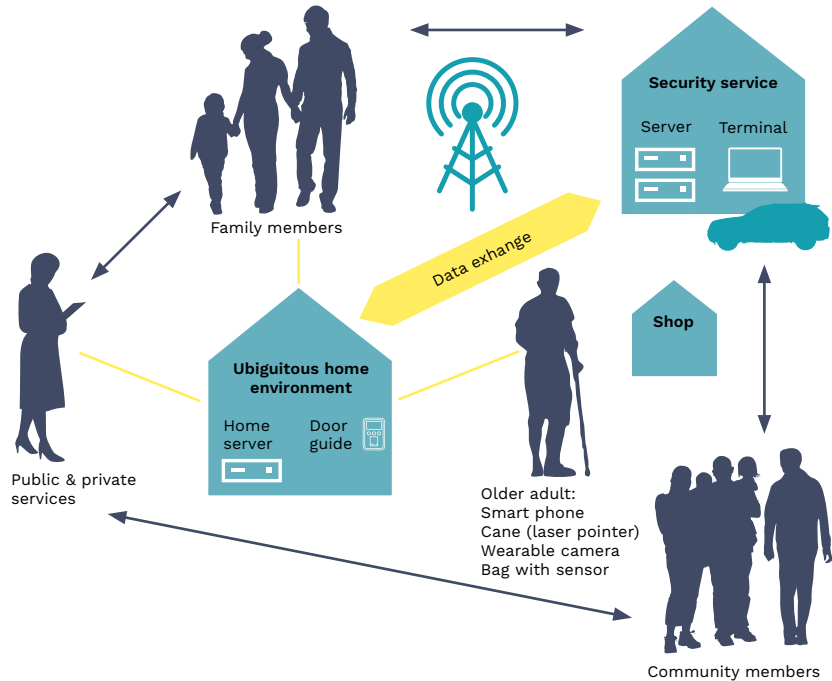


# Gamification in Service Design -opintojakso (suunnitelma)

EEVA LEINONEN

Seuraavassa esitellään suunnitelma opintojakson sisällöstä. Palvelumuotoilu on otettu entistä enemmän mukaan palveluiden kehittämissä tehtäviin niin yksityisellä kuin julkisellakin sektorilla. Opintojaksolla käydään läpi, mitä palvelumuotoilu on ja kuinka pelillisyydellä voidaan parantaa käyttäjäkokemusta. Opintojakson käytyään opiskelija tietää, kuinka hyödyntää palvelumuotoilua palveluiden kehittämistehtävissä, mitä palvelumuotoilulla ja pelillisyydellä tarkoitetaan, millainen on palvelumuotoiluprosessi ja mitkä ovat käyttäjälähtöisen kehittämisen periaatteet. Opintojaksolla tutustutaan alan kotimaiseen ja kansainväliseen tutkimukseen erilaisten case-esimerkkien kautta. Lisäksi perehdytään palvelumuotoiluprosessin keskeisiin menetelmiin ja työkaluihin.

Opintojakso on vuorovaikutteinen ja toiminnallinen. Eri teemoihin johdatellaan alustuksilla, videoilla tai tutkimusartikkeleilla, jonka jälkeen saatua tietoa päästään toteuttamaan käytännön harjoituksissa.



Opintojaksolla keskitytään seuraaviin palveluiden kehittämissä metodeihin:

- asiakaslähtöisyys ja houkuttelevuus pelillisyyden keinoin palveluiden kehittämissä
- asiakasymmärryksen keruu ja analysointi

- palvelumuotoilun työkalupakki
- konseptointi/prototyyppi lopullisen palvelun visualisoijana
- käyttäjäkokemus.

Opintojakso ei valmistunut hankkeen aikana. ■

## R&D serious game project -opintojakso

EEVA LEINONEN

Opintojakson tavoitteena on tutustuttaa opiskelijat hyötypeli-projektityöskentelyyn käytännön toimeksiantojen kautta lisäten heidän projektihallinnan ja substanssialueen asiantuntijuutta. Opintojaksolla 3–5 opiskelijan tiimi osallistuu projektin tavoitteiden määrittelyyn ja tarkentaa niitä resurssien rajoissa projektin kulussa tilaajan eduksi. Samalla omakustaan hyötypeli-projektin toimintatavat ja projektin läpiviennin hallinta. Opintojaksolle osallistujilla oletetaan olevan kokemusta ohjelmoinnista, mobiilisovelluskehittämisestä, käyttöliittymäsuunnittelusta tai käyttäjätestauksesta. Opintojakson jälkeen opiskelija osaa

- 1) hyötypeli-projektin hallinnan ja tiimityöskentelyn
- 2) luovan ajattelun ja ongelmanratkaisun
- 3) pelillistetyn mobiilisovelluksen suunnittelun ja testauksen
- 4) dokumentoinnin.

Opintojaksosta toteutettiin kaksi pienimuotoista pilotointia hankkeen aikana. Ensimmäisessä toteutuksessa käytetty oppimismateriaali osoittautui hankalaksi käyttää hyötypeli-projektin opintojaksolla. Toisessa toteutuksessa opiskelijat saivat valita vapaasti työkalut, joita käyttivät opintojakson aikana ja jotka tukivat reaaliaikaista viestintää ja dokumenttien versiointia. ■

