

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

по тестированию виртуальных экскурсий по рабочим местам для молодежи

1. **Общие положения**

Виртуальная экскурсия по рабочим местам — это организационная форма знакомства с объектом посещения, отличающаяся от реальной экскурсии виртуальным отображением реально существующего объекта (с элементами производственной, социальной и другой инфраструктуры работодателя) с целью создания условий для самостоятельного наблюдения, сбора необходимых фактов для принятия решений как соискателя предлагаемой вакансии (практической подготовки, стажировки, подработки или трудоустройства).

Обязательные элементы экскурсии в рамках промышленного туризма открытой экономики для молодых специалистов трансформируются в виртуальном варианте: экскурсантами выступают молодежь как пользователи, а экскурсоводы — это создатели-разработчики, которые с помощью программного обеспечения задают маршрут и объекты для изучения, выстраивают логику рассказа, виртуального показа объектов. Студенты и молодые специалисты как пользователи виртуальной экскурсии по рабочим местам работодателей могут активно/интерактивно участвовать в процессе предварительного и окончательного тестирования проекта маршрутной карты виртуальной экскурсии (с учетом ограничений от работодателя).

В традиционном варианте экскурсант может получить обширную информацию о производственной культуре работодателя. Но реальная версия промышленной экскурсии для молодых специалистов ограничена по времени и является разовой. В виртуальной среде можно многократно повторять экскурсию, делая остановки и перерывы в просмотре, просматривать рабочие места несколько раз в удобном режиме.

К достоинствам виртуальной экскурсии по рабочим местам для молодежи можно отнести: доступность объектов (при её проведении нет географических и физических барьеров, особенно это важно для людей с ограниченными возможностями и работодателей из других регионов); обращение к экскурсии в компании друзей или родственников, чьё мнение принимается значимым; возможность сравнения рабочих мест различных производств.

Недостатки этой формы экскурсионной работы: невозможность задать вопрос или уточнить что-то в режиме реального времени (поэтому виртуальная экскурсия по рабочим местам потенциального работодателя может быть предварительным этапом для подготовки к реальной экскурсии промышленного туризма); зависимость от создателей (нельзя увидеть то, что не включено в экскурсию, поэтому этап тестирования маршрутной карты экскурсии с потенциальными пользователями имеет существенное значение для качества и результативности экскурсии); ограниченность впечатлений

(виртуальная экскурсия не может в полной мере заменить реальное посещение, поэтому рекомендуется учесть в маршрутной карте влияние этого эффекта, особенно у молодежной аудитории).

3D-тур как разновидность виртуальной экскурсии по рабочим местам даёт возможность реалистично отобразить пространство. Элементы тура – сферические панорамы – соединены между собой интерактивными переходами. Графические инструменты позволяют добиться эффекта присутствия. Используются всплывающие информационные окна, поясняющие надписи, графически оформленные клавиши управления и т.д. (рисунок 1).

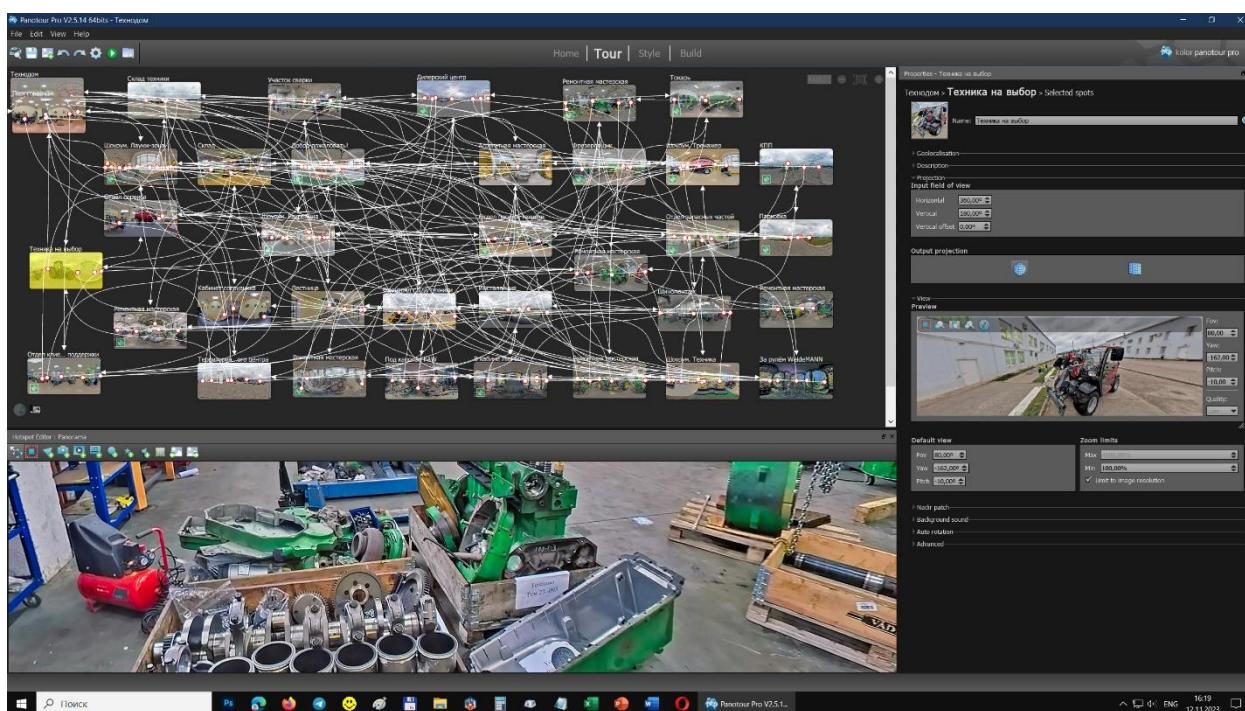


Рисунок 1. Интерфейс разработки VR-экскурсии с реальными взаимосвязями рабочих мест согласно должностным инструкциям сотрудников

Необходимо учитывать специфику 3D-тура, продумывать логику показа и изложения материала, навигационные связи и переходы, современный интерфейс уже на стадиях тестирования ключевых элементов маршрута, подготовки контента, а также тестирования первой версии экскурсии (в целях корректировки) и тестирования итоговой версии экскурсии (в целях привлечения внимания к предложению работодателя).

Таким образом, тестирование виртуальных экскурсий по рабочим местам для молодежи выступает ключевым элементом на ряде стадий организации и проведения виртуальных экскурсий по рабочим местам: подготовительном, производственном и заключительном этапах подведения итогов экскурсии вплоть до трудоустройства.

2. Порядок планирования тестирования виртуальных экскурсий по рабочим местам для молодежи

Создание виртуальной экскурсии по рабочим местам для молодежи осуществляется по следующему плану и включает решение задач:

1. Уточнение с заказчиком цели виртуальной экскурсии по рабочим местам для молодежи (например, знакомство с будущим местом выполнения проектной работы/практики/стажировки/подработки/трудоустройства).

2. Формирование перечня точек съемки и объектов показа с ключевыми параметрами рабочих мест под цели виртуальной экскурсии (например, с применением анкетирования/проведения фокус-групп с целевыми представителями студенчества).

3. Определение активной/интерактивной формы тестирования проектов виртуальных экскурсий по рабочим местам для молодежи (например, в формате культурного-массового воспитательного мероприятия).

4. Электронное наблюдение за действиями посетителей виртуальной экскурсии на сайте (Рисунок 2: трекер курсора пользователя, выделение зон внимания на основе времени задержки взгляда, число и промежутки возврата к фрагментам просмотра – где зрители проводят больше времени).

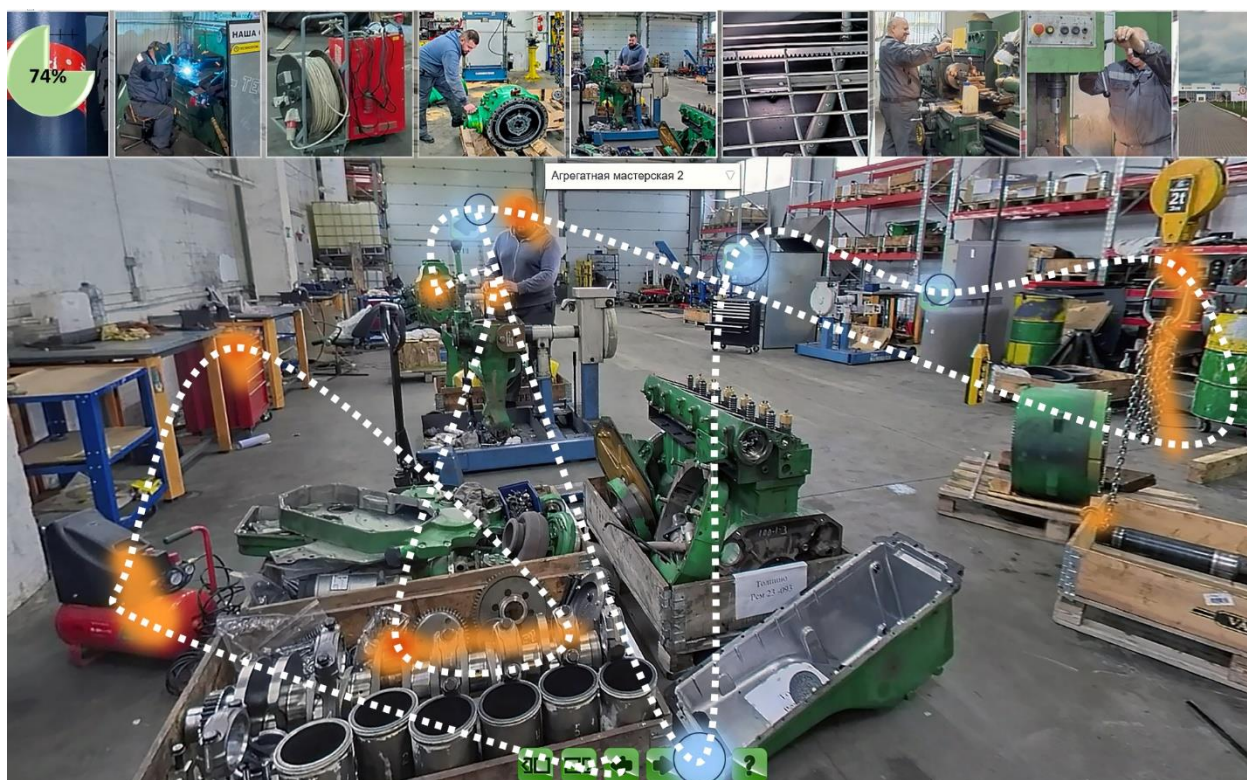


Рисунок 2. Действия курсором и задержка внимания на экране виртуальной экскурсии (3D аналог ViewFinder heatmap)

5. Получение и анализ обратной связи от участников виртуальной экскурсии по рабочим местам (интернет/очный опрос участников).

6. Создание и передача работодателю чек-листа/гайда по подготовке виртуальной экскурсии по рабочим местам для молодежи.

3. Порядок проведения тестирования виртуальных экскурсий по рабочим местам для молодежи

В рамках активного/интерактивного проведения тестирования виртуальных экскурсий по рабочим местам для молодежи необходимо выделить организаторов, членов оценочной комиссии (жюри) и участников мероприятия.

Организаторы информируют о целях, задачах и программе мероприятия, формируют состав оценочных комиссий (жюри) мероприятия, утверждают итоги мероприятия, осуществляют общее руководство подготовкой и проведением мероприятия, решают вопросы материально-технического, финансового и информационного обеспечения мероприятия, разрабатывают образовательную конкурсную программу, критерии оценки их выполнения.

Оценочная комиссия (жюри) мероприятия оценивает правильность выполнения конкурсных заданий (написание комикса) участниками мероприятия, представляет итоги конкурсного задания на утверждение организатору мероприятия.

Участники мероприятия могут быть профильные студенты первых - пятых курсов очной формы обучения среднего профессионального и высшего образования, а также абитуриенты.

Объём истории - от 2 до 10 страниц, формат листа - А4. Допуск к участию в конкурсе работ, превышающих указанный объем страниц, по согласованию с координатором конкурса.

Техника исполнения, количество кадров на полосе, цветность, стиль рисунка, жанр истории - на усмотрение авторского коллектива.

Запретные темы для работ: любое упоминание ЛГБТ; любые сцены с намеком на секс и эротику (чересчур открытая одежда у персонажей с акцентом на формы тоже запрещена); пропаганда наркотиков, алкоголя и курения (любые сцены с изображением алкогольной, табачной и наркотической продукции строго запрещены); нецензурная лексика; сцены жестокости и насилия (кровь, кишки, убийства); тематика суицида; любые упоминания психических расстройств в положительном ключе (желания персонажей покалечить себя, тематика расстройств пищевого поведения и т. п.); азартные игры (карты, кости, ставки); обсуждение острых политических, религиозных и расовых тем; пропаганда противоправных действий и действий террористической направленности; упоминание социальных сетей, использование которых ограничено на территории РФ.

Наличие орфографических ошибок в подписях к фрагментам снижают итоговый балл.

Комикс может быть выполнен в любом виде изображения комиксов, а также в любой технике рисования.

В конкурсе могут принимать участие только авторские работы.

Регламент проведения мероприятия: регистрация участников, онлайн работа кураторов с командами участников, начало мероприятия, проведение мероприятия, подведение итогов мероприятия.

Мероприятие может состоять из трех этапов.

Первый этап – ознакомление команд с Атласом виртуальных экскурсий по определенному рабочему месту по своей или смежной профессии. Обсуждение командой основной идеи, мысли, которую студенты хотят донести через комикс.

Второй этап – посещение на мероприятии мастер классов по темам написания и рисовке комикса: «Комикс своими руками: от сценария к книгам», «Как написать комикс».

Третий – командная работа, написание комикса по рабочему месту из атласа виртуальных экскурсий с учетом инклюзивного подхода.

Разрешенные темы комиксов: фэнтези, фантастика, мистика, реализм и социальные тематики (психология, общественные темы), комедия, роман.

Максимальное возможное количество баллов за комикс от одного жюри – 10 баллов.

Критерий “Тема” – 2 балла за соответствие заданной теме полностью, 1 балл за приблизительное соответствие заданной теме, 0 баллов за полное несоответствие заданной теме.

Критерий “Идея” – 2 балла за четко определённую идею, 1 балл за слабо выраженную в произведении идею, 0 баллов за отсутствие темы в произведении.

Критерий “Грамотность” – 2 балла за отсутствие орфографических и смысловых ошибок, 1 балл за допущение незначительных орфографических и смысловых ошибок, 0 баллов за присутствие грубых и/или большого количества орфографических и/или смысловых ошибок.

Критерий “Оформление” – 2 балла за аккуратность выполнения работы; соблюдения стиля, шрифта, цвета; 1 балл за присутствие незначительных нарушений стиля, шрифта, цвета; 0 баллов за отсутствие единого стиля, шрифта, цвета.

Критерий “Оригинальность” – определяется по мнению жюри.

Объём работы не менее двух листов А4; возможно создание короткого, но содержательного произведения;

Недопустим плагиат из интернета;

Две одинаковые работы аннулируются;

Дополнительные баллы можно получить за оригинальность (по мнению жюри).

Победители и призёры мероприятия определяются по наибольшей сумме баллов за выполненное задание мероприятия

Подачей конкурсной работы участник конкурса подтверждает авторские и исключительные права на представленную конкурсную работу.

Участник конкурса несет ответственность за предоставление недостоверных сведений, указанных в заявке на участие в конкурсе, в том числе за нарушение авторских и исключительных прав третьих лиц в соответствии с действующим законодательством РФ.

При предъявлении организатору конкурса требований, претензий и исков со стороны третьих лиц, в том числе авторов и правообладателей,

участник конкурса разрешает эти требования, претензии и/или иски своими силами и несет полную ответственность перед авторами и правообладателями.

В случае предъявления организатору конкурса требований, претензий и исков со стороны третьих лиц, в том числе связанных с нарушением участником конкурса авторских и исключительных прав, в ходе проведения конкурса, Организатор конкурса информирует об этом участника конкурса, и в одностороннем порядке отстраняет такого участника от дальнейшего участия в конкурсе.

В случае предъявления организатору конкурса требований, претензий и исков со стороны третьих лиц, в том числе связанных с нарушением участником конкурса авторских и исключительных прав, поступивших после объявления итогов конкурса, организатор конкурса информирует об этом участника конкурса.

При условии признания такого участника победителем конкурса, организатор конкурса принимает решение об отмене результатов конкурса в отношении такого участника, отзыве врученного диплома, о чем членами Оргкомитета (жюри) подписывается соответствующий протокол.

Действия организатора конкурса, предусмотренные пунктами 6.4. и 6.5. настоящего Положения, в случае нарушения участником конкурса авторских и исключительных прав третьих лиц, осуществляются без дополнительной проверки.

Участник конкурса подаче своей конкурсной работы членам жюри подтверждает свое согласие на обработку персональных данных и на публикацию конкурсной работы.

4. Порядок получения обратной связи от участников тестирования виртуальных экскурсий по рабочим местам для молодежи

Одним из способов улучшить качество тестирования виртуальных экскурсий по рабочим местам для молодежи является использование анкет обратной связи после завершения тестирования.

Анкета обратной связи после тестирования — это инструмент, который позволяет организаторам получить информацию о том, насколько участникам понравилось тестирование и что именно можно улучшить. Полученная обратная связь помогает учитывать пожелания участников и корректировать будущие мероприятия по тестированию виртуальных экскурсий по рабочим местам для молодежи.

Преимущества анкет обратной связи: улучшение качества тестирования, оценка эффективности организации тестирования, получение идей для новых форм тестирования, повышение удовлетворенности участников.

Недостатки анкет обратной связи от участников тестирования виртуальных экскурсий по рабочим местам для молодежи: возможность получения некорректных или бесполезных ответов, отсутствие 100% анонимности, что может повлиять на честность ответов, возможность низкой отдачи анкет из-за нежелания участников заполнять их.

Примеры вопросов для анкеты обратной связи от участников тестирования виртуальных экскурсий по рабочим местам для молодежи:

Из какого источника Вы узнали о тестировании?

Какие цели для себя Вы ставили, принимая участие в данном тестировании?

Что/кто подтолкнуло Вас к участию в тестировании?

Какие вопросы/блоки мероприятия оказались наиболее актуальными для Вас?

Какая информация от спикера/-ов Вам была лично полезна?

Что больше всего запомнилось во время участия в тестировании?

Насколько Вы довольны программой тестирования?

Что Вас больше всего раздражало во время тестирования?

Какова вероятность, что в дальнейшем Вы посетите подобное мероприятие?

Какие пожелания Вы оставите для организаторов мероприятия?

Таким образом, комплекс проделанных мероприятий способствует вторичной адаптации молодежи к производственным условиям. Университетский Атлас иллюстрированных вакансий (пример ОГУ им. И. С. Тургенева: <https://oreluniver.ru/career/index/atlas>) помогает преодолеть страх неизвестности. Предприятия для Атласа сняты документально, без ретуши. Так рождается доверие к работодателю у зрителя виртуальных экскурсий.

Университетский Атлас смотрят и обсуждают с друзьями и родителями. Работодатели знают влияние семьи и друзей на выбор первого места работы. Центрам карьеры университетов следует инициировать и мониторить студенческие обсуждения реальных и виртуальных производственных экскурсий.