



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu



South-Eastern Finland
University of Applied Sciences

PLEASE NOTE! THIS IS PARALLEL PUBLISHED VERSION / SELF-ARCHIVED VERSION OF THE OF THE ORIGINAL ARTICLE

This is an electronic reprint of the original article.
This version may differ from the original in pagination and typographic detail.

Author(s): Haapaniemi, Heini

Title: Interaktiivinen peliseinä Kouvolaan – Eskolanmäen koulun oppilaat mukana suunnittelussa

Version: publisher's pdf

Please cite the original version:

Haapaniemi, H. 2020. Interaktiivinen peliseinä Kouvolaan – Eskolanmäen koulun oppilaat mukana suunnittelussa. [Kaakkois-Suomen Ely-keskus, Kulttuurin teemautiskirje 26.5.2020.](#)

HUOM! TÄMÄ ON RINNAKKAISTALLENNE

Rinnakkaistallennettu versio voi erota alkuperäisestä julkaistusta sivunumeroiltaan ja ilmeeltään.

Tekijät: Haapaniemi, Heini

Otsikko: Interaktiivinen peliseinä Kouvolaan – Eskolanmäen koulun oppilaat mukana suunnittelussa

Versio: publisher's pdf

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Haapaniemi, H. 2020. Interaktiivinen peliseinä Kouvolaan – Eskolanmäen koulun oppilaat mukana suunnittelussa. [Kaakkois-Suomen Ely-keskus, Kulttuurin teemautiskirje 26.5.2020.](#)



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus

ely-keskus.fi »
Peruuta tilaus »

Kaakkois-Suomen ELY-keskus

Uutiskirje

26.5.2020

Interaktiivinen peliseinä Kouvolaan – Eskolanmäen koulun oppilaat mukana suunnittelussa



Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu Xamk on käynnistänyt nuorille suunnatun interaktiivisen peliseinän suunnittelun. Peliseinä sijoitetaan Kouvolan keskustaan. Paikallisessa yhteistyössä ovat mukana Kouvolan Eskolanmäen koulun hitech- ja ilmaisupainotteisen kahdeksannen luokan oppilaat lehtori **Marke Heijalan** johdolla. Suunnitteluun halutaan mukaan nuorten omia näkemyksiä ja ideoita. Tavoitteena on luoda nuoria kiinnostavia sisältöjä, jotka vahvistavat nuorten yhteisöllisyyttä.

Kahdeksaluokkalaisille arvokasta kokemusta palvelumuotoilusta – tavoitteena luoda pelillinen tila kaikenikäisille

Peliseinän suunnittelu lähti liikkeelle keväällä 2019 Kouvolan teatterin johtajan **Tiina Luhtaniemen**, Taiteen edistämiskeskuksen pelitaiteen läänintaiteilijan **Jaakko Kempaisen** ja Xamkin yhteistyönä. Peliseinä valmistuu helmikuussa 2021 ja sen äärelle on suunnitteilla avoimia

yleisötapahtumia, jotka on suunnattu nuorten ja nuorten aikuisten lisäksi myös asiasta kiinnostuneille senioreille.

– Peliseinä tulee temaattisesti liittymään Kouvolan teatterin 60-vuotisjuhlavuoden koko perheen farssikomediaan. Lähes 1800 kouvolaista kahdeksaluokkalaista katsovat esityksen, tutustuvat teatterin tekemiseen ja osallistuvat pedagogisiin workshoppeihin, joiden osana myös valmisteilla oleva peliseinä on. Kun vielä teknistaiteelliseksi toteuttajaksi löytyi mikkeliäinen yritys OiOi, joka tekee fyysisiin tiloihin digitaalisia vuorovaikutteisia ja immersivisiä palveluita, voitiin yhteiskehittämisen palvelumuotoiluprosessi aloittaa, Xamkin C3E-hankkeen projektipäällikkö **Heini Haapaniemi** iloitsee.

Palvelumuotoiluprosessin keskiössä ovat 8.-luokkalaiset ja heidän näkemyksensä ja kokemuksensa pelaamisesta. Kysymyksessä ei ole yksin pelattava peli, vaan pelillinen tila, jossa toimitaan yhdessä. Tarkoitus on muuttaa fyysinen tila vuorovaikutteiseksi digitaalisilla menetelmillä ja luoda nuoria kiinnostavia elämyksellisiä sisältöjä.

Palvelumuotoiluprosessin sujuvuudesta vastaavat palvelumuotoilijat **Sanna Haapanen** ja **Tiina Ikkonen** Xamkilta. Näin korona-aikana prosessi on suunniteltu Teamsin välityksellä online-workshopeiksi, joissa suurta osallistujajoukkoa jaetaan välillä pienempiin työryhmiin. Kaikkiin työpajoihin liittyy myös kuvallisia ja sanallisia ennakkotehtäviä, joiden koonnista vastaavat palvelumuotoilijat.

– Oppilaat ovat olleet myönteisesti yllättyneitä, miten paljon asiantuntemusta eri virtuaalipeleistä ja some-kanavista heiltä löytyy, Marke Heijala kiteyttää.

8.-luokkalaiset ovat toimineet oman ikäryhmänsä edustajina ja asiantuntijoina ja saaneet arvokkaan kokemuksen suunnitteluprosessista. Asiantuntijatyössä on mukana Kouvolan Teatteri, Kouvolan Nuorisopalvelut, Pelitaiteen läänintaiteilija, luovan alan yritys OiOi, draamapedagogi, pelisuunnittelijoita sekä markkinointiviestinnän, luovan liiketalouden, pelisuunnittelun ja muodin ja puvustuksen edustajia Xamkilta.

Peliseinää kehitetään kansainvälisessä yhteistyössä

Palvelumuotoiluprosessissa määritellään yhteiskehittämisen tavoitteet, toteutustapa ja tavoiteltu alueellinen lisäarvo ennen taiteellisteknisen toteuttamisen aloittamista.

Palvelumuotoiluprosessissa loppukäyttäjien mielipide on kaikkein tärkein, joten Eskolanmäen koululaisille on luvassa mielenkiintoinen tehtävä myös ensi syksynä. Moskovalainen Smirnov School of Arts, Xamkin C3E-hanke ja pelisuunnittelun koulutus järjestävät online-kurssin pelisuunnittelun ja graafisen suunnittelun opiskelijoille kesän aikana. Kurssin tavoitteena on tuottaa uuteen peliseinään alustavia sisältöjä. Niitä testataan syksyllä 2020 Eskolanmäen hitech- ja ilmaisutaidon oppilaiden kanssa.

Peliseinä on esillä helmikuussa 2021 ja sen yhteyteen järjestetään avoimia yleisötapahtumia. Peliseinää kehiteltiin lokakuussa 2019 kansainvälisessä yhteiskehittämisen hackathonissa pietarilaisen teknologian ja designin yliopiston kanssa. Myös hackathonista vastasi Xamkin johtama kolmivuotinen Suomi-Venäjä C3E -hanke, joka yhdistää pelisuunnittelua, palvelumuotoilua, pedagogiikkaa ja luovia aloja. Hanketta rahoittaa CBC 2014-2020 Kaakkois-Suomi - Venäjä -ohjelma.

Peliseinän tekninen toteuttaja on OiOi, www.oioi.fi

Showreel-esitys OiOi:n aiemmista työnäytteistä: <https://vimeo.com/oioi/showreel>

Teksti ja lisätiedot:

Heini Haapaniemi, projektipäällikkö, C3E-hanke

Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

heini.haapaniemi@xamk.fi, 044 7028355

Kuva: OiOi

Takaisin uutiskirjeeseen »



Kaakkois-Suomen ELY-keskus, PL 1041, 45101 Kouvola
www.ely-keskus.fi/kaakkois-suomi

© Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus
ely-keskus.fi

