

Testarea aptitudinilor și a capacității analitice prin intermediul jocului

Rezumat

Prin intermediul testării aptitudinilor sau a capacităților candidaților poate fi apreciată măsura în care aceștia pot activa eficient într-un domeniu specific. Astfel, aceste testări pot determina înclinația individului spre diverse arii (spre exemplu: atenția la detalii, gândirea abstractă).

Este cunoscut faptul că, în prezent, sunt utilizate diverse metode de testare a capacităților oamenilor (inteligenta logico-matematică, inteligenta spațială, inteligenta muzicală, etc.), precum: testele scrise sau practice ce au în vedere stabilirea nivelului abilităților psihomotorii, fizice sau senzoriale (văz, auz, dexteritate). Printre cele mai răspândite modalități de testare se numără cele în care se cere identificarea unor elemente ce lipsesc dintr-un grup bine definit de reguli. Însă, există și alte metode de evaluare a abilităților persoanelor, spre exemplu, testarea prin intermediul jocurilor.

Lucrarea de față are în vedere testarea aptitudinilor utilizatorului cât și a gradului de atenție pe care acesta îl oferă elementelor din mediul pus la dispoziție. Astfel, a fost creat un cadru fictiv (ce cuprinde o serie de *puzzle*-uri), prin intermediul căruia utilizatorul poate transmite anumite acțiuni, conform instrucțiunilor. Pentru a transla acțiunile utilizatorului în mediul virtual, această aplicație utilizează dispozitive periferice de intrare, precum *mouse* și *tastatură*.

Există, de asemenea, o limită impusă de timp, astfel încât fiecare utilizator să primească un feedback referitor la evoluția sa, indiferent de punctajul obținut. *Puzzle*-urile (construite sub diferite forme) sunt axate, respectiv, pe domenii precum: inteligență vizuală și spațială a utilizatorului, inteligență lingvistică, viteză de reacție (și distingere a culorilor: roșu și verde) și capacitate analitică.

Pentru a descrie proiectul, mediul în care se desfășoară acțiunea simulează un cadru natural compus din suprafețe stâncoase, nisipoase sau de câmpie, ce cuprinde: trei încăperi (fiecare având o tematică diferită), un traseu (ce trebuie să fie interpretat și parcurs cu ajutorul unei hărți), alături de un *puzzle* final (ce are ca scop generarea rezultatelor). Au fost create sisteme atât pentru gestionarea acțiunilor caracterului (element ce permite navigarea în cadrul mediului) și a obiectelor ce permit interacțiunea cu acesta cât și pentru stabilirea rezultatelor finale, în urma parcurgerii testelor propuse.

Ca limbaj de programare este folosit limbajul orientat obiect C#, iar interfața grafică și funcționalitățile elementelor componente sunt redată prin intermediul *game-engine*-ului Unity. Toate obiectele din cadrul scenei au fost create folosind fie elemente primitive din Unity, fie utilizând aplicații grafice specifice (precum Autodesk Maya și Adobe Photoshop), fapt ce a oferit flexibilitate și originalitate în proiectarea modalităților de testare. Cu toate că acest proces a fost unul consumator de timp, rezultatele obținute au fost în conformitate cu cele așteptate.