



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Projekt Womenin - Newsletter #4

Zapraszamy do lektury czwartego newslettera projektu Womenin. Ostatnie miesiące pozwoliły konsorcjum pomyślnie zakończyć rozpoczęte wcześniej działania i przejść do realizacji bieżących zadań. Poniżej podzielimy się z Wami kluczowymi postępami, jakie udało się osiągnąć konsorcjum, przedstawimy więcej szczegółów na temat bieżących działań, a także nakreślimy nadchodzące obowiązki, do których przygotowujemy się już teraz. Przyjrzyjmy się, jak tworzymy wiodące w branży rozwiązania edukacyjne!

Najnowsze osiągnięcia

Scenariusze gry zostały opracowane i zweryfikowane

Z przyjemnością informujemy, że główna część zawartości narzędzia dydaktycznego Minecraft Education została pomyślnie opracowana i przeszła naszą kontrolę jakości. Nie możemy się doczekać, kiedy będziemy mogli oddać w Wasze ręce gotowy rezultat! Nasze konsorcjum włożyło wiele wysiłku w stworzenie kompletnego, wciągającego i wartościowego doświadczenia edukacyjnego - składającego się z wiarygodnych postaci, fascynującej historii wspierającej ekologiczny sposób myślenia, ekscytujących ćwiczeń, wyzwań i mnóstwa wysokiej jakości wiedzy branżowej, która posłuży jako podstawa merytoryczna dla każdego początkującego przedsiębiorcy. Fabuła poprowadzi cię przez przedsiębiorczą podróż ambitnej kobiety, która z każdym wykonanym zadaniem i pokonanym wyzwaniem coraz lepiej poznaje świat biznesu. Ukończenie tego zadania pozwoliło nam zintegrować te materiały z wirtualnym środowiskiem Minecraft Education.

Pomyślnie stworzenie pierwszej iteracji gry edukacyjnej Minecraft Education

Tym samym proces tworzenia narzędzia dydaktycznego Minecraft Education został zakończony! Osiągnięcie to stanowi znaczący krok naprzód dla całego projektu, nad którym konsorcjum ciężko pracowało przez ostatnie miesiące. Sam proces tworzenia tego wirtualnego środowiska był jednym z ostatnich etapów **Pakietu Prac nr 3**. Był on niezwykle istotny, gdyż dopiero na tym etapie byliśmy w stanie połączyć wcześniej stworzone pomysły narracyjne, treści edukacyjne i aspekty wizualne w jedną spójną całość, dając nam przedsmak finalnego doświadczenia. Naszym bieżącym zadaniem jest dokładne i szczegółowe wewnętrzne przetestowanie technicznych aspektów tej kompilacji, mające na celu zidentyfikowanie wszelkich problemów, niespójności i pól do poprawy, które umożliwią naszemu wykwalifikowanemu zespołowi programistów wprowadzenie zalecanych rozwiązań. Wszystko to, aby zapewnić, że finalna wersja tego narzędzia będzie wartościowym, wciągającym i łatwym w obsłudze doświadczeniem edukacyjnym.

Proces testowania wewnętrznego pierwszej iteracji gry



Wraz z przygotowaniem pierwszej iteracji gry Minecraft Education, konsorcjum jest gotowe do przeprowadzenia wstępnych testów. Ten etap jest kluczowym elementem tworzenia oprogramowania. Tworzenie złożonych, rozgałęzionych zadań i innych aktywności w wirtualnym świecie jest trudnym zadaniem i należy spodziewać się drobnych niespójności lub błędów. Przeprowadzenie dokładnych testów pozwoli wszystkim uczestnikom zidentyfikować i opisać wszelkie problemy z grą. Następnie, dzięki dostępowi do tych cennych informacji zwrotnych, deweloperzy będą mogli przygotować drugą iterację środowiska, tym razem wdrażając poprawki i łatki dla wykrytych błędów. Jest to dodatkowy wysiłek, który wkładamy w nasze narzędzie, aby upewnić się, że finalny efekt naszych prac będzie dopracowanym, wolnym od błędów, wysokiej jakości rozwiązaniem edukacyjnym, które użytkownicy będą mogli eksplorować bez żadnych zakłóceń.

Nadchodzące zadania

Konsorcjum zdefiniowało następujące zadania jako aktywności o najwyższym obecnie priorytecie:

- stworzenie drugiej iteracji gry Minecraft Education, udoskonalonej w oparciu o otrzymane informacje zwrotne, oraz przetłumaczenie jej treści na języki narodowe konsorcjum,
- opracowanie planu trwałości projektu, aby zapewnić jego dalszy pozytywny wpływ po oficjalnym zakończeniu.

Upowszechnianie i media społecznościowe

Nie zapomnijcie odwiedzić naszej strony internetowej i mediów społecznościowych, gdzie zawsze znajdziecie najnowsze wieści dotyczące postępów projektu, cenne publikacje i wiele więcej!

Strona internetowa projektu - <https://www.womenin-project.eu/>

LinkedIn - <https://www.linkedin.com/company/womeninproject>

Facebook - <https://www.facebook.com/ErasmusPlusWomeninProject/>

E-mail - womeninproject.eu@gmail.com

Konsorcjum partnerskie:

INSTALOFI LEVANTE SL (ES)



ATERMON B.V. (NL)



CONSORZIO MATERAHUB
INDUSTRIE CULTURALI E
CREATIVE SCARL (IT)



STOWARZYSZENIE
"EURO LIDER" (PL)



CENTER FOR EDUCATION
AND INNOVATION (EL)



E&D KNOWLEDGE
CONSULTING LDA (PT)



CSI CENTER FOR SOCIAL
INNOVATION LTD (CY)

