



AuroraAI

Mitä Minulle Kuuluu -peli

Infopaketti MMK peliprojektin toteutukseen

DigiFinland



SISÄLTÖ

1. Mitä Minulle Kuuluu -peli
2. MMK-kyselypelin toteuttaminen
 - // Valmistautuminen
 - // Kyselypelin muotoilu & sisällöntuotanto
 - // Tekninen kehitys & testaus
 - // Pilotointi & julkaisu
 - // Tuloksien hyödyntäminen & jatkokehitys
3. Roolit & vastuut
4. Parhaat käytännöt & kokemuksia
5. MMK-kyselypeli osana AuroraAI-verkkoa ja kotinäkyä
6. Miten liikkeelle & yhteystiedot

MMK-peli

Mitä Minulle Kuuluu -kyselypeli on helppokäyttöinen ihmiskeskeisen tiedolla johtamisen työkalu, jonka avulla organisaatio voi ymmärtää paremmin käyttäjiään ja asiakkaitaan sekä kehittää toimintaansa.

Käyttäjät taas saavat pelillistetyn käyttökokemuksen tuloksena visualisoitua dataa, jonka avulla he voivat vertailla omia valintojaan muiden käyttäjien tuloksiin ja näin ymmärtää paremmin omaa elämäänsä ja hyvinvointiaan vertaisryhmänsä kontekstissa.



MMK-pelin ominaisuudet

Kyselypeli on selaimella toimiva sovellus, joka toimii julkipilvipalvelussa. Se ei vaadi erillisten lisenssien tai ohjelmistojen käyttöönottoa palvelua hallinnoivalta organisaatiolta tai käyttäjiltä.

Asiakaskäyttäjälle kyselypelin käyttöliittymä koostuu ns. pelipolusta ja sen varrella olevista, vaihtelevista teemoista ja niihin liittyvistä kysymyksistä sisältävistä etapeista. Etappeja voidaan avata yksi kerrallaan käyttäjien suoritettavaksi, jonka jälkeen he saavat aina visualisoidun koosteen vertailuryhmänsä vastauksista.

Organisaatio voi muokata polun ja etappien sisältöjä sekä käyttäjäryhmiä **pääkäyttäjän** näkymän avulla. Lisäksi ns. **"ammattilaiskäyttäjille"**, kuten ryhmänohjaajille tai yksikkövastaaville, on oma näkymänsä, josta he voivat hallita pelin etenemistä arjen käytössä.

Pelialustan on tarkoitus kehittyä jatkuvasti. Kun yhä useampi organisaatio ottaa kyselypelin käyttöönsä ja kehittää samalla sen toiminnallisuuksia, uudet ominaisuudet julkaistaan aina kaikkien kyselypelin käyttäjien saataville.



Ihmisyymmärrystä ja palvelukehitystä

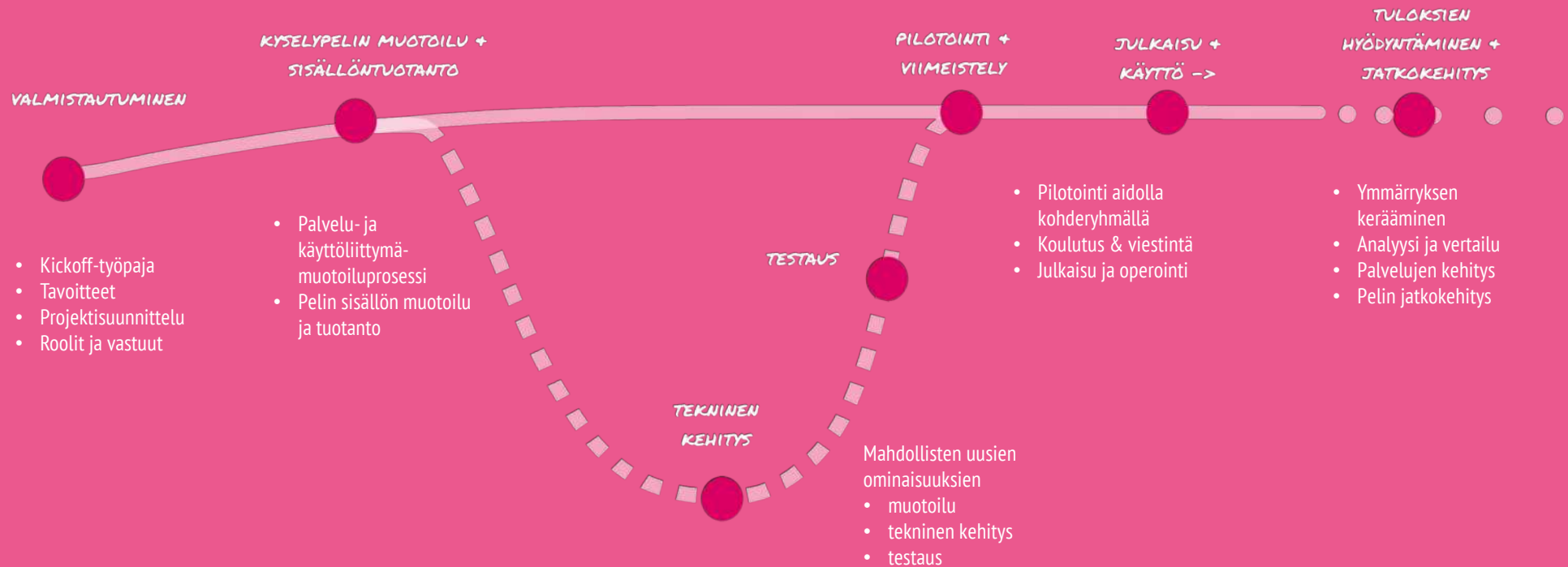
Käytön edetessä organisaatiolle kertyy vertailukelpoista dataa käyttäjistään. Tieto kumuloituu sovelluksen tietovarastoon, josta organisaatio voi saada ryhmä-, yksikkö- ja organisaatiotasoista sekä vuosi- tai kausikohtaista käyttäjädataa ihmiskeskeisen tiedolla johtamisen ja palvelukehityksensä tueksi.

Käyttäjälle hyödyt ovat tällä hetkellä enemmän läsnä suoraan pelitilanteessa, jossa hän voi ymmärtää ja vertailla muihin nähden omia vastauksiaan. Tulevaisuudessa käyttäjälle voidaan suositella kyselypelissä kerätyn tiedon pohjalta AuroraAI-verkosta myös muita palveluita, joista voi olla juuri hänelle ja hänen tilanteessaan hyötyä.

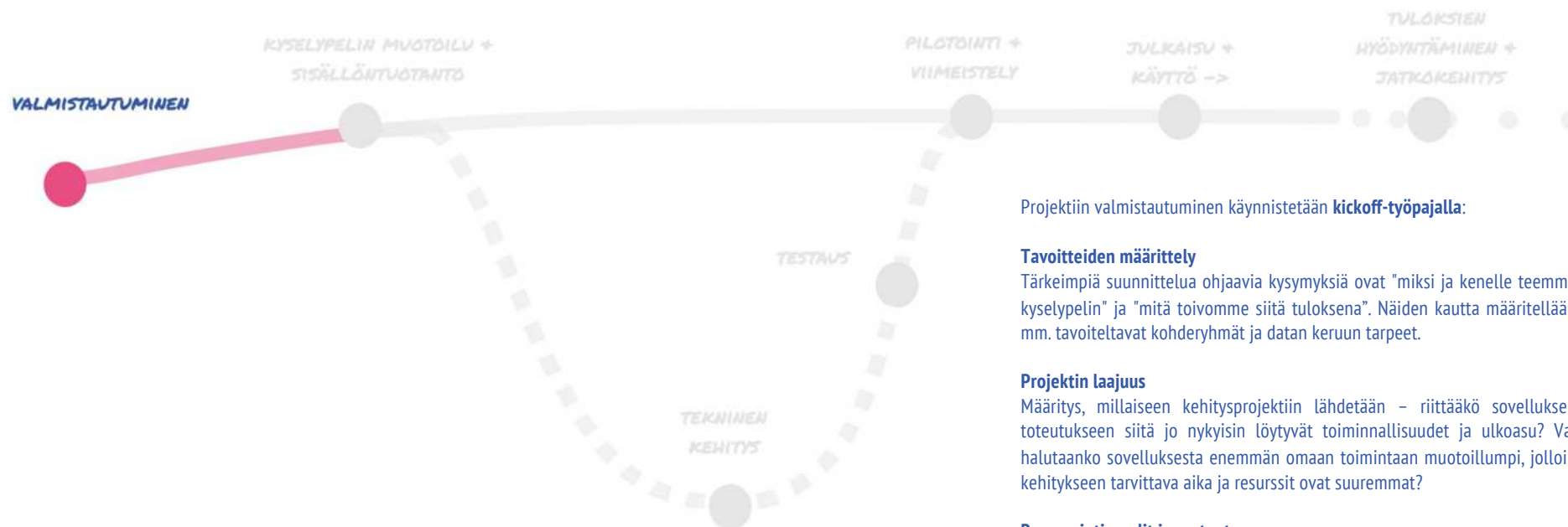
Parhaiten peli sopiikin tilanteisiin, joissa sekä organisaation että käyttäjien hyödyt kohtaavat – kun pelin käyttöön ottava organisaatio haluaa tarjota käyttäjille hyödyllistä ryhmäkohtaista vertaisryhmätietoa samalla, kun itse haluaa ymmärtää paremmin käyttäjiään ja sen kautta kehittää toimintaansa.



MMK-pelin toteuttaminen



Valmistautuminen



Projektiin valmistautuminen käynnistetään **kickoff-työpajalla**:

Tavoitteiden määrittely

Tärkeimpiä suunnittelua ohjaavia kysymyksiä ovat "miksi ja kenelle teemme kyselypelin" ja "mitä toivomme siitä tuloksena". Näiden kautta määritellään mm. tavoiteltavat kohderyhmät ja datan keruun tarpeet.

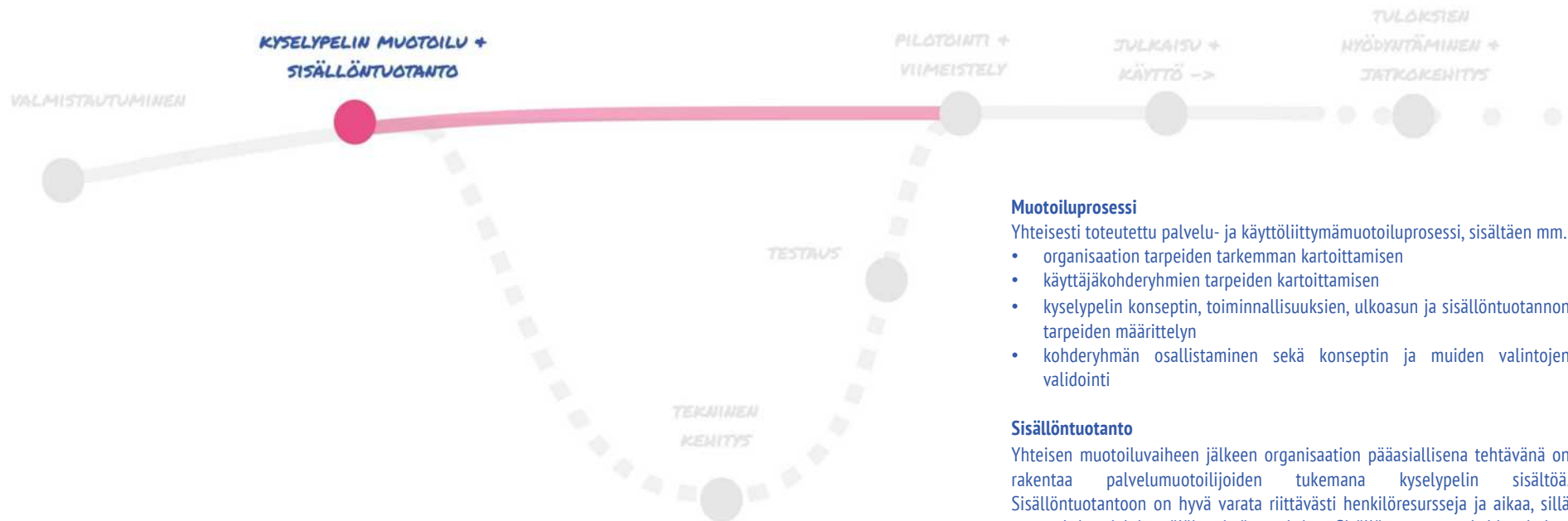
Projektin laajuus

Määritys, millaiseen kehitysprojektiin lähdetään – riittääkö sovelluksen toteutukseen siitä jo nykyisin löytyvät toiminnallisuudet ja ulkoasu? Vai halutaanko sovelluksesta enemmän omaan toimintaan muotoillumpi, jolloin kehitykseen tarvittava aika ja resurssit ovat suuremmat?

Resursointi, roolit ja vastuut

DigiFinland kumppaneineen vastaa sovelluksen alustamisesta ja teknisestä kehityksestä sekä tukevat muotoiluprosessissa ja pilotoinnissa. Organisaation taas tulee asettaa päävastuullinen projektiryhmä, jonka tärkeimpiä tehtäviä ovat suunnittelun ohjaaminen, sisällöntuotanto, sisäinen viestintä ja koulutus, käyttäjien osallistaminen sekä julkaistun sovelluksen operointi.

Kyselypelin muotoilu & sisällöntuotanto



Muotoiluprosessi

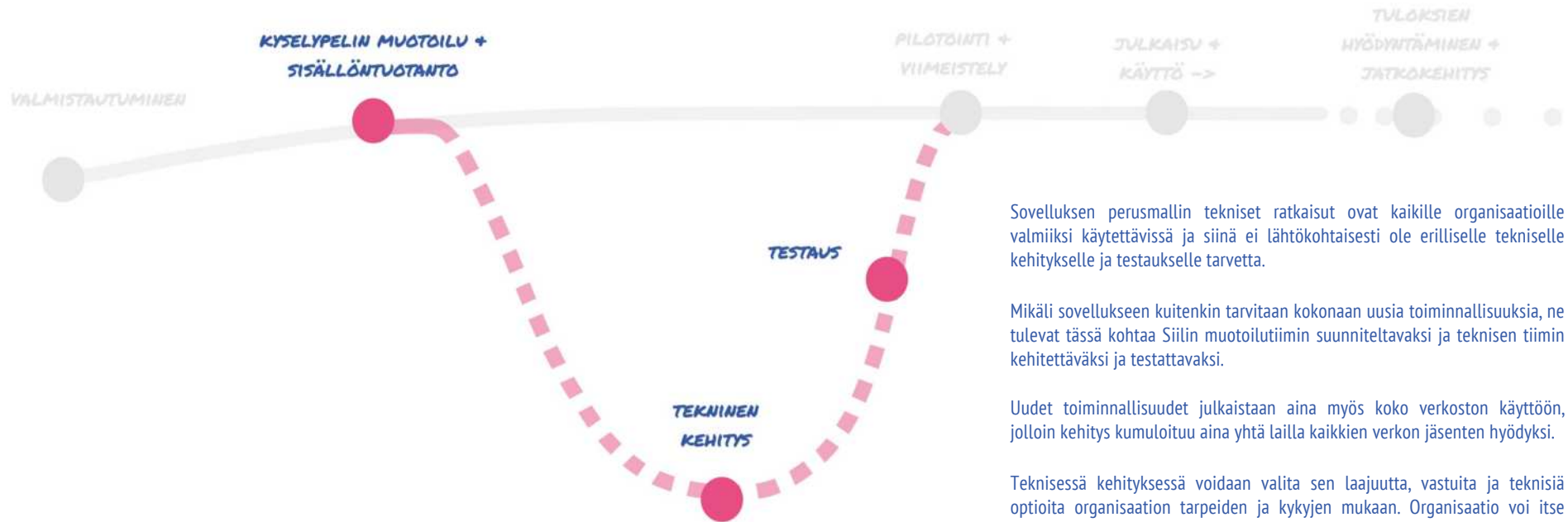
Yhteisesti toteutettu palvelu- ja käyttöliittymämuotoiluprosessi, sisältäen mm.

- organisaation tarpeiden tarkemman kartoittamisen
- käyttäjäkohderyhmien tarpeiden kartoittamisen
- kyselypelin konseptin, toiminnallisuuksien, ulkoasun ja sisällöntuotannon tarpeiden määrittelyn
- kohderyhmän osallistaminen sekä konseptin ja muiden valintojen validointi

Sisällöntuotanto

Yhteisen muotoiluvaiheen jälkeen organisaation pääasiallisena tehtävänä on rakentaa palvelumuotoilijoiden tukemana kyselypelin sisältöä. Sisällöntuotantoon on hyvä varata riittävästi henkilöresursseja ja aikaa, sillä se on yksi projektin työläimmistä osuuksista. Sisällöntuotannon kehitys jatkuu iteratiivisesti julkaisuun saakka sekä jatkuvana kehityksenä myös sen jälkeen.

Tekninen kehitys & testaus



Sovelluksen perusmallin tekniset ratkaisut ovat kaikille organisaatioille valmiiksi käytettävissä ja siinä ei lähtökohtaisesti ole erilliselle tekniselle kehitykselle ja testaukselle tarvetta.

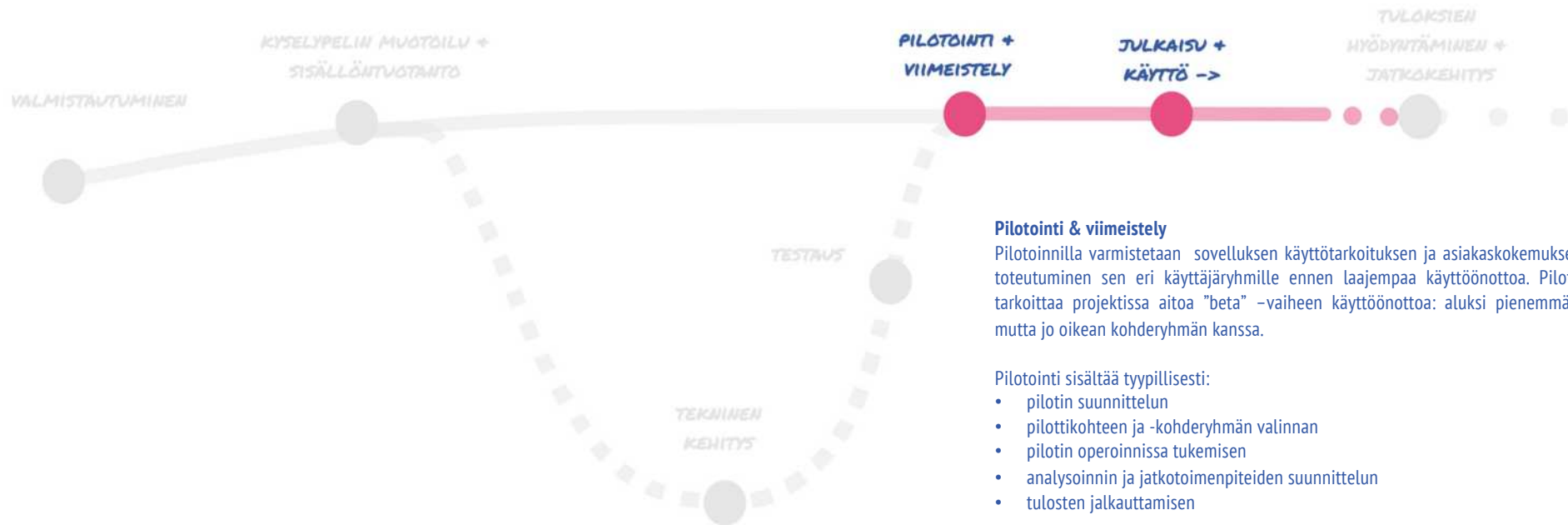
Mikäli sovellukseen kuitenkin tarvitaan kokonaan uusia toiminnallisuuksia, ne tulevat tässä kohtaa Siilin muotoilutiimin suunniteltavaksi ja teknisen tiimin kehitettäväksi ja testattavaksi.

Uudet toiminnallisuudet julkaistaan aina myös koko verkoston käyttöön, jolloin kehitys kumuloituu aina yhtä lailla kaikkien verkoston jäsenten hyödyksi.

Teknisessä kehityksessä voidaan valita sen laajuutta, vastuita ja teknisiä optioita organisaation tarpeiden ja kykyjen mukaan. Organisaatio voi itse halutessaan osallistua pelin kehitykseen ja hyödyntää omia taustapalveluitaan ratkaisun räätälöinnissä.

MMK-pelin toteuttaminen

Pilotointi & julkaisu



Pilotointi & viimeistely

Pilotoinnilla varmistetaan sovelluksen käyttötarkoituksen ja asiakaskokemuksen toteutuminen sen eri käyttäjäryhmille ennen laajempaa käyttöönottoa. Pilotti tarkoittaa projektissa aitoa "beta" -vaiheen käyttöönottoa: aluksi pienemmän, mutta jo oikean kohderyhmän kanssa.

Pilotointi sisältää tyypillisesti:

- pilotin suunnittelun
- pilottikohteen ja -kohderyhmän valinnan
- pilotin operoinnissa tukemisen
- analysoinnin ja jatkotoimenpiteiden suunnittelun
- tulosten jalkauttamisen

Julkaisu & käyttö

Varsinaisessa julkaisussa tulee huolehtia koulutuksesta organisaation käyttäjille sekä viestinnästä ja ohjeistuksen suunnittelusta loppukäyttäjille. Projektin palvelumuotoilijat voivat toimia tässä apuna.

Tuloksien hyödyntäminen & jatkokehitys



Kyselypelin on tarkoitus tuottaa tavoitteisiin määriteltyä, anonymisoitua ja vertailukelpoista käyttäjäymmärrystä. Tällä ymmärryksellä organisaatio voi kehittää itseään ja palvelujaan paremmin kohderyhmälle sopivaksi.

Tulosten jatkuvaan analysointiin, kyselypelin sisältöjen kehittämiseen sekä tulosten hyödyntämiseen on hyvä varata jatkuvia resursseja jo kyselypelin suunnittelun aikana.

Koska kyselypeli on osa laajempaa AuroraAI-verkkoa, on tarkoitus, että tulevaisuudessa käyttäjä voi antamiensa luvitusten mukaan hyödyntää kyselypeliin tallentuvia tietojaan myös verkon muissa palveluissa.

DigiFinlandin kehitystiimi toimii tarvittavana teknisenä tukena sekä kehittää ja julkaisee tarpeen mukaan uusia ominaisuuksia kaikille pelin käyttäjille. Näin kyselypelin työkalut kehittyvät jatkuvasti ja palvelevat tulevaisuudessa yhä paremmin.

Toteutuksen roolit & vastuut

Asiakasorganisaation vastuut ja tehtävät

Roolit

Projektille tulee nimetä projektiryhmä, johon kuuluvat sisällöntekijät, pääkäyttäjä ja projektipäällikkö. Ryhmän tärkeimpiä tehtäviä ovat suunnittelun ohjaaminen, sisällöntuotanto, sisäinen viestintä ja koulutus, käyttäjien osallistaminen sekä julkaistun sovelluksen sisällöllinen ja toiminnallinen ylläpito.

Sisällöntuotanto

Yhteisen muotoiluvaiheen jälkeen organisaation pääasiallisena tehtävänä on rakentaa kyselypelin sisältöä. Sisällöntuotannon kehitys jatkuu iteratiivisesti julkaisuun saakka sekä jatkuvana kehityksenä myös sen jälkeen.

Pilotti

Pilotin rakentaminen ja siihen valmistautuminen vaatiivat organisaatiolta erityisesti roolia käyttäjien rekrytointiin ja sisällön muotoiluun.

Koulutus ja viestintä

Tekninen tiimi vastaa julkaisun teknisestä puolesta. Asiakasorganisaation vastuulla on pääasiassa julkaisuun ja pelin operointiin liittyvän tarpeellisen koulutuksen järjestäminen sekä sisäinen ja loppukäyttäjille suunnattu viestintä.

DigiFinlandin ja teknisten kumppaneiden tuki rakentamiselle

Valmistautuminen ja muotoiluprosessi

Tuemme alussa organisaatioita projektin määrittelyssä, valmistautumisessa ja kyselypelin muotoiluprosessissa. Yhteisesti toteutettu palvelu- ja käyttöliittymämuotoiluprosessi sisältää mm.

- organisaation tarpeiden tarkemman kartoittamisen
- käyttäjäkohderyhmien tarpeiden kartoittamisen
- kyselypelin konseptin, toiminnallisuuksien, sisällöntuotannon tarpeiden ja mahdollisen ulkoasun määrittelyn

Mahdolliset tekniset lisäkehitystarpeet

Sovelluksen perusmallin tekniset ratkaisut ovat kaikille organisaatioille valmiiksi käytettävissä. Mikäli sovellukseen kuitenkin tarvitaan kokonaan uusia toiminnallisuuksia, tekninen tiimi vastaa niiden suunnittelun avustamisesta, teknisestä kehityksestä, testauksesta ja julkaisusta. Keräämme asiakasorganisaatioilta jatkokehitystoiveita ja toteutamme näiden geneerisiä versioita jatkuvasti kaikkien asiakasorganisaatioiden käyttöön.

Pilotti ja käyttäjätestaukset

Asiakasorganisaatiota tuetaan myös pilotin rakentamisessa. Pilotointi sisältää tyypillisesti

- pilotin suunnittelun
- pilottikohteen ja -kohderyhmän valinnan
- pilotin operoinnissa tukemisen
- analysoinnin sekä tulosten jalkauttamisen

MMK-pelin rakentamisen parhaat käytännöt

1

Ei IT-hanke, vaan
organisaation
palvelukehitystä

2

Jo alussa yhteinen
tavoite tiedon
hyödyntämisestä

3

Avainasemassa
käyttäjien tarpeiden
ymmärtäminen

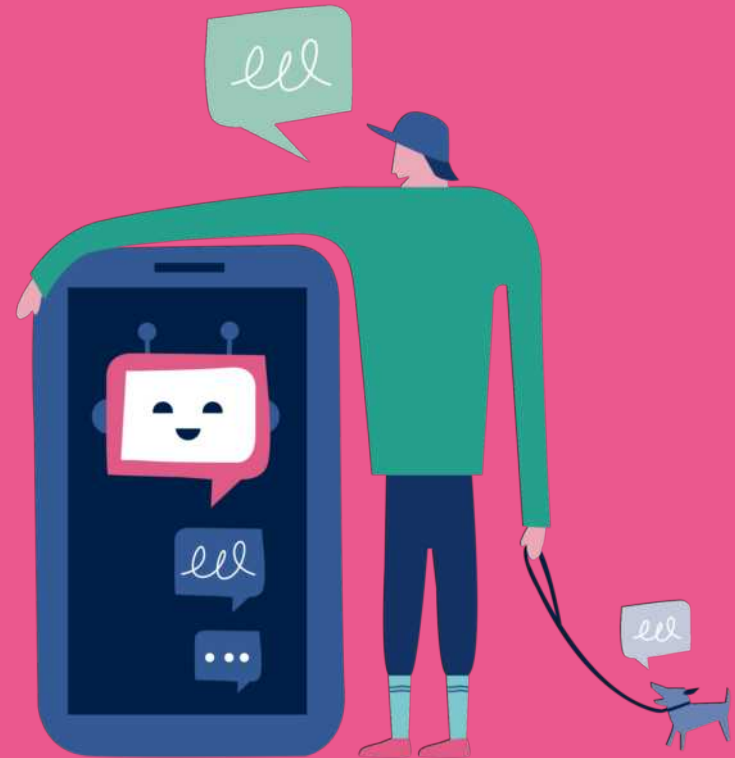
4

Riittävä resursointi
& panostus sisällön
suunnitteluun

5

Muista sisäinen
viestintä ja
koulutus

MMK-peli osana AuroraAI -verkkoa ja MMK-kotinäkymää



AuroraAI palvelut

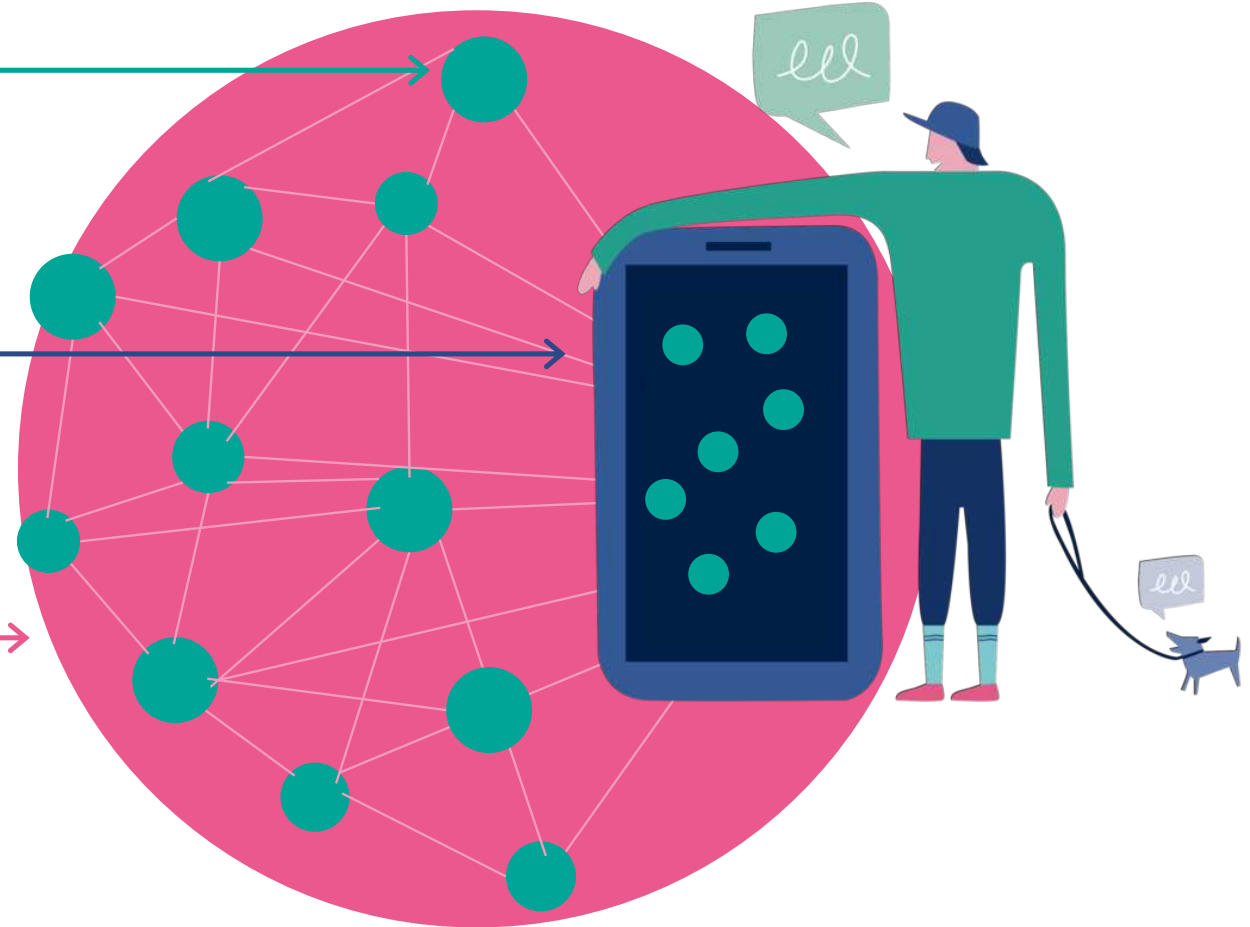
Jokainen AuroraAI verkkoon liitoksen tehnyt palvelu voi hyödyntää verkkoa omien asiakastarpeidensa mukaisesti.

MMK Kotinäkö

AuroraAI:n palvelut käyttäjälle kokoava näkö, joka personoituu käyttäjäprofiiliin mukaisesti.

AuroraAI verkko

AuroraAI verkko tarjoaa palveluiden käyttäjille yhteyden laajempaan data- ja palveluverkkoon, jolloin eri palveluiden löydettävyys tulee käyttäjää entistä lähemmäksi.



Kuinka mukaan ja liikkeelle?



 DigiFinland

Jukka Puumalainen
Tuoteomistaja, DigiFinland
jukka.puumalainen@digifinland.fi



Tatu Dufva
Siili Solutions
tatu.dufva@siili.com

AURORA^{AI}