera Insta 360, sformatowana karta SD, laptop, platforma THE APP 1, zestaw słuchawkowy Pico Neo 3

Proces tworzenia scenariusza VR
Po spotkaniu 1-2-1 pomyślałem, że będzie to dobra okazja do pokazania mojemu klientowi filmu ujawniającego, ponieważ obawia się on udostępnienia swojego rejestru karnego pracodawcy.

Reakcje klientów
Klient ciągle się rozglądał i widział wszystko, co działo się wokół niego. Był bardzo zainteresowany swoim otoczeniem i ciągle obracał krzesło, patrząc na tyle, ile mógł.

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta
Klient ciągle się rozglądał i obracał, aby spojrzeć na wszystko i przegapił pytania i powiedział, że chciałby mieć więcej czasu, aby odpowiedzieć na wszystkie pytania i nie być pospieszanym.

Klient stwierdził, że było dużo dźwięku, a brak napisów utrudniał mu zrozumienie, co się dzieje, a klienci rozpraszali jego uwagę.

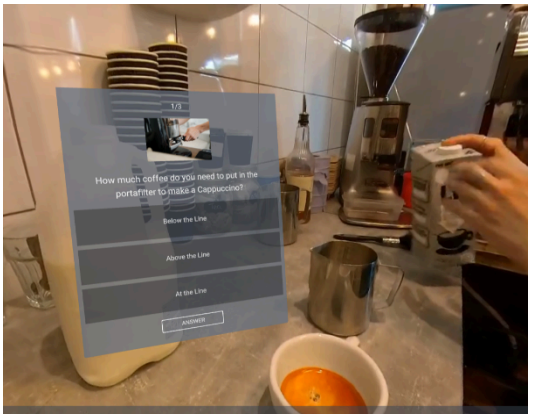
Klient stwierdził, że filmy wideo bardzo pomogłyby w zrozumieniu tego, co dzieje się w scenariuszach, ale wymagałyby dopracowania i poprawek, aby stały się bardziej użyteczne dla szerszej publiczności.

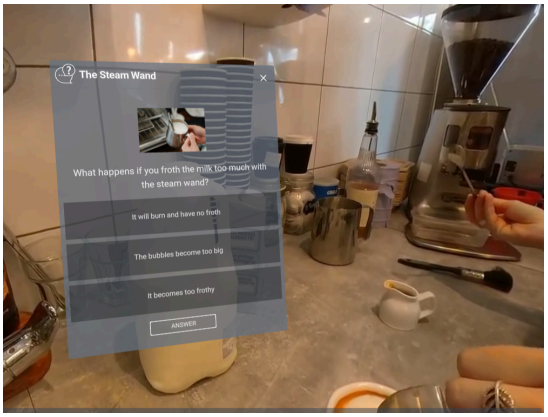
Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje
Fakt, że były one przeznaczone głównie dla zestawów VR, może być szkodliwy, ponieważ nie każdy ma dostęp do zestawów VR.

Pomysły na ulepszenia
Aby móc wstrzymać wideo, gdy pytania nie zawierają pełnych odpowiedzi, aby klient miał wystarczająco dużo czasu na dokończenie wszystkich pytań i nie musiał się spieszyć.

2.3.2 Wielka Brytania - umiejętności twarde: Proces przygotowania cappuccino krok po kroku

Imię i nazwisko doradcy	Carol Foster
Organizacja partnerska	Status EVR Zatrudnienie
Kraj	WIELKA BRYTANIA
Umiejętność	Umiejętności twarde
Temat	Proces przygotowania cappuccino krok po kroku. Klient jest zainteresowany byciem adwokatem, ale nie ma wcześniejszych umiejętności ani doświadczenia. Korzystanie z doświadczenia VR zwiększy jego pewność siebie i przygotuje go do przyszłego doświadczenia zawodowego / płatnego zatrudnienia w niepełnym wymiarze godzin.





Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	Mężczyzna

Wiek	31-40

Istotne kwestie zdrowotne
Zdrowie psychiczne i łagodne uczenia się

Kontekst życia
Klient jest bezrobotny i szuka pracy w niepełnym wymiarze godzin, pracował już wcześniej, ale chce zmienić ścieżkę kariery. Po kilku spotkaniach 1-2-1 wyjaśniłem mojemu klientowi projekt, nad którym pracuję, który obejmuje użycie zestawu słuchawkowego Virtual Reality (VR) i może dać mu pewien wgląd w pracę w kawiarni. Był zadowolony z tego pomysłu i chciał go wypróbować.

Faza procesu SE lub CC

Proces wyjaśniania mojemu klientowi.

- Aby ustalić, czy mój klient ma jakiekolwiek problemy zdrowotne, które mogą mieć wpływ na korzystanie z gogli VR.
- Czy miał jakieś wcześniejsze doświadczenie w korzystaniu z gogli VR?

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR.

Kamera Insta 360, sformatowana karta SD, laptop, platforma THE APP 1, zestaw słuchawkowy Pico Neo 3

Formalności
Zorganizujemy krótkie spotkanie z pracodawcą w celu omówienia projektu, nad którym pracujemy, oraz zaangażowanej grupy klientów. Pracodawca będzie miał możliwość obejrzenia gotowego filmu i zasugerowania ewentualnych zmian, mając na uwadze wytyczne RODO.

Proces tworzenia scenariusza VR
Po spotkaniu z moim klientem pomyślałem, że będzie to dobra okazja do nakręcenia filmu na żywo przedstawiającego etapy przygotowywania cappuccino i być może innych gorących lub zimnych napojów. Odbyły się dyskusje z innymi kolegami, którzy chcieli wiedzieć, jaka jest różnica w korzystaniu z zestawu VR, gdy mogą obejrzeć samouczek wideo na YouTube.

Doświadczenie VR zapewnia angażujące doświadczenie edukacyjne dla mojego klienta, pozwalając mu uczyć się we własnym tempie i skupić się na konkretnym obszarze zainteresowań. Samouczki YouTube to wstępnie nagrane filmy, które można oglądać na różnych urządzeniach z połączeniem internetowym.

Reakcje klientów
Mój klient ma doświadczenie w noszeniu zestawu VR. Po ruchach jego głowy widziałem, że badał swoje otoczenie i komentował sprzęt oraz to, jak głośno było, dźwięk maszyny, muzykę i ludzi w tle "Wow, to dziwne".

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta
"Carol, to było dobre, ale jednocześnie dziwne. Klient chętnie spróbuje ponownie.
Rozmawialiśmy o przyjrzeniu się innym scenariuszom.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje
Trudno jest zorganizować dobry czas na filmowanie, ponieważ kawiarnia jest stale zajęta, a klienci ciągle wchodzą i wychodzą z kawiarni.

Jednym z problemów związanych z filmowaniem zadań VR jest to, że staramy się skupić na jednym obszarze, a tym samym marnujemy dużo wirtualnej przestrzeni. Jednym z rozwiązań może być włączenie większej interaktywności, na przykład zamiast wyświetlania pytania w polu pytania, możemy wyświetlić odpowiedź wokół klienta, aby mógł użyć elementów sterujących do wybrania narzędzia lub sprzętu, aby odpowiedzieć na pytanie.

Pomysły na ulepszenia
Może użycie statywu do filmowania, ponieważ jestem wyraźnie widoczny na filmie, gdy osoba manewruje w scenariuszu VR.

Opis możliwych trudności, jakie może napotkać przyszły doradca.
Kiedy wypróbowaliśmy to w innej lokalizacji biura, wystąpiły problemy z Wi-Fi powodujące problemy z połączeniem, dlatego nie mogliśmy się połączyć.

Płeć	Nb

Wiek	20

Istotne kwestie zdrowotne
Problemy sensoryczne, ADHD, autyzm

Reakcje klientów
Klient ciągle się rozglądał i przenosił wzrok z miejsca na miejsce, próbując wchłonąć całą scenę. Klient uznał również, że nadmiar dźwięku jest zbyt stymulujący i odciągał go od skupienia się na głównej części filmu.

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta
Potrzeba więcej czasu na pytania, ponieważ ludzie mogą się rozglądać i nie koncentrować. Pytania znikały, zanim zdążyli na nie odpowiedzieć. Znajdź sposób, aby pojawiały się przed ich oczami lub zatrzymywały się pod koniec czasu, aby mogli w pełni na nie odpowiedzieć, ale ogólnie klient uznał je za przydatne i podobały mu się.

Przyjrzyj się różnym poziomom dźwięku i obrazu pod kątem nadmiernej stymulacji - jest dużo hałasu w tle i wizualizacji w tle; spójrz na ich uproszczenie i nagie kości.

Ogólnie rzecz biorąc, aspekt kawy był dobrze skoncentrowany i jasno wyjaśniony. Pytania były adekwatne do tego, co właśnie powiedział barista, a kamera przybliżała dokładnie omawiane szczegóły.

Klient obejrzał film tylko raz, zanim poprosiłem go o opinię. Powiedzieli, że gdyby byli w stanie przejść przez to kilka razy, pomogłoby to w nadmiernej stymulacji, ponieważ wokół nich działo się tak wiele, że trudno było zapamiętać działania i informacje, które się przed nimi działy.

Ogólnie rzecz biorąc, uznali, że film był pomocny w pokazaniu zadania robienia cappuccino, ale można go ulepszyć za pomocą powyższych uwag. Podobał im się pomysł wykorzystania VR i mogli dostrzec korzyści płynące z wykorzystania go do pomocy osobom z trudnościami lub niewielkim doświadczeniem w nauce nowych zadań i pozbyciu się nadmiernej stymulacji związanej z nauką w pracy.

2.3.3 Wielka Brytania - umiejętności miękkie: Ujawnienie zdrowia psychicznego

Imię i nazwisko doradcy	Robert Elston, Carol Foster
Organizacja partnerska	Status Zatrudnienie
Kraj	Wielka Brytania
Umiejętność	Miękki
Temat	Ujawnienie informacji na temat zdrowia psychicznego

Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	Nb

Wiek	20

Istotne kwestie zdrowotne Problemy sensoryczne, ADHD, autyzm

Faza procesu SE lub CC
Opis

Proces wyjaśniania mojemu klientowi.
Wyjaśniłem proces, jaki jest cel EVR i przez co mniej więcej będzie przechodził film. Wyjaśniłem zagrożenia dla zdrowia i bezpieczeństwa oraz wszelkie problemy, które mogą napotkać podczas oglądania VR, aby mnie o tym poinformować.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR
Kamera Insta 360, sformatowana karta SD, laptop, platforma THE APP 1, zestaw słuchawkowy Pico Neo 3

Formalności
Zorganizujemy krótkie spotkanie z pracodawcą w celu omówienia projektu, nad którym pracujemy, oraz zaangażowanej grupy klientów. Pracodawca będzie miał możliwość obejrzenia gotowego filmu i zasugerowania ewentualnych zmian, mając na uwadze wytyczne RODO.

Proces tworzenia scenariusza VR
Po spotkaniu 1-2-1 i wiedząc, że nasi klienci obawiają się ujawnienia swojego zdrowia psychicznego, zdecydowaliśmy, że jest to ważny film do nakręcenia. Odbyły się dyskusje z kolegami z pracy, którzy chcieli wiedzieć, jaka jest różnica w korzystaniu z zestawu VR, gdy mogą obejrzeć samouczek na YouTube.

Doświadczenie VR zapewnia angażujące doświadczenie edukacyjne dla mojego klienta, pozwalając mu uczyć się we własnym tempie i skupić się na konkretnym obszarze zainteresowań. Samouczki YouTube to wstępnie nagrane filmy, które można oglądać na różnych urządzeniach z połączeniem internetowym.

Reakcje klientów
W pomieszczeniu, w którym nagrywano wideo, jakość dźwięku nie była zbyt dobra, dlatego dźwięk był bardzo echo, a dźwięk był bardzo nudny i nie zawierał prawie żadnych emocji, co oznaczało, że klient nie był w stanie skupić się na wypowiadanych słowach. Można to

poprawić poprzez zastosowanie napisów. Klient zauważył, że zwykle ma napisy i uważa, że bardzo pomaga to w przetwarzaniu słuchowym.

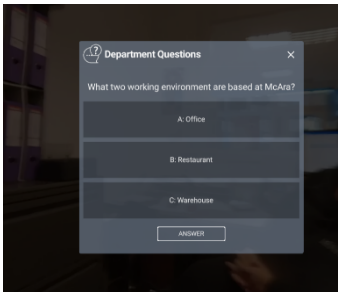
Podczas oglądania filmu klient zauważył, że skupiał się na przypadkowych rzeczach i próbował skupić się na mimice twarzy osób w nim występujących. Powiedzieli, że byli bardziej zainteresowani tym aspektem niż tym, co zostało powiedziane. Kiedy przedstawiłem pomysł zwiększenia interaktywności poprzez wyświetlanie dymków myślowych w celu dalszego wyjaśnienia myśli osób występujących w filmie, spodobał im się ten pomysł i stwierdzili, że pomoże to w odczytaniu wyrazu twarzy i ich zrozumieniu.

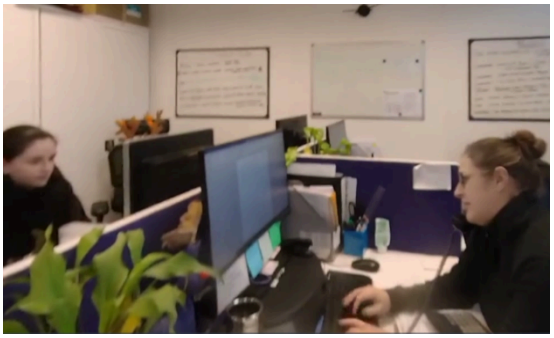
Podobało im się 360 filmów, ale stwierdzili, że jakość powinna zostać poprawiona, więc należy bardziej skupić się na uzyskaniu i utrzymaniu wysokiej jakości obrazu. Wideo mogło być lepsze w VR, co wymagało więcej badań w tym zakresie. Ponadto, ze względu na formę filmu, prowadził ich tylko jedną drogą, zanim się skończył, może warto byłoby to zmienić, aby mogli zbadać obie drogi i wyjaśnić oba przypadki tego, co się dzieje i konsekwencje ujawnienia swojego stanu zdrowia pracodawcy.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje
Warto rozważyć wydłużenie czasu odpowiedzi na pytania.
Ponownie, dźwięk stanowił problem. Rozważymy dodanie dymków lub napisów, ponieważ pomoże to osobom niepełnosprawnym lepiej skupić się na treści wideo i utrzyma ich zaangażowanie.

2.3.4 Wielka Brytania - umiejętności twarde: McAra Ltd. - tył magazynu

Imię i nazwisko doradcy	Robert Elston
Organizacja partnerska	Status Zatrudnienie
Kraj	Wielka Brytania
Umiejętność	Twardy
Temat	McAra Ltd. - tył magazynu





Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	Mężczyzna

Wiek	23

Istotne kwestie zdrowotne
ADHD, autyzm

Faza procesu SE lub CC
Opis

Proces wyjaśniania mojemu klientowi.
Wyjaśniłem proces, jaki jest cel EVR i przez co mniej więcej będzie przechodził film. Wyjaśniłem ryzyko dla zdrowia i bezpieczeństwa oraz wszelkie problemy, które mogą napotkać podczas oglądania VR, aby mnie o tym powiadomić. Ostrzegłem też wcześniej, że ten film ma zmiany w poziomie oświetlenia, podczas których wideo jest jasne przez kilka sekund.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR
Kamera Insta 360, sformatowana karta SD, laptop, platforma THE APP 1, zestaw słuchawkowy Pico Neo 3

Formalności
Zorganizowaliśmy krótkie spotkanie z pracodawcą, aby omówić projekt, nad którym pracujemy, oraz zaangażowaną grupę klientów. Pracodawca będzie miał możliwość obejrzenia gotowego filmu i zasugerowania ewentualnych zmian, mając na uwadze wytyczne RODO.

Proces tworzenia scenariusza VR
Chcieliśmy pokazać proces, przez który przechodzi się podczas składania zamówienia w McAra's, począwszy od złożenia zamówienia, a następnie załadowania go do pojazdu dostawczego w celu dostarczenia. Zdecydowaliśmy, że ważne jest, aby osoba pracująca w magazynie jak najlepiej zrozumiała wszystkie etapy składania zamówienia i dostawy, aby mogła lepiej zrozumieć, jak wszystkie inne role funkcjonują razem, aby być lepszym graczem zespołowym.

Ułatwiło to planowanie przebiegu filmu, ponieważ mieliśmy ustaloną fabułę filmu, a zespół McAra poinformował nas o wszystkich krokach, które podejmują w celu realizacji zamówień.

Reakcje klientów
Klient był bardzo zainteresowany obserwowaniem procesu dostawy i skupiał się na nim podczas poszczególnych etapów. Lubił rozglądać się dookoła i komentował fakt, że czuł się tak, jakby pracował ze wszystkimi.

Utknęli na kilku pytaniach za pierwszym razem, ale udało im się odpowiedzieć na nie za drugim razem po ponownym obejrzeniu sceny. Klient powiedział, że będą musieli przejść przez to kilka razy, aby mieć pewność, że odpowiedź jest prawidłowa, ale czuli się pewni, że potem nie zapomną.

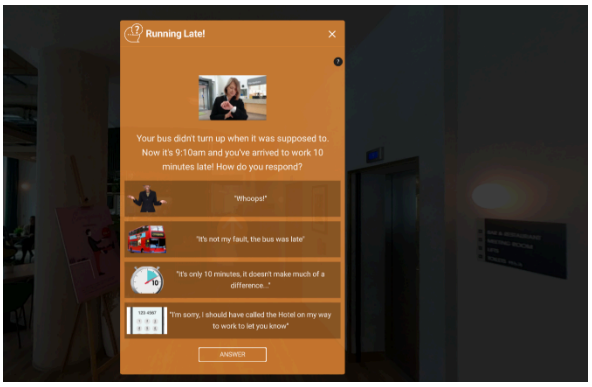
Klient wspomniał, że jakość dźwięku mogłaby być lepsza, a napisy pozwoliłyby lepiej zrozumieć, co zostało powiedziane podczas wszystkich scen. A scena, w której kamera przechodzi z wnętrza na zewnątrz magazynu, była zbyt jasna i wymagałaby lepszego przejścia, aby zapewnić, że nie będzie nadmiernie stymulować klientów.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje

Dźwięk również stanowił tutaj problem i będzie wymagał ulepszenia mikrofonów, aby lepiej nagrywać dźwięk. Powinniśmy również dodać napisy lub dymki, aby ułatwić zrozumienie i podać słowa, na których klienci mogą się skupić, aby lepiej utrzymać ich uwagę.

2.3.5 Wielka Brytania - umiejętności miękkie: Hotel Leonardo - umiejętności miękkie

Imię i nazwisko doradcy	Steve Gill
Organizacja partnerska	Status Zatrudnienie
Kraj	Wielka Brytania
Umiejętność	Miękki
Temat	Leonardo Hotel - umiejętności miękkie

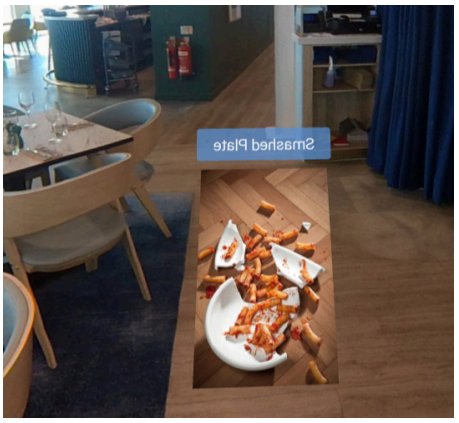


Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	Kobieta

Wiek	20



Istotne kwestie zdrowotne
ADHD, autyzm, BPD

Proces wyjaśniania mojemu klientowi.
Wyjaśniłem proces, jaki jest cel EVR i przez co mniej więcej będzie przechodził film. Wyjaśniłem ryzyko dla zdrowia i bezpieczeństwa oraz wszelkie problemy, które mogą napotkać podczas oglądania VR, aby mnie o tym powiadomić. Ostrzegłem też wcześniej, że ten film ma zmiany w poziomie oświetlenia, podczas których wideo jest jasne przez kilka sekund.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR
Kamera Insta 360, sformatowana karta SD, laptop, platforma THE APP 1, zestaw słuchawkowy Pico Neo 3

Formalności
Zorganizowaliśmy krótkie spotkanie z pracodawcą, aby omówić projekt, nad którym pracujemy, oraz zaangażowaną grupę klientów. Pracodawca będzie miał możliwość obejrzenia gotowego filmu i zasugerowania ewentualnych zmian, mając na uwadze wytyczne RODO.

Proces tworzenia scenariusza VR

Chcieliśmy przejść przez wszystkie kroki i informacje potrzebne pracownikowi gastronomii, aby mógł poznać i zrozumieć wszystkie drobne szczegóły i kroki potrzebne do zapewnienia, że strefa gastronomiczna, w której pracują, jest gotowa na przyjęcie klientów. Zdecydowaliśmy, że najlepszym sposobem na to jest przeprowadzenie wycieczki i wyjaśnienie, na czym powinni się skupić, łącząc punkty informacyjne i pytania. Mieliśmy nadzieję, że połączenie obu tych metod ułatwi zapamiętanie informacji i pomoże klientowi być bardziej świadomym i wiedzieć, jakie kroki musi podjąć.

Reakcje klientów

Klient rozglądał się dookoła i skomentował, że to była świetna zabawa. Podobało mu się, że niektóre punkty informacyjne były bardziej zrelaksowane niż poważne, a z niektórych się śmiał i wyglądał na bardziej zrelaksowanego niż na początku.

Odpowiadając na pytania, poświęcali czas na rozglądanie się, aby znaleźć więcej informacji i lepiej zrozumieć, czego próbowano ich nauczyć. Poprosili również o ponowne przejście przez scenariusz, aby poprawnie odpowiedzieć na pytania, co za drugim razem zrobili lepiej niż za pierwszym razem.

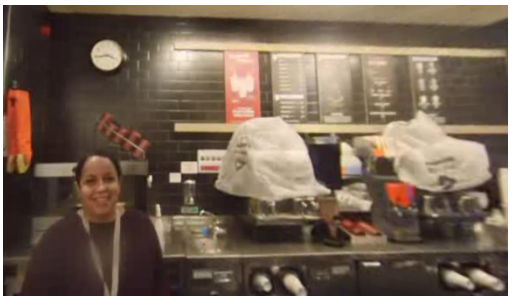
Stwierdzili, że po obejrzeniu filmu czuli się pewnie, wchodząc do miejsca pracy i mając dobre wyobrażenie o tym, co należy zrobić. Powiedzieli, że scenariusz wskazywał na zadania, które będą musieli wykonać, a które nie wydawały im się tak ważne przed obejrzeniem filmu.

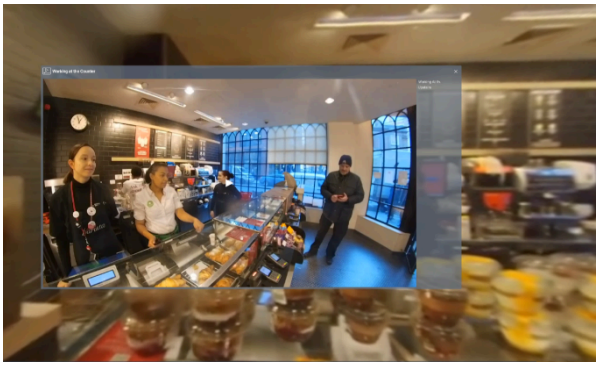
Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje

Klient był zdenerwowany wchodząc do scenariusza, ale był również podekscytowany, aby go wypróbować, po scenariuszu wydawał się znacznie bardziej zrelaksowany i szczęśliwszy. Rozluźnione punkty informacyjne okazały się skuteczne, czyniąc szkolenie mniej stresującym doświadczeniem. Istnieją pewne punkty, które możemy poprawić, zapewniając, że niektóre informacje są wyraźniej wyświetlane, aby mogli lepiej odpowiadać na pytania.

2.3.6 Wielka Brytania - umiejętności twarde: Samouczek dotyczący kawiarni - Pret a manger

Imię i nazwisko doradcy	Steve Gill
Organizacja partnerska	Status Zatrudnienie
Kraj	WIELKA BRYTANIA
Umiejętność	Twardy
Temat	Samouczek dotyczący kawiarni - Pret a manger





Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	**Mężczyzna**

Wiek	27

Istotne kwestie zdrowotne
Różne Zdrowie psychiczne

Faza procesu SE lub CC

Proces wyjaśniania mojemu klientowi.
Wyjaśniłem proces, jaki jest cel EVR i przez co mniej więcej będzie przechodził film.
Wyjaśniłem zagrożenia dla zdrowia i bezpieczeństwa oraz wszelkie problemy, na jakie mogą się natknąć podczas oglądania VR.

Reakcje klientów
Klient korzystał już wcześniej z VR, więc był przyzwyczajony do korzystania z niego. Poruszał się po systemie z dużą pewnością siebie. Rozglądał się po całym pomieszczeniu, aby zobaczyć, co się dzieje. Wydawał się czerpać przyjemność z tego doświadczenia i spędzał czas na sprawdzaniu jak najwięcej i miał nadzieję, że w przyszłości będzie mógł skorzystać z instruktażu.

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta
360 było bardzo wciągające i bardzo pomogło w oglądaniu. Stwierdzono, że były to bardzo realistyczne scenariusze. Klient stwierdził, że jakość dźwięku mogłaby zostać poprawiona, a głośność powinna być większa i z napisami, aby łatwo było je usłyszeć.

Klient zasugerował ulepszenia w środowisku, w którym byli filmowani, aby lepiej pomóc widzowi poczuć się lepiej zanurzonym w scenariuszach i pomóc utrzymać immersję. Stwierdzili również, że nawigacja była dla nich łatwa, ponieważ mieli wcześniejsze doświadczenie z grami, ale stwierdzili, że ograniczyło to ich szybkość pisania, a osoby, które nie są tak techniczne, będą miały trudności. Klient powiedział, że chciałby, aby elementy sterujące zostały ulepszone, aby były łatwe do przejścia.

Ogólnie rzecz biorąc, klientowi podobało się to doświadczenie i powiedział, że wierzy, że bardzo pomogłoby mu to w radzeniu sobie z lękiem i obawami, ułatwiając konfrontację z drażliwymi kwestiami z pracodawcą lub współpracownikiem.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje
Chociaż czasami trudno było zachęcić naszych klientów do wzięcia udziału w tym projekcie, ci, którzy to zrobili, uznali to za przyjemne doświadczenie. W oparciu o opinie, aby poprawić jakość dźwięku, zakupiliśmy już mikrofon Rode, który pomógł poprawić jakość dźwięku w ostatnich filmach.

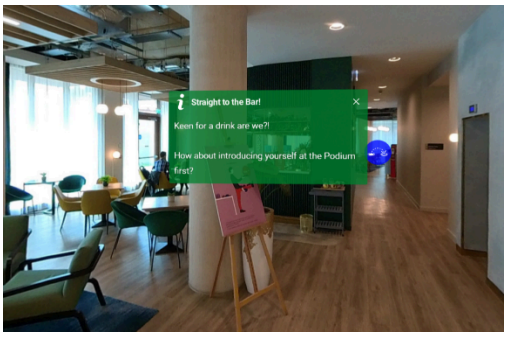
Ponadto w przypadku klientów pracujących w środowiskach obsługi klienta zalecamy filmowanie w cichszych porach, aby zmniejszyć hałas w tle i zniekształcenia dźwięku w trybie odtwarzania.

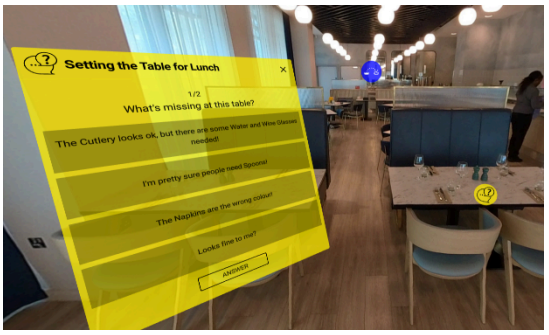
Powtarzając za innymi kolegami, tak, byłoby korzystne wprowadzenie do korzystania z VR dla klientów, którzy nie mają doświadczenia.

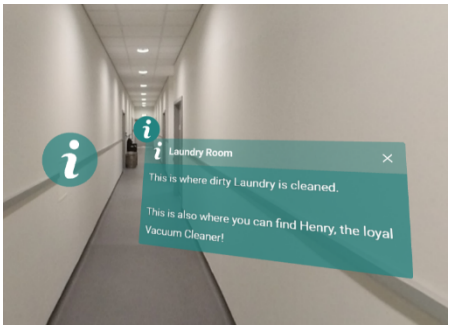
2.3.7 Wielka Brytania - umiejętności miękkie: Pierwszy dzień jako asystent ds. żywności i napojów

Imię i nazwisko doradcy	Keith Bates
Organizacja partnerska	Status Zatrudnienie
Kraj	Wielka Brytania
Umiejętność	Miękki
Temat	Pierwszy dzień jako asystent ds. żywności i napojów

Ćwiczenie w zakresie umiejętności miękkich dla branży hotelarskiej







Scenariusz VR 2: Hotel Leonardo

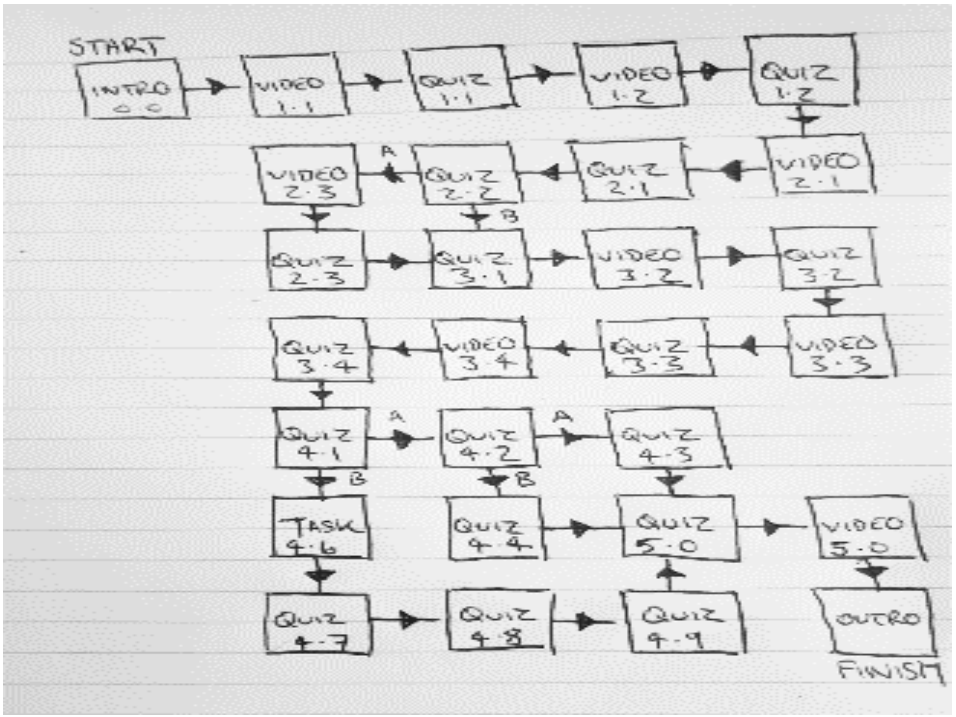
Nasz drugi scenariusz został zaprojektowany w celu zbadania umiejętności miękkich uczniów w środowisku hotelowym, wykorzystując dylematy sytuacyjne do napędzania postępu historii. Spójna fabuła decyzji, które pracownik hotelarski może być zmuszony podjąć w ciągu dnia pracy, zakończy się oceną wyników pracy przez kierownika.

Na etapie planowania, kiedy badaliśmy miejsca, które byłyby odpowiednie do testowania projektu 360, Hotel Leonardo wydawał się oczywistym wyborem. Jest to bardzo jasny, nowoczesny budynek, a tamtejszy zespół niesamowicie wspiera ludzi, z którymi pracujemy. Wydawało się również, że jest to odpowiednie miejsce do kręcenia materiału wczesnym popołudniem, kiedy często jest stosunkowo cicho, więc nagranie można było ukończyć przy minimalnym zakłóceniu pracy personelu hotelu lub gości.

Po zapoznaniu się ze sprzętem i procesem korzystania z kamery 360 i przesyłania zdjęć / filmów do THE APP 1, przyszedł czas na zbadanie różnych funkcji edytora. Początkowo chodziło o zrozumienie, w jaki sposób obrazy są łączone w celu tworzenia naturalnych

przejść, co następnie doprowadziło do zbadania wszystkich różnych narzędzi, ustawień i zastosowań, takich jak wstawianie hotspotów do środowiska i ich powiązanie z innymi scenami.

Pierwsza iteracja Scenariusza 2 działała jako test dla tych funkcji: otwarty spacer po hotelu, w którym rozpowszechniano różne informacje, oraz krótkie quizy sprawdzające spostrzegawczość i pamięć użytkownika. Po przetestowaniu z kolegami i omówieniu kluczowego celu naszego projektu, jakim było stworzenie zasobu umiejętności miękkich, stało się jasne, że będziemy musieli uwzględnić więcej rzeczywistych sytuacji w miejscu pracy. Zdecydowaliśmy się na liniowe doświadczenie, podążając za krótką narracją, która łączyła ze sobą różne scenariusze w miejscu pracy. Następnie, zainspirowani klasycznymi książkami i grami w stylu "wybierz własną przygodę", postanowiliśmy stworzyć doświadczenie, które miało rozgałęziające się ścieżki, które pokazywałyby potencjalne konsekwencje pewnych działań.



Scenariusz VR 2: Scenorys

Proces ten okazał się bardziej skomplikowany niż początkowo przewidywano i nie było jasne, jak duży może lub powinien być zakres projektu. Stworzyliśmy luźną strukturę szkieletową w edytorze z możliwością dodawania filmów lub wprowadzania poprawek w miarę upływu czasu. W miarę dalszego odkrywania i testowania tych pomysłów pojawiła się potrzeba znacznego zmniejszenia złożoności narracji i potencjalnych ścieżek rozgałęzień. Chociaż od samego początku zachęcano nas do tworzenia storyboardów, instynktownie stwierdziliśmy, że o wiele bardziej naturalne jest tworzenie pomysłów na historie w edytorze, kierując się funkcjami i ograniczeniami oprogramowania.

Pierwsza wersja Leonardo składała się z hotspotów z wieloma odpowiedziami. Zapewniło nam to solidną fabułę, ale odkryliśmy, że doświadczenie użytkownika nie było szczególnie wciągające. Dodaliśmy dodatkowe filmy wprowadzające poprzedzające każdy hotspot z

pytaniem, składające się z jednej z trzech głównych postaci: Kierownika, kolegi Jamiego i irytującego klienta. Podjęliśmy świadomą decyzję, aby każda postać patrzyła prosto w kamerę, aby sprawiać wrażenie, że zwraca się bezpośrednio do użytkownika. Dzięki temu doświadczenie było znacznie bardziej wciągające.

Choć mogłoby się wydawać, że różne decyzje prowadzą do różnych potencjalnych wyników, scenorys został starannie opracowany, aby zapewnić, że użytkownik doświadczy wszystkich zawartych w nim dylematów sytuacyjnych.

Na koniec wstawiliśmy scenę wprowadzającą z logo firmy itp. dla każdego z filmów VR (i przyszłych filmów), aby stworzyć spójną tożsamość marki.

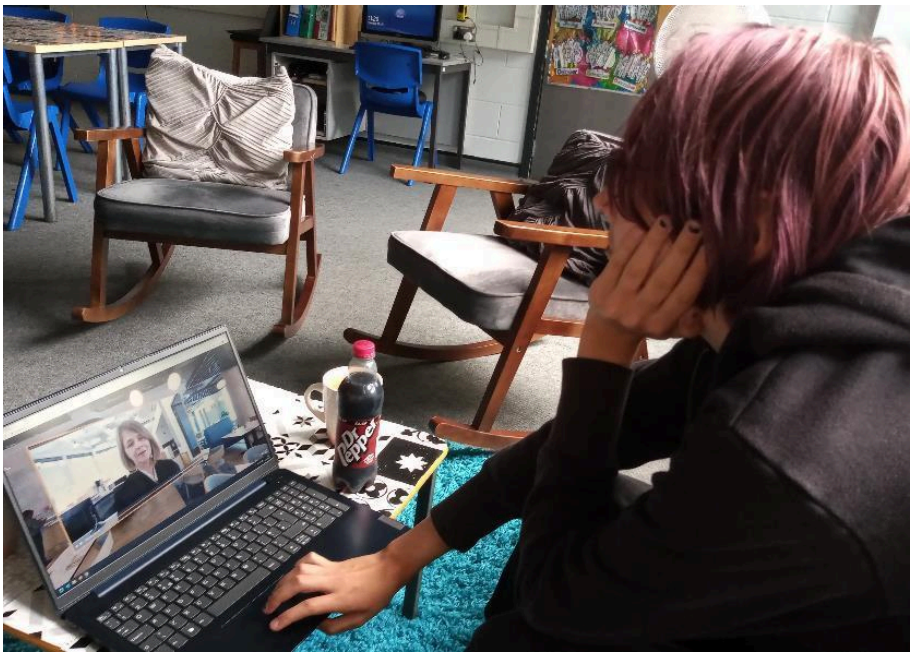
Reakcje klientów

We wszystkich przykładach testowych pojawiła się ogólna ciekawość związana z VR. Zaobserwowaliśmy, że studenci, którzy wcześniej mieli do czynienia z VR, od razu wydawali się znacznie bardziej swobodni w korzystaniu z technologii i mieli większą chęć do odkrywania wirtualnej przestrzeni. Studenci, którzy nie mieli wcześniejszego doświadczenia z VR lub mieli ograniczone umiejętności informatyczne, wydawali się znacznie bardziej niezdecydowani i mieli tendencję do skupiania się na zawartości wizualnej granicy POV prezentowanej podczas przechodzenia do każdego nowego Hotspotu. Oznaczało to, że informacje wykraczające poza tę granicę można było łatwo przeoczyć.

<u>Scenariusz VR 2</u>

Główną różnicą w stosunku do scenariusza VR 1 było włączenie postaci bezpośrednio zwracających się do użytkownika i wprowadzających indywidualne dylematy sytuacyjne. Uczniowie byli znacznie bardziej zaangażowani w postacie zwracające się do nich w każdej scenie, często werbalnie odpowiadając tym postaciom:

Uczeń D: "Nie możesz mi mówić, co mam robić! Idź i zrób to sam!"



Student D badający scenariusz VR 2

Student E: "Cóż, nie chciałbym z nim pracować!".

Uczeń E badający scenariusz VR 2

Analiza postępów klienta/informacje zwrotne od klienta

Uczeń A z łatwością poruszał się po historii, badając każdy scenariusz, oglądając filmy w całości i odpowiadając na każde z pytań.

Uczeń B, który wcześniej obawiał się udziału w praktykach zawodowych we Fleet Services, teraz wydawał się znacznie bardziej pewny siebie i chętny do udziału.

Uczeń C, który wcześniej nie interesował się mechaniką, stwierdził, że praca w warsztacie "wygląda naprawdę interesująco" i dała mu nowe aspiracje do alternatywnej kariery.

Wszyscy uczniowie pozytywnie zareagowali na elementy umiejętności miękkich scenariusza VR 2. Podczas gdy początkowo stworzyliśmy i dostosowaliśmy scenariusz VR 2 dla studentów, którzy chcieli kontynuować karierę w branży hotelarskiej, natychmiast dostrzegliśmy korzyści płynące z wykorzystania tej VR jako części procesu diagnostycznego zatrudnienia wspomaganego (Discovery) naszej organizacji. Pozwoliłoby to wyspecjalizowanemu trenerowi pracy obserwować zachowania, cechy, postawy i zdolności uczniów w różnych sytuacjach VR oraz zadawać pytania dotyczące potencjalnych wyników i

rezultatów określonych zachowań i odpowiedzi, ale w bezpiecznym, eksploracyjnym środowisku.

To sprawiło, że byliśmy podekscytowani tworzeniem przyszłych scenariuszy umiejętności miękkich VR w lokalizacjach lub sytuacjach, które mogą nie być wykonalne ze względu na kwestie bezpieczeństwa i higieny pracy lub obszary, które mogą nie być ogólnie łatwo dostępne.

W obliczu polecenia od kierownika, by "poszedł i położył menu na stole", uczeń E odpowiedział werbalnie: "Powiedziałbym jej, żeby poszła i zrobiła to sama!". Zareagowaliśmy na tę informację zwrotną, natychmiast aktualizując możliwe odpowiedzi Hotspotu pytań, aby uwzględnić tę opcję.

Nauczyciel w szkole z kohorty 2 powiedział: "Dla uczniów interesująca była wirtualna wycieczka po dziale usług flotowych i wgląd w środowisko pracy warsztatu samochodowego. Niektórzy uczniowie w grupie interesują się samochodami, więc byli szczególnie zaangażowani. Narzędzie wirtualnej rzeczywistości było naprawdę istotne dla naszych uczniów - bardzo wizualne i interaktywne. Uważam, że doświadczenie zawodowe VR można rozszerzyć na szereg różnych środowisk pracy dla uczniów, którzy być może nie poradziliby sobie z doświadczeniem / spotkaniem na miejscu. Jest to naprawdę integracyjne narzędzie" i że było to "bardzo ekscytujące podejście do spotkań roboczych, które ma ogromny potencjał. Ze względu na liczbę pracowników czasami naprawdę trudno jest zorganizować spotkania robocze poza terenem szkoły. Jednak wykorzystanie VR do spotkań roboczych rozwiązuje te kwestie".

Opis ewentualnych korekt

KIEDY FILMY NIE DZIAŁAŁY - czasami było to podyktowane polityką internetową organizacji, którą odwiedzaliśmy. Obejściem było połączenie się z danymi mobilnymi naszych telefonów komórkowych, aby sesja nie została przerwana. Ze względu na charakter historii VR i w zależności od tego, ile filmów zostało osadzonych w historii, może to być ogromne zużycie danych.
ZMIANA "WOLNEGO RUCHU" WIRTUALNEGO ŚWIATA NA DOŚWIADCZENIE O WIĘKSZEJ STRUKTURZE - patrz sekcja C powyżej.

Odkryliśmy również, że rozdzielczość komputera musi być ustawiona na 100% - w przeciwnym razie hotspoty z pytaniami nie pokazywałyby wszystkich możliwych odpowiedzi, a przycisk "Odpowiedz" nie byłby widoczny.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje

Uproszczenie języka - istnieje potrzeba stworzenia doświadczenia, które byłoby dostępne dla WSZYSTKICH osób niepełnosprawnych, co doprowadziło do tego, że instrukcje są tekstowe, dźwiękowe, hotspoty informacyjne w tekście itp. Może to prowadzić do nadmiernego skomplikowania scen, z niepotrzebnymi ikonami i nadmiernym wizualnym "bałaganem", którym należy się zająć.
Utrzymuj ścisłą hierarchię nazwanych plików i folderów na komputerach lokalnych i utrzymuj tę hierarchię po przesłaniu do APP 1.

Dla uczniów, którzy nie mają doświadczenia z VR, korzystne może być stworzenie osobnej historii "Wprowadzenie do VR Orientation", aby umożliwić uczniom aklimatyzację i zapoznanie się ze środowiskami VR.

Od czasu do czasu pojawiała się aktualizacja oprogramowania, która prowadziła do uszkodzenia hotspotów, niespójności poziomów dźwięku, a czasem do odmowy odtwarzania Story. Było to bardzo frustrujące i chociaż deweloperzy reagowali tak szybko, jak to możliwe, czas zaplanowany na projekt VR został zmarnowany, ponieważ czekaliśmy na poprawki błędów, aby móc kontynuować pracę.

Pomysły na ulepszenia
Aby zapewnić szybkość i spójność - skonfiguruj pierwszą scenę z punktami nawigacyjnymi, a następnie sklonuj ją, zmieniając nośniki dla różnych lokalizacji.

W przypadku obu scenariuszy VR włączyliśmy tylko wyskakujące filmy 2D i ograniczoną liczbę statycznych filmów 360. W przyszłości chcielibyśmy dołączyć filmy 360 z płynnymi ujęciami. Omówiliśmy różne metody, aby było to wykonalne - ujęcia z drona, zdalnie sterowany pojazd itp.

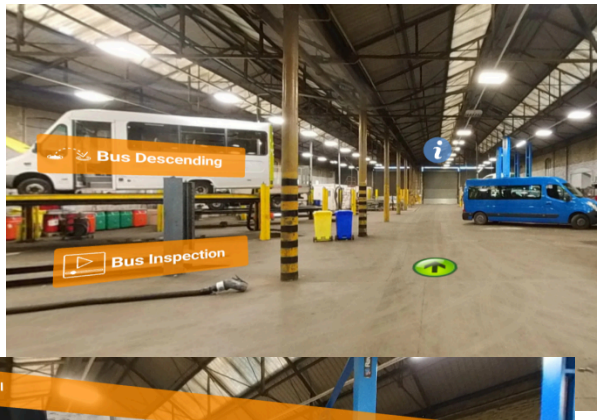
Szybko odkryliśmy znaczenie odgłosów otoczenia w każdej scenie, aby zwiększyć immersyjność doświadczenia. Jednak główną wadą była niemożność zwiększenia/zmniejszenia głośności dźwięku sceny, aby zrównoważyć go z opisami dźwiękowymi/narracją/wideo w obrębie sceny. Trzeba było to zrobić metodą prób i błędów w zewnętrznym programie audio, aż dźwięk został zrównoważony.

Opis możliwych trudności, jakie może napotkać przyszły doradca
Problemy techniczne, takie jak przerwy w dostępie do Internetu, blokowanie APP 1 przez szkolne zasady IT, gorsze lub przestarzałe specyfikacje laptopa / komputera, przeglądarki inne niż Chrome, które są domyślne dla szkoły, mogą prowadzić do przerwania doświadczenia VR lub, w najgorszym przypadku, całkowitej niemożności uruchomienia sesji.
W przypadku filmowania oprogramowanie do przechwytywania Insta360 nie jest kompatybilne z niektórymi smartfonami.

2.3.8 Wielka Brytania - umiejętności twarde: Wprowadzenie do dużego warsztatu samochodowego/miejsca pracy mechanika, w ramach przygotowań do ewentualnego stażu zawodowego.

Imię i nazwisko doradcy	Keith Bates, Rob Parry
Organizacja partnerska	Status EVR
Kraj	WIELKA BRYTANIA
Umiejętność	Umiejętności twarde

Temat	Wprowadzenie do dużego warsztatu / miejsca pracy mechanika, w ramach przygotowań do ewentualnego stażu zawodowego. Cel: zwiększenie pewności siebie uczniów i gotowości do pracy.



Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	**Kohorta 1: 4 uczniów płci męskiej, 1 uczennica - sesje indywidualne** **Kohorta 2: Mieszana grupa 6 uczniów - 1 sesja grupowa**

Wiek	16 - 18

Istotne kwestie zdrowotne
- Cechy autystyczne
- Niespecyficzne trudności w uczeniu się
- ADHD z cechami autystycznymi, problemy z przetwarzaniem danych
- Złożone trudności w uczeniu się
- Kwestie mobilności

Kontekst życia
Uczniowie z pierwszej kohorty kontynuują edukację po 16 roku życia. Dwóch uczniów wyraziło zainteresowanie podjęciem pracy jako mechanicy po ukończeniu szkoły. Jestem odpowiedzialny za organizowanie praktyk zawodowych dla uczniów. Żaden z uczniów nie ma doświadczenia w pracy w warsztacie samochodowym, chociaż w szkole znajduje się warsztat.

Uczniowie z drugiej kohorty mają złożone potrzeby w zakresie wsparcia, a wielu z nich wymaga tabletów Voca do komunikacji. Otrzymali oni zaproszenie do odwiedzenia lokalizacji, która stała się pierwszym scenariuszem VR, ale nie mogli w nim uczestniczyć z powodu problemów z transportem.

Faza procesu SE lub CC

Opis

Proces wyjaśniania mojemu klientowi
Upewnij się, czy każdy uczeń ma jakiekolwiek wcześniejsze doświadczenie z VR.

Wprowadzenie do VR - studenci zostali poinformowani o przeciwwskazaniach zdrowotnych do pracy w goglach VR i możliwych reakcjach fizycznych w przypadku pierwszego kontaktu z wirtualną rzeczywistością (choroba lokomocyjna, dezorientacja).
Wyjaśnienie, że wszystkie instrukcje są wyświetlane na ekranie, ale doradca/trener jest obecny, aby w razie potrzeby zaoferować pomoc. Jeśli będą musieli się zatrzymać z jakiegokolwiek powodu, będzie to całkowicie akceptowalne.

Ze względu na bardziej złożone potrzeby Kohorty 2 zdecydowano się przeprowadzić sesję jako sesję grupową, z laptopem podłączonym do dużego 50-calowego monitora w klasie. Koordynator projektu VR obsługiwał mysz i wyjaśniał w uproszczonym języku, co znajduje się na ekranie.

Materiały używane wraz ze scenariuszem VR
Scenorys / scenariusz, kamera 360, sformatowane karty SD, aplikacja Insta 360, statyw, laptop, Adobe Premiere, platforma App 1, zestaw słuchawkowy Oculus Rift, monitor telewizyjny.

Formalności
Prośba o wyrażenie zgody na robienie zdjęć i filmowanie podczas testów VR.

Tworząc VR Story, uzgodniliśmy z pracodawcą, że może on obejrzeć ukończony film i że może zawetować lub zażądać poprawek w odniesieniu do wszystkiego, z czym się nie zgadza lub co może mieć jakiekolwiek konsekwencje naruszenia RODO. Ostatecznie nie trzeba było wprowadzać żadnych poprawek.

Proces tworzenia scenariusza VR
Zadaliśmy sobie pytanie: "Czym różniłoby się to od zwykłego filmu 2D, który można po prostu obejrzeć na YouTube?" i przez cały czas wracaliśmy do tego pytania. Ważne było, aby zaplanować i stworzyć scenariusze, które w pełni wykorzystają wciągające właściwości VR.

Scenariusz VR 1: Usługi flotowe

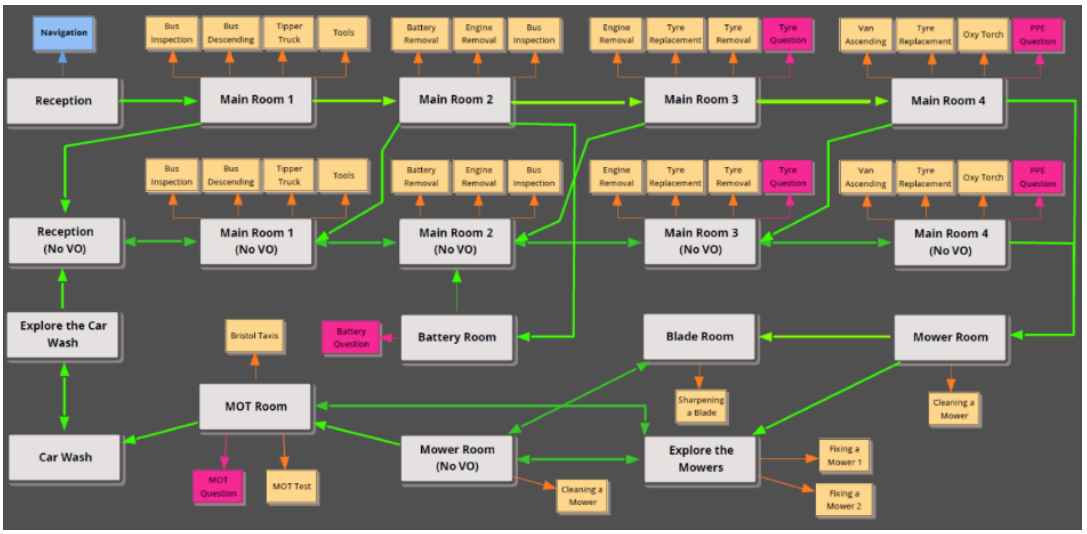
Platforma w pełni nadaje się do scen dużych, otwartych przestrzeni, w przeciwieństwie do małych pomieszczeń. Pomogło to w podjęciu decyzji o lokalizacji projektów. Zdecydowaliśmy, że naszym początkowym scenariuszem będzie "wycieczka z przewodnikiem" po Bristol City Council Fleet Services. Jest to bardzo duże środowisko garażowe, które dobrze nadawałoby się do filmu VR.

Stworzyliśmy storyboard, w którym zaplanowaliśmy szereg różnych zadań wykonywanych w warsztacie mechanicznym, zarówno powszechnych, jak i mniej powszechnych. Film pomógłby również uczniom zapoznać się z geografią typowego dużego warsztatu samochodowego.

Składał się on z bardzo dużego obszaru głównego (Main Room) - zdecydowano się podzielić ten pokój na cztery oddzielne obszary, z ograniczoną liczbą hotspotów w każdym z nich. Miało to zapobiec przeładowaniu użytkownika informacjami, gdyby w jednej scenie znajdowało się zbyt wiele hotspotów. Pozostałe główne obszary to recepcja, pokój kosiarek 1 i 2, pokój MOT; z dodatkowymi obszarami pokoju akumulatorów, pokoju ostrzy i myjni samochodowej.

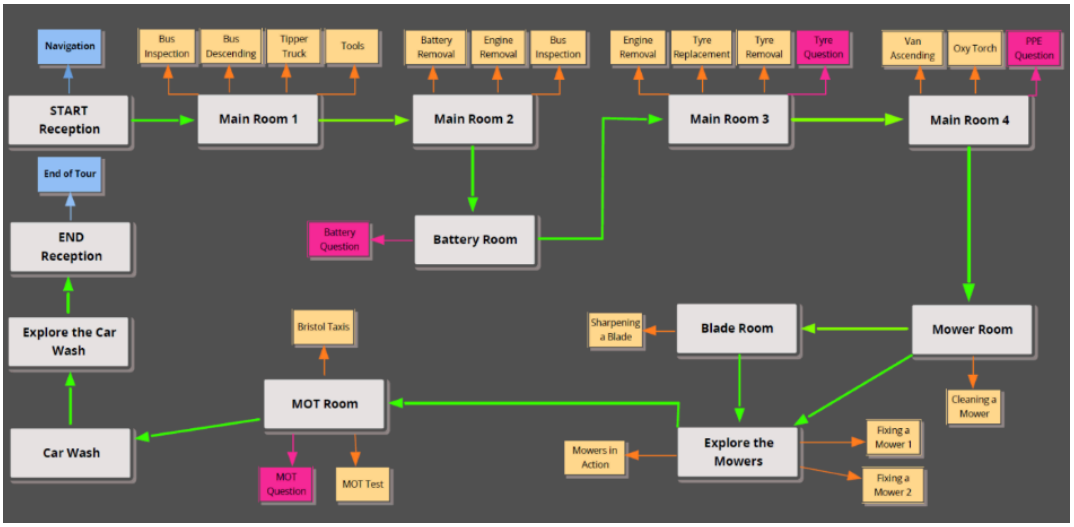
Na trasie pojawi się szereg prostych pytań, które będą odnosić się do informacji zebranych podczas wycieczki, aby upewnić się, że nauka miała miejsce.
Organizacja jest najważniejsza! Na komputerze utworzono oddzielne foldery dla obrazów 3D, filmów 3D, filmów 2D, dźwięku, ikon, logo itp. i ta sama hierarchia została zachowana po przesłaniu multimediów do THE APP 1. Nazwy wszystkich poszczególnych plików zostały zmienione, aby ułatwić ich identyfikację, ponieważ miniatury poszczególnych obrazów/filmów często mogą być trudne do rozróżnienia. Było to niezwykle pomocne podczas montażu i edycji scen. Filmy 2D były edytowane w programie Adobe Premiere przed ich przesłaniem.

Duża część projektu polegała na uczeniu się metodą prób i błędów, jak najlepiej korzystać z kamery, jak konwertować materiał filmowy, aby móc go przesłać na platformę, jak nawigować i jak najlepiej korzystać z platformy - ta nauka platformy nadal rosła po interakcjach i samouczkach od Jerneja, naszego trenera. Kolejne projekty powinny być znacznie płynniejszym procesem teraz, gdy nastąpiło zapoznanie.
Należało podjąć decyzję między uczynieniem wycieczki całkowicie eksploracyjną dla użytkownika końcowego, a liniowym, ukierunkowanym przewodnikiem. Początkowo próbowaliśmy uczynić ją eksploracyjną i "otwartym światem", ale napotkaliśmy wiele problemów z tym podejściem, ze względu na ograniczenia platformy lub użytkowników zdezorientowanych zbyt dużym wyborem (patrz diagram poniżej)



Scenariusz VR 1: Scenorys v1

Z tego powodu oraz ze względu na łatwość użycia dla naszej oczekiwanej kohorty odbiorców, prawdopodobnie byłoby znacznie bardziej odpowiednie, aby wycieczka była kierowana, a nie "swobodna". Po podjęciu tej decyzji dostosowanie trasy było stosunkowo proste. Usprawniło to i uprzystępniło doświadczenie użytkownika (patrz schemat 2 poniżej).



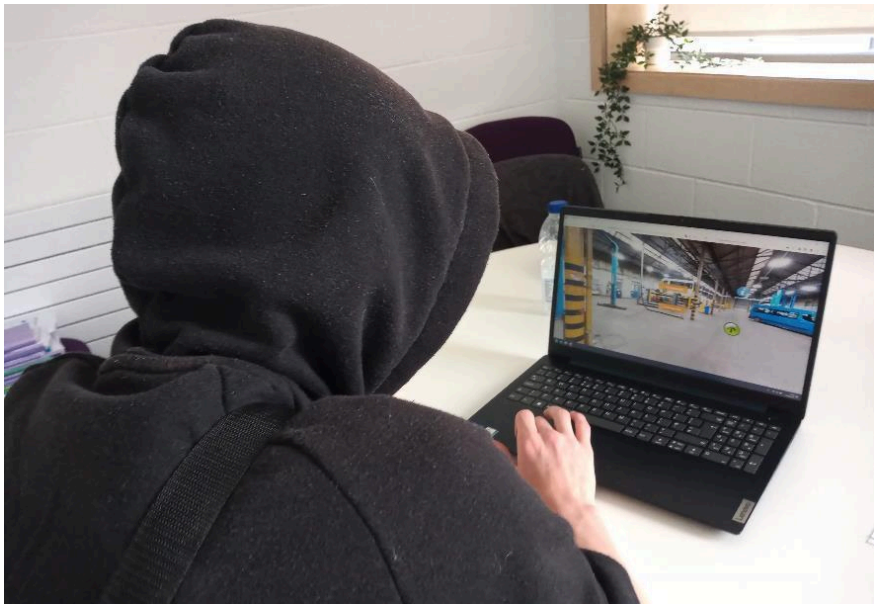
Scenariusz VR 1: Storyboard v2

Do każdej nowej sceny dodano narrację dźwiękową i punkty informacyjne, aby pomóc użytkownikowi w orientacji.
Eksperymentowaliśmy również z różnymi dźwiękami otoczenia. Natychmiast stało się oczywiste, jak to zmieniło i poprawiło wciągające wrażenia użytkownika i stało się istotnym aspektem tworzenia każdej sceny tej i potencjalnych przyszłych VR.

Istnieje potencjał dla przyszłych iteracji, aby dostosować fabułę VR w celu rozróżnienia między różnymi kohortami uczniów. W przypadku uczniów z bardziej złożonymi trudnościami w uczeniu się możemy

zmniejszenie liczby pomieszczeń i wirtualnych interakcji, uproszczenie pytań, stosowanie opisów Easy Read itp.

<u>Scenariusz VR 1</u>
Reakcja ucznia A: "To jest naprawdę fajne".



Uczeń A badający scenariusz VR 1

Student B: "Nie noszę tych gogli, robi mi się niedobrze" - studentowi pozwolono kontynuować oglądanie VR na laptopie.

Uczeń B badający scenariusz VR 1

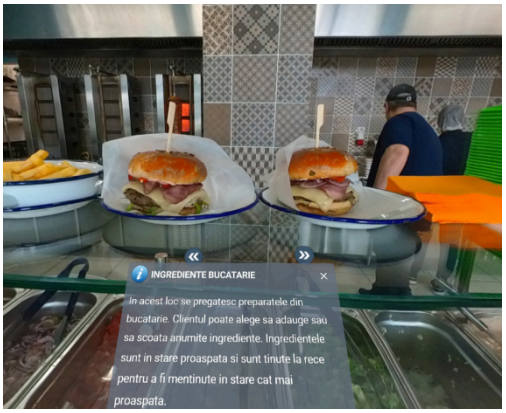
Student C: "Powiedziałbym, że to całkiem wciągające. Wcześniej robiłem to w mojej szkole z profesjonalną firmą i to jest zdecydowanie lepsze. Dźwięk otoczenia sprawił, że było to o wiele bardziej wciągające. Czułem się tak, jakby faktycznie dokonywali przeglądu

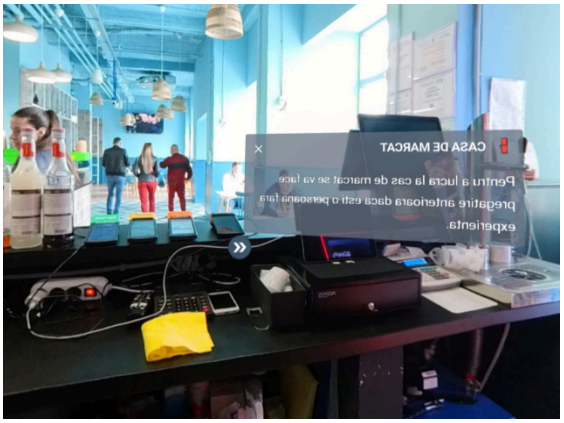
technicznego pojazdów. To było realistyczne. Czułem się komfortowo poruszając się; mogłem usiąść na krześle, ale stałem. Uważam, że było to interesujące - była to WYJĄTKOWO wysoka jakość, szczególnie w porównaniu do tych, z których korzystałem wcześniej. Uważam, że pytania były świetne, naprawdę dobry pomysł. Uważam, że było to naprawdę fajne doświadczenie i byłoby naprawdę przydatne, gdybym chciał wejść do tej branży i naprawdę dobre, gdybym chciał spróbować tam doświadczenia zawodowego".

2.4 RUMUNIA

2.4.1 RO - umiejętności miękkie: Orientacja w restauracji

Imię i nazwisko doradcy	Nicolae Dobrescu
Organizacja partnerska	Fundatia Health Action Overseas
Kraj	RO
Umiejętność	Umiejętności miękkie
Temat	Orientacja w restauracji





Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	Mężczyzna - 2 Kobieta - 3

Wiek	23 - 27

Istotne kwestie zdrowotne młodzi ludzie z ną

Kontekst życia Młodzi ludzie w procesie poradnictwoa i mediacji na rynku pracy w ramach projektu Fundacji HAO.

Faza procesu SE lub CC

Opis
Wybór umiejętności związanych z orientacją w restauracji szybkiej obsługi został oparty na następujących argumentach, biorąc pod uwagę, że produkt końcowy będzie zasobem edukacyjnym dla osób niepełnosprawnych:
Kształtowanie się i rozwój schematu percepcyjno-reprezentacyjnego restauracji

Ułatwianie dostępu do zasobów społecznościowych dotyczących różnorodności sposobów spędzania wolnego czasu

KONCEPCJA SCENARIUSZA

Proces tworzenia scenariusza nie sprawił trudności specjaliście, który wziął pod uwagę, że niepełnosprawna kobieta musi wiedzieć, że w każdej restauracji typu fast food znajdują się drzwi wejściowe, które powinna dostrzec w swoim polu percepcji, jadalnia dla klientów, w której można znaleźć menu, kuchnia, bar, w którym zamawia się i płaci rachunek za zamówione jedzenie i napoje oraz łazienka.

Reakcje klientów
George, 23 lata - młody mężczyzna poczuł zawroty głowy po obejrzeniu filmu, mówiąc, że podczas jego oglądania miał wrażenie utraty równowagi.

Gabriela, 25 lat - młoda kobieta stwierdziła, że wirtualna wycieczka po restauracji daje jej większą pewność siebie i poczucie, że w podobnej sytuacji poradziłaby sobie lepiej.

Alexandru, 26 lat - młody mężczyzna skarżył się na zawroty głowy podczas oglądania i ból głowy po jego zakończeniu.

Cristiana, 27 lat - była zachwycona sposobem filmowania, stwierdzając, że to było tak, jakby była w restauracji. Po obejrzeniu filmu poszukał fizycznej lokalizacji restauracji Kifla, chcąc udać się tam, aby osobiście zobaczyć to miejsce.

Diana, 24 lata - młoda kobieta wskazała, że tryb filmowania jest dla niej mylący i że czuje, że nie ma precyzji w ruchach dłoni, aby nacisnąć przyciski do przodu lub do tyłu.

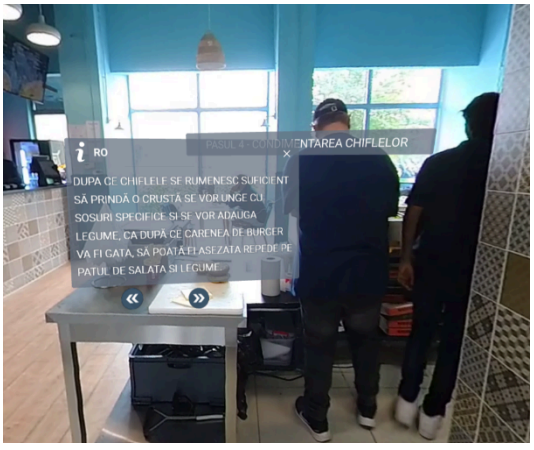
Proces tworzenia scenariusza VR
Nie było żadnych trudności w procesie kręcenia i edycji filmu VR.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje
ZASTOSOWANIE

W procesie poradnictwa psychologicznego w celu rozwijania umiejętności dostępu do zasobów społeczności w celu zwiększenia niezależności i integracji społecznej osób niepełnosprawnych.

2.4.2 RO - umiejętności twarde: Prawidłowe wykonanie burgera w restauracji Kifla

Imię i nazwisko doradcy	Nicolae Dobrescu
Organizacja partnerska	Fundatia Health Action Overseas
Kraj	RO
Umiejętność	Trudne umiejętności
Temat	Prawidłowe wykonanie burgera w restauracji Kifla



Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	Mężczyzna - 2 Kobieta - 3

Wiek	23 - 27

Istotne kwestie zdrowotne młodzi ludzie z ną

Kontekst życia Młodzi ludzie w procesie poradnictwoa i mediacji na rynku pracy w ramach projektu Fundacji HAO.

Faza procesu SE lub CC

Opis
Podstawą wyboru umiejętności do zademonstrowania prawidłowego wykonania hamburgera były następujące argumenty, biorąc pod uwagę, że produkt końcowy będzie zasobem dotyczącym poradnictwoa zawodowego dla osób niepełnosprawnych:

Ułatwienie zrozumienia roli pracownika kuchni w restauracji typu fast food

Stosunkowo duża oferta miejsc pracy w branży HoReCa

Istnienie liceum technicznego o specjalności technik żywienia w publicznym systemie edukacji przeznaczonym dla osób niepełnosprawnych

Stosunkowo niski stopień trudności przygotowania burgera

KONCEPCJA SCENARIUSZA

Konceptualizacja scenariusza była łatwa do wykonania, biorąc pod uwagę, że wybrane umiejętności były łatwe do konceptualizacji. Każdy krok w realizacji burgera reprezentował inny etap scenariusza, w którym podano dodatkowe informacje związane z użytymi składnikami.

Reakcje klientów
George, 23 lata - młody mężczyzna zgłosił zawroty głowy podczas oglądania, a później ból głowy. Po obejrzeniu, młody mężczyzna rozważał również możliwość pracy w kuchni restauracji.

Gabriela, 25 lat - druga wizja, młoda kobieta chciała odwiedzić kuchnię restauracji, aby rozważyć możliwość pracy w przyszłości jako pomoc kucharza.

Alexandru, 26 lat - młody mężczyzna zgłosił zawroty głowy i lekki ból głowy.

Cristiana, 27 lat - młoda kobieta chciała przeanalizować oferty pracy istniejące w tym czasie na rynku pracy w branży HoReCa.

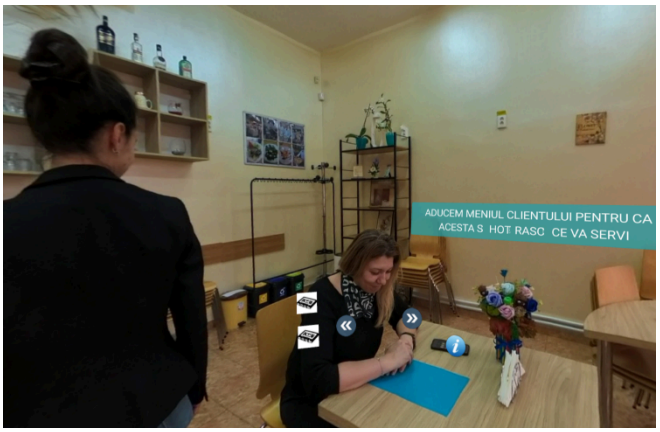
Diana, 24 lata - młoda kobieta wskazała, że tryb filmowania jest dla niej mylący i że czuje, że nie ma precyzji w ruchach dłoni, aby nacisnąć przyciski do przodu lub do tyłu.

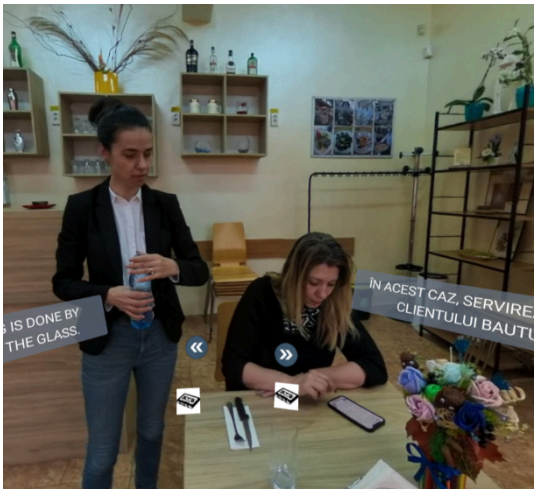
Proces tworzenia scenariusza VR
Nie było żadnych trudności w procesie kręcenia i edycji filmu VR.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje
Zastosowanie: W procesie poradnictwoa zawodowego w celu zbadania zainteresowań zawodowych i istniejących zgodnie z nimi opcji na rynku pracy, badając rolę pracownika kuchni w restauracji typu fast food.

2.4.3 RO - umiejętności miękkie: Komunikacja w kontekście jedzenia w restauracji

Imię i nazwisko doradcy	Veronica Neguțu
Organizacja partnerska	Fundatia Health Action Overseas
Kraj	RO
Umiejętność	Umiejętności miękkie
Temat	Komunikacja w kontekście jedzenia w restauracji





Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	Mężczyzna - 2 Kobieta - 3

Wiek	19 - 23

Istotne kwestie zdrowotne młodzi ludzie z ną

Kontekst życia Młodzi ludzie z niepełnosprawnością intelektualną, którzy uczą się w szkole integracyjnej, gdzie zdobywają zawód technika masażysty.

Faza procesu SE lub CC

Opis

WYBÓR UMIEJĘTNOŚCI:

Wybór umiejętności komunikacyjnych w kontekście jedzenia w restauracji opierał się na następujących argumentach, biorąc pod uwagę, że produkt końcowy będzie zasobem edukacyjnym dla osób niepełnosprawnych:

- Dostęp do miejsc publicznych
- Ułatwianie wzajemnych relacji z innymi ludźmi
- Zmniejszenie lęku społecznego
- Dywersyfikacja spędzania wolnego czasu

PROJEKT SCENARIUSZA

Projekt scenariusza miał na celu podkreślenie niektórych etapów uważanych za ważne w kontekście jedzenia w restauracji, a mianowicie: zamawianie (analiza menu, wybór żądanego dania i napoju), podawanie menu i wybranego napoju, a także płacenie rachunku.

FILMOWANIE I MONTAŻ FILMU

Podczas kręcenia i montażu filmu jedyne wyzwania były związane z identyfikacją przestrzeni do symulacji lokalizacji restauracji, film VR został wykonany na czas.

Reakcje klientów

Diana, 20 lat - młoda kobieta była podekscytowana pomysłem zjedzenia posiłku w restauracji, przyznając, że jest to doświadczenie, z którego do tej pory nie korzystała.

Alexandru, 23 lata - oglądanie filmu VR ujawniło jego potrzebę posiadania dziewczyny i że gdyby ją miał, poszedłby z nią na kolację.

Alexandra, 19 lat - po obejrzeniu, młoda kobieta chciała zasymulować tę sytuację w ramach odgrywania ról ze specjalistą.

Ana, 22 lata - po obejrzeniu, młoda kobieta opowiedziała o osobistym incydencie na przyjęciu urodzinowym, kiedy została zaproszona do restauracji, ale wtedy nie miała możliwości zamówienia tego, co chciała z menu.

Ştefan, 20 lat - po seansie młody mężczyzna zgłosił, że miał lekkie zawroty głowy, których jednak nie dało się zaobserwować w jego zachowaniu motorycznym.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje
Zastosowanie: W procesie poradnictwoa psychologicznego w celu trenowania i rozwijania umiejętności komunikacji interpersonalnej, z możliwością zastosowania w konkretnej sytuacji przedstawionej w filmie VR.

2.4.4 RO - umiejętności twarde: Technika masażu relaksacyjnego

Imię i nazwisko doradcy	Veronica Neguțu
Organizacja partnerska	Fundatia Health Action Overseas
Kraj	RO
Umiejętność	Trudne umiejętności
Temat	Technika masażu relaksacyjnego

Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	Mężczyzna - 2 Kobieta - 3

Wiek	19 - 23

Istotne kwestie zdrowotne młodzi ludzie z ną

Kontekst życia Młodzi ludzie z niepełnosprawnością intelektualną, którzy uczą się w szkole integracyjnej, gdzie zdobywają zawód technika masażysty.

Faza procesu SE lub CC

Opis

WYBÓR UMIEJĘTNOŚCI:

U podstaw wyboru umiejętności wykonywania techniki masażu relaksacyjnego leżały następujące argumenty, biorąc pod uwagę, że produkt końcowy będzie zasobem edukacyjnym dla osób niepełnosprawnych:

- Uczynienie nauki technik masażu relaksacyjnego bardziej dostępną
- Ułatwianie relacji klient-masażysta.

PROJEKT SCENARIUSZA

Zaprojektowanie scenariusza było stosunkowo łatwe, biorąc pod uwagę, że wybrana umiejętność była łatwa do konceptualizacji. Scenariusz obejmuje wszystkie ważne aspekty sesji masażu, a mianowicie: prezentację urządzenia do aromaterapii, organizację stołu do masażu, przygotowanie klienta i higienę rąk przed masażem, prezentację najważniejszych technik stosowanych w masażu relaksacyjnym (wygładzanie, tarcie, ugniatanie, stukanie i wibracje) oraz odolejanie klienta.

Proces tworzenia scenariusza VR

W procesie kręcenia i montażu filmu nie było żadnych istotnych wyzwań, które mogłyby zagrozić końcowemu produktowi.

Reakcje klientów

Diana, 20 lat - młoda kobieta, która jest również bohaterką filmu, była zachwycona widząc siebie w filmie i powiedziała, że oglądanie filmu pomogło jej bardzo intensywnie przeżyć to doświadczenie.

Alexandru, 23 lata - powiedział, że był w stanie lepiej zrozumieć techniki stosowane w masażu relaksacyjnym.

Alexandra, 19 lat - była zachwycona faktem, że wszystko wydawało się tak realne, jakby była tam, w salonie masażu.

Ana, 22 lata - po obejrzeniu młoda kobieta stwierdziła, że bardzo dobrze rozumie kolejność technik stosowanych w masażu relaksacyjnym, a etapy są dobrze określone w filmie.

Ştefan, 20 lat - był zdezorientowany trybem filmowania, odczuwając lekkie zawroty głowy podczas oglądania.

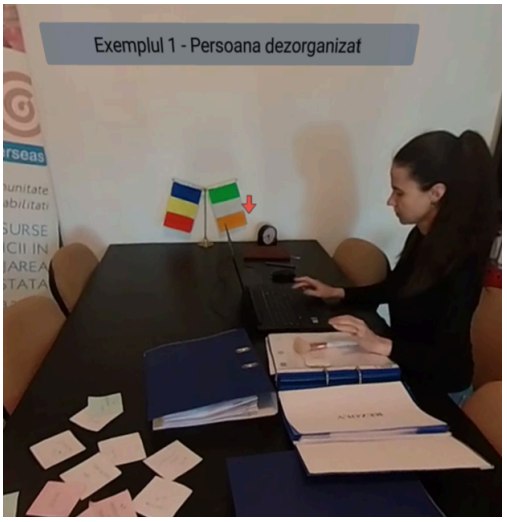
Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje

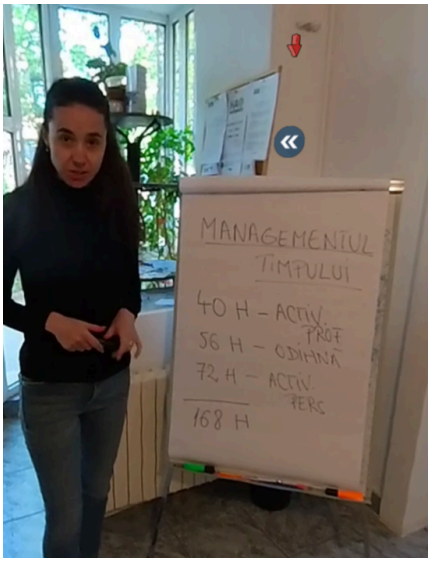
Zastosowanie:

- W procesie instruktażowo - edukacyjnym praktycznych działań szkoleniowych, jako środka edukacji.
- W procesie poradnictwoa zawodowego, w celu szkolenia i rozwijania konkretnych umiejętności masażu.

2.4.5 RO - umiejętności miękkie: Zarządzanie czasem

Imię i nazwisko doradcy	Luminita Mihalcea
Organizacja partnerska	Fundatia Health Action Overseas
Kraj	RO
Umiejętność	Umiejętności miękkie
Temat	Zarządzanie czasem





Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	Mężczyzna - 3 Kobieta - 2

Wiek	20 - 23

Istotne kwestie zdrowotne
młodzi ludzie z ną

Kontekst życia
Młodzi ludzie z niepełnosprawnością intelektualną są uczniami szkoły integracyjnej, w której uczą się zawodu technika gastronomii.

Faza procesu SE lub CC

Opis

WYBÓR UMIEJĘTNOŚCI

U podstaw wyboru umiejętności związanych z zarządzaniem leżały następujące argumenty, biorąc pod uwagę, że produkt końcowy będzie zasobem edukacyjnym dla osób niepełnosprawnych:

- Trudności w zarządzaniu czasem osobistym
- Ułatwienie organizacji działań osobistych

PROJEKT SCENARIUSZA

Proces opracowywania scenariusza przyniósł wiele wyzwań, podkreślonych przez trudność operacjonalizacji koncepcji zarządzania czasem, ale także złożoność sposobu, w jaki można ją wyrazić. Spośród wielu sposobów na podkreślenie koncepcji zarządzania czasem, zdecydowałem się przedstawić jej wpływ na styl pracy danej osoby. W ten sposób podkreśliliśmy dwa możliwe style pracy: zorganizowany i zdezorganizowany, style, na które duży wpływ ma sposób, w jaki analizujemy działania, w które się angażujemy.

Proces tworzenia scenariusza VR
Jedyne wyzwania były związane z momentami zahamowań podczas filmowania. Montaż filmu nie stanowił żadnego wyzwania ani trudności.

Reakcje klientów

Andrei, 20 lat - młody mężczyzna powiedział, że czuł, że nie ma precyzji, gdy musiał nacisnąć przycisk przewijania filmu.

George, 23 lata - młody mężczyzna powiedział, że czuł się, jakby był w tym samym miejscu, co osoba w filmie.

Alexandra, 21 lat - podczas oglądania młoda kobieta przypominała przykład osoby zorganizowanej, mówiąc, że jest osobą zorganizowaną i zawsze jest za to chwalona, zarówno w szkole, jak i w rodzinie.

Cristian, 20 lat - po obejrzeniu filmu młody mężczyzna zgłosił pewne trudności ze skupieniem uwagi na jego przebiegu, łatwo rozpraszając się w celu rozejrzenia się, co go dezorientowało.

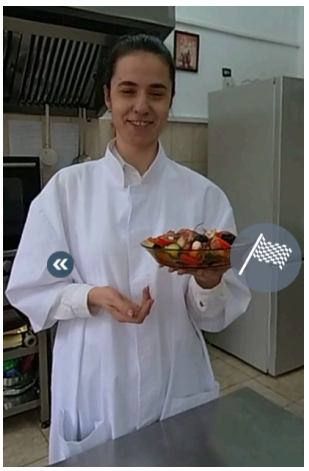
Bianca, 22 lata - po zaledwie kilku sekundach filmu młoda kobieta zgłosiła, że nie może kontynuować, ponieważ ma zawroty głowy. Oglądanie zostało przerwane i wznowione po około 30 minutach, kiedy młoda kobieta dała jasno do zrozumienia, że nadal chce obejrzeć

cały film. Po obejrzeniu filmu młoda kobieta powiedziała, że tak właśnie reaguje w obliczu nowej sytuacji.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje
Zastosowanie: W procesie poradnictwoa psychologicznego w celu rozwijania umiejętności zarządzania czasem, z możliwością zastosowania w kształtowaniu własnego stylu pracy.

2.4.6 RO - umiejętności twarde: Proces technologiczny przygotowania sałatki greckiej

Imię i nazwisko doradcy	Luminita Mihalcea
Organizacja partnerska	Fundatia Health Action Overseas
Kraj	RO
Umiejętność	Trudne umiejętności
Temat	Proces technologiczny przygotowania sałatki greckiej



Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	Mężczyzna - 3 Kobieta - 2

Wiek	20 - 23

Istotne kwestie zdrowotne młodzi ludzie z ną

Kontekst życia

Młodzi ludzie z niepełnosprawnością intelektualną są uczniami szkoły integracyjnej, w której uczą się zawodu technika gastronomii.

Faza procesu SE lub CC

Opis

WYBÓR UMIEJĘTNOŚCI

U podstaw wyboru umiejętności przygotowania sałatki greckiej leżały następujące argumenty, biorąc pod uwagę, że produkt końcowy będzie zasobem edukacyjnym dla osób niepełnosprawnych:

- Prostota przygotowania kulinarnego jako sposób przygotowania
- Proces technologiczny, który odbywa się całkowicie na zimno, bez użycia urządzeń do gotowania.
- Dostępność składników w sklepach spożywczych
- Stosunkowo niska cena preparatu
- Krótki czas wykonania

PROJEKT SCENARIUSZA

Projekt scenariusza był łatwy do osiągnięcia, biorąc pod uwagę, że wybrane umiejętności były łatwe do konceptualizacji. Każdy składnik sałatki greckiej stanowił zróżnicowany etap, dzięki czemu osoby z grupy docelowej mogły łatwo zrozumieć etapy przygotowania kulinarnego.

FILMOWANIE I MONTAŻ FILMU

Podczas kręcenia i montażu filmu jedyne wyzwania były związane z umiejętnościami cyfrowymi specjalisty, ale dzięki dodatkowym dokumentom i wsparciu zespołu film VR został nakręcony na czas.

Reakcje klientów

Andrei, 20 lat - młody człowiek był zachwycony i wykrzyknął, że film wygląda jak gra.

George, 23 lata - może spróbować zrobić sałatkę w domu.

Alexandra, 21 lat - wszystko wydaje się realne i bliskie temu, co się dzieje.

Cristian, 20 lat - jest bardziej interesujący, niż gdy widzi osobę biegnącą przed nim.

Bianca, 22 lata - potrafi dłużej przyglądać się każdej czynności, aż uda jej się zapamiętać, co należy zrobić.

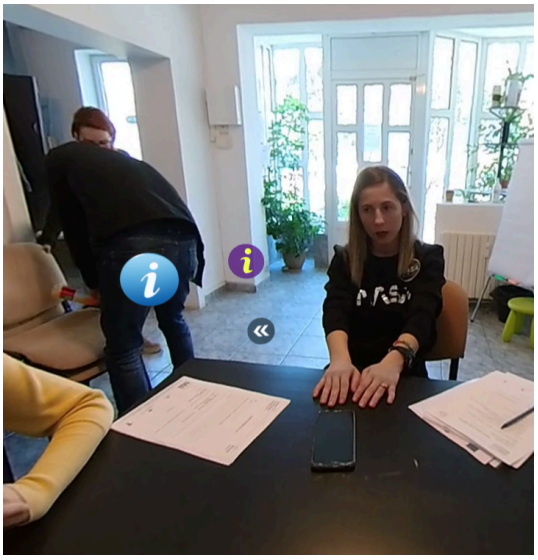
Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje

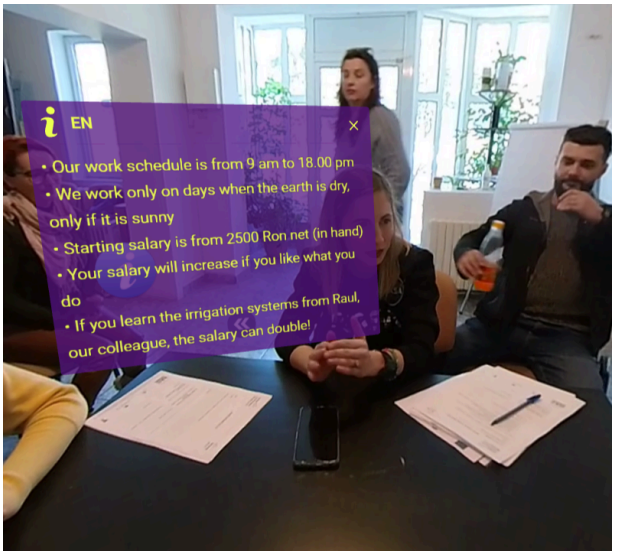
Zastosowanie:

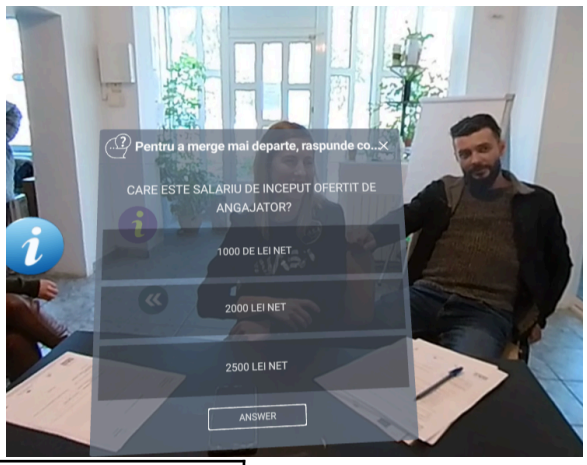
- W procesie instruktażowo-edukacyjnym praktycznych działań szkoleniowych, jako środek edukacji.
- W procesie poradnictwoa zawodowego, w celu kształtowania i rozwijania konkretnych umiejętności w dziedzinie gastronomii.

2.4.7 RO - umiejętności miękkie: Rozmowa grupowa

Imię i nazwisko doradcy	Alina Sachelaru
Organizacja partnerska	Fundatia Health Action Overseas
Kraj	RO
Umiejętność	Umiejętności miękkie
Temat	Wywiad grupowy







Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	Mężczyzna - 3 Kobieta - 2

Wiek	20 - 29

Istotne kwestie zdrowotne młodzi ludzie z

Kontekst życia
Młodzi ludzie z niepełnosprawnościami, beneficjenci projektów HAO Constanta.

Faza procesu SE lub CC

Opis

WYBÓR UMIEJĘTNOŚCI

Temat "Rozmowa grupowa" opierał się na wcześniejszych doświadczeniach w pracy z młodymi osobami niepełnosprawnymi, które nie mają doświadczenia zawodowego i nie są w stanie zrozumieć, co może się wydarzyć podczas rozmowy kwalifikacyjnej. Doświadczenie rozmowy kwalifikacyjnej jest dla wielu młodych ludzi doświadczeniem wywołującym lęk, co skłoniło mnie do zilustrowania za pomocą technologii wizyjnej takiej rozmowy między pracodawcą a młodymi osobami niepełnosprawnymi, beneficjentami projektu LEAD, realizowanego przez fundację H.A.O.

KONCEPCJA SCENARIUSZA

Scenariusz został zaprojektowany po obejrzeniu filmów nagranych w czasie rzeczywistym i polegał na ich edycji na platformie 360, a następnie na platformie aplikacji 1

Proces tworzenia scenariusza VR
Filmowanie odbyło się za zgodą uczestników i nie było oparte na pisemnym scenariuszu.

Reakcje klientów

Cosmin - niepełnosprawność ruchowa - młody człowiek był ogólnie zachwycony doświadczeniem VR, podobały mu się informacje na ekranie oraz fakt, że niektóre pojawiły się pod koniec i był rozbawiony, gdy odpowiedział źle i musiał obejrzeć wideo od końca.

Ioana - niepełnosprawność ruchowa - doświadczenie pomogło jej zrozumieć, że rozmowa kwalifikacyjna to tylko dyskusja, podobało jej się, że wszyscy byli zrelaksowani, że prowadzący rozmowę zwracał uwagę na kandydatów i podawał wiele szczegółów. Ioana poradziła sobie z pytaniami, ponieważ była bardzo uważna i miała cierpliwość, aby obejrzeć wideo do końca

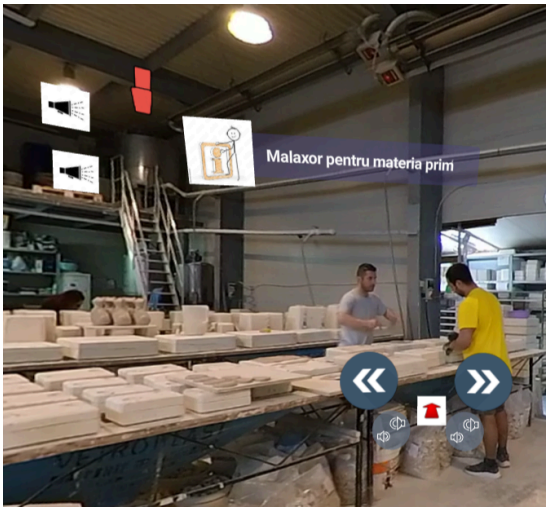
Mihai - zaburzenia ze spektrum autyzmu - podczas oglądania młody mężczyzna poprosił o opuszczenie filmu, nie podobało mu się, że znajduje się pośrodku tak wielu ludzi. Mihai ma ataki lęku, gdy znajduje się w obecności nieznanych osób i ma problemy z zatłoczonymi miejscami.

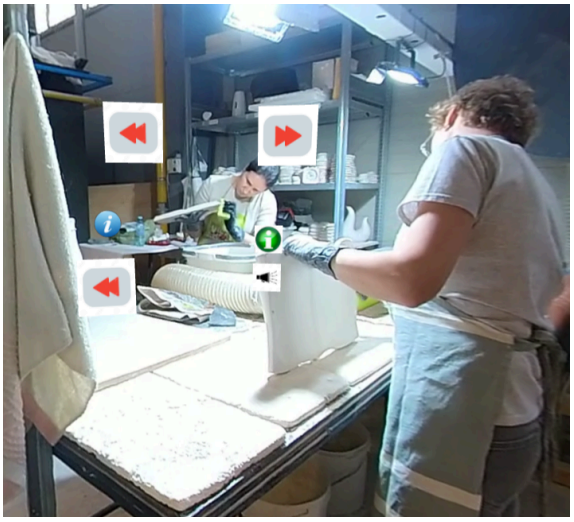
Stefania - osoba niedosłysząca - bardzo dobrze radziła sobie w środowisku wirtualnym. Stefanii podobało się to, że mogła czytać informacje, była uważna i dobrze odpowiadała na wszystkie pytania aż do końca.

Bogdan - zaburzenia psychotyczne. Bogdan był dobry.

2.4.8 RO - umiejętności twarde: Prezentacja zadań roboczych w fabryce TLDTIMLESS DESIGN PORCELAIN

Imię i nazwisko doradcy	Alina Sachelaru
Organizacja partnerska	Fundatia Health Action Overseas
Kraj	RO
Umiejętność	Trudne umiejętności
Temat	Prezentacja zadań roboczych w TLDTIMLESS DESIGN PORCELAIN FACTORY





Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	Mężczyzna - 3 Kobieta - 2

Wiek	20 - 29

Istotne kwestie zdrowotne
młodzi ludzie z

Kontekst życia
Młodzi ludzie z różnymi niepełnosprawnościami, wszyscy szukający pracy.

Faza procesu SE lub CC

Opis

WYBÓR UMIEJĘTNOŚCI

Podstawą doboru umiejętności jest potrzeba ułatwienia procesu rekrutacji i selekcji kandydatów zainteresowanych objęciem stanowiska w danej firmie, ale także ułatwienie pracy rekruterowi:

KONCEPCJA SCENARIUSZA

Przy tworzeniu scenariusza kierowaliśmy się wskazówkami managera i nie obejmował on wizyty we wszystkich działach produkcyjnych. Chcieliśmy ściśle odnieść się do dwóch stanowisk, na które firma rekrutuje najczęściej.

Proces tworzenia scenariusza VR
Zdjęcia i montaż filmu odbywały się zarówno pod adresem współpracownika, jak i przy jego wsparciu, skąd uzyskaliśmy wszystkie niezbędne szczegóły. Montaż odbył się bez większych trudności. Przydałaby się możliwość wstawiania do filmów i geokodowania szczegółów - linków do map google, aby osoby, które otrzymają link do prezentacji, mogły uzyskać dostęp do lokalizacji z filmu lub mieć mapę na żywo.

Reakcje klientów

Ionut - epilepsja - po obejrzeniu filmu Ionut zdecydował, że chce pójść na rozmowę kwalifikacyjną, więc ułatwiliśmy kandydatowi rozmowę kwalifikacyjną w tej firmie. Po rozmowie Ionut został zatrudniony w tej firmie. Nie zidentyfikowaliśmy żadnych konkretnych problemów w korzystaniu z technologii VR.

Eren - upośledzenie umysłowe. Obejrzał film i zainteresował się tą pracą. Młody człowiek potrzebował instrukcji, aby zrozumieć, które przyciski należy nacisnąć. Po pierwszej scenie Eren nabrał odwagi i poradził sobie bardzo dobrze.

Ana Maria - schizofrenia - po obejrzeniu filmu zrozumiała, o co chodzi w tym miejscu pracy. Nie chciał iść na rozmowę kwalifikacyjną. Anamaria uważała, że ten film był dla niej mylący. Wykazywał lekki strach przed pójściem dalej.

Georgiana - upośledzenie umysłowe. Młoda kobieta bardzo dobrze radziła sobie w przestrzeni wirtualnej. Georgiana lubi spędzać czas przed komputerem i chętnie gra w różne gry wideo. Technologia Viar jest dla niej atrakcyjna. Młoda kobieta była pod wrażeniem doświadczenia w fabryce. Wyraził zainteresowanie pracą w tym miejscu w przyszłości.

Mihai - zaburzenia ze spektrum autyzmu - Mihai potrzebował wskazówek słownych, aby sprawdzić lokalizację i sceny. Mihai nie lubił miejsca pracy, ponieważ musiał za dużo stać, ale podobało mu się to doświadczenie.

Zalecenia doradcy, chwile radości, uczucia, uwagi, frustracje
Zastosowanie:

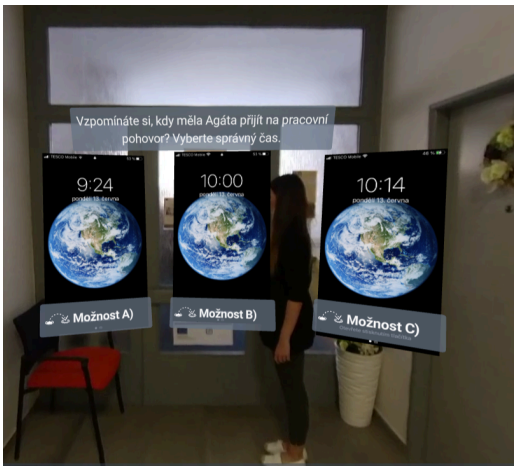
- W procesie rekrutacji - łatwiejsze wyjaśnienie zadań związanych z pracą / młodzi ludzie mogą bez trudu znaleźć miejsce pracy, mając jaśniejszą wizję miejsca, w którym powinni wykonywać swoją działalność.

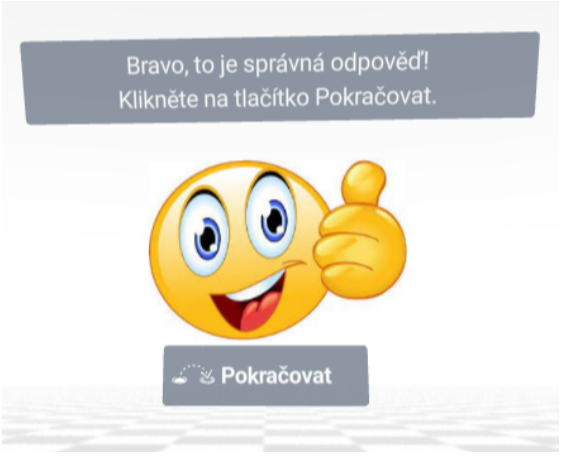
- W procesie poradnictwoa zawodowego jako doświadczenia edukacyjnego.

2.5 PRZYKŁADOWE FILMY

2.5.1 CZ - umiejętności miękkie: Rozmowa kwalifikacyjna - pierwsze wrażenie

Imię i nazwisko doradcy	Zespół Aspekt z.s.
Organizacja partnerska	Aspekt z.s.
Kraj	CZ
Umiejętność	Umiejętności miękkie
Temat	Rozmowa kwalifikacyjna - pierwsze wrażenie





Wykorzystanie filmu szkoleniowego w procesie zatrudnienia wspomaganego

Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	

Wiek	4 5

Istotne kwestie zdrowotne Zaburzenie psychiczne

Kontekst życia Wykształcona kobieta, która wielokrotnie spotyka się z porażką na rozmowach kwalifikacyjnych. Obecnie jest zatrudniona na niewykwalifikowanym stanowisku i pragnie bardziej wykwalifikowanej pracy.

Proces wyjaśniania mojemu klientowi.

Pozwoliliśmy jej wypróbować kilka filmów 360° na YouTube o tematyce podróżniczej i przyrodniczej. To pozwoliło jej doświadczyć więcej w wirtualnej rzeczywistości. Następnie pozwoliliśmy klientce wypróbować kontrolery w pełnym zakresie. Użyliśmy aplikacji First steps, która jest dostarczana przez zestaw słuchawkowy Oculus. Klientce trudno było naciskać przyciski na kontrolerach. Doszliśmy do wniosku, że jej dłonie były zbyt duże w stosunku do rozmiaru kontrolerów. Zapoznała się z VR za pośrednictwem tej aplikacji. W innej sesji, gdy pasowała do procesu zatrudnienia wspomaganego, przedstawiliśmy nasz film szkoleniowy.

Formalności

Nie było żadnych formalności.

Proces tworzenia scenariusza VR

Stworzyliśmy ten film jako nasz pierwszy. Pracowaliśmy w grupie 4 doradców.

Scenariusz wymyśliliśmy wspólnie. Spotkaliśmy się kilka razy osobiście i online i stworzyliśmy mapę myśli scen, którą uzupełniliśmy bardziej szczegółowym opisem tego, co powinno się wydarzyć w każdej scenie. Opisaliśmy również, jakie hotspoty chcielibyśmy uwzględnić w scenie. W tej części było dużo zabawy i kreatywności. W trakcie wymyślania pomysłów okazało się, że mamy ich o wiele więcej, niż można by zrealizować w jednym filmie. Musieliśmy się odciąć i zachować nadmiar pomysłów na następny film. Krótko mówiąc - dobrze jest ustalić jasny cel, który chcemy osiągnąć za pomocą filmu szkoleniowego i ściśle trzymać się tego celu.

W naszym zespole ustaliliśmy, kto będzie stał przed kamerą, a kto za nią.

Sprawdziło się to, że mieliśmy kogoś w roli reżysera - w naszym przypadku była to koleżanka Marta -, kogoś w roli asystenta - była to koleżanka Lenka -, a koleżanka Michaela i kolega Michał okazali się świetnymi aktorami.

Zmagaliśmy się zwłaszcza z tym, w jakiej pozycji ustawić kamerę. Aktorzy spisali się bardzo dobrze, ale błędy w rodzaju "asystent jest widoczny w kadrze" wkradły się do materiału filmowego gdzieniegdzie

Cały proces filmowania musiał być bardzo świadomy. Musieliśmy się bardzo skoncentrować, ponieważ nie mamy okazji spotykać się osobiście każdego dnia. Musieliśmy od razu nakręcić surowy materiał.

Okazuje się, że jako twórcy filmu szkoleniowego musimy dokładnie określić moment rozpoczęcia sceny. Z pomocą przyszła nam aplikacja Insta360. Dzięki aplikacji na naszym telefonie mogliśmy zobaczyć, co filmuje kamera, a zaraz po nakręceniu sceny mogliśmy przejrzeć materiał. Ułatwiło nam to określenie, co należy ponownie nakręcić.

Reakcje klientów

Film szkoleniowy został włączony podczas pracy z klientem usługi zatrudnienia wspomaganego w celu zwiększenia umiejętności skutecznego radzenia sobie z rozmową kwalifikacyjną. Omówiliśmy z klientem odpowiedni sposób ubierania się i pielęgnacji, uścisk dłoni i komunikację niewerbalną. Omówiliśmy również, w jaki sposób może przedstawić fakt, że jest w niekorzystnej sytuacji. Dużo czasu poświęciliśmy obawom klientki związanym z ujawnieniem przyszłym współpracownikom, że jest chora psychicznie. Rozmawialiśmy o tym, jak powinna mówić o tym, co potrafi. Klientka często zbaczała z tematu, relatywizowała wszystko i bardzo komplikowała sobie myślenie o poszczególnych aspektach rozmowy kwalifikacyjnej.

Przyjęła ofertę skorzystania z naszego filmu szkoleniowego.

Klientka działała szybko i pośpiesznie. Nawet nie przeczytała poprawnie pytań i po prostu przeszła dalej. Podczas demonstracji wiedziała, które opcje są złe, a które dobre, ale pod koniec, kiedy musiała zaznaczyć poprawną, nie wiedziała i zaznaczyła złą opcję. Następnie wspólnie przeanalizowaliśmy próbki, klient próbował wyjaśnić i "udowodnić" nam, że pierwsze wrażenie i tak nie ma znaczenia, ważniejsze jest, aby być inteligentnym i wiedzieć, jak kontrolować komputery.

Analiza postępów klienta/informacja zwrotna od

Klientka stwierdziła, że film jest dobrze zrobiony. Niemniej jednak uważała, że pierwsze wrażenie nie jest ważne dla jej sukcesu. Ponadto nie zmieniła niczego w swoim sposobie ubierania się, pielęgnacji lub mówienia o sobie pomimo niepowodzeń i wielu godzin, które poświęciliśmy temu tematowi.

Wykorzystanie filmów szkoleniowych w poradnictwoie zawodowym

Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	Kobieta i mężczyzna
Liczba klientów	36

Wiek	16 - 25

Istotne kwestie zdrowotne
Niepełnosprawność intelektualna - od lekkiej do ciężkiej, czasami w połączeniu z niepełnosprawnością fizyczną. Kilku uczniów było niedosłyszących - od całkowitej głuchoty do umiarkowanego ubytku słuchu.

Kontekst życia
Byli to uczniowie szkół średnich dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Dwóch doradców zawodowych przeprowadziło sesje w kilku różnych szkołach. Uczniowie odbyli sesję w ramach edukacji o świecie pracy.

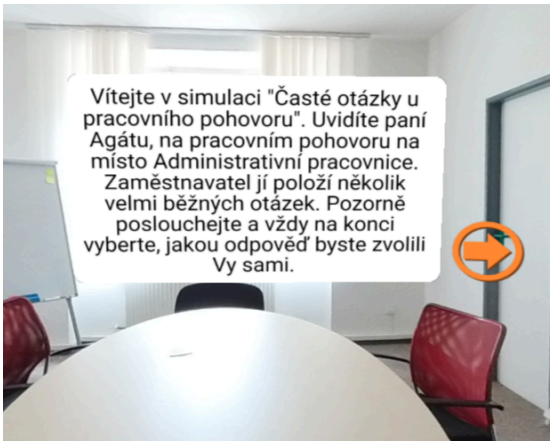
W ramach poradnictwoa zawodowego lub wprowadzania uczniów szkół dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi w temat świata pracy, wykorzystaliśmy film szkoleniowy First Impression.

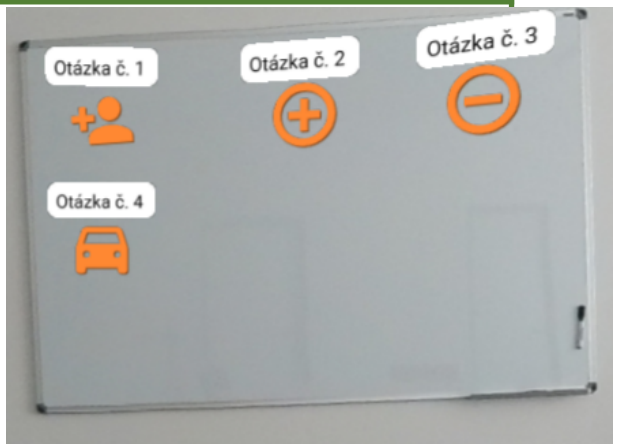
Uczniowie mogli oglądać wideo bezpośrednio w zestawie słuchawkowym, ale jednocześnie mogli pracować z nim w grupach.

Jedna grupa liczyła zwykle około 6 uczestników. Uczestnikami były osoby o różnym stopniu niepełnosprawności intelektualnej. Od lekkiego upośledzenia umysłowego do ciężkiego upośledzenia umysłowego.

2.5.2. CZ - umiejętności miękkie: Rozmowa kwalifikacyjna - często zadawane pytania

Imię i nazwisko doradcy	Zespół Aspekt z.s.
Organizacja partnerska	Aspekt z.s.
Kraj	CZ
Umiejętność	Umiejętności miękkie
Temat	Rozmowa kwalifikacyjna - najczęściej zadawane pytania





Faza procesu SE lub CC

Profilowanie klienta

Opis klienta

Płeć	Kobieta i mężczyzna
Liczba klientów	36 + 4

Wiek	16 - 25 + powyżej 40

Istotne kwestie zdrowotne
Niepełnosprawność intelektualna - od lekkiej do ciężkiej, czasami w połączeniu z niepełnosprawnością fizyczną. Kilku uczniów było niedosłyszących - od całkowitej głuchoty do umiarkowanego ubytku słuchu.

Klienci w wieku powyżej 40 lat z zaburzeniami psychicznymi.

Kontekst życia
Byli to uczniowie szkół średnich dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Dwóch doradców zawodowych przeprowadziło sesje w kilku różnych szkołach. Uczniowie odbyli sesję w ramach edukacji o świecie pracy.

Klienci zatrudnienia wspomaganego, którzy przygotowywali się do rozmów kwalifikacyjnych.

W ramach poradnictwoa zawodowego lub wprowadzania uczniów szkół dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi w tematykę świata pracy oraz w ramach procesu poradnictwoa zawodowego z klientami zatrudnienia wspomaganego.

Wykorzystaliśmy ten film jako film uzupełniający do filmu szkoleniowego First Impression.

Do scenariusza wybraliśmy kilka pytań w taki sposób, aby zilustrować naszym klientom zasady, zgodnie z którymi należy odpowiednio odpowiadać na pytania pracodawcy. Służy to jako bodziec do dyskusji i refleksji z uczniami i klientami. Cały proces był o wiele łatwiejszy niż za pierwszym razem. Dzięki temu filmowi czuliśmy już, że wiemy, co robimy.

W czasie, gdy kręciliśmy ten film, mieliśmy do dyspozycji nowe pomieszczenie, które wydawało się bardziej praktyczne do filmowania kamerą 360°. Postanowiliśmy więc zrezygnować z kręcenia w pomieszczeniu, w którym powstało wideo Pierwsze wrażenie. Proces ten trwał krócej niż w przypadku pierwszego filmu, ponieważ mogliśmy łatwo się ukryć, a ponieważ pomieszczenie nie było zatłoczone, mogliśmy znacznie lepiej kontrolować otoczenie.

Kiedy zaczęliśmy używać go z klientami zatrudnienia wspomaganego, szybko zdaliśmy sobie sprawę, że musi istnieć opcja wyboru tylko niektórych scen. Brakowało tego w naszej oryginalnej wersji i przerobiliśmy ją. W ten sposób doradca mógłby dostosować wykorzystanie tego filmu do konkretnych potrzeb klienta i/lub jego aktualnego stanu. Doradca mógł również lepiej zaplanować jego wykorzystanie podczas kilku kolejnych sesji. Dało to lepszą możliwość włączenia go do procesu poradnictwoa.

Tym razem było bardzo oczywiste, że tworzenie tego wideo było o wiele łatwiejsze - płynne, bez niespodzianek, wiedzieliśmy, co i jak przygotować, wiedzieliśmy, co działa, a co będzie wyglądać źle, i wiedzieliśmy, że nawet jeśli uważaliśmy, że to najlepszy sposób, wciąż istniała duża szansa, że po otrzymaniu opinii od naszych klientów i innych doradców dostosujemy go.

Wszędzie inne doświadczenie.

3. WNIOSEK

Kiedy przypomnimy sobie, jak szeroko otwartymi oczami ze zdumienia i gapienia się na wszystko byliśmy na początku 2022 roku i jak przyzwyczajeni do korzystania z wirtualnej rzeczywistości jesteśmy pod koniec 2024 roku, różnica jest hipnotyzująca.

Pamiętamy, że w pierwszych miesiącach korzystania z VR musieliśmy używać masek na twarz, ponieważ trwała pandemia COVID. Niemniej jednak można było to zrobić.

Nasze pierwsze próby kręcenia filmów 360° na spotkaniu w Wielkiej Brytanii były przezabawne. Traktowaliśmy kamery 360° jak nasze zwykłe kamery, a wyniki były bardzo śmieszne i w żadnym wypadku nie mogliśmy ich używać. Pomysły na nasze scenariusze były zbyt skomplikowane. Wydawało nam się nierealne, że kiedyś poradzimy sobie z tym bez pomocy.

A teraz? Dwa lata później? VR jest jednym z regularnych narzędzi, których używamy do rozwoju naszych klientów. Obecnie zmierzamy w kierunku rozwijania różnych tematów, w nowych, ekscytujących kierunkach. Inne organizacje zwracają się do nas, aby dać im tutoriale na temat korzystania z VR i tworzenia własnych treści. Uniwersytety są zainteresowane naszym doświadczeniem i naszą wiedzą - tak, z dumą możemy powiedzieć, że jesteśmy teraz ekspertami w dziedzinie tworzenia i wykorzystywania treści VR dla osób niepełnosprawnych i klientów poradnictwoa zawodowego.

Pokonaliśmy własne cienie, wkroczyliśmy na nieznane wody. Ty też możesz, nasz kolego doradco.