

Produkt 2. Raport z przebiegu testowania, ukazujący ewolucję projektu Domowych Rewolucji i wskazówki dla przyszłych użytkowników

Wstęp

Celem niniejszego raportu jest pokazanie ewolucji projektu Domowe Rewolucje w czasie, gdy projekt ten był testowany w ramach Inkubatora Innowacji Społecznych Transferhub. Raport ten został przygotowany z myślą o przyszłych użytkownikach projektu Domowe Rewolucje, tzn. np. organizacji pozarządowych, które chciałyby ten projekt wdrożyć.

Dokument zawiera wnioski z przebiegu testowania, w szczególności weryfikuje przyjęte założenia, cele projektu oraz metody ich osiągnięcia; zawiera także szereg praktycznych informacji. Starłem się przygotować ten raport w taki sposób, aby był przejrzysty i aby stanowił swego rodzaju instrukcję dla organizacji, które chciałyby z tego rozwiązania skorzystać. W tym celu raport został podzielony na rozdziały:

- Idea projektu
- Grupa docelowa
- Rekrutacja do projektu
- Gra planszowa
- Program warsztatów, tzn. grupy wsparcia
- Wskazówki do produkcji gry

Zapraszam do lektury raportu!

Krzysztof Kolski

Idea projektu

Idea projektu została opisana w następujący sposób w specyfikacji:

Domowe rewolucje to gra planszowa (w zasadzie: grywalizacja) służąca do zarządzania obowiązkami domowymi, dzięki czemu kobiety będą mieć więcej czasu na podnoszenie własnej wartości na rynku pracy i stworzenie mapy rozwoju zawodowego. Gra odpowiada na problem niesprawiedliwego podziału obowiązków domowych i opiekuńczych, który od dziesięcioleci jest wskazywany przez badaczy jako główna bariera w rozwoju zawodowym kobiet. Innowacyjne w tym pomysł jest rozwiązywanie problemów na rynku pracy poprzez działania o charakterze równościowym. Innowacyjne jest rozwiązywanie problemów rynku pracy poprzez modyfikację stylu życia. Innowacją stanowi także zwiększenie ilości wolnego czasu w budżetach czasowych kobiet, poprzez wykorzystanie ukrytych zasobów tzn. czasu należącego do partnerów owych kobiet.

Komentarz innowatora

Podział obowiązków domowych jest ważnym problemem, z którym zmagają się wiele kobiet. Przeciążenie obowiązkami domowymi może być czynnikiem utrudniającym rozwój zawodowy. Problem drugiego etatu należy do realnych doświadczeń potencjalnych uczestniczek projektu.

Działanie na rzecz innego, bardziej sprawiedliwego podziału obowiązków domowych było czymś pożądanym dla potencjalnych uczestniczek projektu, a użycie gry do modyfikacji stylu życia było

według kobiet, potencjalnych uczestniczek projektu: „prawdziwą innowacją”.

Grupa docelowa

Grupa docelowa została opisana w następujący sposób w specyfikacji:

- Ostatecznymi odbiorcami innowacji będą kobiety z wyższym wykształceniem, które pracują poniżej swoich kwalifikacji, w wieku 29 lat lub młodsze, mieszkające w mieście większym niż 20,000 mieszkańców, które mieszkają razem z partnerem, preferują partnerski model rodziny i doświadczają deficytu partnerstwa w zakresie podziału obowiązków domowych (wykonują ich więcej niż partnerzy).

Grupa wiekowa

W czasie procesu testowego zaobserwowano, że duże zainteresowanie innowacją zgłaszały kobiety z grupy wiekowej 30+. Wśród osób starszych niż 29 lat problem nierównego podziału obowiązków staje się z wielu powodów coraz większy, a jednocześnie jego rozwiązanie – coraz trudniejsze.

W opinii innowatora, o ile jest to tylko możliwe, nie należy wiekowo ograniczać grupy odbiorców innowacji, ale dopuścić osoby w różnym wieku do udziału w projekcie.

Miejsce projektu

Innowacja testowana była jedynie wśród kobiet mieszkających w Warszawie lub w pobliżu, to znaczy aglomeracji warszawskiej. W opinii eksperta od rynku pracy, z którym przeprowadzona została konsultacja, innowacja w proponowanym kształcie mogłaby przynieść bardzo pozytywne rezultaty również w mniejszych ośrodkach, gdzie dostępna oferta darmowych szkoleń i kursów nie jest tak szeroka, a dodatkowo rynek pracy jest słabiej rozwinięty i oferuje mniej możliwości zatrudnienia.

Model partnerski

Innowacja skierowana jest do osób, które deklarują chęć życia i funkcjonowania w partnerskim modelu. Co bardzo istotne, to wymaganie dotyczy nie tylko uczestniczek kluczowych, ale również partnerów.

Testowanie wykazało, że Domowe Rewolucje budzą zainteresowanie wśród tych par, które zauważają rozdział pomiędzy deklarowanymi wartościami a rzeczywistym sposobem życia. Zainteresowane udziałem w projekcie są również pary w których dysproporcja w wykonywaniu obowiązków nie jest szczególnie rażąca. Partnerzy uczestniczek projektu wykonywali średnio więcej obowiązków domowych niż statystyczny mężczyzna, już przed rozpoczęciem projektu (mimo to, podział obowiązków domowych wciąż pozostawał nierówny).

Uczestniczka mieszka wspólnie z partnerem

W grze muszą brać udział osoby mieszkające razem. W czasie testowania zauważono zainteresowanie ze strony kobiet, które dopiero planują zamieszkanie z partnerem.

Mechanika gry nie pozwala na udział w projekcie kobietom, które jeszcze nie mieszkają ze swoim partnerem. W opinii innowatora, w przypadku par, które pomieszkują ze sobą, istnieje możliwość zastosowania gry, o ile w jednym mieszkaniu pary spędzają ze sobą przynajmniej 5 dni w tygodniu.

Rekrutacja

Rekrutacja – co się sprawdziło

- Lista korzyści odniesionych przez uczestników poprzednich edycji była magnesem do wzięcia udziału w projekcie. Lista korzyści pozwalała lepiej zrozumieć sens udziału w Domowych Rewolucjach.
- W procesie rekrutacji przydatne są testimoniales, tzn. wypowiedzi dotychczasowych uczestniczek, które odniosły korzyści z projektu, mogą zaświadczyć o jego przydatności, skuteczności, etc.
- Darmowa gra dla uczestników stanowi magnes do wzięcia udziału w projekcie. Powinna być to jedna z pierwszoplanowych korzyści, które komunikowane będą potencjalnym uczestnikom.
- Prezentacja wizualnych elementów gry była przydatna w procesie rekrutacji – pozwalała uczestnikom lepiej wyobrazić sobie narzędzie jakim są Domowe Rewolucje.
- Wykorzystanie kanałów internetowych, w szczególności grup dotyczących praw kobiet i równouprawnienia pozwoliło pozyskać szereg uczestniczek.
- Stworzono formularze rejestracyjne dla uczestniczek. Formularz B sprawdził się w przypadku innowatora lepiej niż formularz A. Pewne problemy sprawił jednak fakt, że podanie telefonu kontaktowego

było opcjonalne w drugim formularzu, zabrakło tam także pytania o zadowolenie z wynagrodzenia za pracę; obie te kwestie zostały uwzględnione w formularzu modelowym.

Formularz rekrutacyjny
Formularz używany przy rekrutacji do grupy A: https://goo.gl/forms/ajDq5hObnjStrycL2
Formularz używany przy rekrutacji do grupy B: https://goo.gl/forms/VuXUnoOonCYW3Bsu2
Formularz modelowy: https://goo.gl/forms/YaWHV4z27VJJNs2j1

Komentarz innowatora

W formularzach rekrutacyjnych dobrze sprawdził się szereg pytań dotyczących zatrudnienia, w których potencjalne uczestniczki zaznaczały, jak bardzo zgadzają się lub nie zgadzają się z podanymi wypowiedziami.

- Użyteczne okazało się stworzenie fanpage'a projektu i prowadzenie rekrutacji z wykorzystaniem Facebooka.

Wykorzystanie Facebooka

W budżecie projektu nie przewidziano wydatków na reklamę w kanałach społecznościowych. Jednak za radę przedstawicieli agencji social mediowej – ekspertów merytorycznych – zastosowano płatną reklamę do promocji fanpage'a. Pozwoliło to przyciągnąć nowych uczestników. W opinii innowatora, warto zastosować tego typu metodę pozyskiwania uczestników projektu.

Rekrutacja – co się nie sprawdziło

- Środowisko miłośników gier planszowych **nie jest** naturalnym miejscem, w którym należy szukać potencjalnych użytkowników, z kilku powodów: Domowe Rewolucje nie są tytułem rozrywkowym, ale stanowią rozwiązanie problemu społecznego, środowisko graczy jest wciąż mocno zmaskulinizowane.
- Możliwość darmowego uczestnictwa w warsztatach **nie jest** magnesem dla uczestniczek, ze względu na dużą ofertę bezpłatnych kursów, warsztatów, szkoleń (w Warszawie)
- W opinii dwóch trenerek prowadzących warsztaty, bezpłatne zajęcia uznawane są często przez uczestników za coś niższej jakości niż warsztaty płatne.
- Nie udało się zaangażować nikogo ze środowiska feministycznego w do promocji tego rozwiązania lub do pomocy w obszarze rekrutacji

do projektu. Próby takie podejmowano jednak sporadycznie w ramach pojawiających się możliwości, nie były one zaplanowane i systematyczne. Nie można zatem wykluczyć większej współpracy z tymi środowiskami w przyszłości.

Testimonial 1

Na pytanie, czy poleciliby grę swoim znajomym, Ola odpowiedziała: „ja już polecam, i chwałę się, że biorę udział w takim projekcie”.

Po zakończeniu warsztatów, powiedzieli nam m.in.:

- Gra to dobry sposób, aby uniknąć w domu kłótni o sprzątanie.
- Staliśmy się jedną drużyną. Byliśmy zmotywowani do dzielenia się obowiązkami i wykonywania ich samodzielnie.
- Super forma. Fajnie, że grę można przyczepić do lodówki!

Testimonial 2

Dla Kai i Mateusza gra to przede wszystkim dobry sposób, aby porozmawiać o rzeczach, o których zazwyczaj się nie rozmawia.

Kaja powiedziała nam m.in.:

- Największą wartością były dla mnie warsztaty, które działały na mnie bardzo motywująco!
- Gra motywowała mnie również do różnych aktywności domowych.
- Nie kłóciliśmy się o domowe obowiązki, gdy graliśmy, ale

także gdy mieliśmy przerwę w grze.
- Super pomysł!

Widok gry



Program warsztatów

W specyfikacji innowacji warsztaty zostały opisane w taki sposób:

W czasie spotkań tak zwanej „grupy wsparcia” - w czasie której bohaterki innowacji będą wykonywać różnego rodzaju ćwiczenia, zadania – zwiększać będą własną świadomość na temat własnych silnych i słabych stron, potencjalnych możliwości, kompetencji, etc. Sumą tych wszystkich ćwiczeń, zadań będzie mapa rozwoju zawodowego, która będzie stanowić drogowskaz dla bohaterek innowacji po zakończeniu okresu testowania rozwiązania.

Komentarz innowatora

W czasie pierwszego warsztatu, w którym uczestniczyły pary, partnerzy mieli okazję głębiej zastanowić się nad podziałem obowiązków. Warsztaty pozwoliły przełamać niechęć partnerów do zmian, uświadomić możliwe korzyści i w ten sposób zaangażować w projekt.

Tematyka kolejnych spotkań warsztatowych była ciekawa dla uczestniczek, a efekty tego działania głębokie. Zaobserwowano zmianę nawet na poziomie celów życiowych.

Program warsztatów modyfikowany był w takich obszarach:

- Ilość spotkań, długość spotkań, częstotliwość spotkań
- Materiał dotyczący obowiązków domowych
- Materiał dotyczący rozwoju osobistego i zawodowego
- Teczka z materiałami dla uczestniczek Domowych Rewolucji
- Materiały do pracy własnej

Ilość spotkań, długość spotkań, częstotliwość spotkań tzw. grupy wsparcia	
Prototyp 1	8 x 90 minut, raz w tygodniu, tzw. grupa wsparcia (tylko dla uczestniczek kluczowych)
Obserwacja	Trenerka i uczestniczki sugerują, że wygodniejsze byłyby rzadsze i dłuższe spotkania tzw. grupy wsparcia.
Prototyp 2	2 x 180 minut, raz na dwa tygodnie.

Obserwacja	Bez zastrzeżeń.
Model	Bez zmian.

Komentarz innowatora

Modelowe rozwiązania opiera się na mniejszej ilości, dłuższych spotkań wobec pierwszego prototypu. Takie rozwiązanie okazało się wygodniejsze dla uczestniczek, trenerki oraz organizatora.

Temat: obowiązki domowe

Prototyp 1	Temat obowiązków domowych poruszany był na spotkania: 1, 2, 3, 4.
------------	---

Obserwacja	Konieczna zmiana ze względu na skrócenie czasu trwania warsztatów.
Prototyp 2	Obowiązki domowe są tematem pierwszego spotkania tzw. grupy wsparcia.
Obserwacja	Bez zastrzeżeń.
Model	Bez zmian.

Temat: rozwój osobisty i zawodowy	
Prototyp 1	Temat rozwoju osobistego i zawodowego poruszany był na spotkania: 5, 6, 7, 8.
Obserwacja	Konieczna zmiana ze względu na skrócenie czasu trwania warsztatów.

Prototyp 2	Obowiązki domowe są tematem drugiego spotkania tzw. grupy wsparcia.
Obserwacja	Bez zastrzeżeń
Model	Bez zmian.

Zmiana czasu trwania gry z 10 na 4 tygodnie, wymusiła inną organizację warsztatów. Mniejsza ilość godzin warsztatów w prototypie 2 wymusiła także pewne skróty w programie. Zachowany została myśl przewodnia i większość zawartych w programie ćwiczeń.

Z materiału, który nie znalazł się w prototypie 2, wyodrębnione zostały materiały uzupełniające dla uczestniczek.

Teczka z materiałami dla uczestniczek Domowych Rewolucji

Prototyp 1	Opracowana w programie word.
Obserwacja	Brak uwag uczestniczek dotyczących formy.
Prototyp 2	Opracowana w programie word.
Obserwacja	Brak uwag uczestniczek dotyczących formy.
Model	Teczka opracowana graficznie na bardzo wysokim poziomie, z dodanymi ilustracjami. Wersja graficzna jest spójna, zachęcająca do korzystania z materiałów. Warstwa graficzna odpowiada grafikom z gry Domowe Rewolucje.

Materiały do pracy własnej

Prototyp 2	Brak takich materiałów w momencie startu testów prototypu nr 2. Stworzenie tego typu materiałów w celu umożliwienia przejścia procesu testowego przez uczestniczki nieobecne na zajęciach (możliwość eksternistycznego zaliczenia zajęć).
Obserwacja	Możliwość chętnie wykorzystywana przez uczestniczki.
Model	Włączenie materiałów do pracy własnej do modelu. Opracowanie graficzne materiałów do pracy własnej, w formie spójnej z grą Domowe Rewolucje, atrakcyjne i zachęcające do pracy.

Komentarz innowatora

Materiały do pracy własnej mogą zastąpić lub stanowić uzupełnienie warsztatów stacjonarnych. Dzięki tym materiałom można eksternistycznie zrealizować program szkolenia.

Gra planszowa

W specyfikacji wymieniono następujące elementy gry:

Pudełko z grą zawiera

- instrukcję do gry dla gracza-kobiety, instrukcję do gry dla partnera (zasady gry nie są takie same dla niej i dla niego)
- 4 plansze do gry
- 1 pionek
- Trzy talie specjalnych kart
- Zestaw naklejek

Komentarz innowatora

W traktacie prototypowania gry przeszła ona szereg modyfikacji. Przede wszystkim wprowadzono plansze magnetyczne, które można w łatwy sposób przyczepić do lodówki. Znaczniki i naklejki zamieniono na magnesy. Dodano magnetyczne kieszonki na karty.

Taka forma gry została bardzo wysoko oceniona przez uczestniczki oraz partnerów. Zwracano uwagę, że gra znajduje się w centralnym miejscu w domu, że dzięki temu gracze cały czas jest z nią kontakt. Satysfakcję uczestniczkom sprawiał fakt, że gra zauważana była przez gości.

Gra przeszła szereg modyfikacji, w takich obszarach, jak:

- Czas trwania gry
- Harmonogram rozgrywki – etapy w grze
- Konstrukcja gr
- Elementy gry
- Zasady
- Instrukcja

Czas trwania gry	
Prototyp 1	10 tygodni
Obserwacja	Obserwacja: zbyt długi czas rozgrywki, zaangażowanie części uczestniczek miało tendencję spadkową.

Prototyp 2	4 tygodnie
Obserwacja	Zaangażowanie uczestników na stałym poziomie, ale zaobserwowana zmiana nie aż tak głęboka, jak w pierwszej rundzie.
Model	Czas rozgrywki to 4 tygodnie.

Skrócenie czasu testowania i warsztatów pozwoliło na utrzymanie wysokiego zainteresowania projektem.

Harmonogram rozgrywki – etapy w grze	
Prototyp 1	Każdy etap trwa 2 tygodnie, etapy następują po sobie sekwencyjnie.

Obserwacje	Zbyt wolny rytm wprowadzania nowości do rozgrywki. Możliwość zniechęcenia, spadku zaangażowania wśród użytkowniczek i partnerów.
Prototyp 2	Każdy etap trwa tydzień. Etapy następują po sobie sekwencyjnie.
Obserwacja	Pozytywna zmiana, skutkująca większym zaangażowaniem użytkowników w dodatkowe mechaniki.
Model	Każdy etap trwa tydzień. Etapy następują po sobie sekwencyjnie.

Konstrukcja gry

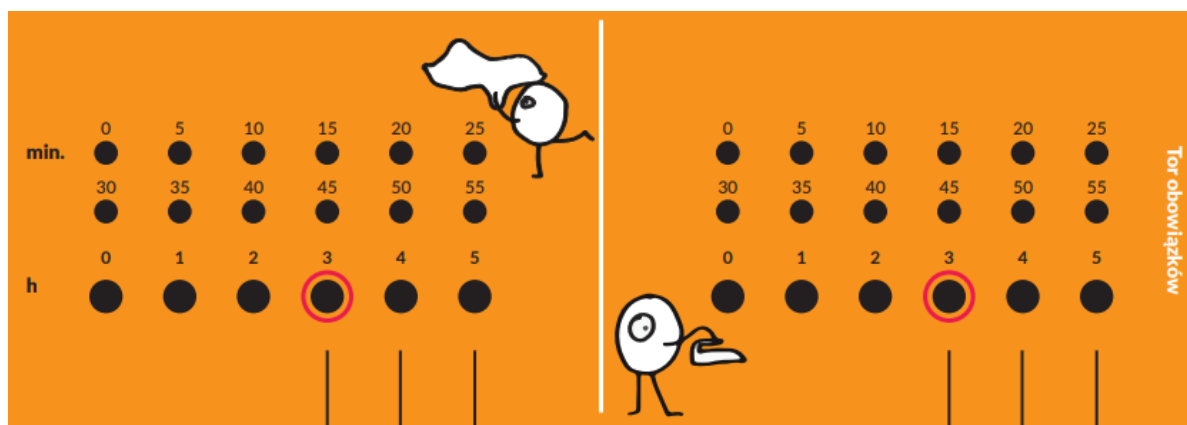
Prototyp 1	W kolejnych tygodniach zasady gry stają się coraz bardziej rozbudowane. Kolejne tygodnie rozwijają zasady, odkrywane są nowe znaczenia niektórych elementów dostępnych wcześniej.
Obserwacja	Zbyt duża komplikacja. Niezbędne jest uproszczenie.
Prototyp 2	Etapy nie łączą się ze sobą, każdy z nich jest osobną mini grą.
Obserwacja	Bez zastrzeżeń.
Model	Etapy nie łączą się ze sobą, każdy z nich jest osobną mini grą.

Ponieważ każdy tydzień to osobne zasady, gra nie stawia bariery dla osób, które miały przerwę w grze (z powodu choroby, wyjazdu służbowego, innych okoliczności życiowych).

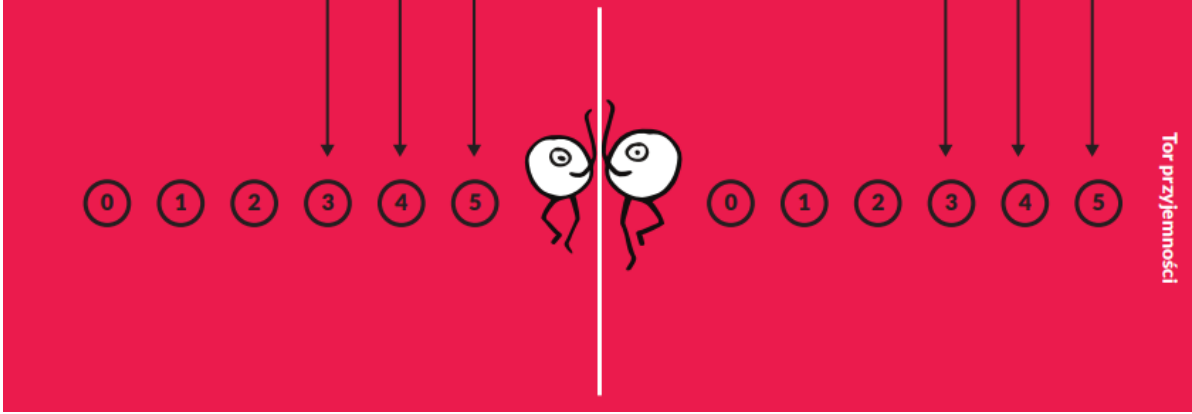
Komentarz innowatora

Modelowe rozwiązanie zawiera trzy osobne gry, a każda z tych gier rozgrywana jest przez siedem dni. W drugim i trzecim tygodniu używane są dodatkowe elementy, niedostępne w innych tygodniach. W drugim tygodniu są to białe znaczniki służące do oznaczenia najczęściej wykonywanych obowiązków, w trzecim tygodniu są to karty do licytacji.

Element gry: tor obowiązków





Prototyp 1	Celem tego elementu gry było mierzenie, ile kart przyjemności zagraли już gracze (obowiązywał limit ilości kart do zagrania). Swoimi działaniami gracze mogli zwiększyć ten limit.
Obserwacja	Zaobserwowaną małą przydatność tego elementu gry. Użytkownicy nie korzystali lub korzystali w małym stopniu. Wynikało to również z niskiej użyteczności kart przyjemności, co zostało omówione w odpowiednim wierszu.
Prototyp 2	Rezygnacja z tego elementu gry, połączona ze zniesieniem limitu kart przyjemności, które można zagrać w danym tygodniu.
Obserwacja	Brak tego elementu gry
Model	Brak tego elementu gry

Element gry: plansza przyjemności	
	
Prototyp 1	Celem tego elementu gry było mierzenie, ile kart przyjemności zagraли już gracze (obowiązywał limit ilości kart tego rodzaju, które można było zagrać). Swoimi działaniami gracze mogli zwiększyć ten limit.
Obserwacja	Zaobserwowaną małą przydatność tego elementu gry. Użytkownicy korzystali z tego elementu jedynie w małym stopniu. Wynikało to również z niskiej użyteczności kart przyjemności, co zostało omówione poniżej.
Prototyp 2	Rezygnacja z tego elementu gry, połączona ze zniesieniem limitu kart przyjemności, które

	można zagrać w danym tygodniu.
Obserwacja	Brak tego elementu gry
Model	Brak tego elementu gry

Element gry: plansza specjalnych zdolności

	poniedziałek	wtorek	środa	czwartek	piątek	sobota	niedziela
	Dobierz Obowiązek	Dobierz Przyjemność	Wylosuj 3 Obowiązki, dobierz 1	Dobierz Obowiązek	Dobierz Przyjemność		
	Niech to będzie mój Obowiązek!	Dzień bez Obowiązków!	Niech to będzie mój Obowiązek!	Wylosuj 3 Przyjemności, dobierz 1	Wymień 2 karty	Stwórz Przyjemność	Cofnij się o 1 na torze przyjemności
	Wymień kartę	Wymień kartę	Wymień kartę	Wymień 2 karty	Niech to będzie mój Obowiązek!	Stwórz Przyjemność	

Specjalne zdolności

Prototyp 1	Plansza zmienia nieco sposób dystrybucji kart, dodaje możliwość zagrywania kart na siebie, wymiany kart, tworzenie nowych kart przyjemności, zwiększenie liczby kart przyjemności, które można zagrać.
Obserwacja	Element dobrze oceniany przez graczy, stosowany dość często. Jednak ogólna koncepcja rozbudowywania zasad wraz z kolejnymi planszami nie sprawdziła się.
Prototyp 2	Rezygnacja z tego elementu gry. Wygenerowano inne mechanizmy służące poprawie dystrybucji kart.
Obserwacja	Brak tego elementu gry
Model	Brak tego elementu gry

Element gry: talia kart przyjemności



Prototyp 1	Talia kart przyjemności zawiera ok. 20 rodzajów kart zadań, związanych ze spędzaniem czasu wolnego.
Obserwacja	Przyjemności niedopasowane do potrzeb użytkowników, w konsekwencji małe wykorzystanie tego elementu gry. Zbyt duża czasochłonność zadań.
Prototyp 2	Większa ilość kart przyjemności, bardziej różnorodnych, usunięto przyjemności najbardziej czasochłonne. Talia liczy 40 kart.

<p>Obserwacja</p>	<p>Element gry, który jest dobrze oceniany przez graczy („powinien pozostać”, „inne pary pewnie będą z tego bardziej korzystać niż my”).</p> <p>Większość par w ograniczonym korzysta z tego elementu. Poprawa wykorzystania tego elementu w porównaniu z prototypem 1.</p>
<p>Model</p>	<p>Dodatkowa konfiguracja kart przyjemności w czasie warsztatów z projektowania gier. Każda para wybiera karty przyjemności, które pasują do ich potrzeb.</p>

Karty przyjemności określone przez graczy były jako ważny i ciekawy i element, jednak uczestnicy nie używali tych kart tak często jak zakładano. Kluczowe wydaje się w związku z tym dopasowanie kart do potrzeb każdej pary - można osiągnąć to jedynie poprzez personalizację kart, co stało się częścią modelowego rozwiązania.

Element gry: talia kart obowiązków



Prototyp 1	Talia kart obowiązków zawierająca 33 karty.
Obserwacja	Talia kart obowiązków sprawdziła się bardzo dobrze. Gracze zamawiali dodatkowe karty.
Prototyp 2	Rozbudowa tego elementu gry. Karty zamawiane przez graczy w czasie testu prototypu 1 dodane do talii i opracowane graficznie. Dodano nowe karty dotyczące małych dzieci, opieki nad zwierzętami, większą liczbę jokerów. Talia liczy 50 kart.

Obserwacja	Bez zastrzeżeń.
Model	Talia liczy 50 kart.

Nowa mechanika gry: 5 najczęstszych obowiązków	
Prototyp 2	W drugim tygodniu gry 5 kart obowiązków wybranych przez graczy zostaje przyklejonych do lodówki na stałe.
Obserwacja	Zmiana pozwala lepiej zarządzać obowiązkami, które są do zrobienia. Gra „obejmuje” więcej obowiązków domowych.
Model	Bez zmian.

Element gry: talia kart licytacji



Prototyp 2	Dwie talie kart, liczące po cztery karty. Posiadają nominały od 1 do 4.
Obserwacja	Element gry bardzo chętnie wybierany przez graczy, mechanika bardzo wysoko oceniana przez testerów.
Model	Bez zmian.

Komentarz innowatora

Karty licytacji były bardzo chętnie wykorzystywanym elementem gry, a mechanika z trzeciego tygodnia rozgrywki była przez większość graczy wskazywana jako najciekawsza.

Element gry: instrukcja	
Prototyp 1	Instrukcja ogólna oraz cztery dodatkowe instrukcje na każdy kolejny etap gry.
Obserwacja	Niska użyteczność instrukcji, gracze wolą korzystać raczej z objaśnień w trakcie spotkań innowatora z uczestniczkami.

<p>Prototyp 2</p>	<p>Cztery oddzielne instrukcje na każdy tydzień gry oraz dwie videoinstrukcje, objaśniające zasady gry w tygodniu drugim i trzecim.</p>
<p>Obserwacja</p>	<p>Zastosowanie videoinstrukcji znacznie ułatwiło samodzielne zrozumienie zasad gry, gracze wskazywali jednak, że videoinstrukcja mogłaby być nakręconym profesjonalnie filmem (na co niestety nie pozwalał budżet).</p>
<p>Model</p>	<p>Jedna instrukcja zawiera zasady, które wcześniej znalazły się w czterech instrukcjach. Dodano także:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wizualizację elementów gry • graficzne objaśnienie zasad gry, właściwego rozłożenia elementów • doświadczenia z dwóch rund testowania • przykłady użycia gry • zasady opisane w znacznie bardziej uporządkowany sposób niż w prototypach pierwszym i drugim.

Wskazówki dotyczące produkcji gry

Poniżej przedstawiam informację pomocne przy produkcji gry, dotyczące:

- Plansz
- Kart obowiązków, przyjemności, licytacji
- Magnesów-znaczników
- Kieszonek na karty
- Pionka do gry
- Instrukcji

Produkcja plansz

Na papierze 160g/m² wydrukuj arkusz zawierający plansze. Przyklej do nich folię magnetyczną (najłatwiej będzie Ci użyć folii samoprzylepnej). Wytnij plansze wzdłuż linii cięcia.

Produkcja kart obowiązków, przyjemności, licytacji

Sprawdź, czy obie strony wydruku są odpowiednio spasowane, tak aby rewers i awers odpowiadały sobie nawzajem. Na papierze 300g/m² wydrukuj karty do gry. Wytnij je korzystając z linii cięcia. Nie zalecam laminowania kart. Zaokrąglenie rogów pozwoli na łatwiejsze tasowanie kart.

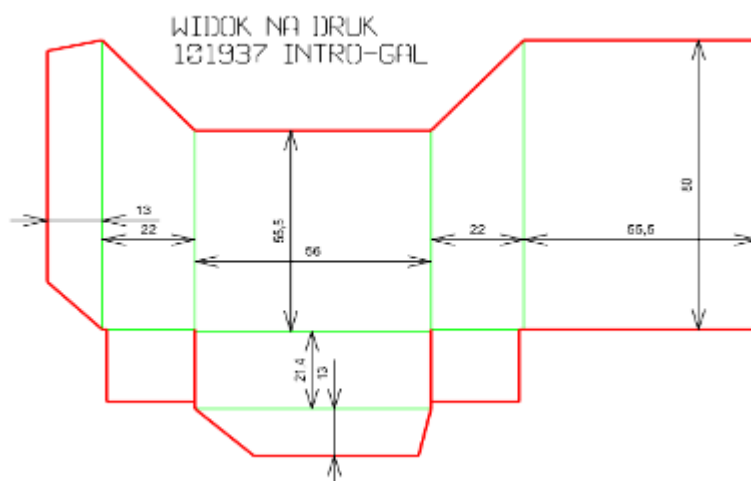
Magnesy-znaczniki

Do przygotowania gry zostały użyte gotowe magnesy na lodówkę.

Kieszonki na karty

Przygotuj wykrojnیک według planu. Z jego pomocą wytnij z grubego papieru lub kartonu kieszonki na karty (grubość nie ma znaczenia, jest pozostawiony margines). Następnie sklej je, aby stworzyły pudełeczko, przyklej do kieszonki folię magnetyczną. Do środka kieszonki włóż magnes neodymowy, aby kieszonka lepiej trzymała się metalowej powierzchni.

Poniżej projekt wykrojnika:



Pionek do gry

Wykorzystaj wysokiej jakości masę samoutwardzalną np. FIMO w dwóch kolorach, aby ulepić pionki. Połącz razem dwa pionki w różnych kolorach. Następnie dwa magnesy neodymowe połączone razem wciśnij w pionek. Całość wstaw do piekarnika rozgrzanego do temperatury 120 stopni Celcjusza i wypiekaj przez około 40 minut. Gdy pionek ostygnie, przyklej magnesy neodymowe klejem Super Glue (nie będą się one trzymać pionka po wypieczeniu). Rozgrzane pionki możesz także schłodzić zanurzając je w zimnej wodzie. Aplikacje wykonaj farbami akrylowymi.

Instrukcja

Instrukcję wydrukuj na papierze 160g/m², mat.