

MINNO® Innovaatioprojekti 2015 - Loppukatselmus

Team Päkman
Hamstering
30.10.2015

Tässä kalvosetissä tiimimme esittelee projektin ja siitä opitut asiat. (tämä dokumentti on laitettu Wikiin: Kulttuurin ja hyvinvoinnin innovaatioprojektit/ Kevät 2015)

Mikä MINNO® on?

- Innovaatioprojektiopinnot, jotka sisältyvät Metropolian opintosuunnitelmaan
- Opinnot toteutetaan työelämälähtöisinä projekteina ja monialaisina toteutuksina
- Tavoitteena on että opiskelija osaa soveltaa verkosto- ja projektityöskentelyn perusteita
- MINNO®ssa kehitetään yhteistyötaitoja, innovatiivisia työmenetelmiä, verkostotyöskentelyä ja luovia ratkaisuja työelämän monipuolisiin tarkoituksiin

Team Päkmän

Tiimin jäsenet ja meilit, roolit

Arttu Kantola	kulttuurituotanto	arttu.kantola@metropolia.fi
Henri Lipponen	kulttuurituotanto	henri.lipponen@metropolia.fi
Tiina Toura	toimintaterapia	tiina.toura@metropolia.fi
Jonna Vanninen	hyvinvointiteknologia	jonna.vanninen@metropolia.fi

Lisäksi kaksi koodaria Metropolian ulkopuolelta

Samuli Kytömäki	tietojenkäsittely	vellisipsi@hotmail.com
Samuli Rouvinen	tietojenkäsittely	samuli.rouvinen@gmail.com

ja hahmosuunnittelu

Jenni Raitanen	raitanenjenni@gmail.com
----------------	--

Ryhmänne vastaanottama haaste ja tilaaja

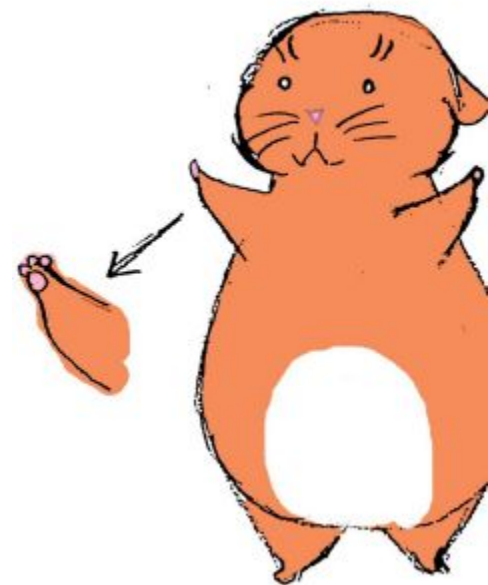
- Lastensairaalan ja Xbox Kinectin haaste
- Lähtökohtana suunnitella peli, joka lisää sairaalaviihtyvyyttä
- Tilaaja pyysi innovoimaan pelin, joka
 - valmistaa lasta tulevaan leikkaukseen
 - auttaa lasta huolehtimaan diabeteksen hoitoa
 - vie huomion toimenpiteen aikana
 - helpottaa sopeutumista krooniseen sairauteen tai vammaan
 - tuo helpotusta letkuruokintaan
- Osallistuminen Ultrahack -kilpailuun

Ratkaisu - Projektikuvaus

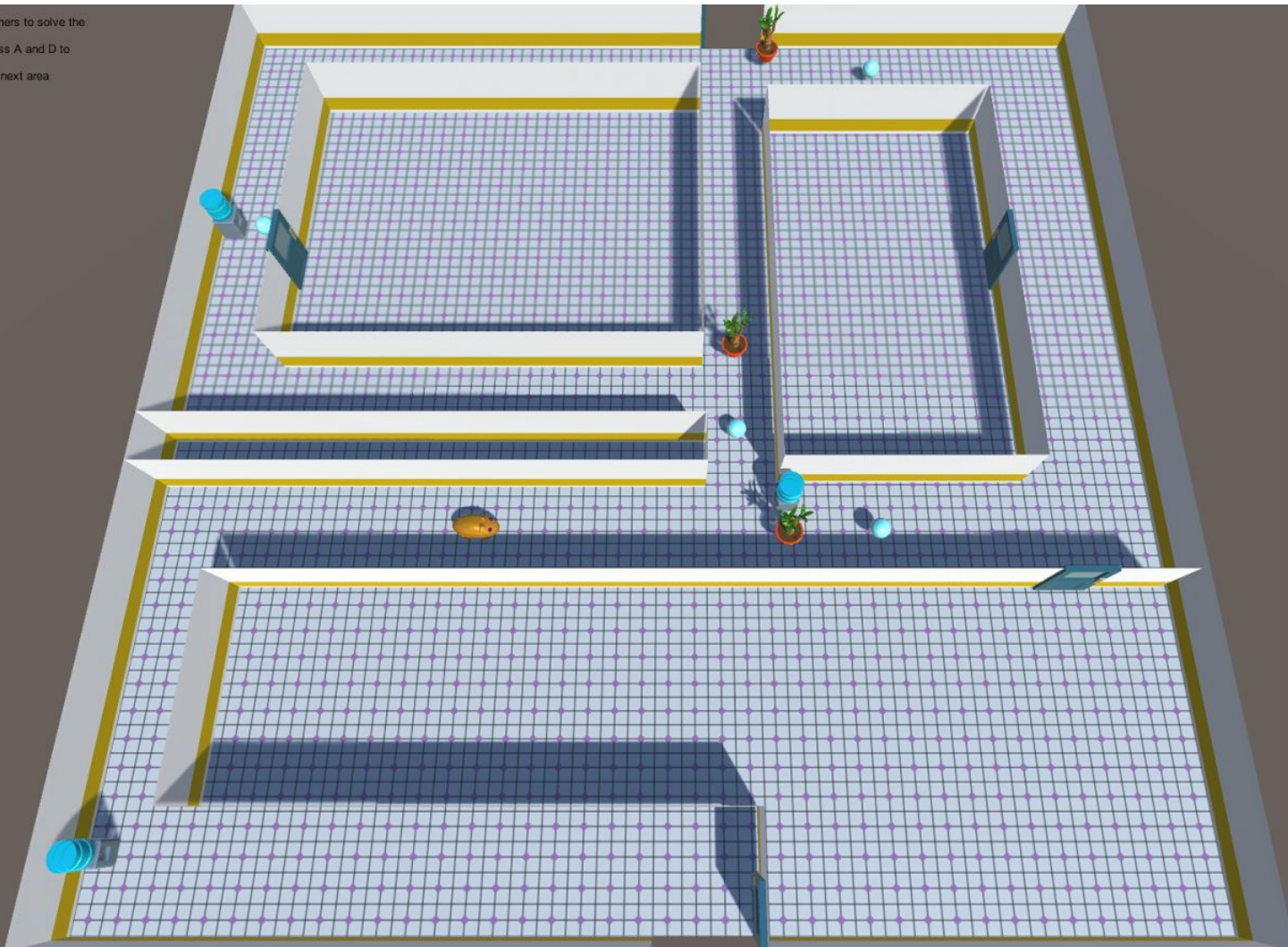
- Pelikonseptissa päädyttiin luomaan sairaalaan sijoittuva seikkailu, jossa ohjastetaan hamsteria läpi sairaalatiilojen. Kentät ovat informatiivisia kokonaisuuksia perustuen eri sairaalaoperaatioihin.
- Tiimimme innovoi ja konseptoi peli-idean, jonka jälkeen toteutukseen värvättiin ulkopuolisia henkilöitä hahmosuunnitteluun ja koodaamiseen
- Pelikonseptimme esiteltiin Minnofest-tapahtumassa, jossa peli pitchattiin ja se sai hyvän vastaanoton kävijöiltä
- Osallistuimme Ultrahack-viikonlopputapahtumaan, jossa peliä koodattiin mahdollisimman pitkälle. Lopputuloksena oli toimiva pelidemo.
- Peli pitchattiin myös Ultrahackissa, mutta teknisten ongelmien vuoksi emme pystyneet näyttämään pelidemoa

Lopputulos – mikä? Ja kuvia, linkkejä

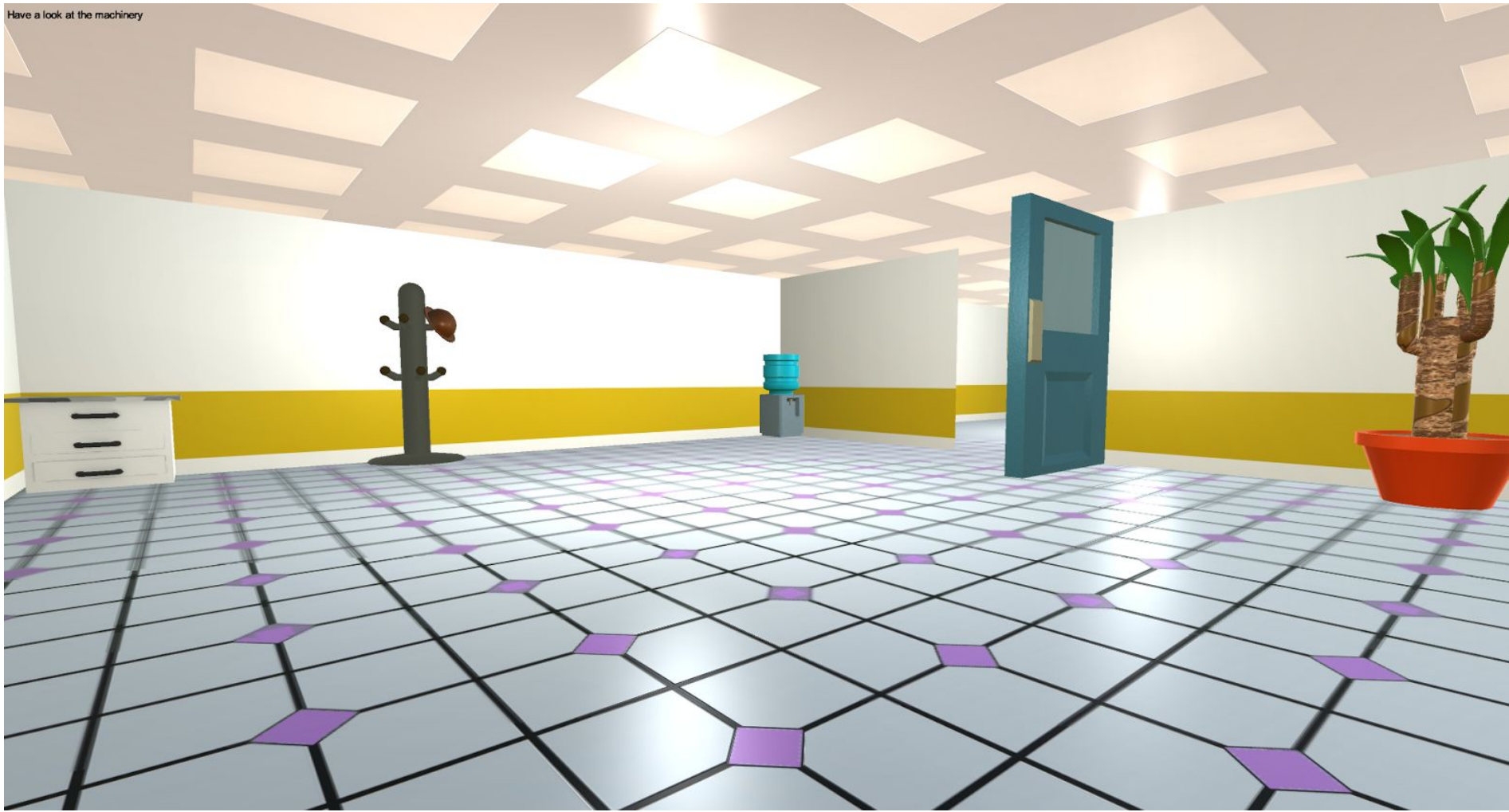
Ultrahack viikonlopun aikana saimme aikaiseksi lyhyen demon. Demossa on pieni pätkä käytäväpuzzlesta, jossa käytävällä olevia esineitä siirtämällä saadaan pelihahmona toimiva hamsteripotilas ohjattua oikeaan toimenpidehuoneeseen. Demoon teimme mini simulaatiopelin röntgenkuvantamisesta. Simulaatiossa pelaajan täytyy ohjata hamsteri koko toimenpiteen läpi. Simulaation kautta pelaaja kokee toimenpiteen etukäteen ja oppii miten siellä kuuluu olla.



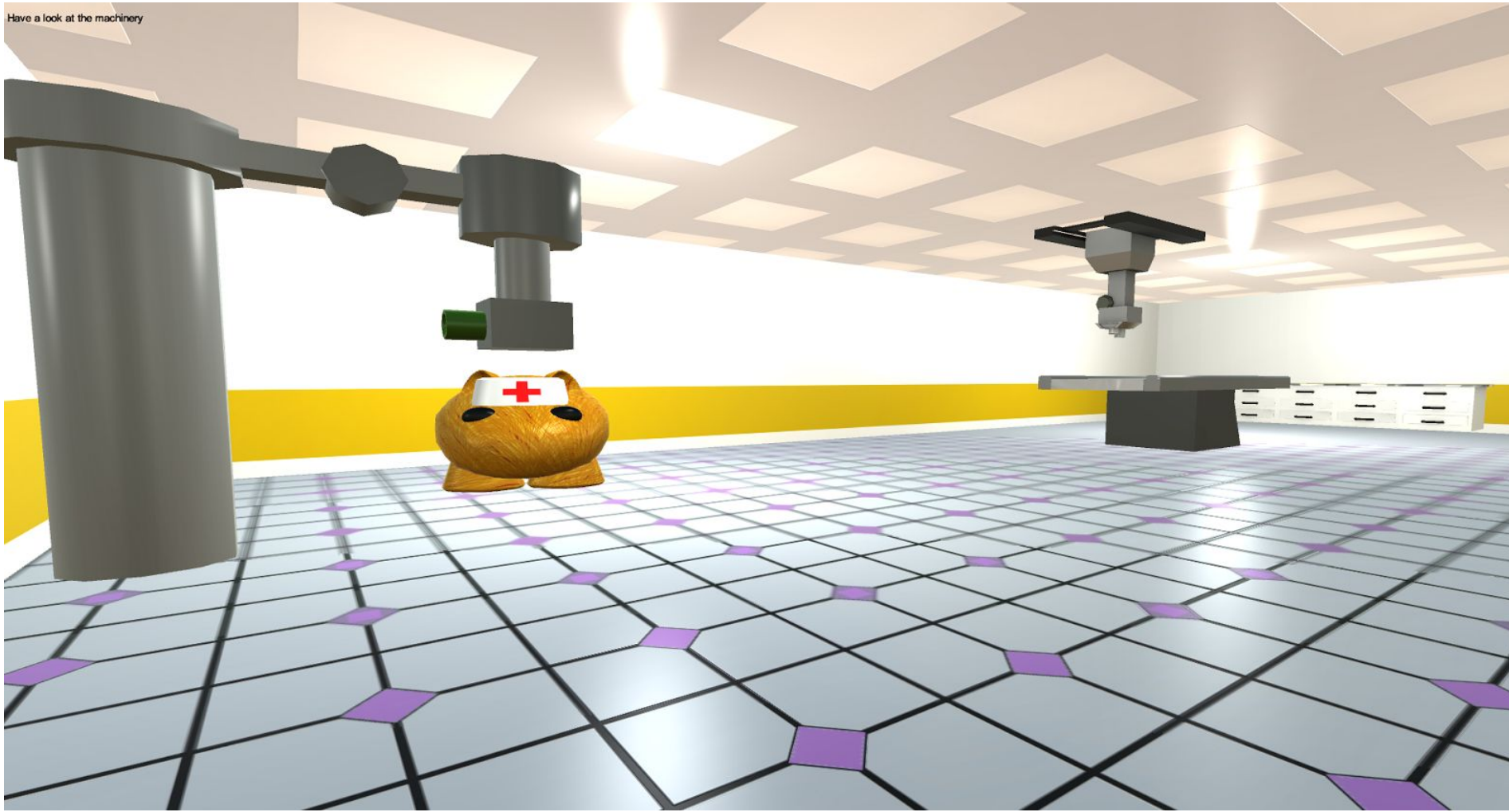
Move obstacles and water containers to solve the puzzle
Press space to begin, rapidly press A and D to accelerate
Reach the open door to enter the next area



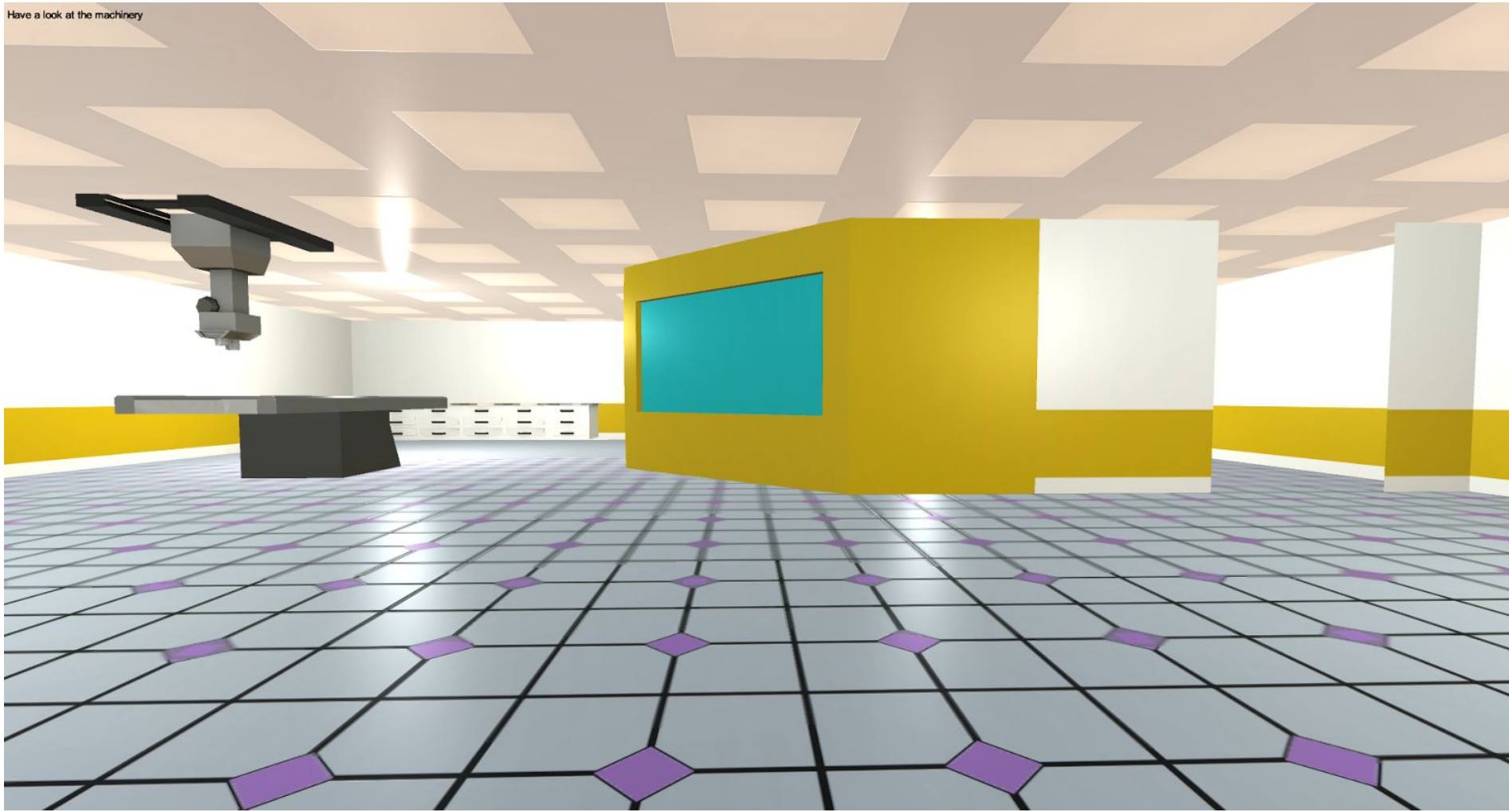
Have a look at the machinery



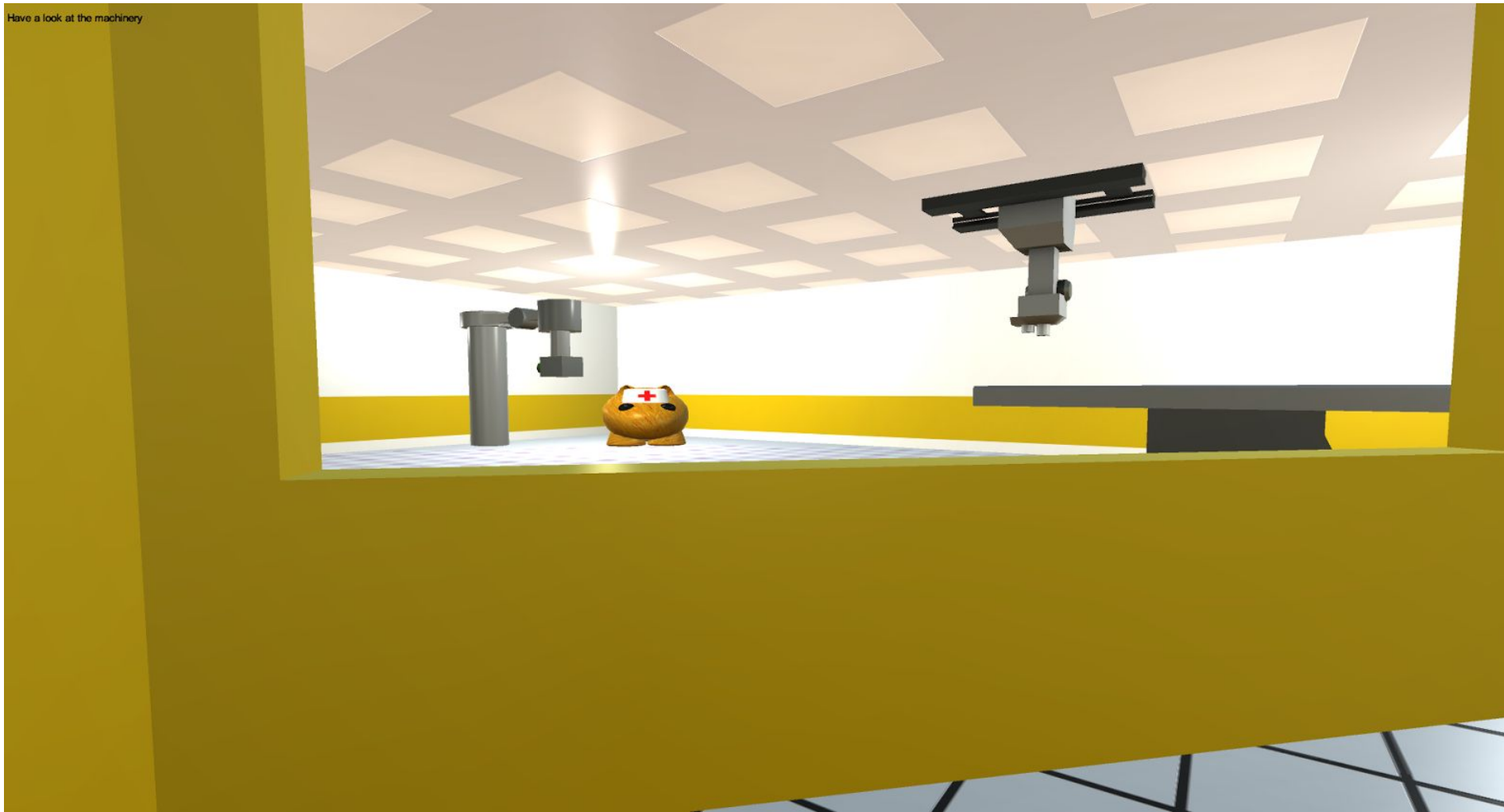
Have a look at the machinery



Have a look at the machinery



Have a look at the machinery



Projektin plussat ja miinukset

+

- Kokemusta uudelta alalta
- Atk- ja projektityötaidot
- Innovointi
- Monialainen tiimi

-

- Tiedonkulku
- Tiukka aikataulu ja aikataulujen yhteensovittaminen
- Resurssien puute
- Alan erikoistaitojen puute (koodaus)
- Kurssikokonaisuuden sekavuus ja hajanaisuus
- Tehtävänannon päämäärän epäselvyys
- innovointi

Ryhmätyö – kuinka onnistui?

- Arttu:
 - Sujui hyvin. Ryhmätyö ei tuottanut ongelmia vaan sekava ohjeistus. Ryhmän jäsenillä asenne kohdillaan.
- Henri:
 - Hidas alku, mutta kova kiihtyminen loppua kohti. Sekavasta ohjeistuksesta huolimatta saatiin yhteinen linja kehitettyä. Aiemmasta kokemattomuudesta huolimatta ei ryhmässä turhaa jäsentä ollut.
- Tiina:
 - ryhmällä hyvä henki, rento meininki ja samat tavoitteet, mikä helpotti yhteistyötä. Oli mielenkiintoista tehdä töitä eri alojen opiskelijoiden kanssa. Välillä väsymys tuotti haasteita ryhmätyön edistymiselle.
- Jonna:
 - Ryhmän yhteishenki on ollut hyvä ja kaikki jäsenet ovat olleet kympillä mukana. Ryhmätyö on onnistunut loistavasti.

Sisäinen ja ulkoinen viestintä

- Käytimme dokumenttien jakamiseen Googlen Driveä
- Viestiminen tapahtui tiimimme Facebook-ryhmässä
- Etäpalaverit hoituivat Skypellä
- Lisäksi sähköposti tiimin ulkoisessa viestinnässä

Mitä opitte? Jokainen listaa

- Arttu:
 - Projektisuunnittelu, pelisuunnittelu, yhteistyö suunnittelijoiden ja toteuttajien välillä, taitto ja grafiikka, konseptointi, innovointi.
- Henri:
 - Opin projektiorganisoinnista, kommunikoimisesta etenkin teknisten alan ihmisten kanssa, tärkeiden dokumenttien kirjoittamisesta, 3D-modelauksesta ja ripeästä tiimityöskentelystä.
- Tiina:
 - Opin uutta tekniikasta, itsestäni, erilaisista työskentelytavoista ja tiimityöstä
- Jonna:
 - Kurssilta sai arvokasta kokemusta monialaisessa tiimissä työskentelystä ja projektityöskentelystä. Opin paljon, mitä pelin tekeminen vaatii.

Kuinka monialaista Innovaatioprojektia voisi kehittää?

- Vaikka opintojen tarkoituksena (?) on aiheuttaa opiskelijalle epämukava olo, viedä hänet mukavuusalueen ulkopuolelle, olisi silti erittäin hyvä että ohjaavalla opettajalla olisi selkeä kuva projektin kulusta ja sen lopputuloksesta
- Aikataulutus ja opiskelijalta odotettavien tehtävien selkeytys olisi tarpeen – nyt oli hieman epäselvää, mitä kaikkea täytyy palauttaa, jotta innovatio-opinnot on suoritettu
- Eri alojen opiskelijoiden yhdistäminen hyvä juttu

Hamstering – Informatiivinen Xbox-peli

- Haaste: Xbox-peli, joka pyrkii helpommin sopeuttamaan lapset Lastensairaalan ympäristöön.
- Tuloksena informatiivinen videopeli, joka kertoo lapselle heidän tulevasta sairaalakäynnistään. Tutkimusten mukaan tieto operaatioista rauhoittaa ja siten helpottaa sairaalakäyntiä sekä lääkäreiden että lasten kannalta.
- Lastensairaala ja Xbox
- kulttuurituottajat: Arttu Kantola, Henri Lipponen, hyvinvointiteknologia: Jonna Vanninen, toimintaterapeutti: Tiina Toura, kaksi koodaria: Samuli Rouvinen ja Samuli Kytömäki
- Ultrahack pitchaus: <https://drive.google.com/file/d/0B7blyxceQkYFUlhvRW5PbEhycUk/view?usp=sharing>
- Ohjaava opettaja Laura-Maija Hero
- Yhteyshenkilö lisätietoja varten henri.lipponen@metropolia.fi

Hamstering – Informative Xbox game

- Challenge: Xbox game which aims to adapt kids easier to surroundings of the Children's hospital
- As a result we have an informative videogame that tells children about their visitation to the hospital. According to researches, knowledge about the upcoming operations and actions calm children and therefore makes it easier for both the children and the staff.
- Children's hospital and Xbox
- Two cultural producers: Arttu Kantola, Henri Lipponen, health technology: Jonna Vanninen, occupational therapy: Tiina Toura two coders: Samuli Rouvinen ja Samuli Kytömäki
- Ultrahack pitching: <https://drive.google.com/file/d/0B7blyxceQkYFUIhvRW5PbEhycUk/view?usp=sharing>
- Guiding teacher Laura-Maija Hero
- Contact person henri.lipponen@metropolia.fi



Osaamista ja oivallusta

tulevaisuuden tekemiseen

Näe maailma uusin silmin

See the world with new eyes

Metropolia Open Innovation

