

Tutkimusaihiot

1. Yhteystietosi

Kerro nimesi sekä missä asemassa ja organisaatiossa työskentelet. Oppilaitosten henkilökunta merkitsee organisaatioksi oman koulutusohjelmansa.

Vastaajien määrä: 21

(vastaajien henkilötiedot poistettu, saatavilla pyynnöstä)

2. "Interaktiivinen olohuone"

Sisustus- ja tekstiilimuotoilua sekä peli- ja muuta vuorovaikutteista teknologiaa yhdistävä tutkimushanke. Hankkeessa tutkitaan, millaisia uusia tuotteita tai palveluita tuottaa sisustuksen ja tekstiilisuunnittelun osaaminen yhdistäminen pelaamiseen. Miten esimerkiksi tyypillisten olohuoneen pelilaitteiden esteettisyyttä ja sopivuutta sisustukseen voi parantaa? Millaisia uusia pelaamisen tapoja, nykyisten pelien ohjaamisen tapoja tai muunlaista interaktiivisuutta voidaan synnyttää yhdistämällä tekstiili- ja sisustussuunnittelua sekä peliteknologiaa? Onko esimerkiksi sohva, tuoleista, tynnyistä, matosta tai verhoista mahdollista tehdä uudenlainen peli- tai leikkiväline, tai peliohjain? Miten olohuoneen valaistusta ja pintoja voidaan käyttää uudenlaisten interaktiivisten ja pelillisten sovellutusten suunnittelussa? Onko kokeiltavilla sovellutuksilla käyttöä muussakin kuin viihteellisessä mielessä, esimerkiksi liikunnallisen elämäntavan ja hyvinvoinnin, oppimisen tai vaikkapa turvallisuuden edistämisessä?

Vastaajien määrä: 21

	1	2	3	4	5	Yhteensä	Keskiarvo
Toteutuskelpoisuus	1	3	3	10	4	21	3,62
Innovatiivisuus	1	5	2	10	3	21	3,43
Tärkeys omalle organisaatiolle	2	5	6	5	3	21	3,1
Yhteensä	4	13	11	25	10	63	3,38

3. "Taikaa tilaan" Vuorovaikutteisen teknologian ja sisustuksen käyttö elämyksellisten tilojen ja ympäristöjen suunnittelussa

Miten vuorovaikutteisudella, peliteknologialla sekä älykkäillä tekstiileillä voidaan tuottaa lisäarvoa ympärivuotisen elämyspuiston kokemiseen puiston sisä- ja ulkotiloissa? Case-esimerkinä Peso-hankkeessa toteutetun suunnittelutyöpajan isännöinyt Taivaanvalkeat-elämyspuisto, sen aktiiviteettikohteiksi sijoitettavat rakennukset sekä uudet suunniteltavat vuorovaikutteiseen teknologiaan perustuvat aktiviteetit. Muita mahdollisia pilottikohteita esim. Santa Park ja Snowman World Rovaniemellä.

Vastaajien määrä: 21

	1	2	3	4	5	Yhteensä	Keskiarvo
Toteutuskelpoisuus	0	3	5	8	5	21	3,71
Innovatiivisuus	0	1	6	6	8	21	4
Tärkeys omalle organisaatiolle	1	1	10	4	5	21	3,52
Yhteensä	1	5	21	18	18	63	3,75

4. Pelillisyyden ja mobiiliteknologian mahdollisuudet lappilaisten matkailutuotteiden ja -elämysten tuotteistamisessa ja markkinoinnissa.

YTK:lla tehty selvitys (Haaranen 2014) kertoo Lapin tilanteen vastaavan pitkälti Kajaanin ja Karelia-ammattikorkeakoulujen kartoittamaa tilannetta (Rui 2014; Mitts, Salomaa, Järviluoma 2015). Lapissa kiinnostuneita yrityksiä on esim. Leviltä, Rovaniemeltä ja Kukkolankoskelta. Tutkimus

voitaisiin toteuttaa TTK:n ja MTI:n välisenä yhteistyönä määrittämällä konkreettiset yritys-caset, tuottamalla niihin vastaavat pelilliset sovellukset ja tutkimalla niiden vaikutusta yritysten toimintaan ja asiakaskokemuksiin.

Vastaajien määrä: 21

	1	2	3	4	5	Yhteensä	Keskiarvo
Toteutuskelpoisuus	1	2	2	9	7	21	3,9
Innovatiivisuus	1	3	6	7	4	21	3,48
Tärkeys omalle organisaatiolle	1	6	7	5	2	21	3,05
Yhteensä	3	11	15	21	13	63	3,48

5. "Wearable Fun" - Puettavan teknologian, peli- ja mobiiliteknologian sekä äänisuunnittelun keinot henkilökohtaisen kokemuksen augmentointiin fyysisissä peleissä ja kontaktilajeissa

Sovelluskohteita löytyy liveroolipelaamisessa mallinnettavasta kamppailusta nyrkkeilyn kautta hipan kaltaisiin lasten leikkeihin. Sovellettavaa on sekä liikuntaharrastusten ja -kasvatuksen että myös matkailu- ja elämysalojen näkökulmasta. Tutkimuksessa korostuu vaatetus- ja tekstiiliosaaminen ja ommeltavan elektroniikan yhdistyminen vuorovaikutteisen teknologian käyttöön sekä huokeiden, käyttäjälähtöisten, toiminnan elämyksellisyyttä lisäävien ratkaisujen löytäminen. Tutkimuksen tavoite voisi olla monenlaisissa aktiviteeteissa toimivan "pelipuvun" tai sen erillisten osien konseptin kehittäminen useisiin yritys-caseihin perustuen.

Vastaajien määrä: 21

	1	2	3	4	5	Yhteensä	Keskiarvo
Toteutuskelpoisuus	0	1	10	9	1	21	3,48
Innovatiivisuus	0	5	4	7	5	21	3,57
Tärkeys omalle organisaatiolle	2	4	12	2	1	21	2,81
Yhteensä	2	10	26	18	7	63	3,29

6. DEBUG - Designing Business Games for Service Design

Hankkeessa tutkitaan peliteknologian ja simulaation mahdollisuuksia palvelumuotoilussa ja yritysten liiketoiminnan kehittämisessä.

Palvelumuotoilun kokemukselliset menetelmät ovat erinomaisia rajattujen ja henkilökohtaisten palvelutilanteiden ja -polkujen kehittämiseen.

Liiketoiminnan kokonaiskuvan hahmottamiseen ja kehittämiseen voisi kuitenkin vielä kehittää uusia ketteriä työkaluja. Pelimäisiä simulaatioita voidaan soveltaa erilaisten toimintatapojen kokeiluun osana palvelumuotoilua. Hankkeessa tutkitaan, miten tietyn toimialan (erityisesti lappilaiset elinkeinot) lainalaisuuksia voidaan parametrisoida esim. yhtenä SINCO-laboratorion työkaluna toimivaksi pelimäiseksi simulaatioksi, jolla voitaisiin "debugata", eli testata ja kehittää yrityksen palvelu- ja liiketoimintamallia kokonaisuutena. TTK:lla on kokemusta palvelumuotoilun (TM) ja simulaation (AVM) tutkimuksesta. Tampereen yliopiston pelitutkimuksen yksikön kanssa on keskusteltu yhteistyöstä pelillisyyden ja pelisuunnittelun osalta. Palvelumuotoilun ja pelillisyyden yhdistäminen kiinnostaa myös Oulun yliopiston Tietojenkäsittelytieteiden laitoksella.

Vastaajien määrä: 21

	1	2	3	4	5	Yhteensä	Keskiarvo
Toteutuskelpoisuus	1	3	5	7	5	21	3,57
Innovatiivisuus	0	4	4	9	4	21	3,62
Tärkeys omalle organisaatiolle	1	6	5	7	2	21	3,14
Yhteensä	2	13	14	23	11	63	3,44

7. Interior Design Experiences Extended: Peliteknologialla kokonaisvaltaisempia kokemuksia sisustus- ja tekstiilimuotoilusta

Nykyiset pelimoottorit ja teknologiset edistysaskeleet kuten liikeohjaus ja virtuaalilasit mahdollistavat tilojen visualisoinnin ja virtualisoinnin tapoja, joiden potentiaalia tekstiili- ja sisustusalan suunnittelussa ja liiketoiminnassa ei ole selvitetty. Peliteknologia mahdollistaa suunnitellun tilan kokonaisvaltaisemman kokemuksen verrattuna pelkkään visualisoinnin katsomiseen, mm. äänen ja vapaan tilassa liikkumisen sekä tilan kanssa tapahtuvan vuorovaikutuksen kautta. Nykyiset pelimoottorit ja niiden kanssa käytettävät visualisointiohjelmistot ovat käytettävyydeltään, ominaisuuksiltaan ja kustannuksiltaan haastamassa perinteisempiä suunnitteluohjelmistoja ja -teknologioita, ja niitä käytetään yhä enemmän tällaisiin ns. vakaviin (serious games) tarkoituksiin esimerkiksi arkkitehtuurissa (Epic Games 2015, Unity 2015). Tiettyt pelimoottorit kykenevät jopa fotorealistiseen visuaalisuuteen (Pelaajalehti 2015). Hankkeessa tutkitaan, mitä lisäarvoa syntyy alan yrityksille ja kuluttajille, kun uuden, visuaalisesti näyttävän, vuorovaikutteisen ja kustannustehokkaan peliteknologian mahdollisuudet otetaan käyttöön esimerkiksi verkossa, messuilla tai myymälässä.

Vastaajien määrä: 21

	1	2	3	4	5	Yhteensä	Keskiarvo
Toteutuskelpoisuus	0	2	5	8	6	21	3,86
Innovatiivisuus	1	3	4	6	7	21	3,71
Tärkeys omalle organisaatiolle	1	4	5	7	4	21	3,43
Yhteensä	2	9	14	21	17	63	3,67

8. Digital Catwalks Extended - peliteknologian hyödyntäminen vaatetussuunnittelun ja muodin kokemuksellistamisessa ja markkinoinnissa

"Virtuaalisten catwalkien" toteutuksesta löytyy maailmalta joitain kevyitä esimerkkejä, mutta varsinaista tutkimusta ei niinkään. Toteutukset ovat myös hyödyntäneet varsin löyhästi uusimman peliteknologian mahdollisuuksia, jos lainkaan. Usein lähimmäs menevät lähes tai täysin digitaalisesti tuotetut muotifilmit sekä muotifilmien reaaliaikaiseen muokkaamiseen suunnitellut vuorovaikutteiset installaatiot (esim. Dezeen 2014, Holmes 2013). Toisaalta virtuaalisen vaatteiden sovituspalveluiden ja mm. erilaisten nuorille suunnattujen muoti-, vaatesuunnittelu- ja dress up -pelin määrä näyttää kasvavan. Nämä sovellukset eivät kuitenkaan hyödynnä uutta peliteknologiaa täysimittaisesti, ja ovat pääosin nuorille tytöille suunnattuja selainpelejä ja kasuaaleja mobiilipelejä tai -sovelluksia. Tämän "muodin pelillisen puolen" sekä edellä kuvattujen, vähemmän pelillisten mutta näyttävämpien sovellutusten yhdistämisessä, erilaisissa ympäristöissä (verkko, mobiili, myymälä, näytökset) kokeilemisessa sekä suuntaamisessa erilaisille yleisöille voisi olla potentiaalia niin vaatetus- ja muotisuunnittelijan kuin tämän tuotoksista kiinnostuneen kuluttajankin kannalta. Muotifilmien näyttävyyden ja muotipelin kokemuksellisuus ja vuorovaikutteisuus eivät vaikuta kohtaavan vielä niin hyvin kuin voisivat. Yhdistämällä virtuaalisuutta älytekstiileihin ja ommeltavaan elektroniikkaan esittäminen ja kokemuksellisuus voidaan viedä vielä pidemmälle. 3D-kehoskannerin käyttöä ja vaatesuunnitteluohjelmista saatavien digitaalisten tuotosten tuomista pelimoottoreihin on selvitetty aiemmin Vaatetussuunnittelun ko:n ja Lapin amk:n pLab-ohjelmistolaboratorion yhteistyönä (Frantsi, Jänkälä, Karjalainen, Strand 2014).

Vastaajien määrä: 21

	1	2	3	4	5	Yhteensä	Keskiarvo
Toteutuskelpoisuus	0	4	5	10	2	21	3,48
Innovatiivisuus	0	5	7	7	2	21	3,29
Tärkeys omalle organisaatiolle	3	6	7	5	0	21	2,67
Yhteensä	3	15	19	22	4	63	3,14

9. Puppets - pelihahmojen pukemista tukeva vaatetus- ja tekstiilisuunnittelu

Pelien maailmat esittävät tietynlaista aikaa sekä kulttuurista ja teknologista järjestystä. Pelihahmojen suunnittelussa vaatteet ovat näitä asioita oleellisesti ilmentävä alue. Hankeaihion idea on tutkia vaatetus- ja tekstiilisuunnittelun osaamisen ja menetelmien hyödyntämistä pelihahmojen suunnittelussa ja visualisoinnissa sekä suunnittelijan valmiuksien (esim. käsitykset vaateen funktionaalisuudesta ja ajan tyyliuuntauksista) että menetelmien ja työkalujen esim. 3D-skannerin tai tiettyjen ohjelmistojen käytön näkökulmasta. Ellei aihio ole riittävän laaja hankkeeksi, se voisi olla esim. opinnäytetyön tai työharjoittelun ohessa syntyvä tutkimusartikkeli.

Vastaajien määrä: 21

	1	2	3	4	5	Yhteensä	Keskiarvo
Toteutuskelpoisuus	0	5	7	6	3	21	3,33
Innovatiivisuus	1	7	6	5	2	21	3
Tärkeys omalle organisaatiolle	4	6	5	5	1	21	2,67
Yhteensä	5	18	18	16	6	63	3

10. Pelillistäminen ja peliteknologia matkailualan yrityskoulutuksissa

Matkailualan tutkimus- ja koulutusinstituutti on esittänyt tarpeen yrityksille tarjoamiensa koulutusten kehittämiseen pelillisyyden näkökulmasta. Pelillistäminen, mobiilipelit ja online-kulttuuri nähdään tärkeinä matkailun markkinoinnin keinoina ja asiakastiedon lähteinä sekä teemoina, joista matkailuyrittäjien on tärkeää saada tietoa pystyäkseen hyödyntämään niitä. Lisäksi pelit ja peliteknologia tarjoavat mahdollisuuksia kehittää matkailun e-oppimissisältöjä ja -menetelmiä, opetuksen virtualisointia sekä koulutusvientiä. MTI:lla on vilkasta verkosto- ja hanketoimintaa näihin aiheisiin liittyen. (esim. oheiset linkit) TTK:n tavat tukea toimintaa voivat olla joko varsinaisten opetuspelien tai matkailualan liiketoimintaa mallintavien pelien ja simulaatioiden suunnittelu ja pilotointi, tai nykyisten opetussisältöjen ja -menetelmien pelillistäminen, eli pelillisten elementtien tuominen osaksi niitä ilman että luodaan varsinaisesti pelejä, tai alan kohderyhmien pelaamiseen liittyvän tutkimuksen tekeminen. Pelkästään pelaamisen ja digitaalisen median kulttuuria koskevan tiedon jakaminen osaksi matkailualan koulutuksia olisi hyödyllistä elinkeinolle. <http://www.ifitt.org/resources/etourism-curriculum/> <http://www.kideve.fi/levi-4>

Vastaajien määrä: 21

	1	2	3	4	5	Yhteensä	Keskiarvo
Toteutuskelpoisuus	1	2	6	6	6	21	3,67
Innovatiivisuus	2	4	6	7	2	21	3,14
Tärkeys omalle organisaatiolle	4	3	6	5	3	21	3
Yhteensä	7	9	18	18	11	63	3,27

11. Arktisen tiedon popularisointi pelien ja peliteknologian avulla

Avoimeen dataan ja tutkimustietoon perustuvat pelilliset tai peliteknologiaa hyödyntävät sovellukset arktisen tiedon havainnollistamisessa, kokemuksellistamisessa ja levittämisessä. Esimerkiksi verkko- tai mobiilipelit ja -sovellukset, simulaatiot, virtuaaliympäristöt näyttelyissä tai messuilla, datan sonifointiin ja visualisointiin perustuvat peliteknologian sovellukset.

Vastaajien määrä: 21

	1	2	3	4	5	Yhteensä	Keskiarvo
Toteutuskelpoisuus	0	2	3	6	10	21	4,14

Innovatiivisuus	0	5	5	7	4	21	3,48
Tärkeys omalle organisaatiolle	1	3	6	7	4	21	3,48
Yhteensä	1	10	14	20	18	63	3,7

12. Digitaalinen pelaaminen arktisen alueen nuorten voimavarana ja tulevaisuuden tekijänä

Millainen on lappilaisten nuorten pelaamisen kulttuuri ja millainen vaikutus pelaamisella on heidän sosiaaliseen kehitykseensä ja hyvinvointiinsa? Miten harvaan asutun alueen nuorten pelaaminen poikkeaa kaupunkialueiden vastaavasta? Lyhentääkö verkossa pelaaminen ystävien ja kavereiden välimatkaa? Miten pelaaminen vaikuttaa nuorten oppimis-, opiskelu- ja työllistymisvalmiuksiin ja -asenteisiin suhteessa alueen tärkeisiin elinkeinoihin? Syntykö pelaamisen ja arktisen kulttuurin yhdistyessä nuorten keskuudessa jotain ainutlaatuista? Hankeaihiossa yhdistyy alueellisen nuorisotyön (Yle Lappi 2015), mediatieteen, kasvatustieteen ja yhteiskuntatieteiden tutkimusintressejä.

Vastaajien määrä: 21

	1	2	3	4	5	Yhteensä	Keskiarvo
Toteutuskelpoisuus	2	1	3	7	8	21	3,86
Innovatiivisuus	3	8	2	5	3	21	2,86
Tärkeys omalle organisaatiolle	4	6	6	5	0	21	2,57
Yhteensä	9	15	11	17	11	63	3,1

13. Arktiselle alueelle soveltuvat simulaatiot - kansainvälinen T&K-yhteistyö

Hong Kong Polytechnic University School of Design sekä sikäläinen simulaatiopeliin erikoistunut, pelialalla palkittu yritys Link Solutions ovat kiinnostuneita yhteisestä tutkimus- ja kehittämishankkeesta TEKESin kautta. PolyU on ehdottanut tutkijavaihtoa esim. tähän aihioon liittyen. Aiheena voisi mukana olevan yrityksen osaamisen huomioiden simulaatiopelien käyttö ammattiin valmentavassa koulutuksessa, tai arktisen alueen liikenteeseen ja logistiikkaan liittyvien simulaatioiden kehittäminen ja tuotteistaminen sekä vaikuttavuuden tutkiminen arktisen alueen elinkeinoissa. (Link Solutions on tehnyt palkittuja simulaatioita mm. lentokenttien ja öljynporauslauttojen toiminnasta, ja nämä toimialat ovat arktisella alueella tärkeitä)

Vastaajien määrä: 21

	1	2	3	4	5	Yhteensä	Keskiarvo
Toteutuskelpoisuus	1	5	4	7	4	21	3,38
Innovatiivisuus	3	4	4	7	3	21	3,14
Tärkeys omalle organisaatiolle	6	4	4	3	4	21	2,76
Yhteensä	10	13	12	17	11	63	3,1

14. Arktinen/lappilainen kulttuuri ja digitaaliset pelit

Tutkimuksen aiheena on digitaalinen pelaaminen ja peliteknologia arktisen/lappilaisen kulttuuriperinnön tukemisen ja säilyttämisen keinoina, sekä vastavuoroisesti arktisen/lappilaisen kulttuuriaineksen hyödyntäminen digitaalisten pelien dramaturgian, mekaniikan, vuorovaikutteisuuden ja ilmaisun suunnittelussa. Lappilaisessa kulttuurissa välitettäviä ja hyödynnettäviä teemoja ovat esim. saamelaisuus, poroelinkeino, taide- ja käsityöperinteet, shamanismi, kullankaivuu, Lapin sota, alueelle tyypilliset luonnonilmiöt ja eläimistöt sekä tietysti matkailuelinkeinolle tärkeä joulu. Tuore kansainvälinen esimerkki pelimaailmsta on Alaskan alkuperäiskansojen kulttuuriin pohjaava Never Alone -vihdepeli (<http://>

Vastaajien määrä: 21

	1	2	3	4	5	Yhteensä	Keskiarvo
Toteutuskelpoisuus	0	3	4	10	4	21	3,71
Innovatiivisuus	0	8	5	7	1	21	3,05
Tärkeys omalle organisaatiolle	1	7	5	8	0	21	2,95
Yhteensä	1	18	14	25	5	63	3,24

15. Mobiili- ja peliteknologia esittämissä taiteissa

Esittävän taiteen augmentointi sekä sen interaktiivisuuden ja yhteisöllisyyden lisääminen mobiili- ja peliteknologian keinoin. Mitä jos teatteriesityksen katsojat voisivat vaikuttaa esityksen tapahtumien kulkuun, vuorosanoihin tai vaikka lavastukseen? Millaisia lavasteita ja tehosteita voitaisiin saada aikaan uudella peliteknologialla? Mitä jos katsomon istuimet tuntuisivat kylmiltä, lämpimiltä, kovilta tai pehmeiltä mukailen lavalla nähtyä asetelmaa ja dramaturgiaa, ehkä pakottaen katsojan nousemaan hetkeksi seisomaan? Millainen on virtuaalinen teatterikokemus? Mitä jos tanssiesityksen katsoja voisi samalla ohjata tanssia? Entä jos DJ-keikan yleisö voisi reaaliaikaisesti vaikuttaa musiikin miksauskeeseen, ehkä jopa soittaa osan keikasta? Tai jos klassisessa konsertissa yksittäinen kuuliija voisi halutessaan kuulla haluamansa soittimen muita selvemmin esim. puhelimensa avulla? Mobiili- ja peliteknologian sekä elektroniikkaa ja mm. tekstiilisuunnittelua yhdistelevien ratkaisujen avulla näitä asioita voidaan pilotoida. Mm. augmentoitua ja interaktiivista teatteria on tutkittu ennestään, mutta kehittyvän teknologian ja sen käyttötapojen ansiosta uusia sovellusmahdollisuuksia ilmaantuu jatkuvasti tutkittavaksi.

Vastaajien määrä: 21

	1	2	3	4	5	Yhteensä	Keskiarvo
Toteutuskelpoisuus	1	5	3	5	7	21	3,57
Innovatiivisuus	1	5	3	5	7	21	3,57
Tärkeys omalle organisaatiolle	3	6	5	3	4	21	2,95
Yhteensä	5	16	11	13	18	63	3,37

16. Vapaa sana

Anna halutessasi kommentteja hankeaihoista, ehdota niihin muutoksia tai täsmennyksiä, vinkkaa ehdotuksiin liittyvistä muista projekteista, tai ehdota kokonaan uutta hankeaihiota. Voit antaa palautetta myös kyselyn toteutuksesta.

Vastaajien määrä: 13

- . Yleisesti pitäisi ainakin useimmissa tapauksissa olla mukana ajatuksia siitä miten yritykset voisivat kaupallistaa saavutettavia tuloksia.
 - . Mobiiliteknologia on hyvin ohuesti esitetyissä ehdotuksissa. Paikkatieto, mobiiliteetti, karttapohjainen pelaaminen, historian tai kulttuurihistorian oppiminen (paikallisesti ja sen skaalaaminen muualle) voisivat olla menestyksekkäämpiä aihioita Tekesin näkökulmasta. Miten olisi vaikka arktisen luonnon kartoittaminen kansalaishavainnoin pelimuotoisesti ja sitä kautta biodiversiteetin ymmärrys? Tai ilmastomuutoksen torjunta pelillä, jossa liikutaan luonnossa ja kerätään / hyödynnetään syötäviä rikkakasveja tai jos sen haluaa sitoa vaatetusalaan, miten luonnontuotteet soveltuvat moderniin materiaalien tuottamiseen?
 - . Kiinnostusta olisi peliaiheisen liiketaloudellisen oppikirjan/Käsikirjan laatimiseen. Johtamisen oppiaineen syventävissä opinnoissa laaditaan pelitarinoita, joita voisi hyödyntää ainakin osin oppikirjassa.
 - . Eri oppilaitosten yhteiset pelituotantohankkeet olisivat toivottavia. Metodina produktiopedagogiikka.
- Peliaiheinen kesäkoulu olisi hyvä.
- . Konsultti aikoinaan käytti johtamiskoulutuksessa manuaalipelejä päätöksenteon ja vuorovaikutuksen harjoittelussa. Niistä jäi kovasti positiivinen muisto. Palaute tuli reaaliaikaisena pelaajien kaikkien käyttöön

samantien.

Tsemppiä.

- . Mielenkiintoisia aihioita - minusta kannattaisi siirtyä alueyhteistyöstä kohti suurempia kuvioita: globaaleja yhteistyökumppaneita ja markkinoita, potentiaalia ja osaamista kyllä löytyy - miksi olla vaatimaton?
- . Mielenkiintoisia hankeaihoita oli monia. Usea vaatisi yhteistyötä monenkin eri tahon kanssa, ja runsaasti aikaa, jopa lisää taustaselvitystyötä. Itseä kiinnostaa eniten hankkeet, joissa lähdetään toteuttamaan jotain konkreettista jatkuvien esiselvitysten sijaan.
- . olivat suht hankalia arvioida? Riittämätön ao alueen tuntemus
- . Kaikki hankeaihiot kuulostivat korkealentoisilta. Enemmän konkretiaa.
- . Digitaalinen pelaaminen arktisen alueen nuorten voimavarana ja tulevaisuuden tekijänä -hankeaihioon liittyen tuli mieleen, että voisiko pelillistämisen avulla valmentaa Lapin lapsia ja nuoria kaupunkielämään esim. opettelemalla valmiiksi metrolipun hankintaa tms.?
- . Upeita ideoita. Saisinpä itsenikin irrotettua joskus tuollaisiin.
- . Hyvä!
- . Ajatus ja ideat kulkevat vuoristorataa, kun näen koululuokan tai lapsia TVT-laitteiden käyttäjinä. Ajattelen, että jotenkin pysähtyneisyys vallitsee koulumaailmassa tällä alalla. Lapset ovat taitavia, mutta haasteita opiskelussa ei mielestäni ole tarpeeksi (taide- ja taitoaineet). Homma näyttää viihteelliseltä ja vanhat pullonkaulat rassaavat edelleen toimintaa? Onko pelialalla annettavaa lapsille tai vaikka vanhemmalle väelle (esim. KB tulossa taas opetussuunnitelmiin) tai oppimisympäristön ergonomiassa ja viihtyvyydessä. Tarjoaisin ensisijaisesti arctisia hahmojani ja elämänkaari-ajattelua ect. peli- ja visuaalisen alan taitajille. Pikkuiset Luu-ussukkani muistuttavat mielestäni äsken näkemästäni documentista, joka esitteli Han-kuttuuria. 3D tulosteinakin voisi hahmoni toimia "lappilaisina muumeina"? Onkohan näin, en tiedä. Lähetän tämän arvioitavaksenne äkkiä ennenkuin tulen taas katumapälle
http://www.leaviita.com/?page_id=304