



**Materiale descrittivo  
per l'utente**



## SOMMARIO

COSA E' IL GIOCO "EASY HEALTH" ? .....	3
REQUISITI DI SISTEMA .....	4
COME SI GIOCA .....	5
LOGO DEL GIOCO EASY HEALTH.....	5
PER I FORMATORI / DISCENTI .....	5
LA SCHERMATA DEL GIOCO.....	6
I PERSONAGGI E LA STORIA DEL GIOCO .....	7
RISOLUZIONE DEI PROBLEMI.....	10
SUPPORTO .....	10
CREDITI .....	11

*Grazie a nome di tutti i partner del progetto "EASY HEALTH" per l'accesso al gioco! Ci auguriamo che tu possa godere di momenti di intrattenimento, eccitazione e di apprendimento da esso.*



## COSA E' IL GIOCO "EASY HEALTH" ?

Il gioco EASY HEALTH è un gioco educativo sviluppato da **EXELIA** nell'ambito dell'Output intellettuale 2, attività 3, del progetto Erasmus+ **"EAsE and Secure Employability with HEALTH education"** (EASY HEALTH). L'obiettivo principale di EASY HEALTH è affrontare le disuguaglianze di salute e sottolineare la necessità di alfabetizzazione sanitaria per promuovere l'inclusione professionale.

A tal fine, EASY HEALTH mira a supportare le persone (professionisti e disoccupati) nell'acquisizione e nello sviluppo delle competenze chiave relative alla salute in modo da facilitare il loro inserimento professionale.

Datori di lavoro, colleghi di lavoro e responsabili delle risorse umane giocheranno al gioco online EASY HEALTH. Il gioco si basa su molteplici scenari ramificati e il giocatore diventerà il protagonista della storia come spettatore di una persona in una situazione che genera stress al fine di prevenire rischi psicologici sul posto di lavoro.

Il gioco inizia dallo stesso punto di ingresso in ogni storia. Tuttavia, sebbene questo punto di ingresso sia comune, le scelte di ciascun giocatore possono portare a risultati completamente diversi. Il processo decisionale per conto del giocatore avrà un impatto sull'intera esperienza di gioco determinando i progressi (diversi rami all'interno dello stesso scenario), i dialoghi e le conseguenze all'interno dell'ambiente di gioco, favorendo così: a) il senso di partecipazione e coinvolgimento; b) la sensazione di attaccamento al gioco dovuto alla responsabilità personale; c) il grado di controllo da parte del giocatore.

Inoltre, gli scenari di ramificazione aumenteranno significativamente il valore di rigiocabilità del gioco EASY HEALTH offrendo agli studenti adulti la possibilità di vivere l'intera esperienza in un modo diverso, applicando le nuove conoscenze acquisite per ottenere risultati migliori.

Inoltre, la molteplicità di opzioni, combinata con una procedura di apprendimento flessibile, consente un processo di valutazione delle prestazioni degli studenti che è più accurato ed equo.

Lo sviluppo di giochi per computer è molto più di questo: scopri! Vi auguriamo tanto divertimento!

## REQUISITI DI SISTEMA

### Requisiti minimi richiesti del Sistema:

**CPU** velocità: 2.0 GHz

**RAM:** 2 GB

**S.O.:** Windows 7 32-bit SP1

**Scheda VIDEO:** driver DX10 compatibile o superiore

**PIXEL SHADER:** 4.0

**VERTEX SHADER:** 4.0

**SCHEDA AUDIO:** Si

**Spazio su disco per l'installazione:** 350 MB

### Requisiti minimi consigliati:

**CPU** velocità: 2.0 GHz multi-core

**RAM:** 8 GB

**S.O.:** Windows 7 64-bit SP1

**Scheda VIDEO:** 1 GB VRAM DX10 compatibile

**PIXEL SHADER:** 4.0

**VERTEX SHADER:** 4.0

**SCHEDA AUDIO:** Si

**Spazio su disco per l'installazione:** 350 MB

**VIDEO RAM dedicata:** 1 GB



## COME SI GIOCA

1. Avvia il tuo computer.
2. Apri il tuo browser:
3. Clicca sul seguente link: <http://www.easyhealthproject.eu/site/>
4. Entra nel sito web del progetto EASY HEALTH
5. Dal menu, scegli la lingua in italiano (se non è già selezionata) e vai alla sezione denominata “**Giochi educativi**”
6. Fai il Download e poi clicca due volte sul file HTML (.html)
7. Per iniziare il gioco, cerca tra i tuoi programmi il software EASY HEALTH tramite il menu Avvio di Windows oppure fai doppio clic sull'icona EASY HEALTH sul tuo desktop.
8. Alternativamente, clicca sull'icona per avviare l'interfaccia del Gioco.
9. Divertiti con il gioco educativo EASY HEALTH.

## LOGO DEL GIOCO EASY HEALTH



## PER I FORMATORI / DISCENTI

Trova la tua strada con il gioco EASYHEALTH ...

I professionisti ed i dipendenti impegnati, come i responsabili delle risorse umane, spesso percepiscono le procedure di formazione convenzionali come lunghe e faticose. Il gioco può superare tali percezioni, perché offre strutture uniche che fungono da rompiggiaccio e forniscono innovazione e diversità nella procedura di apprendimento.

I materiali di apprendimento sembrano più divertenti per gli studenti, poiché i giochi offrono una piattaforma per l'esercizio del comportamento creativo e del pensiero divergente. In sostanza, l'apprendimento basato sul gioco può essere più efficiente rispetto ad altri ambienti di apprendimento "tradizionali", perché non risulta noioso come nel caso di un'immensa quantità di contenuti che spesso si rivela inavvicinabile agli studenti.

A tal fine, il gioco educativo EASY HEALTH enfatizza la costruzione di scenari che simulano problemi del mondo reale e offrono agli studenti l'opportunità di affrontare sfide reali in un ambiente privo di rischi. Il gioco consente al giocatore di entrare in mondi "di fantasia", sebbene questi siano stati creati con scenari di casi reali.

Impegnarsi nella risoluzione di problemi competitivi nel mondo reale in un mondo fantastico, è molto importante per gli studenti che partecipano ai programmi di IFP (Istruzione e Formazione Professionale), perché le preoccupazioni e le soluzioni pratiche sono molto più preziose per loro rispetto all'accumulo di una grande quantità di informazioni. Pertanto, l'apprendimento basato sul gioco può essere una metodologia di insegnamento ideale per l'IFP. L'apprendimento basato sul gioco nell'istruzione e nella formazione professionale di solito assume la forma di divertenti giochi online o offline che comportano un certo grado di simulazione.

## LA SCHERMATA DEL GIOCO

Esaminiamo prima i simboli fissati in modo permanente su tutte le schermate di gioco.

Lungo il bordo inferiore del monitor c'è la barra dei menu. Questo ti aiuterà a procedere con ogni storia del gioco.

All'estrema sinistra c'è il logo del progetto EASY HEALTH.

In basso a destra ci sono in alcuni casi, solitamente all'inizio del gioco, gli indicatori precedente / successivo (per andare avanti o indietro nelle schermate) o il bottone INVIA.

## I PERSONAGGI E LA STORIA DEL GIOCO

### 1° Storia:

**Martin** ed **Eleonora** lavorano insieme nel dipartimento di gestione del cibo e delle bevande dell'Imperial Hotel. **Martin** ha osservato che **Eleonora** di recente si comporta in modo strano. È stressata per un carico di lavoro eccessivo e continua ad evitare l'interazione con altri dipendenti e con il signor **Johnson**, direttore dell'hotel. Nelle ultime settimane al ristorante ogni sera si svolgono grandi eventi e il comportamento di Eleonora verso i clienti e gli altri dipendenti è aggressivo. Stasera, il ristorante aspetta ospiti molto importanti ed il Manager si aspetta da tutti un comportamento perfetto. A tal fine chiede ad Eleonora se tutto va come previsto, dicendole anche che lei dovrebbe essere comunicativa, gentile e disponibile!

### 2° Storia:

Sei il proprietario della caffetteria principale nel centro commerciale locale. La tua attività accoglie più di 1000 ospiti ogni giorno e quindi i dipendenti hanno un carico di lavoro enorme durante il giorno. Hai reclutato 30 dipendenti in 3 turni diversi durante il giorno. Considerando la quantità di lavoro e i clienti, i dipendenti hanno una grande responsabilità nel servire i clienti, gestire i pagamenti in entrata e affrontare la produzione di prodotti. Per migliorare le prestazioni del tuo personale hai implementato un sistema di premi e sanzioni.

Il personale viene esaminato direttamente dai clienti che possono dare un feedback per la loro soddisfazione o insoddisfazione, mentre alla fine di ogni turno il personale viene esaminato. Le sanzioni sono fatte in particolare quando gli incassi sono inferiori ai prodotti venduti o quando i prodotti vengono restituiti dai clienti. In entrambi i casi, i dipendenti responsabili di questo sono obbligati a pagare la perdita. Le ricompense, d'altra parte, sono un giorno di riposo o coupon per i negozi del centro commerciale.

Nelle ultime settimane hai saputo di tensioni tra il personale del turno intermedio. **Sandy** è stata mal recensita da tutti i suoi colleghi, poiché ha saltato diversi giorni lavorativi affermando che era malata.

### 3° Storia:

Tu sei **Nick**, il capo dalla reception del prestigioso Hotel Danube. Ci sei da quasi 10 anni. Attualmente supervisioni un team di assistenti tra cui Jim, Dennis, Michaela, Basil e Benedict. Nick è obbligato a fornire recensioni mensili al direttore dell'hotel, **Sig. White**. Hotel Danubio, ospita le persone più importanti del mondo, e quindi il posto di accoglienza ha molte responsabilità. I requisiti degli ospiti potrebbero essere insoliti e in molti casi impossibili da fornire. Pertanto il posto ha bisogno di coesione, il personale deve essere estremamente concentrato perché non c'è spazio nemmeno per un solo errore, ed anche il lavoro di squadra è molto importante.

**Nick** è turbato sulla critica da fare a Jim, avendo notato che recentemente agisce in un modo strano che sta influenzando la sua performance. **Nick** non vuole far stare male **Jim**, e sta cercando di trovare un modo semplice per sapere cosa lo infastidisce e cosa turba il suo lavoro. **Nick** è in quel posto da molto tempo, e considerando che Jim non ha alcuna esperienza precedente, percepisce che un carico di lavoro eccessivo potrebbe essere la causa del comportamento di **Jim**. Crede anche che Jim abbia capito che non si adatta agli altri membri del *team* e cerca di affrontarli in modo paradossale.

### 4° Storia:

Ambrosia Catering è un'azienda di ristorazione di medie dimensioni che è molto attiva nella pianificazione degli eventi. Ambrosia organizza eventi come matrimoni, cerimonie di battesimo, feste private, e si sta sforzando di mettersi in gioco e raggiungere partnership per l'organizzazione di grandi eventi aziendali per aziende internazionali. In ultimo ha bisogno di grande impegno e determinazione per l'eccellenza, come afferma vivacemente il manager di Ambrosia.

I servizi forniti devono essere sempre perfetti perché l'opportunità di concludere un accordo con un'azienda potrebbe verificarsi per caso nel mezzo di un evento. È quindi indispensabile che il servizio, il cibo, l'organizzazione, la decorazione e l'atmosfera siano ad un livello ottimale. Stasera, il catering sta organizzando un matrimonio brillante e ci sono informazioni che uno degli ospiti sarà il direttore di Birdman & Co (un gruppo internazionale di aziende). Così è la serata!

Il personale di Ambrosia è costituito da 50 dipendenti distribuiti in posti diversi durante la serata, mentre si spostano quasi ogni ora al fine di "liberare" i colleghi coinvolti in posizioni più faticose. Il programma è rigoroso e non vengono perdonati errori. **Gina** e **Joe** si occuperanno del primo turno nel grande ingresso



del locale, offrendo bevande accoglienti e salutando gli ospiti, quindi daranno la prima impressione dell'immagine del catering. Si sposteranno dopo al bar e al ristorante interno se sarà necessario. **Joe** si sente insicuro a causa della precedente esperienza di lavoro con **Gina**. Pensa che sia incompetente e che stasera le rovinerà tutto.

Tu sarai **Joe** e cercherai di scoprire cosa è successo a **Gina** e come mai suoi livelli di prestazioni sono così bassi, mentre cerchi di aiutarla e di conseguenza salvare la serata e il potenziale sviluppo del business. Tutto è pronto e gli ospiti si stanno muovendo verso il giardino e l'ingresso.

### 5<sup>a</sup> Storia:

Excalibur è il bar più famoso della città. Ogni notte è pieno di gente e c'è sempre una fila enorme di all'esterno di persone che vogliono entrare. Il manager del club è severo e irascibile, imponendo schemi estremi per segnalare chi entra e chi esce, mentre ha dato "l'autorità e il consenso" ad agire in modo aggressivo quando necessario.

**Maurice**, sta lavorando all'Excalibur come vigilante, sorvegliando l'ingresso e facendo rapporto al signor **Oswald**. **Maurice** lavora ogni sera e durante il giorno lavora anche per uno stipendio extra. Tutto ciò lo ha portato a prendere cattive abitudini alimentari e di sonno che influenzano fortemente le sue prestazioni. Inoltre, **Maurice** è il destinatario di reclami e commenti offensivi da parte dei clienti. Tutta questa situazione sta portando **Maurice** alla rottura.

Il direttore non ha idea di tutto questo e tu, come signor **Oswald**, cercherai di scoprire cosa sta succedendo a **Maurice**. Gli unici indizi sono che un cameriere ha visto **Maurice** piangere e anche essere estremamente aggressivo. Sei stato molto sorpreso, ma non vuoi chiederlo a lui direttamente. Decidi di lasciare il tuo ufficio e di passare la notte con **Maurice** fuori all'ingresso del bar. **Maurice** è molto felice nel vederti lì che ti unisci a lui. Il suo lavoro è davvero monotono e lui è lì tutta la notte a lungo in piedi da solo.

L'orario di apertura è arrivato e già dall'inizio della notte, è visibile che il locale sarà pieno e tutto funzionerà perfettamente. Non per molto, però!

## RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Le seguenti descrizioni dei problemi dovrebbero aiutarti se il gioco “EASY HEALTH” non funziona correttamente sul tuo sistema.

Prima di iniziare, assicurati che il tuo computer soddisfi la configurazione minima richiesta nella sezione “Requisiti di sistema” di questo documento.

In molti casi la tecnologia obsoleta, driver difettosi o non aggiornati, sono la causa degli errori del programma.

In caso di problemi con l'audio o la grafica, assicurarsi di aver installato i driver più recenti. Verificare con il sito Web del produttore dell'hardware (scheda grafica e audio) per assicurarsi di disporre dei driver più aggiornati.

## SUPPORTO

È impossibile per qualsiasi azienda testare ogni possibile configurazione del PC. Occasionalmente potrebbe esserci un problema con il gioco sul tuo computer.

Quando contatti l'assistenza, tieni a portata di mano le seguenti informazioni ed i requisiti minimi di sistema del gioco:

- Specifica il messaggio di errore e una descrizione del problema
- Il tipo di CPU e la velocità del processore
- Quanta RAM ha il tuo sistema
- Marca e modello della tua Scheda grafica
- Sistema operativo utilizzato

## CREDITI

Produttore: EXELIA

Programmazione: Dr. Nikos Tsianos

Testi: Apostolos Altiparmakis

Grafica: Dionysios Solomos, Evangelos Gatsios, Maria Pavlopoulou

Musica: Nikos Kritsinelis

Consulenza: Dr. Yiannis Pappas

Manuali: Maria Pavlopoulou, Spyros Logothetis

Editing dei Manuali: Apostolos Altiparmakis

Pubbliche Relazioni and Marketing: Associazione Innovamentis