



AuroraAI

Mitä Minulle Kuuluu –pele

Valmistautuminen MMK peliprojektin
toteutukseen

DigiFinland



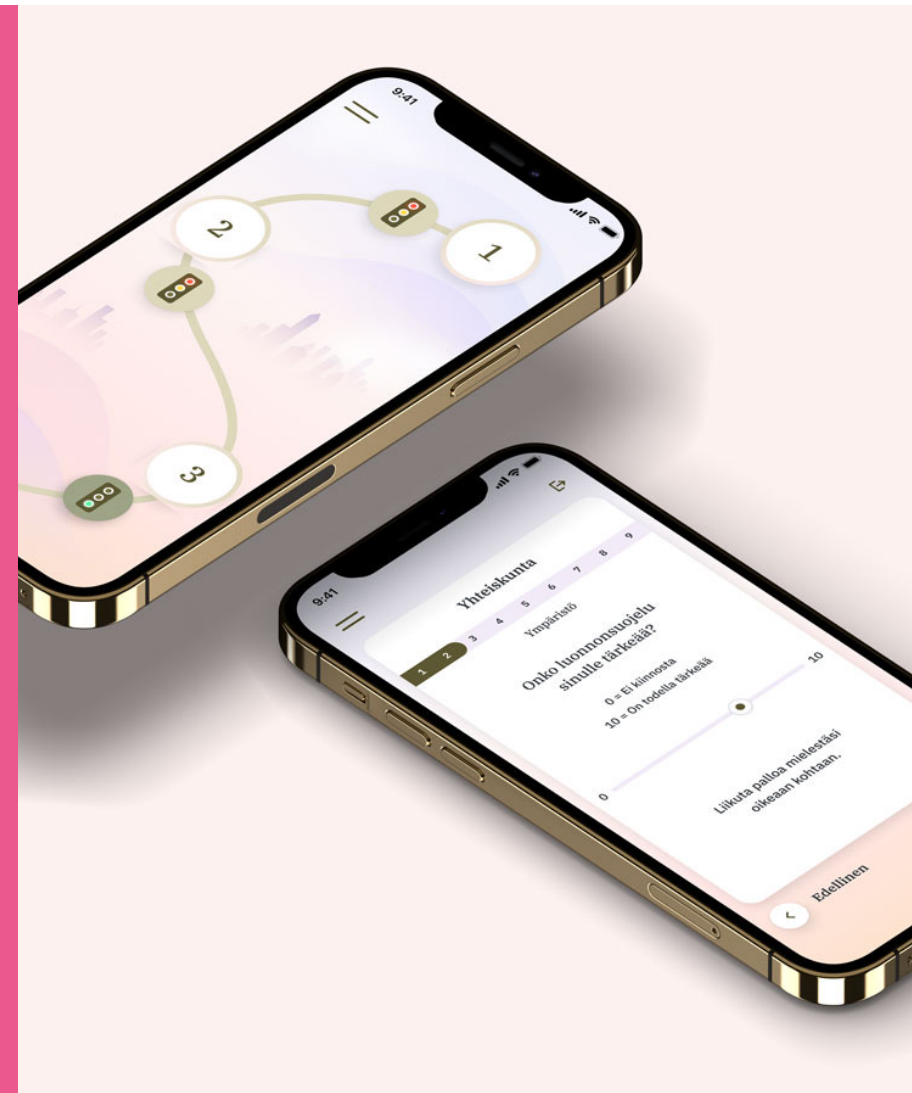
SISÄLTÖ

1. MMK-peli, lyhyt esittely
2. Mitä Minulle Kuuluu –pelin kohderyhmän määrittely
3. Palveluntarjoajaorganisaation tavoitteet MMK –pelille
4. Sisällön suunnan määrittely
5. Palvelupolku ja tarkempi sisältösuunnittelu
6. Roolit ja vastuut

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, vaihtelevia teemoja ja niihin liittyviä kysymyksiä 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 organisaatiotasosta 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.

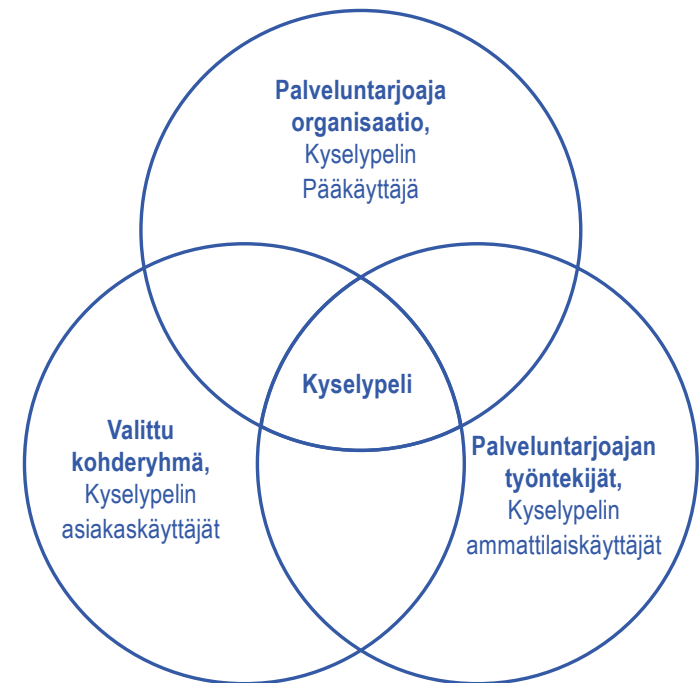
Parhaiten peli sopiikin tilanteisiin, joissa sekä organisaation että käyttäjien hyödyt kohtaavat – kun pelin käyttöön ottava organisaatio haluaa tarjota käyttäjille hyödyllistä ryhmäkohtaista vertaisryhmätietoa samalla, kun itse haluaa ymmärtää paremmin käyttäjiään ja sen kautta kehittää toimintaansa.



MMK-pelin kohderyhmän määrittely

Palveluntarjoajaorganisaatio miettii mille kohderyhmälle haluaa kyselypelin kohdistaa.

- Mitä organisaation (pääkäyttäjän) palvelua/työtä/prosessia työkalu tukisi? *Esim. Mun riparissa Kirkkohallitus*
- Mitä kohderyhmää/kohderyhmiä (asiakaskäyttäjät) halutaan palvella ja tukea? *Esim. Mun riparissa Riparilaiset*
- Kenelle organisaation työntekijöille (ammattilaiskäyttäjät) kyselypeli tulisi työtä tukevaksi työkaluksi? *Esim. Mun riparissa Ripariohjaajat*



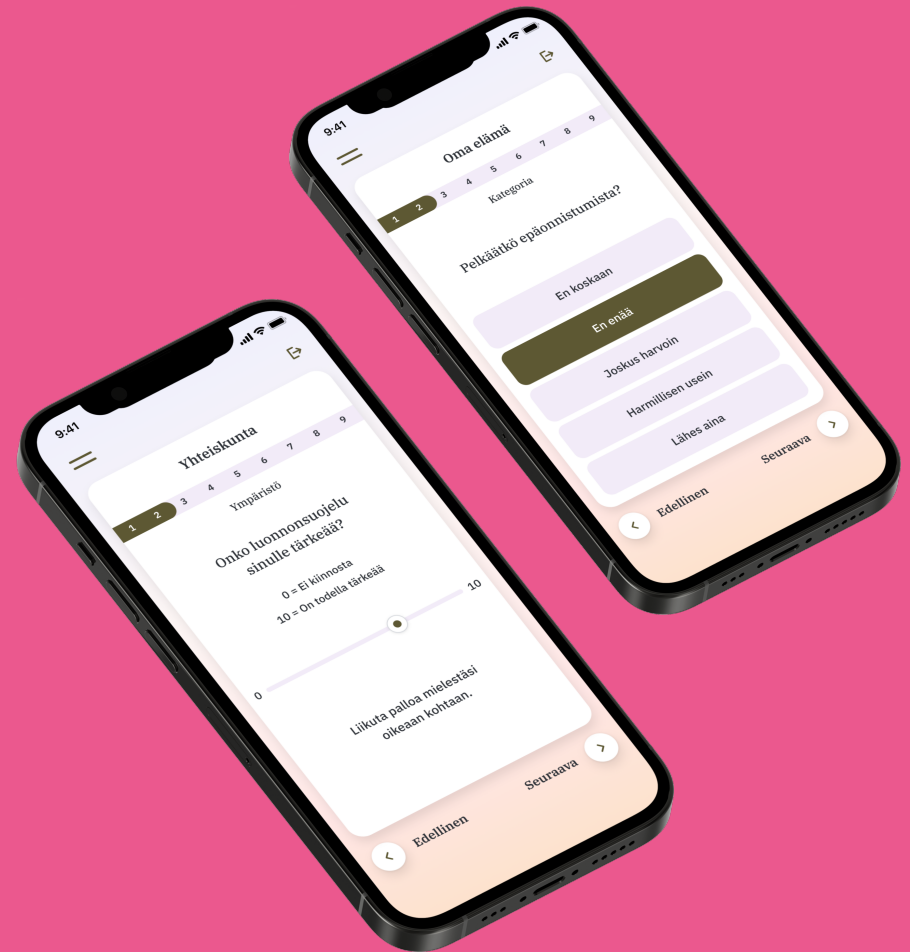
MMK-pelin tavoitteiden ja sisällön määrittely

- Palveluntarjoajan, Digifinlandin ja Siilin kanssa pidetään yhteissuunnittelutyöpaja, jonka tarkoituksena on pureutua kyselypelin tavoitteisiin ja sisällön suunnan määrittelyyn tarkemmin.
- Yksityiskohtainen sisältö luodaan työpajan tulosten perusteella palveluntarjoajan toimesta ja sitä tarkennetaan yhdessä Digifinlandin ja Siilin kanssa peliin sopivaksi huomioiden sisällön pelillistäminen.



Tavoitteet MMK-pelille

- Palveluntarjoajan kanssa mietitään yhdessä tavoitteet pelille työpajassa.
- Työpaja fasilitoidaan Siilin toimesta.
- Palveluntarjoaja miettii tarvittavat osallistujat omalta puoleltaan. Ideoidaan yksittäisiä tarpeita ja validoidaan niitä.



Tavoitteet MMK-pelille / Ideointi

Ideat konkreettisia ideoita ja toiveita pelille.

”

Kontekstuaalinen tilanne

Mihin toimintoa/ideaa tarvitaan? Mitä tiedämme kontekstista?

Ongelmat ratkaistaviksi

Mitä ongelmia/haasteita halutaan ratkaista?

”

Rajoitteet Mikä voi estää ongelmien ratkaisemista ja asiakkaiden tukemista eri tilanteissa?

”

Kyvykkyydet Mikä helpottaisi ratkaisemaan ongelman ja auttaisi asiakkaita eri tilanteissa? Miten toimitaan tällä hetkellä?

Miksi Miksi tämä idea on tärkeä?

Arvot Mitä arvoa voimme palvelun kautta tarjota?

”



Sisällön suunnan määrittely

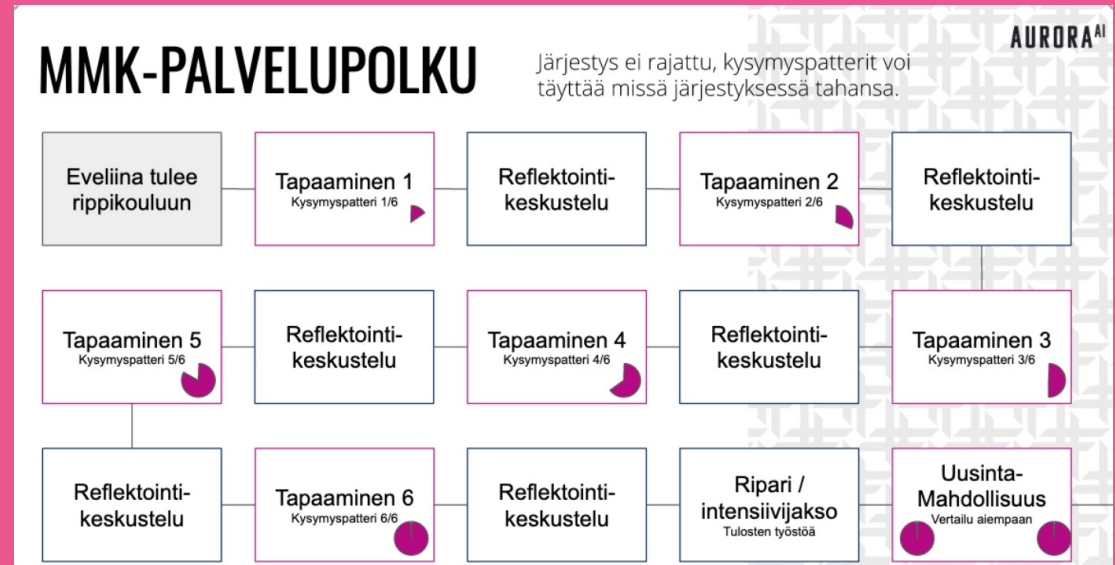
- Mietitään mitä ominaisuuksia kullekin käyttäjäryhmälle tulisi pelissä olla ja mitä niillä halutaan saavuttaa.
- Tehdään harjoitus, jossa kukin työpajan osallistuja kirjaa itsenäisesti haluttuja ominaisuuksia niin pelin asiakaskäyttäjän, pääkäyttäjän ja ammattikäyttäjän näkökulmasta.
- Kirjatut asiat validoidaan ja priorisoidaan ja lopulta valitaan tarvittavat ominaisuudet jatkokäsittelyyn.

Kirkon peilinpalassa tulee mielestäsi olla?



Palvelupolku ja tarkemman sisällön luominen

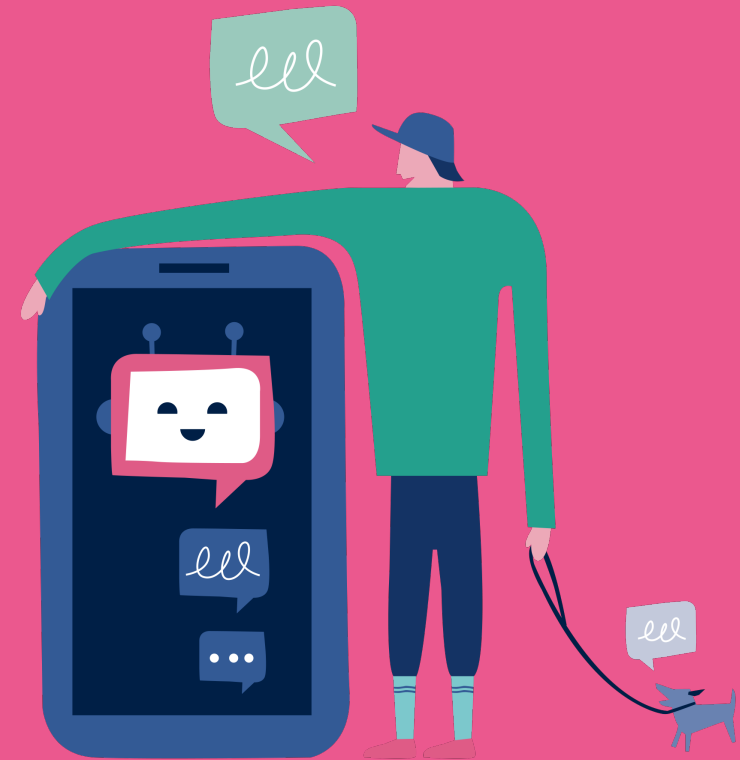
- Yhdessä palvelun tarjoajan kanssa mietitään palvelupolku, peilaten jo olemassa olevaan tapaan palvelua valittua kohderyhmää.
- Mietitään kohdat, joissa MMK-pelillä on roolinsa asiakasta tukevana työkaluna.
- Palveluntarjoaja luo palvelupolun perusteella alustavat kysymykset ja vastaukset peliin, joita tarkastellaan ja viilataan yhdessä peliin sopivaksi sisällöksi.



Esimerkki Mun elämä pelin palvelupolusta

Roolit ja vastuut

- Palveluntarjoaja miettii kohderyhmän rajauksen oman toimintansa pohjalta. Palveluntarjoajalla päävastuu yksityiskohtaisen sisällön luomisessa -> pelin kysymyksistä ja vastauksista.
- Siili organisoii ja fasilitoi pelin tavoitteiden ja sisällön määrittely -työpajat ja jalostaa työpajojen tuloksista havainnot ja seuraavat askelmerkit. Siili avustaa sisällön pelillistämässä.
- Digifinland vastaa MMK pelien rakentamiseen liittyvästä kehitysmallista ja teknisen kehityksen priorisoinnista



AURORA^{AI}