

"E-CORE: a Serious Game Authoring Tool"

7 Dicembre 2019



ABOUT



FONDATA A
GENNAIO 2006



IL TEAM
3 SOCI - 25 COLLABORATORI
ROMA - MILANO - PESCARA



ATTIVITÀ
FORMAZIONE, TECHNOLOGY
ENHANCED LEARNING, VALUTAZIONE,
COMUNICAZIONE, COACHING,



I NOSTRI CLIENTI
GRANDI AZIENDE PUBBLICHE E PRIVATE



CERTIFICATA QUALITÀ
UNI EN ISO 9001:2008

PRINCIPALI CLIENTI



PHYSICAL

COSA FACCIAMO

01



TECHNOLOGY
ENHANCED
LEARNING

02



FORMAZIONE
IN PRESENZA

03



PROGETTI EU



DIGITAL



ELSE PROJECT: 103

- E-CORE intende rispondere all'obiettivo di **creare ambienti di simulazione virtuale** in cui sviluppare l'apprendimento delle competenze in ambito universitario
- E-CORE è stato realizzato per consentire la **libera creazione da parte dei docenti universitari di oggetti digitali**, coinvolgenti, gamificati.
- E-CORE è stato realizzato all'interno del **progetto Erasmus + ELSE**. In ELSE, EKN, è responsabile della formazione per l'utilizzo del tool dal punto di vista tecnico e dal punto di vista della maturità digitale di tutti i beneficiari (docenti e studenti)



ELSE

ERASMUS+ PROJECT
2018 – 2021

LA TIME LINE DEL PROGETTO



Analisi mercato dei sw esistenti open source, per la realizzazione di simulazioni interattive digitali



Condivisione istruzioni e abilità di base per collaborare alla costruzione del Serious Game



Progettazione tecnica



Miglioramento tecnico della versione beta

T0

T1

T2

T3

T4

T5

T6



Progettazione Editor open source per il Design di Serious Games



Scrittura storyboard, scelta ambienti, personaggi e narrazione dei casi



Test della versione beta



2020 - Rilascio della versione finale dell'editor di Serious Game

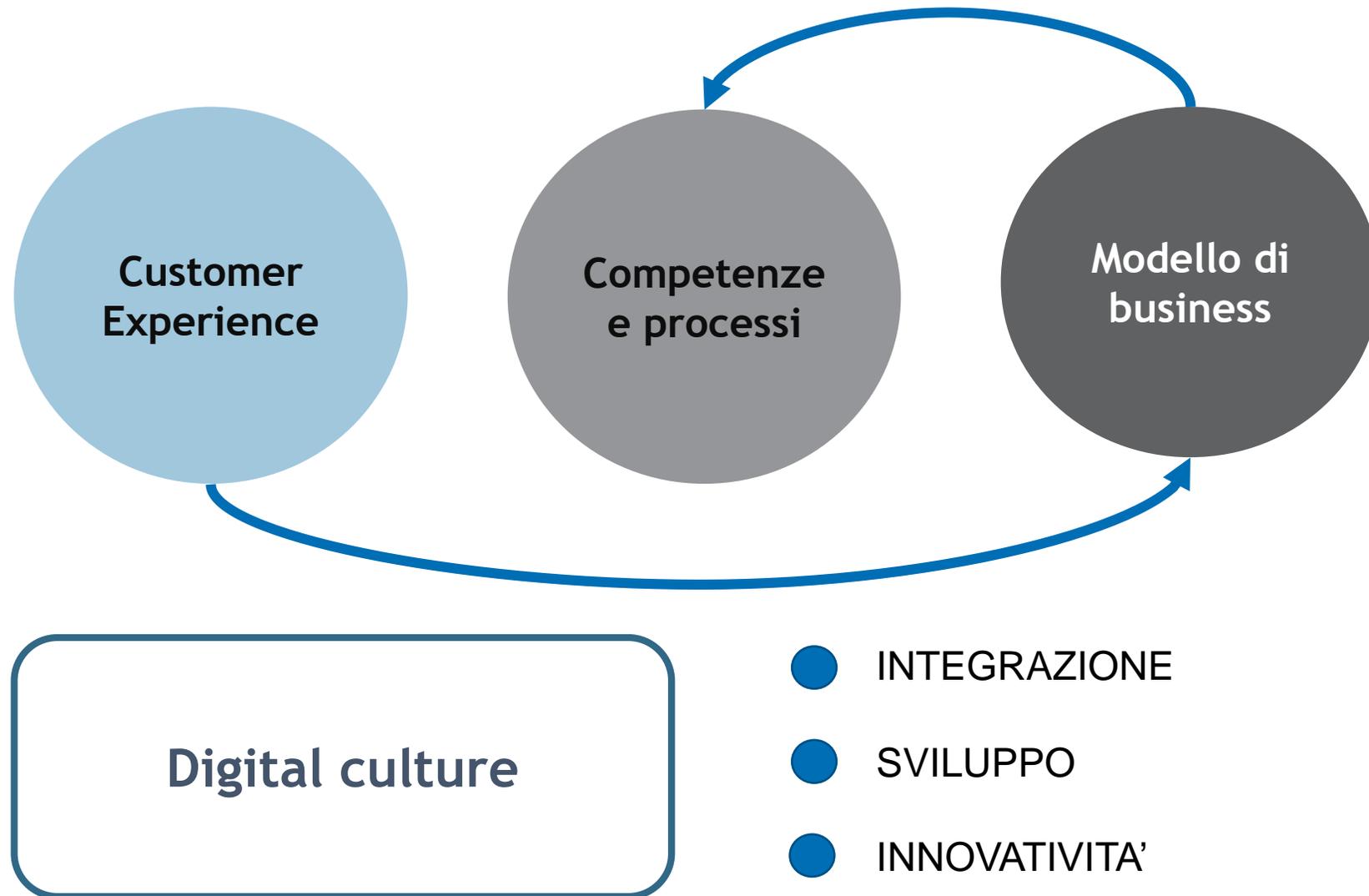
ELSE E-CORE

ELSE E-CORE è il primo **Editor** costruito per creare **Serious Game** caratterizzati da un buon livello di complessità, pur garantendo facilità d'uso a chi fa un lavoro diverso dal game designer.

Le uniche competenze da allenare in E-CORE si riferiscono alla **capacità di saper creare uno storytelling** ingaggiante e alla **progettazione formativa per obiettivi**.



TRASFORMAZIONE DIGITALE DELL'ECONOMIA



LA RISPOSTA DEL TEL

«Un insieme di metodologie formative, basate su particolari tecnologie digitali, che enfatizzano l'interattività del processo di apprendimento , la sperimentazione e lo scambio dei saperi e la costruzione di nuove conoscenze»

Vardisio, R. (2014). Serious Game. in Formazione, I Metodi (pp. 759-787). Raffaello Cortina.



SERIOUS GAME

“...ESPERIENZE VIRTUALI INTERATTIVE CHE PUNTANO A RAGGIUNGERE OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PREDETERMINATI ATTRAVERSO L’ATTIVAZIONE DI DINAMICHE LUDICHE.”



| SERIOUS GAME



**Componente
LUDICA**



**Componente
DIDATTICA**



I SERIOUS GAME



I SERIOUS GAME

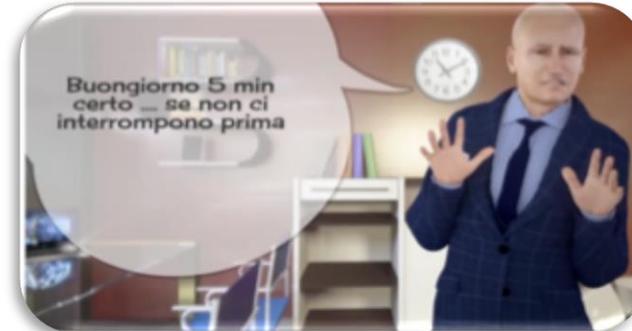
Flessibilità

capacità di adattarsi all'utente



Interattività

capacità di fornire *feedback*



Immersività

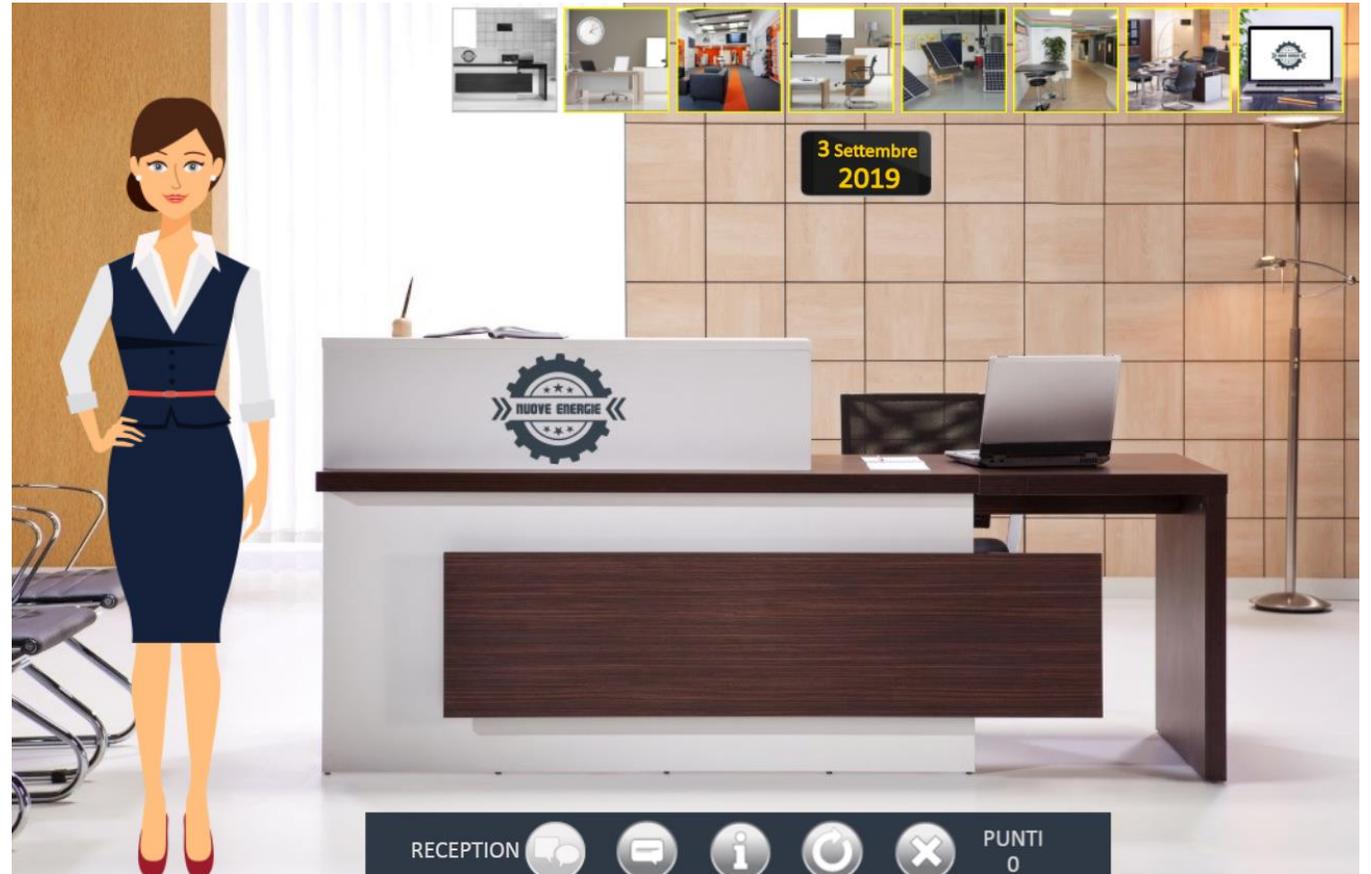
capacità di focalizzare l'attenzione



I SERIOUS GAME

Le situazioni create attraverso i **SG** consentono di:

- **semplificare la “realtà”** per far meglio comprendere la complessità del fenomeno/materia
- **esplorare ambienti e scenari** che in altro modo sarebbero impossibili o rischiosi
- **testare strategie diverse**, uscendo dalle aree di confort
- **rendere tangibili le relazioni invisibili** tra le cose
- **dilatare o comprimere il tempo**



E-CORE PRINCIPALI CARATTERISTICHE

The screenshot displays the ELSE Dashboard interface. At the top, there is a blue header with the ELSE logo on the left, the user name 'Angela Macri' and the role 'Administrator - Entropy Knowledge Network' on the right, and a hamburger menu icon. The main content area is divided into three sections:

- i Games:** A card titled 'OTHERS - ONLINE TRADING HERITAGE ENOLOGY RED SPIRITS' with a video player showing a person in a field. The description reads: 'OTHERS - You are in Hungary for a European project, to encourage the knowledge of each partner was asked to cook a dish from another country. You have to cook...'
- Bozze:** A section for drafts. It contains a card titled 'COPIA DI OTHERS - ONLINE TRADING HERITAGE ENOLOGY RED SPIRITS' with a video player showing a tiger. The description is identical to the first card. Below this card is a blue button labeled 'Crea una nuovo Game'.
- I miei match:** A card titled 'OTHERS - ONLINE TRADING HERITAGE ENOLOGY RED SPIRITS' showing match history. It includes the text: 'Ultimo Match 4 months ago • Mostra Report', '09:05 alle 18:54', and 'Altri Match (1)'.

Dopo aver inserito le proprie credenziali su <https://else.entropylearningplatform.it/>, il docente ha a disposizione una dashboard dove:

- creare da zero il proprio SG
- utilizzare SG già realizzati come punto di partenza per altri scenari (funzione Bozze)
- visualizzare i SG realizzati e in erogazione - modalità playable (sezione “I Games”)

E-CORE PRINCIPALI CARATTERISTICHE

La fase successiva entra nel vivo della realizzazione del game in quanto:

- richiede la costruzione dei singoli scenari attraverso la scelta degli ambienti, dei personaggi, l'upload dei documenti da consultare, l'assegnazione dei punteggi;
- permette la scrittura dei dialoghi e la possibilità di generare audio di sintesi o caricare audio naturale;

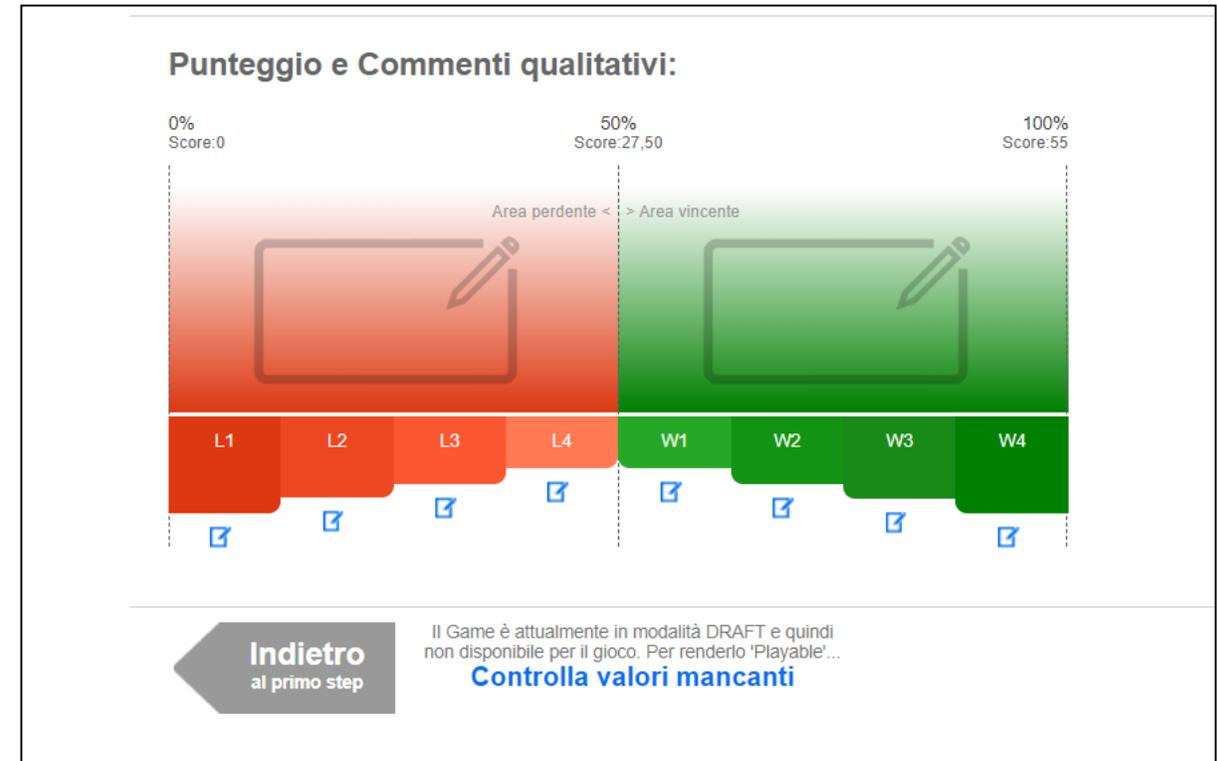
The screenshot displays the ELSE Editor 2.02 interface. At the top, there is a blue header with the ELSE logo and 'Editor 2.02' on the left, and 'THIS GAME'S TITLE' and a menu icon on the right. The main content area is titled 'Step 1/3' and contains several sections:

- Navigation:** A vertical list of five steps on the left. The first step, labeled 'Editing', is highlighted with a blue arrow and '1/3'. The other steps are labeled '2/3', '3/3', 'Finale vincente', and 'Finale perdente'.
- Configuration:** Two dropdown menus at the top: 'Seleziona Scenario 0' and 'Seleziona Avatar'. Below them is a preview area showing a character silhouette with a speech bubble and a large question mark. Below the preview, there are size selection options: 'Taglia Avatar: XS S M L XL'.
- Text Entry:** A text input field labeled 'Battuta dell'Avatar:' with a 'Genera o Carica' button and a speaker icon.
- Responses and Scoring:** A section for 'Risposte del giocatore:' with two input fields and a 'Punteggio:' section with two dropdown menus (each containing a question mark). A '+ Aggiungi una risposta' link is at the bottom right.
- Attachments:** An 'Allegati:' section with a 'File' button and an 'Aggiungi URL' button.

At the bottom, there is a section for 'Punteggio e Commenti qualitativi:' with the text 'Non ancora disponibile> Step 1 A: Le prime tre risposte sono obbligatorie'. A dark grey button labeled 'Indietro al primo step' is located at the bottom left.

E-CORE IL FEEDBACK

Una volta completato l'inserimento di tutti gli elementi che compongono lo scenario, il progettista dovrà **chiudere la realizzazione del Serious Game** inserendo obbligatoriamente i **commenti quantitativi e qualitativi** che accompagneranno il feedback visualizzato dallo studente al termine del gioco



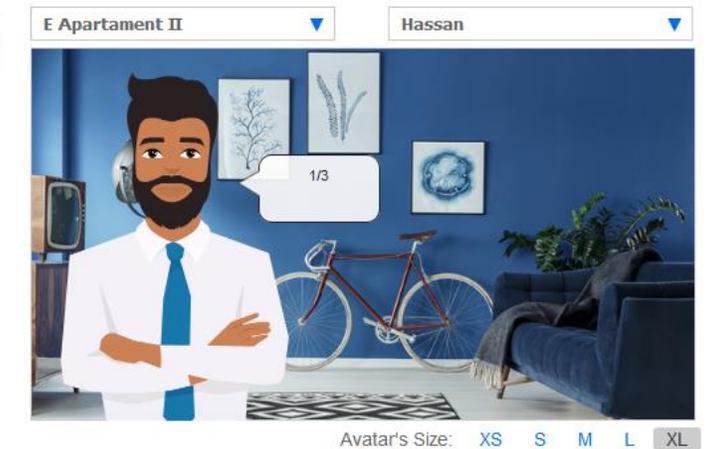
LA CUSTOMIZZAZIONE DI E-CORE

E-CORE è customizzabile perché consente di:

- scegliere ambienti e personaggi coerenti con la realtà di riferimento
- caricare tutti i tipi di file (pdf, word, video, pagine web) a supporto della storia
- assegnare una preferenza alla modalità di consultazione dei documenti a supporto (propedeutici o a discrezione dello studente)
- definire il punteggio più appropriato all'equazione di efficacia che identifica la strategia "vincente"
- strutturare i punti di svolta
- dare feedback completi dal punto di vista quantitativo e qualitativo



Step 1/3



Avatar's sentence:

1/3

Generate or Upload

Player's Answers:

Score: Go to:

1/3 goto B	5	2/3B
goto A	7	2/3A
1/3 goto B	0	2/3B

+ Add an answer

Attachments:

File or Add URL

file 1

The player can go on playing even if he didn't click on attachments' links

Change

Good morning, Paul! Have you seen the ads today? There is an announcement about a job in a big orchestra in town. Don't you want to join a local band? You may be interested

ELSE E-CORE: I VANTAGGI

- È un editor **flessibile**, completamente e facilmente **customizzabile**
- Può essere utilizzato come strumento per fare **co-design** e aumentare la **collaborazione tra docente e studenti**.



LA CONNETTIVITA' DI E-CORE

E-CORE è un **software web based**, integrabile con qualsiasi piattaforma **LMS** (Moodle, Blackboard) che utilizzi protocolli **Learning Tools Interoperability (LTI)**.

Lo standard **LTI** è un un protocollo di comunicazione nato per favorire lo **scambio di informazioni** tra **piattaforme di formazione** e altri **strumenti educativi**.

Gli **strumenti educativi** sono chiamati **Tool** e sono forniti da un **Tool Provider (TP)**.

Un **LMS** o un'altra piattaforma sono denominate **Tool Consumer (TC)**.

E-Core è un **Tool Provider** in grado di **trasmettere i dati** relativi agli **utenti** e alle **partite** giocate a qualsiasi **LMS** compatibile con lo standard **LTI**.

E-CORE



canvas



L'AFFIDABILITÀ DI E-CORE

- Grazie all'utilizzo dello standard LTI, E-Core risulta uno **strumento affidabile, scalabile e coerente** che sostiene un modello di **LMS solido e centrale**.
- I servizi sviluppati sono conformi allo standard **LTI v.1.1**.
- **Single Sig on**
I nuovi giocatori sono in grado di accedere ad E-Core con il proprio account da qualsiasi LMS che supporti lo standard LTI.
- **Trasmissione valutazioni su LMS**
E-Core comunica con la piattaforma LMS servita trasmettendo i dati relativi alle partite giocate dagli utenti.



ELSE IN AZIONE

Si integra con **Moodle** tramite lo strumento **Tool esterno**

Tutto quello che occorre è:

- **URL di lancio (https)**
- **Consumer Key:** fornita da E-CORE e utilizzata per identificare in modo univoco il sito Moodle da cui gli utenti eseguono il tool (E-Core)
- **Chiave privata:** la password fornita da E-Core.



ELSE

- University of Nowhere

Key: [REDACTED]

Secret: [REDACTED]

✓ Università degli studi della Tuscia

Key: [REDACTED]

Secret: [REDACTED]

- Manchester Metropolitan University

Key: [REDACTED]

Secret: [REDACTED]

- West University of Timisoara

Key: [REDACTED]

Secret: [REDACTED]

- Politecnico di Milano

Key: [REDACTED]

Secret: [REDACTED]

- University of Cyprus

Key: [REDACTED]

Secret: [REDACTED]

- Universidad De Cadiz

Key: [REDACTED]

Secret: [REDACTED]

- Instituto politecnico Do Porto

Key: [REDACTED]

Secret: [REDACTED]

- Uniwersytet Im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Key: [REDACTED]

Secret: [REDACTED]

- Entropy Knowledge Network

Key: [REDACTED]

Secret: [REDACTED]

Gentile professoressa, è appena arrivata ma è l'insegnante d'italiano e devo poter contare sulla sua collaborazione. Gli studenti rischiano di compromettere il loro diploma, trovi il modo di farli lavorare senza perdere altro tempo, tra quindici giorni mi relazionerò personalmente. D'accordo?





IL CO-DESIGN CON E-CORE

Dal punto di vista didattico E-CORE è uno strumento di co-design quando viene data la possibilità agli studenti di creare uno scenario SG che contenga il risultato dell'apprendimento in termini di sapere, saper fare e, attraverso le strategie di gioco, di saper essere.

In questo modo il docente può:

- supervisionare il lavoro svolto
- valutare e verificare il livello di apprendimento raggiunto
- lavorare trasversalmente sulle competenze digitali
- utilizzare lo scenario





Thank You!



Contact Us
Michela Fiorese
michela.fiorese@Entropykn.net

