

**Perehdytysmateriaali**  
**School of Gamingin uusille**  
**asiakkaille**

Eetu Markkanen 2024



**Perehdytysmateriaali School of Gamingin  
uusille asiakkaille**

LAB-ammattikorkeakoulu

Muotoiluinstituutti

Muotoilija (AMK)

Kokemus- ja palvelumuotoilu

Kevät 2024

Eetu Markkanen

Opinnäytetyö 33 sivua

**Onboarding material for the new  
clients of School of Gaming**

LAB University of Applied Sciences

Institute of Design

Bachelor of Culture and Arts (UAS)

Experience and Service Design

Spring 2024

Eetu Markkanen

Bachelor thesis 33 pages



**Muotoiluinstituutti  
LAB Ammattikorkeakoulu**

**Ohjaus**

**Ari Hautaniemi**

TKI - asiantuntija

**Opponentti**

**Sanna Helasterä**

**Toimeksiantaja**

**School of Gaming**



**Yhteyshenkilöt**

**Niina Meskus**

Tuotejohtaja

**Sonja Lappalainen**

Johtava sisällöntuottaja

**Mikko Perälä**

Toimitusjohtaja

# Tiivistelmä

Opinnäytetyö on tehty yhteistyössä School of Gamingin kanssa. Suunnittelutyön tavoitteena oli kehittää perehdytysmateriaali School of Gamingin uusille asiakkaille, mikä tekisi yrityksen kerho- ja leiritoimintaan liittymisestä mahdollisimman helppoa ja vaivatonta.

Suunnittelutyössä käytettiin käyttäjätutkimuksen menetelmiä, kuten kyselytutkimusta ja asiakashaastatteluja. Konseptin rakentamisessa hyödynnettiin saavutettavan viestinnän periaatteita ja visuaalista suunnittelua.

Muotoiluprojektin lopputuotteeksi rakentui "Soggilaisen aloitusopas", joka kertoo uudelle asiakkaalle kaiken tarvittavan School of Gamingista, yrityksen harjoittamasta pelikasvatuksesta sekä oleellisten ohjelmistojen asennuksesta ja käyttöönotosta.

Opinnäytetyöprojektin tuotosta tullaan hyödyntämään uusien asiakkaiden perehdytyksessä. Opas on saatavilla jokaiselle tuotteen ostaneelle asiakkaalle.

Asiasanat: Palvelumuotoilu, Saavutettavuus, Videopelit, Pelikasvatus, Viestintä.

# Abstract

The thesis was made in cooperation with School of Gaming. The goal of the design process was to develop a new onboarding material for the new clients of School of Gaming, which would make joining the organisation's club and camp activities as easy and effortless as possible.

User research methods, such as questionnaires and customer interviews were utilized in the design process. The principles of accessible communication and visual design were utilized in the development of the concept.

The final product of the design project became known as "Soggilaisen aloitusopas" (eng. a quickstart guide for SOG's clients) which tells new clients everything they need about School of Gaming, the organisation's game education practice and the installation and commissioning of essential software.

The output of the thesis will be used in the orientation of new clients. The guide is available to every client who has purchased a product.

Keywords: Service Design, Accessibility, Video Games, Game Education, Communication.

# Sisällys

## **1. Johdanto..... 1**

- 1.1. Aiheen valinta
- 1.2. Tavoitteet
- 1.3. Muotoiluprosessi

## **2. Toimeksiantaja..... 4**

- 2.1. Pelikasvatus
- 2.2. School of Gaming

## **3. Taustatutkimus..... 7**

- 3.1. Megatrendit
- 3.2. Videopelit eri ikäluokissa
- 3.3. Saavutettava viestintä

## **4. Käyttäjätutkimus..... 11**

- 4.1. Kyselytutkimus
- 4.2. Haastattelut

## **5. Analyysi..... 14**

- 5.1. Käyttäjäprofiilit
- 5.2. Suunnitteluajurit
- 5.3. Palvelun tuotantokaavio

## **6. Konsepti..... 18**

- 6.1. Sisältö ja toimivuus
- 6.2. Formaatti

## **7. Lopputuote..... 21**


- 7.1. Soggilaisen aloitusopas
- 7.2. Visuaalinen ilme
- 7.3. Valmiit suunnitteluratkaisut

## **8. Loppusanat..... 31**

- 8.1. Reflektio
- 8.2. Toimeksiantajan palaute

**Lähteet**

**Liitteet**



**1**

# **Johdanto**

## 1.1. Aiheen valinta

Opinnäytetyön aihetta valitessa minulla oli ensimmäisenä mahdollisena toimeksiantajana mielessä heti School of Gaming (lyh. SOG), sillä olen ollut koko ikäni syvästi sisällä videopelien maailmassa. Olin aiemmin nähnyt kyseisen yrityksen mainoksia sekä tutustunut toimintaan pintapuolisesti. Parin sähköpostiviestin jälkeen sovittiin tapaaminen ja lähdettiin ideoimaan mahdollista aihetta toimeksiantajan kanssa.

Kohtuullisen uutena yhtiönä School of Gamingilla on vielä useita kehityskohteita. Ensimmäisissä tapaamisissa johtotiimin kanssa pohdittiin, mikä olemassaolevista haasteista olisi tärkeintä lähteä ratkaisemaan. Ideointipalaverissa käytiin läpi useita mahdollisia kehityskohteita, kuten pelileiriämyksen parantaminen, viestinnän tehostaminen ja pelikasvattajakokemuksen kehittäminen.

Päästyäni tutustumaan lähemmin School of Gamingin kerhotoimintaan havainnoijan roolissa, aloin rakentamaan mielessäni mahdollista aihetta. Lopulta ideointi johti uuden perehdytysmateriaalin (eng. Onboarding) kehittämiseen.

## 1.2. Tavoitteet

Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää informatiivinen ja verkosta helposti saatavilla oleva aloitusinfomateriaali, joka antaisi uusille asiakkaille mahdollisimman hyvän käsityksen School of Gamingin toiminnasta. Materiaalin tulisi opastaa heitä käytännön asioissa, jotka ovat olleet suurina kipupisteitä monelle asiakkaalle aloitusvaiheessa. Keinoina tavoitteen saavuttamiseen käytettiin palvelumuotoilun menetelmiä sekä käyttäjälähtöisen suunnittelun keinoja.

Yhtenä tavoitteenani oli pystyä rajaamaan suuresta kokonaisuudesta yksi kehityskohde, jossa pystyisin hyödyntämään mahdollisimman laajasti omaa osaamistani. Halusin päästä käyttämään kirjoitustaitoani, visuaalisia kykyjäni ja palvelumuotoilun osaamistani, joiden pohjalta sisältö tuotettiin.

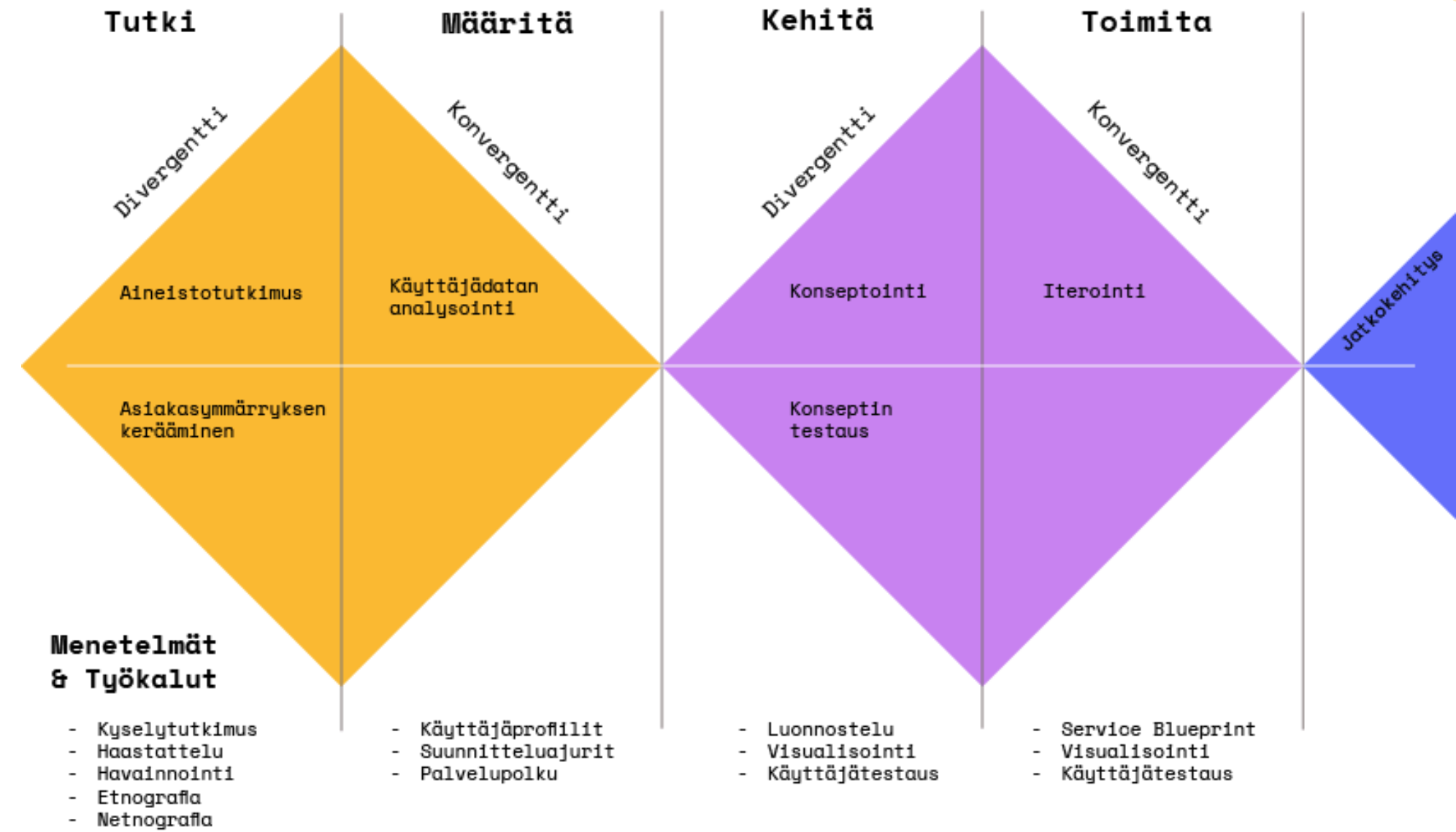
Henkilökohtaiseksi tavoitteekseni asetin itseni haastamisen sekä ammatillisen itseluottamuksen keräämisen. Tämä oli ensimmäinen muotoiluprojekti, jossa toimin lähes täysin itsenäisesti, joten ainoastaan uskomalla itseeni ja omiin taitoihini pystyin rakentamaan onnistuneen muotoilu prosessin ja tuottamaan toimivan lopputuotoksen.

# 1.3. Muotoiluprosessi

Opinnäytetyön muotoiluprosessi (kuvio 1) eteni alkuvaiheessa suunnittelemani aikataulun mukaan. Koin tuplatimantin mallin hyödyllisimmäksi kuvaamaan muotoiluprosessia sekä selkeyttämään omaa ajatustani. Aloitin projektin tutkimalla School of Gamingin toimintaa havainnoimalla pelikerhoissa sekä keräämällä aiheeseen liittyvää tutkimusaineistoa. Tuplatimanti (eng. Double Diamond) on visuaalinen kuvaus muotoiluprosessista, jolla voidaan kuvata minkä tahansa suunnitteluprojektin vaiheita käytetyistä menetelmistä huolimatta (Design Council 2024).

Taustatutkimusaineisto hallussa lähdin rakentamaan käyttäjäymmärrystä kyselylomakkeen ja haastatteluiden kautta. Kyselyn sujuttua hyvin tuottaen useita vastauksia, yllätyin haastateltavien vähäisestä innokkuudesta. Vasta kontaktoituani aktiivisimpia School of Gamingin asiakkaita, laadukkaita haastatteluja kertyi riittävästi.

Kuten kaikessa käyttäjälähtöisessä suunnittelussa, prosessin suurin painoarvo oli käyttäjätutkimuksella ja sen analyysillä. Tarkalla analyysiprosessilla opinnäytetyö rakentui laadukkaasti perustelluksi projektiksi.



Kuvio 1. Opinnäytetyön prosessikuvaus tuplatimantin muodossa.



2

# Toimeksiantaja



## 2.1. Pelikasvatus

Pelikasvatus on School of Gamingin toiminnan peruspilari, jossa verkkopelejä käytetään työkaluna uuden oppimisessa. Lapsia ja nuoria, jotka osallistuvat SOGIN kerho- ja leiritoimintaan, kutsutaan "gamereiksi" (suom. pelaaja).

SOG työllistää merkittävän määrän nuoria aikuisia pelikasvattajan (eng. Game Educator, lyh. Gedu) roolissa. Gedut ovat päävastuussa kerhoihin osallistuvista gamereista ja pitävät huolta, että kaikki sujuu kuten pitääkin heidän vetämissään kerhoissa. Gedut ovat gamereille tärkein kontaktipiste kerhoilla ja leireillä. Kokeneempia geduja, jotka ovat erikoistuneet Minecraft-maailmojen ja uusien leiri- ja/tai kerhokonseptien kehittämiseen, kutsutaan elämysarkkitehdeiksi.

Yksi SOGIN tärkeimmistä vetonauloista markkinoinnissa on se, että pelaaminen kerhoissa ja leireillä tapahtuu aina yhden tai useamman Gedun johdolla. Vanhempi voi täten olla huoletta, kun hän tietää koulutetun aikuisen valvovan toimintaa. (School of Gaming 2023).

Pelikasvatus ei suinkaan ole uusi ilmiö. Suomessa toimiva Pelikasvattajien verkosto pyrkii lisäämään tietoisuutta pelikasvatuksesta ja sen hyödyistä sekä edistämään myönteistä pelikulttuuria ja ehkäisemään mahdollisia pelaamisesta syntyviä haittoja. (Pelikasvattajien verkosto 2024).

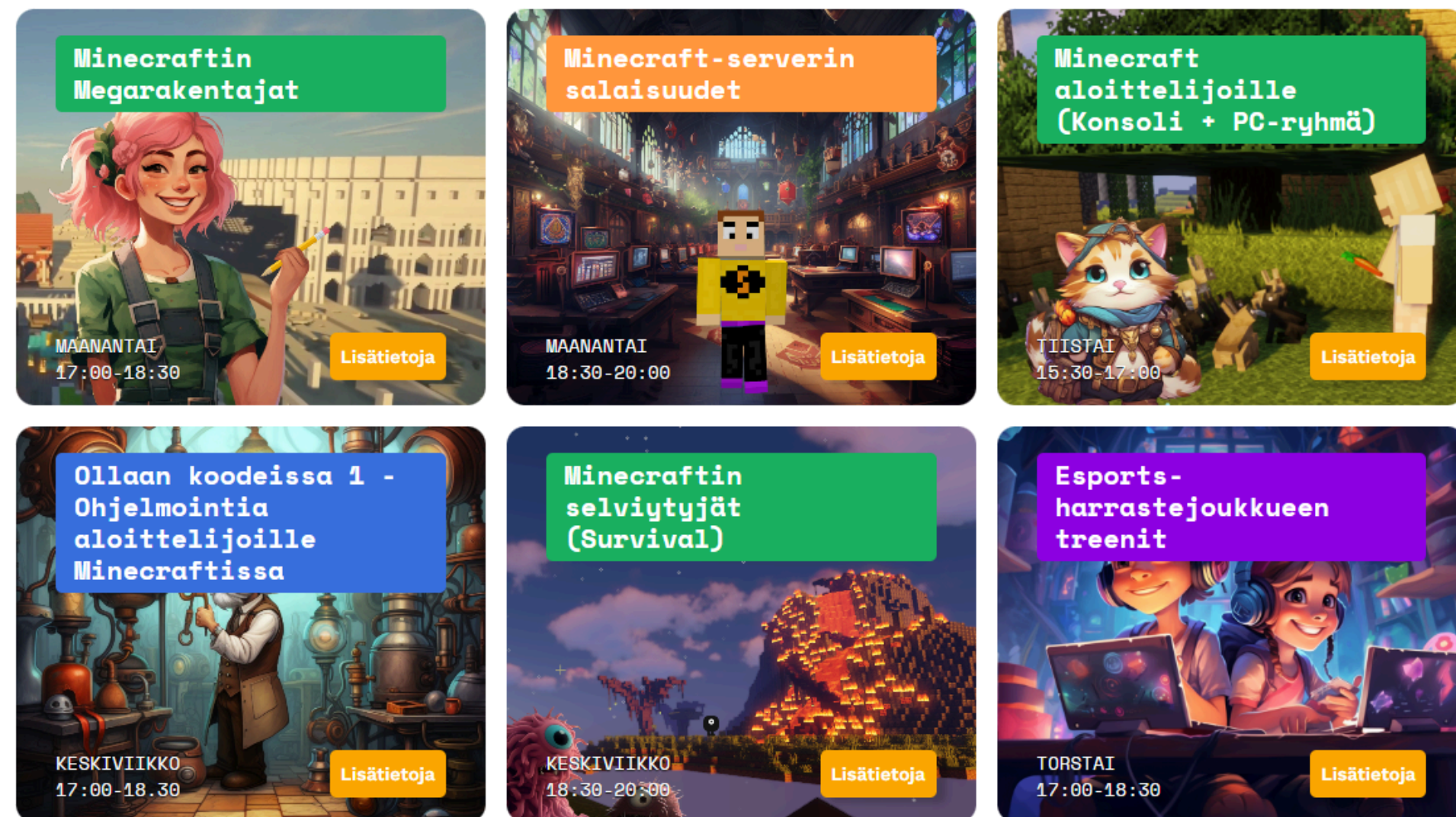
Pelien avulla on ajan saatossa pyritty opettamaan tarvittavia taitoja. Tästä käytetään analogiaa "suklaakuorrutettu parsakaali". Vertauskuvallisesti pelit ovat suklaa, jolla oppilas harhautetaan syömään parsakaali, eli tässä tapauksessa oppimaan huomaamattaan. (Mertala & Salomaa 2018).

## 2.2. School of Gaming

Opinnäytetyön toimeksiantaja, School of Gaming, on lapsille ja nuorille videopelien keskittynyt vapaa-ajan kerho- ja leiritoimintaa tarjoava yritys. Kerhot ja leirit järjestetään suurimmalta osin verkon välityksellä Discord-viestintäsovelluksen ja useiden verkkopelien, kuten Minecraftin ja Fortniten kautta (kuva 1). Nimestä huolimatta School of Gaming ei keskity opettamaan varsinaisia pelitaitoja, vaan videopelien käytetään työkaluna elämää ja arkea hyödyttävien taitojen oppimisessa.

School of Gaming perustettiin vuonna 2020 pandemian kynnyksellä. SOGIN alkuperäinen suunnitelma oli perustaa pelikeskuksia ympäri maailmaa, mutta pandemian iskettyä oli mietittävä strategiaa uudelleen. SOG otti inspiraatiota oppilaitosten etäopiskelusta, jolloin syntyi konsepti siitä, millainen School of Gaming nykyään on: verkkoalusta, jossa lapset ja nuoret voivat nauttia verkkopelien maailmasta turvallisessa ja positiivisessa ympäristössä.

School of Gaming tekee yhteistyötä useiden kuntien ja koulujen kanssa järjestäen myös paikan päällä tapahtuvia kerhoja. Näihin lukeutuu mm. Pokemon Go:ta hyödyntävä liikuntapainoinen kerho (School of Gaming 2023).



Kuva 1. School of Gaming, School of Gamingin kerhoja. 2024.



3

# Taustatutkimus

## 3.1. Megatrendit

Aiheen kirkastuttua aloin tutkia aiheeseen sopivia megatrendejä. Megatrendit ovat erilaisia, monesta ilmiöstä koostuvia kehityskulkuja, jotka vaikuttavat nykyaikaan ja tulevaisuuteen (Sitra 2023). Megatrendeistä kolme valikoitui tukemaan opinnäytetyön muotoiluprosessia:



### Teknologia luo eriarvoisuutta

Eriarvoisuutta syntyy, kun teknologian ja sen ympärille rakennettujen palveluiden hyödyntäminen alkaa vaatia entistä enemmän uusia taitoja ja laitteita, mikä aiheuttaa monetaarisia haasteita. SOGIN toiminta perustuu siihen, että jokainen osallistuja voisi saada yhtä hyvän pelikokemuksen, laitteistosta riippumatta.



### Teknologian ymmärtäminen korostuu

Nykymaailmassa, jossa suuri osa toiminnoista on rakennettu teknologian varaan, kasvaa tarve ymmärtää teknologiaa. Teknologiaosaaminen auttaa ihmistä huolehtimaan omasta turvallisuudestaan, oikeuksistaan, sekä velvollisuuksistaan. SOGIN kerhotoiminta tähtää opettamaan nuorille teknologian hyvät ja huonot puolet, sekä kasvattamaan lasten ymmärrystä teknologiasta yleisellä tasolla.



### Teknologia muuttaa toimintatapoja

Teknologian kehittyminen tuottaa uusia toimintamalleja, kuten vuorovaikutuksen tapahtuminen etänä, virtuaalisissa ympäristöissä. SOGIN toiminta keskittyy toimimaan täysin verkon välityksellä, jolloin teoriassa saataisiin rakennettua maailmanlaajuinen peliyhteisö.

*Lähde: Sitra, Megatrendikortit 2023.*

## 3.2. Videopelit eri ikäluokissa

Pelaajabarometrin (Kinnunen, Mäyrä & Tuomela 2022) mukaan digitaalisia pelejä pelaa ainakin satunnaisesti noin 80% suomalaisista. Tähän kategoriaan lukeutuu myös rahapelit kuten Veikkaus. Siksi onkin otettava tarkempaan tarkasteluun nimenomaan digitaaliset viihdepelit.

Digitaalisten viihdepelien kohdalla (taulukko 1) ikäryhmien jakautuminen on selkeä. Nuoremmat vastaajat (10–39 vuotiaat) pelaavat päivittäin digitaalisia viihdepelejä huomattavasti enemmän kuin yli 40-vuotiaat. Vanhempien ikäluokkien suosiossa on kortti- ja pulmapelit, kun taas nuoremmat suosivat enimmäkseen seikkailu- ja ammuskelupelejä. Nämä ovat pysyneet samana vuoden 2020 Pelaajabarometrissä (Kinnunen, Mäyrä & Tuomela 2022).

Tutkimusmateriaalista voidaan päätellä, että vanhemmilla ikäluokilla tietämys School of Gamingin käyttämisestä verkkopeleistä (Minecraft, Fortnite ja Overwatch) ei ole täysin samalla tasolla kuin nuorilla pelaajilla. Tämän ymmärtäminen muutti opinnäytetyön kohderyhmän SOGIN gamereista heidän vanhemmikseen.

Ikäryhmä	Pelaa päivittäin digitaalista viihdepelejä	Pelaa viikoittain tai useammin digitaalista viihdepelejä	Ei pelaa lainkaan digitaalisia viihdepelejä
10-19 v	42,20 %	76,20 %	3,40 %
20-29 v	24,40 %	66,70 %	7,10 %
30-39 v	20,80 %	48,00 %	13,90 %
40-49 v	24,80 %	41,00 %	28,60 %
50-59 v	11,30 %	20,20 %	48,80 %
60-69 v	6,50 %	15,40 %	67,50 %
yli 70 v	7,30 %	15,60 %	72,90 %

Taulukko 1. Muunnelma. Pelaajabarometri, Digitaaliset viihdepelit. 2022.

## 3.3. Saavutettava viestintä

Aiheen kirkastuttua päätin perehtyä saavutettavaan viestintään, jotta tuleva perehdytysmateriaali olisi mahdollisimman ymmärrettävä ja jokainen kohderyhmään kuuluva lukija kykenisi sen sisällön käsittämään. Maaßin ja Rinkin (2019, 21) mukaan saavutettavuus itsessään on kirjaimellisesti utopiaa. Todellista saavutettavuutta kaikille käyttäjäryhmille ei voida usein saavuttaa, koska eri käyttäjien vaatimukset saavutettavalle viestille ovat monesti ristiriidassa keskenään.

Saavutettavuutta voidaan ilmaista monenlaisilla termeillä, kuten on tehty jo vuosien mittaan. Siihen liittyy käsitteet kuten esteettömyys ja käytettävyys. Saavutettavuus käsittää kielellisen ja teknisen saavutettavuuden osa-alueet. (Hirvonen, Kinnunen & Åkermarck 2020, 18).

Saavutettava viestintä on tärkeää, sillä jokainen ihminen käsittelee informaatiota yksilöllisesti. Myös henkilökohtaiset rajoitteet voivat aiheuttaa tiedon käsittelyssä haasteita. Jos viestinnässä on käyttäjälle jokin este, kuten näkörajoitteisuus, sitä ei voida vastaanottaa.

Otin opinnäyetyöprosessissa huomioon viestin saavutettavuuden lähtökohdat (kuvio 2) ja aloin hahmottelemaan loppukonseptia niiden pohjalta. Lukijan on pystyttävä löytämään viestin ydin, ja kirjoittajan on havaittava kuinka yksilöllisesti tämä voi tapahtua, sillä se on edellytys viestin sisältämän tiedon jatkokäsittelylle. Havaittu tieto tulee olla ymmärrettävissä ja integroitavissa semanttisesti eli merkitykseen liittyvällä tavalla ja syntaktisesti eli lauseopillisesti (Maaß & Rink 2019, 24).



Kuvio 2. Muunnelma. Viestin saavutettavuuden lähtökohdat. Maaß & Rink 2019, 24.



4

# Käyttäjätutkimus

## 4.1. Kyselytutkimus

Ensimmäisenä käyttäjädatankeruumenetelmänä tuotettiin kyselylomake, joka kohdennettiin nykyisille SOGIN asiakkaille. Kyselyssä keskityttiin SOGIN kerhotoimintaan ja viestintään (Liite 1). Kysely tuotti 34 vastausta, ja sen avulla kartoitettiin mielikuvia videopeleistä ja pelaamisesta, odotuksia SOGista, SOGIin liittymisestä sekä SOGIN viestinnästä ja sen tasosta.

Ennen School of Gamingin kerhotoimintaan liittymistä, vanhemmilla oli pääosin positiivisia ajatuksia SOGIN toiminnasta. Vastaajat kokivat, että SOGIN kautta lapsi voisi oppia sosiaalisia taitoja, hankkia uusia kavereita ja oppia uutta verkkopelien avulla turvallisen aikuisen ohjaamana.

Tästä huolimatta, monella vanhemmalla on silti huolenaiheita. Useat kyselyyn vastanneet vanhemmat ovat huolissaan siitä, kenen tuntemattoman ihmisen kanssa lapsi on yhteydessä pelatessaan. Usea vanhempi ei myöskään usko pelaamisella olevan mitään opetuksellista annettavaa. Liityttyään SOGIN asiakkaiksi, kaikilla vastaajista mielikuvat olivat kuitenkin muuttuneet ainoastaan positiiviseen suuntaan. Monet vanhemmat ovat jopa oppineet, mitä joissakin peleissä tehdään.

Kyselyssä tuli myös ilmi, että tekninen puoli on aiheuttanut vaivaa usealla asiakkaalla. Esimerkiksi viestipalvelu Discordin käyttöönotto on ollut useassa perheessä hankalaa, ja sen käyttäminen on ollut osittain vaikeaa.

Kyselystä tärkeimpinä kehityskohteina nousi viestintä SOGIN ja gamereiden perheiden välillä sekä haasteet aloitusvaiheessa. Yleisesti informaatiota ei ole tullut tarpeeksi tai sitä on tullut liian myöhään. Usein ohjeet leireistä ja kerhoista ovat olleet epätarkkoja. Tästä syystä useat vanhemmat eivät ole täysin perillä oppituntien rakenteesta.



## 4.2. Haastattelut

Käyttäjätutkimuksen tueksi toteutettiin asiakashaastatteluja. Haastatteluiden kohderyhmänä olivat School of Gamingin toimintaan osallistuneiden lasten ja nuorten vanhemmat. Haastattelukysymyksissä (Liite 2) keskityttiin kyselytutkimuksessa ilmi tulleiden haasteiden tarkempaan tutkimiseen. Haastattelut toteutettiin verkon välityksellä Google Meet -puheluiden kautta ja haastatteluun osallistui 5 henkilöä.

Alkuperäinen suunnitelma oli haastatella 2023 syksyllä aloittaneiden lasten vanhempia, mutta rekrytointi tuotti haasteita. Ainoastaan yksi haastattelu saatiin aikaan tällä strategialla. Sain loppujen lopuksi toimeksiantajalta aktiivisimpien asiakkaiden yhteystiedot, jotka osoittautuivat innokkaiksi osallistujiksi. Haastateltaville annettiin palkkioksi -30% alennuskoodi seuraavasta SOGIN leiristä.

Tärkeimpänä asiana haastatteluista nousi epäselvyys SOGIN toiminnasta. Vanhemmat eivät aina tarkkaan tiedä, mitä leireillä ja kerhoissa konkreettisesti tehdään. Myös käytännön asiat, kuten tarvittavien ohjelmistojen (Minecraft ja Discord) asennus ovat aiheuttaneet vaikeuksia ja epäselvyyksiä uusille asiakkaille.

Haastattelun tulosten perusteella sukupolvierot vanhempien ja lasten välillä tuottavat haasteita pelaamisen hyödyllisyyden ymmärtämiseen. Tähän vaikuttaa se, että nykypäivänä videopelit ovat demonisoitu viihteen muoto, pääosin niiden usein sisältämän väkivalta- tai aikuissisällön vuoksi (Gustavsson, 2017).

Vanhempien näkökulmasta SOGIN verkkosivuilta tärkein tieto on saatavilla, mutta sitä joutuu kaivamaan todella syvältä. Tästä syystä moni vanhempi arvostaisi mahdollisimman yksinkertaiseen, selkeään ja helposti ymmärrettävään muotoon tiivistettyä infopakettia, joka kertoisi juurta jaksan, mutta yksinkertaisesti, mistä SOGIN toiminassa on loppupeleissä kyse. Vanhemmat kaipaavat selkeää selitystä siitä, miksi pelaaminen on hyvä harrastus, mitä pelaaminen tarkoittaa ja mitä sillä voidaan saavuttaa.



**5**

# **Analyysi**

## 5.1. Käyttäjäprofiilit

Käyttäjäprofiili on kuvitteellinen kuvaus palvelun käyttäjästä, joka kootaan käyttäjätutkimusmateriaalista, kuten haastatteluista ja kyselyistä. Käyttäjäprofiilit antavat kasvot mahdolliselle käyttäjälle, kuitenkin tuomatta ilmi haastateltavien henkilöllisyyttä.

Käyttäjäprofiilit ovat arkkityyppejä, joiden alle voidaan asettaa useita eri henkilöitä. Käyttäjäprofiilin on oltava uskottava, jolloin se mahdollistaa empatian kokemisen lukijalla. (Newton, Kemppainen, Kälviäinen & Turkka 2011, 20).

Kerätyn käyttäjätiedon pohjalta rakennettiin Noob-vanhemman (suom. aloittelija pelimaailmassa) ja Gamer-vanhemman käyttäjäprofiilit (kuvat 2 ja 3). Asiakashaastatteluiden perusteella usea SOGIN asiakas kuuluu aloitusvaiheessa Noob-vanhempien kategoriaan.

### Noob-vanhempi



- Ei tunne videopelejä kovinkaan tarkasti.
- Ei omaa käsitystä verkkopelien maailmasta.
- Perehtyy SOGIN toimintaan ainoastaan pintapuolisesti.
- Ei usko pelaamisella olevan opetuksellista annettavaa.

Kuva 2. Noob-vanhempi.

Opinnäytetyön yhdeksi päätavoitteeksi muotoitui tehtävä muuttaa Noob-vanhemmat Gamer-vanhemmiksi mahdollisimman tehokkaasti uudella aloitusmateriaalilla, joka olisi jokaiselle helppo ymmärtää, vaikka ei olisikaan minkäänlaista ennakkokäsitystä videopelien maailmasta. Myös SOGIN säännöt ja käytännöt olisi tärkeää tuoda esille, jotta jokainen vanhempi ymmärtää täysin, mitä ja millä ehdoilla hänen lapsensa uudessa harrastuksessa tapahtuu.

On kuitenkin tiedostettava, että on myös monia vanhempia, jotka kuuluvat jo valmiiksi Gamer-vanhemman lokeroon omien kokemustensa pohjalta. Perehdytysprosessi on silti tärkeä, jotta School of Gamingin organisaatioon yksilölliset asiat tulevat mahdollisimman selkeästi ilmi.

### Gamer-vanhempi



- Omaa tietämystä videopeleistä.
- Käsittää ainakin suurpiirteisesti, mistä videopeleissä on kyse.
- On perehtynyt School of Gamingin toimintaan perusteellisesti.
- Havaitsee pelaamisen hyödyt.

Kuva 3. Gamer-vanhempi.

## 5.2. Suunnitteluajurit

Käyttäjätutkimukseen pohjaten tuotettiin suunnittelua ohjaavat periaatteet eli suunnitteluajurit (eng. Design Drivers). Suunnitteluajurit toimivat ikään kuin kompasseina muotoiluprosessissa, sillä ne toimivat konseptoinnin välineenä ohjataksaan prosessia käyttäjälähtöisesti. Yleensä käyttäjätutkimus toimii pohjana suunnitteluajureille (Prami 2013).



### Selkeys

Käyttäjätutkimuksessa havaittiin, että School of Gamingin uudet asiakkaat kohtaavat haasteita liittymisprosessissa. Kerhoihin ilmoittautuessa ohjeet ovat usein olleet puutteelliset eikä kaikkea olennaista ole esitetty selkeästi, esimerkiksi tarvittavat ohjelmistot ja niiden asennus.



### Turvallisuus

Internetissä tapahtuvassa vuorovaikutuksessa on aina olemassa riski, että verkon toisessa päässä olevalla tuntemattomalla henkilöllä voi olla pahansuopia tarkoitusperiä. Etenkin SOGIN käyttämä viestipalvelu Discord voi altistaa lapsen näille vaaroille. Siksi on tärkeää tuoda aloitusmateriaalissa ilmi, kuinka vanhempi voi itse vaikuttaa lapsensa turvallisuuteen ottamalla käyttöön Discordin tarjoamat suoja-asetukset, jotka suojaavat alaikäistä käyttäjää vahingolliselta sisällöltä.



### Yksinkertaisuus

Usea vanhempi kertoi haastatteluissa, että tarvittava tieto on löydettävissä SOGIN nettisivulta, mutta se hautautuu kaiken muun sisällön alle. Aloitusmateriaalissa on siis esitettävä tärkeimmät asiat yksinkertaisesti ja tehokkaasti.

## 5.3. Palvelun tuotantokaavio

Palvelun tuotantokaavio (eng. Service Blueprint) on palvelumuotoilun menetelmä, jota hyödynnetään kuvaamaan tietyn palvelun tai tuotteen palveluprosessi vaihekohtaisesti organisaation eri tasoilla (Hänninen 2021). Sitä voidaan käyttää uuden konseptin suunnitteluvaiheessa, tai jo olemassa olevan palvelun toimivuuden kartoittamiseen.

Perehdytysprosessissa on monta eri vaihetta, jotka vanhempi käy läpi liittyessään SOGIN asiakkaaksi. Prosessista rakennettu tuotantokaavio (taulukko 2) tuo ilmi kosketuspinnat, toimijat ja mahdolliset kipupisteet. Käytin tuottamaani kaaviota opinnäytetyöprosessin ja loppukonseptin rakentamisen työkaluna. Kaavio perustuu käyttäjädataan, eli kyselytutkimukseen ja haastatteluihin.

Suunnittelutyössä kiinnitin erityistä huomiota vaiheeseen, jossa vanhempi alkaa asentamaan tarvittavia ohjelmistoja tietokoneelle. Tämä vaihe oli aiheuttanut eniten haasteita haastattelujen perusteella.

<b>Fyysiset elementit</b>	Sosiaalinen media, SOGIN nettisivut	SOGIN nettisivut	SOGIN nettisivut, asiakkaan pääte	Asiakkaan pääte, Discord, Minecraft	Asiakkaan pääte, Discord	Asiakkaan pääte, Discord	Asiakkaan pääte, Discord, Minecraft
<b>Asiakkaan toimet</b>	Hakee tietoa SOGIN pelikerhoista ja -leireistä	Asiakas ostaa lapselleen kerho- tai leiripaikan	Vanhempi lukee Onboarding-oppaan läpi	Vanhempi asentaa Discordin ja Minecraftin tietokoneelle	Vanhempi luo Discord-tilin, jos lapsi on alle 13-vuotias. Vanhempi aktivoi Discordin turvallisuusasetukset	Lapsi liittyy SOGIN Discord-serverille	Lapsi osallistuu kerhoon
<b>V U O R O V A I K U T U S R A J A</b>							
<b>Palveluntuottajan asiakkaalle näkyvät toimet</b>		Asiakalle lähetetään kuitti ja varausvahvistus sähköpostiin	SOGIN järjestelmä lähettää asiakkaalle Onboarding-oppaan			Lapselle sallitaan pääsy tarvittaville Discord-kanaville	Gedut ohjaa kerhoa
<b>N Ä K Y V Y Y S R A J A</b>							
<b>Palveluntuottajan asiakkaalle näkymättömät toimet</b>		Varaus kirjautuu SOGIN järjestelmään				SOGIN botti lisää lapselle tarvittavan roolin	SOG ylläpitää Minecraft-serveriä
<b>Tukiprosessit</b>		Maksupalveluntarjoaja, kirjanpito		Discordin ja Microsoftin tilipalvelut ja maksupalvelut	Discordin palvelin	Discordin palvelin	Discordin ja Minecraftin järjestelmät
<b>Kipupisteet</b>	Mikä mielikuva vanhemmalla on videopeleistä?			Microsoftin sekava tilinhallinta			

Taulukko 2. SOGIN liittymisprosessin tuotantokaavio



**6**

# **Konsepti**

## 6.1. Sisältö ja toimivuus

Konseptin tulisi sisältää käytännön ohjeistusta SOGIN kerhoissa käytettäviin sovelluksiin ja peleihin. Kuten käyttäjätutkimusvaiheessa todettiin, on perehdytysoppaassa tärkeää keskittyä pohjustamaan asiakkaalle, kuinka SOGIN kerhot toimivat ja mikä niissä on perusajatuksena. On myös erittäin tärkeää terävöittää vanhemmalle, miksi pelaaminen on hyvä harrastus.

Asiakashaastatteluissa selvisi, että useasti School of Gamingin säännöt ja käytännöt ovat olleet epäselkeitä vanhemmalle. Tällä hetkellä yleisiä sääntöjä ei löydy School of Gamingin nettisivuilta. Säännöt ovat näkyvillä ainoastaan Discord-serverillä, josta vanhempi ei välttämättä niitä tavoita. Tämän vuoksi perehdytysmateriaali sisältää nämä kyseiset säännöt, jotta ne ovat helposti vanhemman saatavilla.

Kuten aiemmin todettiin, teknisen puolen asiat, kuten oleellisten ohjelmistojen asennuksen ja käyttöönoton ohjeistus on hyvin tärkeää terävöittää oppaaseen. Perehdytysmateriaali täten sisältää kattavan ohjeistuksen kaikkeen tarvittavaan ohjelmien asennuksesta niiden turvalliseen käyttämiseen.

Osana suunnittelutyötä toteutin pikaisia käyttäjätestauksia, jotka todistivat toteuttamani konseptin toimivuuden saavutettavuuden ja helppokäyttöisyyden kannalta. Lähetin oppaan tarkasteltavaksi muutamalle kohderyhmään ikäluokkansa puolesta sopivalle ihmiselle, jotka eivät ole tutustuneet nykypäivän pelimaailmaan pintaa syvemmälle. Käyttäjätestauksissa ilmeni, että opas on sisällöllisesti tarvittavan yksinkertainen ja ymmärrettävä. Viestin saavutettavuus toimii toivotulla tavalla, sekä huomioi kohderyhmän tarpeet.

Perehdytysmateriaalin teksti on selkokielistä sekä on ymmärrettävissä ja integroitavissa. Perehdytysmateriaali on myös visuaalisesti saavutettava kontrastierojen ja typografian kautta. Kuvat tukevat tekstin ymmärtämistä ja havainnollistavat sisältöä.

Yhtenä projektin kehitystyönä oli kasvattaa vanhempien ymmärrystä pelimaailmasta. Tämän vuoksi perehdytysmateriaalin alussa on sanaselitysosio, jotta jokainen vanhempi ymmärtää pelimaailmaan liittyviä sanoja paremmin, joita lapsi todennäköisesti myös käyttää. Tämä edistää vanhemman kasvua Noob-vanhemmasta Gamer-vanhemmaksi.

## 6.2. Formaatti

Alun perin suunnittelin perehdytysmateriaalin tulostettavan kirjan (kuva 4) muotoon. Tämä formaatti sotii kuitenkin vahvasti SOGIN ideologian ja toiminnan perusteiden kanssa. School of Gaming toimii lähes täysin digitaalisesti, jolloin tulostettava muoto on turha ja aiheuttaa ainoastaan ylimääräisiä esteitä ja kulueriä, kuten tuotteen tulostaminen ja postittaminen.

Konseptointivaiheessa koimme toimeksiantajan kanssa paremmaksi tehdä perehdytysmateriaalista mobiililystävällinen. Muunsin tekemäni taiton universaaleihin mobiilimittoihin (1024×768 pikseliä), jolloin se sopii hyvin minkä tahansa älypuhelimien näytölle. Tämä formaatti toimii paremmin myös oppaan sisällön päivitettävyyden kannalta, sillä esimerkiksi Discordin, Minecraftin ja jopa School of Gamingin toimintatavat voivat muuttua hyvinkin radikaalisti ja nopeasti. Paperinen formaatti tulostuksen jälkeen olisi staattinen, ja muutosten tullessa hyödytön.

<b>Johdanto</b>  Alussa kaikki voi tuntua siltä, kuin olisit eksyksissä mahdottomassa labyrintissä.  Ei hätää! Juuri sitä varten olemme koostaneet tämän aloitusoppaan, jotta voit olla huoletta.  <b>Sisälllys</b>  1. Sanasto  2. School of Gamingin säännöt ja käytännöt  3. Yleistä School of Gamingista  4. Discord 4.1. Discord-sovelluksen asentaminen tietokoneelle 4.2. Käyttäjätilin luominen 4.3. Discordin turvallisuusasetusten käyttöönotto 4.4. Perheseurannan aktivointi 4.5. Kaverin lisääminen Discordissa 4.6. SOGIN Discord-serverille liittyminen 4.7. Vinkkejä turvalliseen chattailuun  5. Minecraft 5.1. Minecraft-pelin ostaminen 5.2. Minecraftin lataaminen ja version valinta 5.3. SOGIN Minecraft-serverille liittyminen 5.4. Moninpelin salliminen	<b>Sanasto</b>  Pelimaailmassa käytetään kaikenlaisia sanoja, joiden merkitys ei välttämättä aukea välittömästi. Myös tässä oppaassa käytämme joitakin näitä kyseisiä sanoja, joten kokosimme pienen sanaston avuksi.  <b>Gamer</b> ----- Pelaaja  <b>Game Educator (Gedu)</b> - Pelikasvattaja. Tehtävään koulutettu aikuinen, joka ohjaa pelaajia jokaisessa kerhossa ja leirillä.  <b>Discord</b> ----- SOGIN käyttämä viestintäpalvelu  <b>Serveri / Servu</b> ----- Internetissä toimiva palvelin, jonka kautta kaikki toimii. Voidaan viitata joko Minecraft-palvelimeen tai Discord-palvelimeen.  <b>Esports/E-urheilu</b> ----- Verkkopelien kautta tapahtuvaa joukkue- tai yksilökilpailua.  <b>Minecraft</b> ----- Videopeli, jossa keskitytään rakentamiseen, seikkailuun ja yhdessä tekemiseen.  <b>Microsoft-tili</b> ----- Tili, jonka tarvitset Minecraftin käyttöön.  <b>Moderattori</b> ----- Esimerkiksi SOGIN serverillä toimiva valvoja.
---	--

Kuva 4. Paperiversion esimerkkiaukeama



The background of the slide is decorated with a pattern of orange squares. On the left side, the squares are arranged in a regular grid. On the right side, the squares are scattered and tilted at various angles, creating a dynamic, abstract pattern.

7

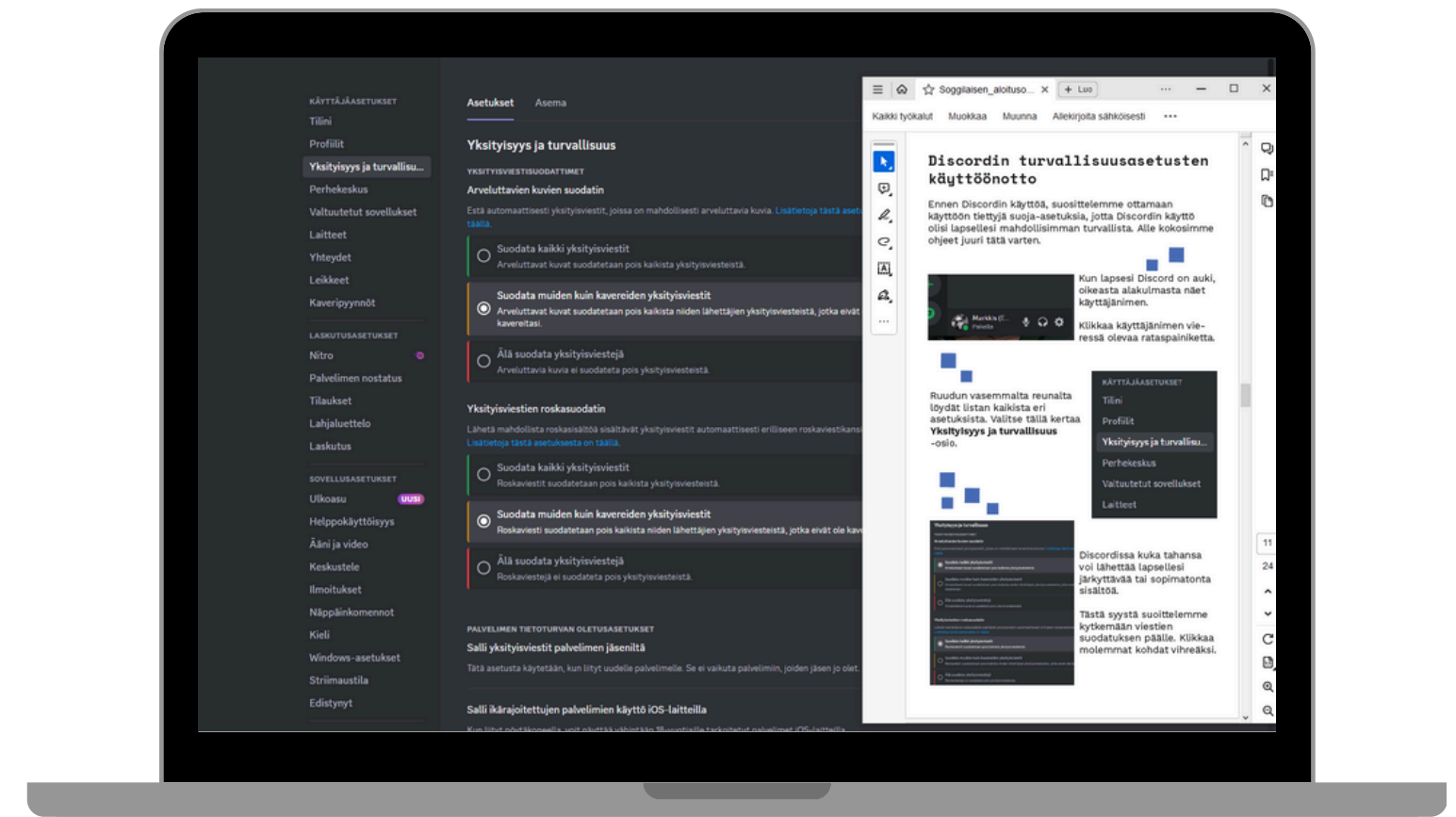
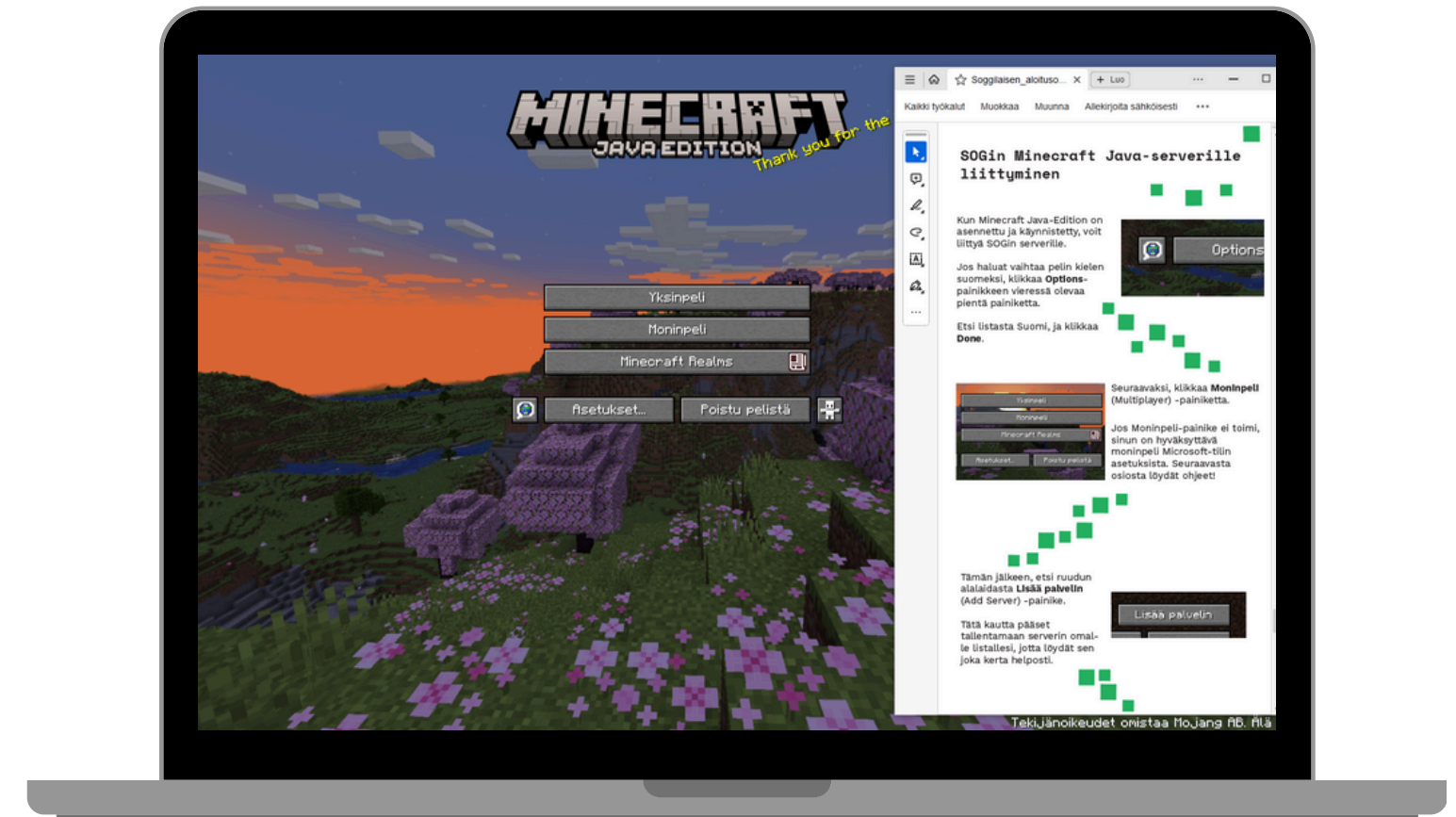
# Lopputuote

# 7.1. Soggilaisen aloitusopas

Soggilaisen aloitusopas on mahdollisimman selkeäksi ja yksinkertaiseksi tiivistetty tietopaketti, joka kertoo vanhemmalle kaiken tarvittavan School of Gamingista. Sähköisessä PDF-muodossa jaettava opas sisältää käytännön ohjeita ohjelmistojen asennuksesta, SOGIN säännöt ja käytännöt selkeästi esitettynä sekä sanaston pelimaailman sanoista.

Opasta lukiessaan vanhempi saa paremman käsityksen SOGIN toiminnasta. Tekniset asiat, kuten Minecraftin tai Discordin asennus oli haastattelujen mukaan aiheuttanut hankaluuksia. Opas antaa ohjeet näihin edellä mainittuihin sovelluksiin ja lisäksi oppaasta saa käytännön vinkkejä niiden turvalliseen käyttöön, joita vanhempi voi käydä lapsen kanssa yhdessä läpi. Vaikka oppaassa on kattava sisältö kaikesta tarvittavasta, joskus voi herätä kysyttävää ja syntyä uusia hankaluuksia. Tästä syystä oppaassa on esitetty selkeästi, kuinka lapsi tai vanhempi saa yhteyden pelikasvattajaan esimerkiksi Discordin kautta.

Mobiiliformaatti toimii myös tietokoneella, sillä pystymällisen PDF:n voi pitää helposti auki sivussa samalla kun vanhempi asentaa tarvittavia ohjelmia lapsen kanssa tietokoneelle (kuva 5). Jos tietokoneessa on toinen näyttö, Opas pysyy siellä näkyvillä koko ajan.



Kuva 5. Työpöytä-havainnekuva.

## 7.2. Visuaalinen ilme

Soggilaisen aloitusoppaan visuaalinen ilme on rakennettu School of Gamingin brändiä mukailevaksi. Typografia (kuva 6) on rakennettu School of Gamingin brändiohjeistuksen mukaan. Otsikoissa toimii leikkisä ja teemoihin sopiva Space Mono ja leipätekstissä toimii selkeäksi ja helppolukuiseksi todettu Work Sans.

Oppaan visuaalisuus noudattaa omasta puolestaan SOGIN brändiväritystä (kuva 7). Päävärinä toimii School of Gamingin tunnistettavin brändiväri eli keltainen. Sininen "teknologiaväri" koristaa Discordin ohjeistusta, ja vihreä Minecraft-osiota.

### Fonts

For headings, use Space Mono.

For paragraphs and longer texts, use Work Sans. You can emphasize some parts of the text by **bolding it**.

Besides these fonts one other font can be chosen to suit the story or the type of content. E.g. for speech bubbles you might want to use cartoonish **LAZYDOG** or for spooky content something creepy like **SHLOP**.

True Typewriter  
Font chosen to create mystery play atmosphere.

Logo has enough space around it and it is clearly visible from the background.



Kuva 6. School of Gamingin typografia. School of Gaming, 2024.

### Colors

#### Primary Colors



#### Secondary Colors



#F55B9A

#FA7FA3

#3A71DE

#4DB3F5

#8F00E2

#FAA901

#FD700D

#FF993D

#1AB061

#6AC66B

You can mix and match colors. Use either white (#ffffff) or black (#121212) as text color for best contrast. Colors allow to create playful and colorful combinations.

Certain colors have significant meaning in Sogversum. Purple means esports, green Minecraft and blue is technology.

Different depths of gray can be used for backgrounds, highlights, shadows and such.



#F7F7F7



#EBEBEB



#9E9E9E



#121212

Kuva 7. School of Gamingin brändivärit. School of Gaming, 2024.

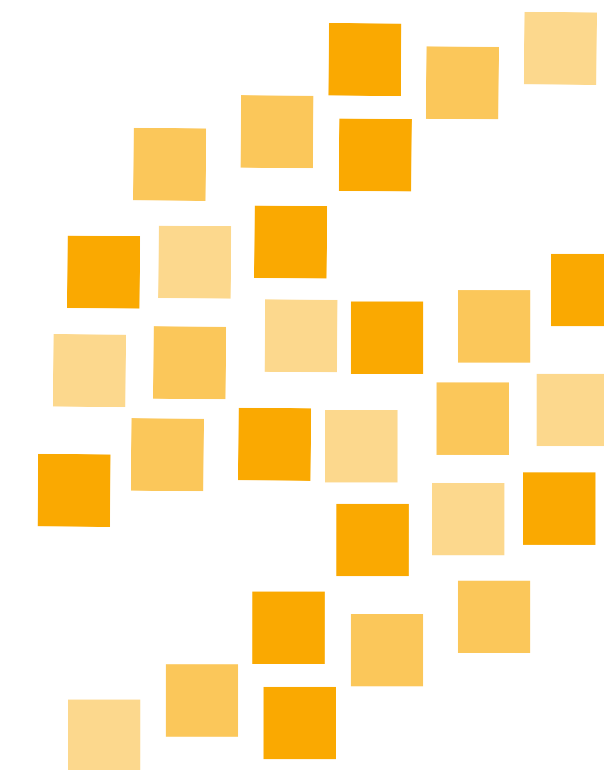
Visualisoinnissa pohdin useita eri kuviointimalleja. Kuvitukseen otin pohjaksi 8-bittisten videopelejen inspiroiman pikselineliökuvion. Pikselikuvio koettiin hyväksi valinnaksi, sillä se sitoutuu temaattisesti School of Gamingin ja videopelien maailmaan.

Kuvituksellinen suunnittelutyö lähti suuremmista ruutukuvioista (kuvio 3), jotka todettiin kokonsa ja asettelunsa puolesta epäkäytännöllisiksi. Tästä syystä lähdettiin rakentamaan pienemmistä ruuduista valmiita pikselikuviomalleja (kuvio 4), joita voisi käyttää oppaassa sen sallimissa rajoissa. Tässä kuviomallissa käytettiin myös eri kylläisyystasoja pikseleiden välillä.

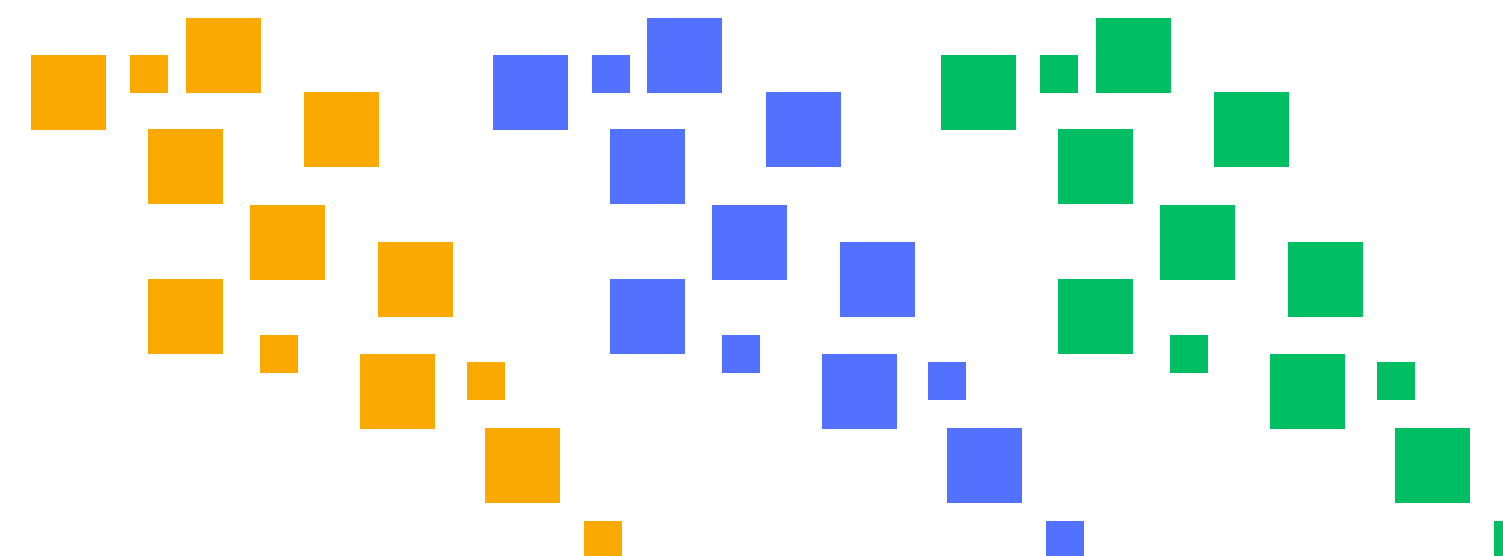
Lopulta visualisoinnissa päädyttiin värikoodattuihin pikselikuvioorykelmiin, jotka on rakennettu oppaan jokaiselle sivulle yksilöllisesti sisältöjen mukaan (kuvio 5). Tällöin oppaan sisältö ja visuaalinen ilme ovat täydessä rytmissä ja harmoniassa keskenään sekä lukija tunnistaa heti, mihin aihealueeseen mikäkin sivu kuuluu.



*Kuvio 3. Suuri pikselikuvio*



*Kuvio 4. Pikselikuviomalli*



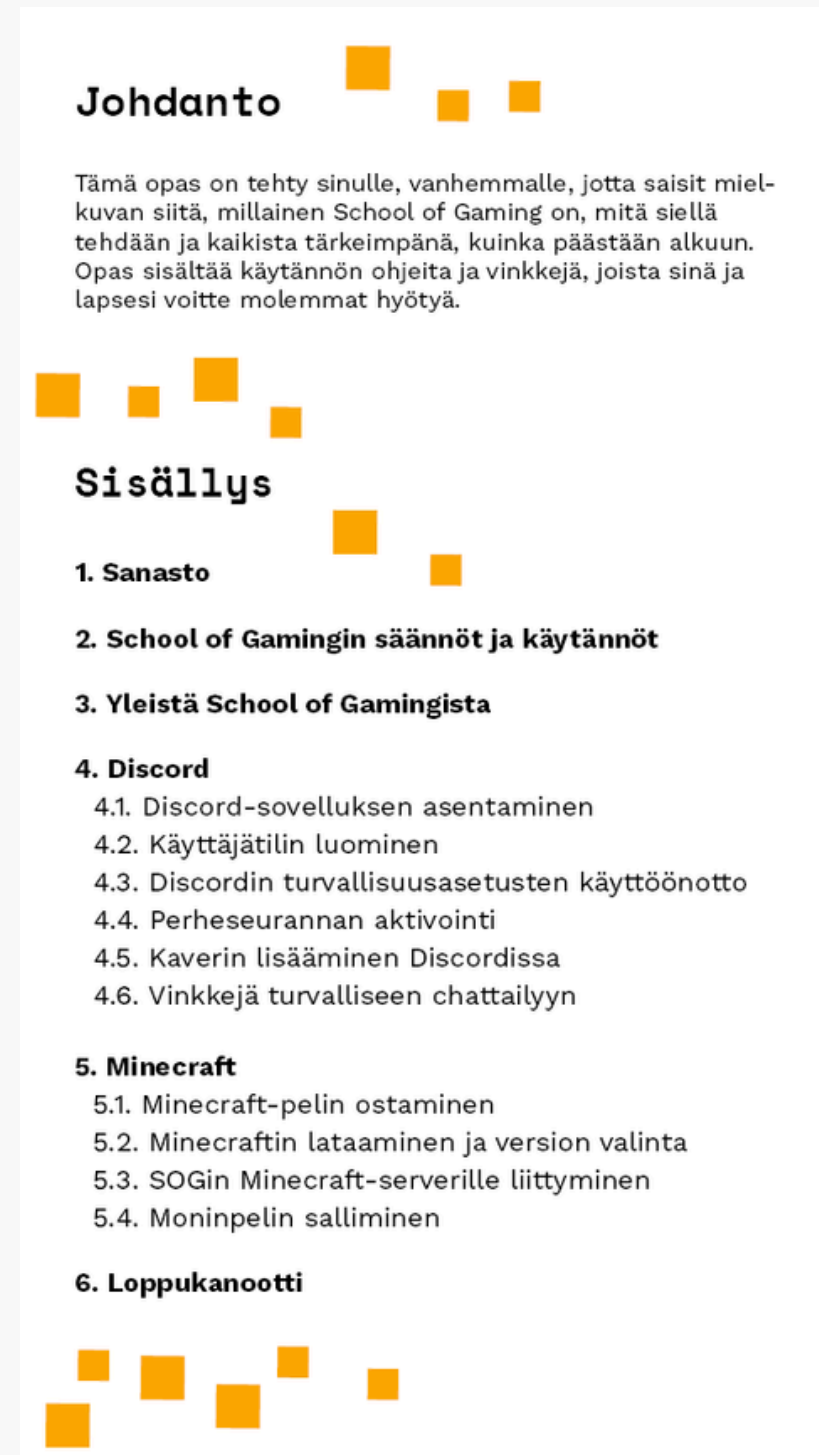
*Kuvio 5. Viimeistellyt pikselikuviot*

## 7.3. Valmiit suunnitteluratkaisut

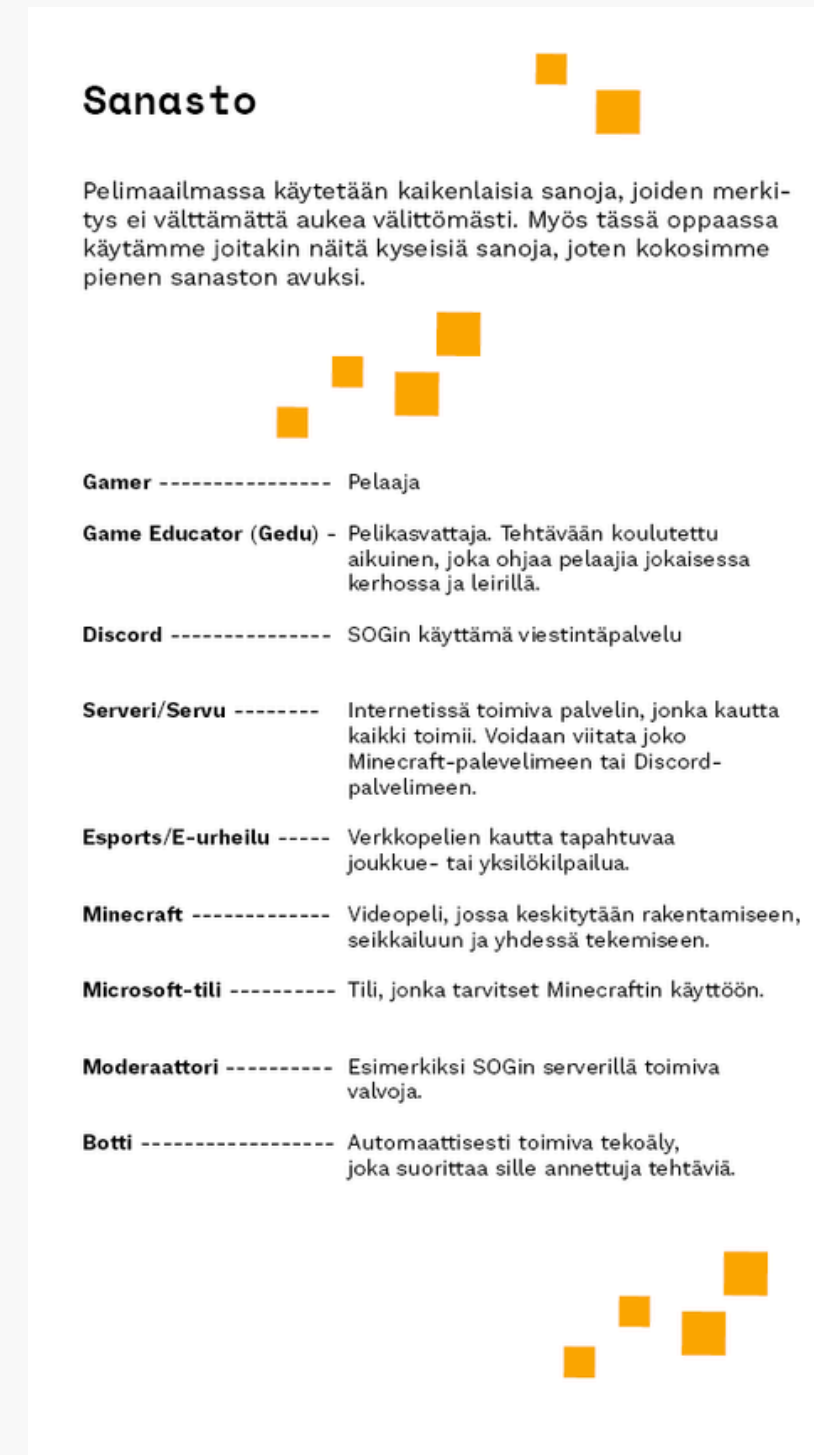
“Soggilaisen aloitusopas” alkaa johdannolla, sanaselitysoasiolla sekä yleistiedolla School of Gamingistä. Nämä sivut (kuvat 8-14) on värikoodattu keltaisella SOGIN brändivärillä.



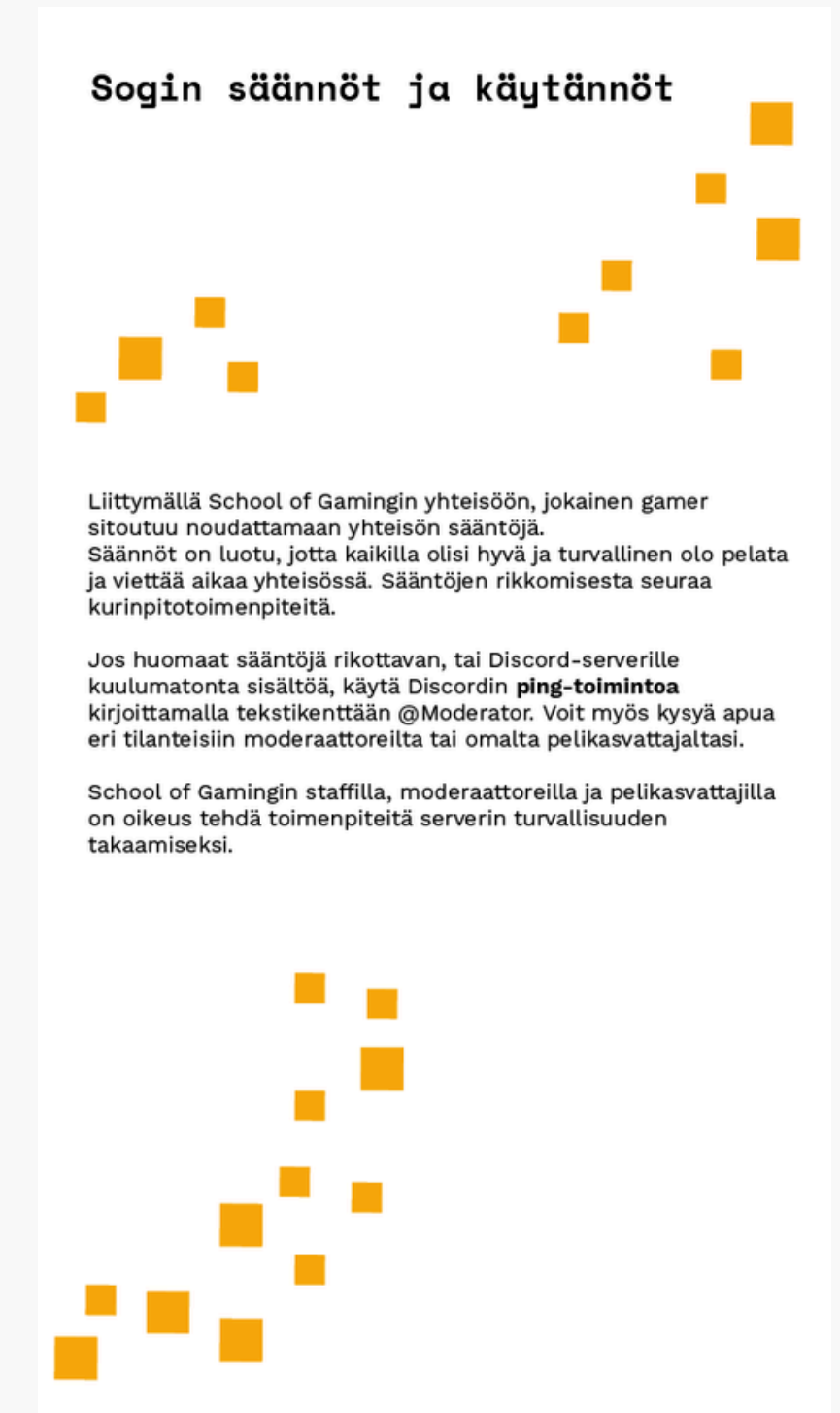
Kuva 8. Kansisivu.




Kuva 9. Johdanto.



Kuva 10. Sanasto.



Kuva 11. Johdanto sääntöihin.



**Ole asiallinen ja kunnioita toisia.**  
Puhu muille ystävällisesti. Älä kiroile, kiusaa tai halveksu muita vaikka olisit heidän kanssaan eri mieltä jostakin. Älä häiriköi muita serverin kanavilla tai yksityisviesteissä.

**Ei syrjintää.**  
Muiden syrjiminen esimerkiksi sukupuolen, seksuaalisen suuntautumisen, ihonvärin tai uskonnon perusteella on yhteisössämme kiellettyä.

**Älä häiriköi.**  
Älä pingaa muita käyttäjiä tai rooleja ilman hyvää syytä. Älä häiritsemässä käynnissä olevia oppitunteja. Jos serverin ilmoitusten pingit häiritsevät sinua, voit kytkeä ne pois päältä asetuksista.

**Älä postaa roskapostia tai mainoksia.**  
Pidetään keskustelukanavat siistinä. Spämmiminen on kiellettyä. Muiden Discord-servereiden ja peliyhteisöjen mainostaminen on kiellettyä, sillä emme voi tietää minkälaisia sisältöä yhteisössämme on.


**Älä postaa aikuis sisältöä tai muita järkyttävää sisältöä.**  
Lähetettäväsi sisällön pitää olla kaikenikäisille sopivaa. Tämä koskee myös nimimerkkiäsi, profiilikuvaasi, profiilistatustasi ja profiilikuvaustasi.

**Alle 18-vuotiaiden käyttäjien on suojeltava identiteettiään yhteisössä.**  
Omien kasvokuvien, kotiosoitteen, puhelinnumeron tai muiden henkilökohtaisten tietojen postaminen serverille on kiellettyä. Älä myöskään postaa kenenkään muun henkilökohtaisia tietoja ja kuvia.

**Kunnioita muita myös eri peliympäristöissä.**  
Älä huijaa tai käytä vilpillisiä keinoja hankkiaksesi itsellesi etua muihin pelaajiin nähden.

**Noudata Discordin omia yhteisösääntöjä.**  
Discordin yhteisösäännöt kertovat tarkemmin, miten Discordia saa käyttää, ja millainen toiminta on koko alustalla kiellettyä. Löydät ne osoitteesta:  
<https://discord.com/guidelines>

Kuva 12. Säännöt.



**Miksi pelaaminen on hyvä harrastus?**

Videopelit ovat täydellinen viihteen muoto. Verrattuna esimerkiksi kirjaan tai elokuvaan, videopelit voittavat interaktiivisuudellaan. Mikään muu media ei tuota samanlaista kokemusta kuin videopelit.


Konkreettisin pelaamisen hyöty on kielitaidon kehittyminen. Valtaosa videopeleistä ja niitä ympäröivästä kulttuurista pyörii englanniksi. Pelaavat lapset ja nuoret kohtaavat englanninkielistä sisältöä jatkuvasti, jolloin kielitaito kehittyy huomaamatta.

Videopelit kehittävät myös tunteita, kuten motivaatiota ja sinnikkyyttä. Pelit yleensä rakentuvat onnistumisien ja epäonnistumisien ympärille, joten lapsi voi helposti opetella pettymyksen käsittelyä turvallisesti.

Myös hyvinvoinnin kannalta pelaaminen tuottaa hyötyä. Videopelit lievittävät stressiä, tarjoavat positiivisia ja miellyttäviä elämyksiä.

Kavereiden kanssa pelaaminen kehittää myös sosiaalisia taitoja. Nykypäivän verkkomaailmassa toisten kanssa kommunikointi on arkipäivää, ja tämä edesauttaa nuoren sosiaalisuutta. Me SOGilla kannustamme yhdessä tekemiseen ja positiiviseen ilmapiiriin!

*Lähde: Mannerheimin lastensuojeluliitto.*



Kuva 13. Pelaaminen harrastuksena.

**Yleistä School of Gamingista**

**Mikä School of Gaming?**

School of Gaming on maailman hauskin koulu. Käytämme pelejä oppimisen alustana ja tarjoamme turvallisen kasvuympäristön jokaiselle gamerille. Pelikasvattajien johdolla gamerit heittäytyvät mukaan tarinallistettuihin peliseikkailuihimme, joiden tiimellyksessä he oppivat ryhmätyötaitoja, positiivista kommunikaatiota, tunnetaitoja ja ongelmanratkaisua.



**Miten homma toimii?**

Osallistuakseen viikoittaisille oppitunneille pelaajamme kirjautuvat viestintäpalvelimellemme, jossa heitä tervehtii heidän oma pelikasvattajansa (eli Gedu). Kommunikaatio tapahtuu Discordin kautta.

Gedu opastaa heidät päivän aiheen läpi, olipa kyseessä sitten Minecraft-seikkailu, koodausharjoitukset tai Fortnite-esports-tunti.

Tuntien välillä pelaajat saavat erilaisia hauskoja haasteita, joita he voivat tehdä verkossa ja/tai offline.

Lomien aikana järjestämme verkkoleirejä ja joka viikko on muita hauskoja yhteisötapahtumia, turnauksia ja kilpailuja.

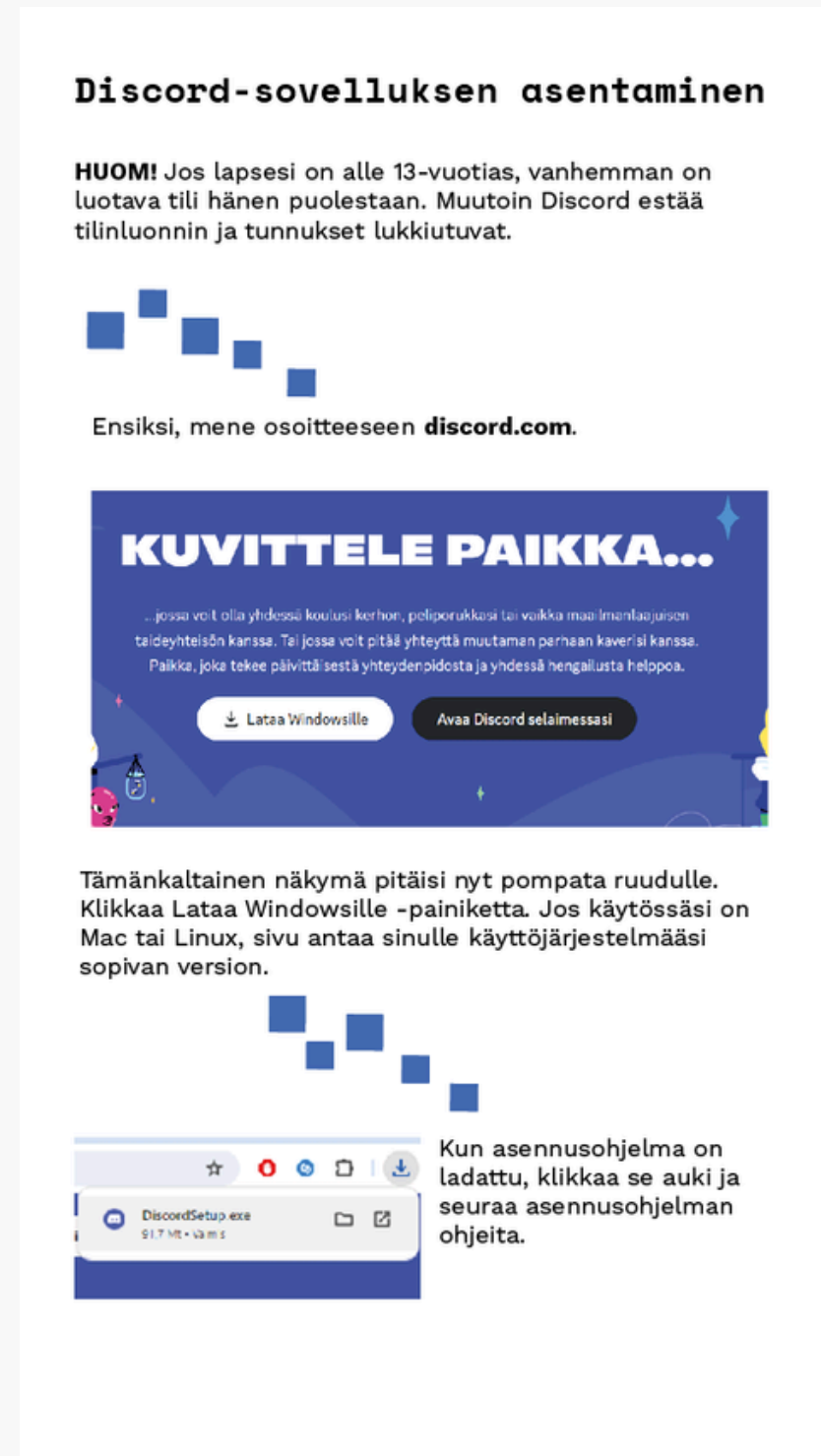


Kuva 14. Yleistä School of Gamingistä.

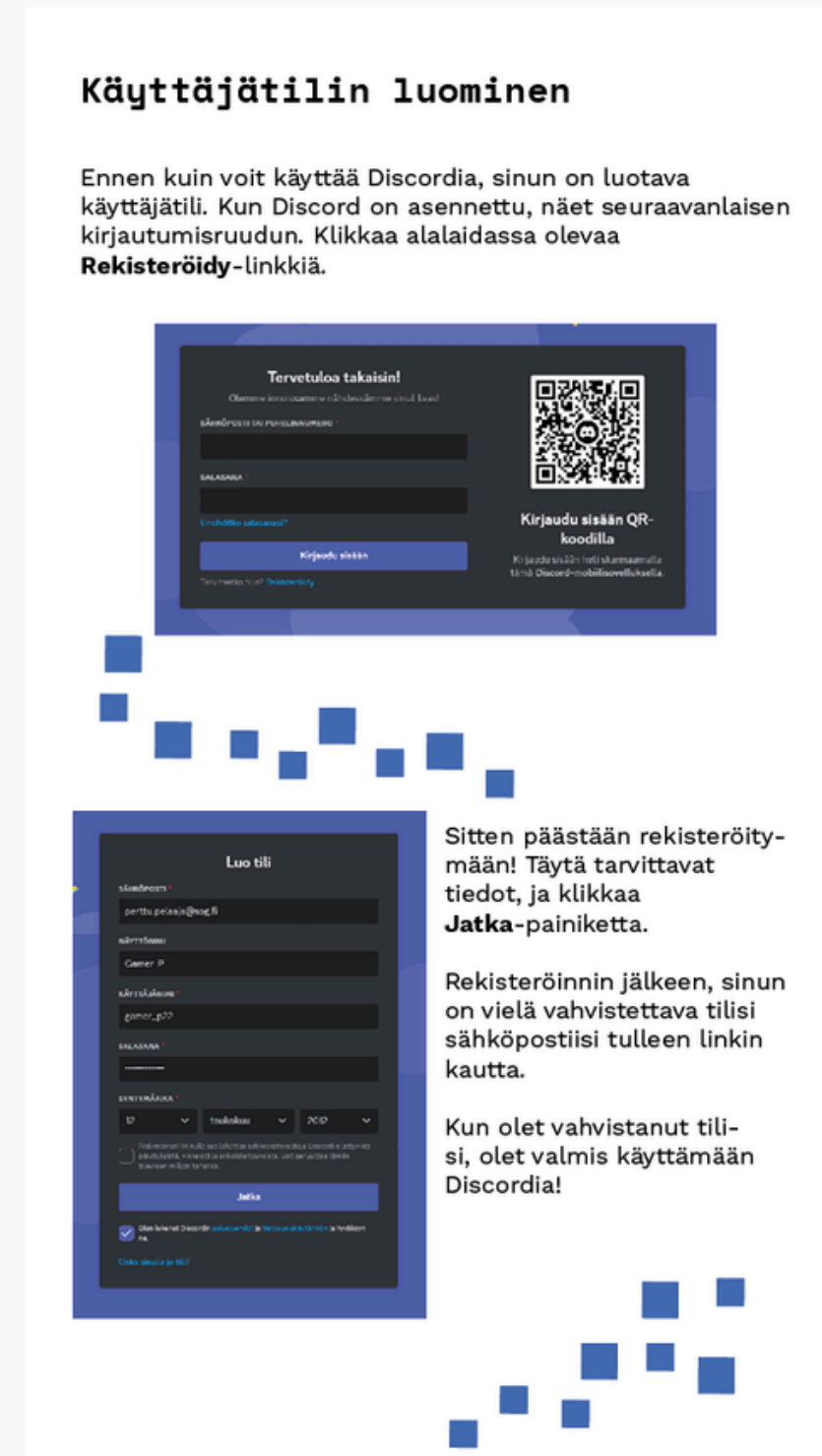
Discord-osiossa (kuvat 15-22) ohjeistetaan Discordin asennus ja käyttäjätilin luominen. Luvussa kerrotaan myös, kuinka Discordin käytön turvallisuutta voi tehostaa ottamalla tiettyjä turvallisuusasetuksia käyttöön.



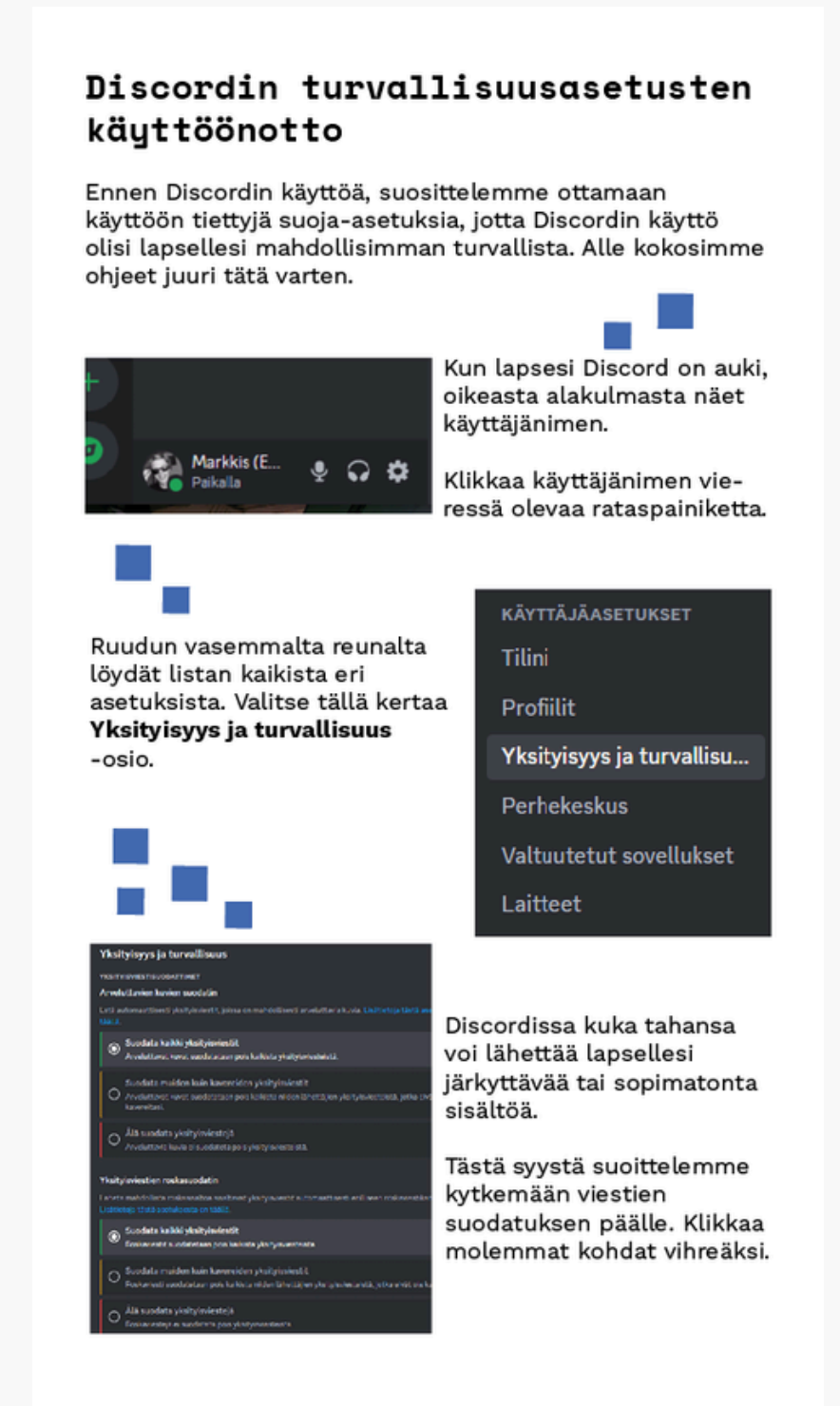
Kuva 15. Johdanto Discord-ohjeisiin.



Kuva 16. Discordin asennus.



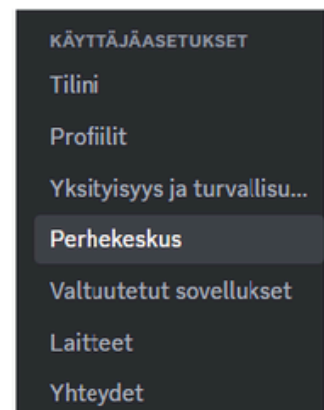
Kuva 17. Discord-käyttäjätilin luominen.



Kuva 18. Discordin turvallisuusasetukset.

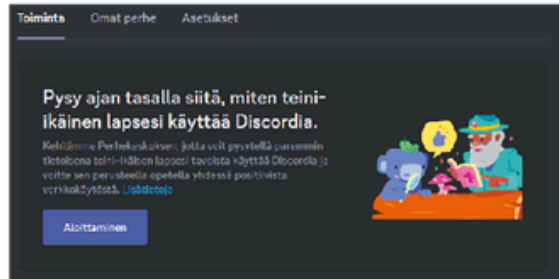
## Perheseurannan aktivointi

Seuraavaa vaihetta varten sinulla, vanhemmalla, on oltava oma Discord-käyttäjätili. Näillä asetuksilla voit seurata, mm. millä servereillä lapsesi on ja kenen kanssa hän viestii, kuitenkin näkemättä viestien sisältöä.



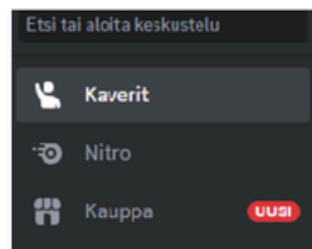
Kun olet kirjautunut omalla Discord-käyttäjälläsi, siirry taas käyttäjäasetuksiin.

Tällä kertaa valitse **Perhekeskus**-osio.

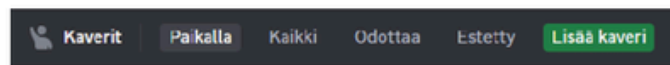


Täältä löydät ohjeet, kuinka voit yhdistää lapsesi tilin omaasi, jolloin pääset seuraamaan lapsesi toimintaa Discordissa. Klikkaa **Aloittaminen**-painiketta, jotta pääset vauhtiin.

## Kaverin lisääminen Discordissa

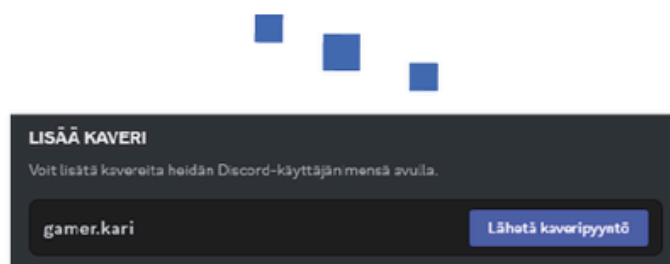


Klikkaa ensiksi **Kaverit**-välilehteä.



Klikkaa vihreää **Lisää kaveri** -painiketta.

**Odottaa**-välilehdeltä voit katsoa, onko sinulle tullut kaveripyyntöjä.



Kirjoita tekstikenttään kaverisi käyttäjänimi, ja paina **Lähetä kaveripyyntö** -painiketta.

Tämän jälkeen kaverisi on hyväksyttävä kaveripyyntösi.

## Vinkkejä turvalliseen chattailuun

Discord on hyvin suosittu ja laajasti käytössä oleva viestintäkanava. Kuten kaikkialla internetissä, koskaan ei voi varmasti tietää, kuka langan toisessa päässä on, tai onko hänen lähettämä "MinecraftForFree.exe" -ohjelma turvallinen. Kokosimme tähän osioon muutamia vinkkejä, joista voit keskustella lapsesi kanssa.



### 1. Kerro aikuiselle, jos näet jotain hämmentävää.

Discordissa kuka vain saattaa lähettää yksityisviestillä jotain ikävää sisältöä. Jos näet jotain pelottavaa tai häiritsevää, sulje se heti ja kerro siitä jollekin tuntemallesi aikuiselle. Jos näet SOGin serverillä jotakin järkyttävää, kerro siitä rohkeasti Moderaattorille, tai omalle Gedulle.



### 2. Ole epäluuloinen.

Internetissä, ja jopa Discordissa voi törmätä kaikenlaisiin siisteiltä kuulostaviin juttuihin. Valitettavasti, läheskään aina kaikki näkemäsi ei ole totta. Varo epämääräisiä linkkejä ja ohjelmia, sillä ne voivat sisältää viruksia tai muita haittaohjelmia. Jos olet epävarma jostakin asiasta, kysy siitä ensiksi Gedulta. Jos epäilet, että joku esiintyy SOGin työntekijänä, ilmoita siitä välittömästi Moderaattorille tai omalle Gedulle.



### 3. Jaa kuvia vain tuntemillesi ihmisille.

Ventovieraille ei koskaan pidä lähettää henkilökohtaisia valokuvia, vaikka he tätä pyytäisivät. Internetistä ei koskaan saa jakamiasi kuvia pois. Älä myöskään julkaise kuvia muista ihmisistä ilman heidän lupaansa.

### 4. Älä luota tuntemattomiin.

Netissä keskustellessa, juttutoveri voi teeskennellä olevansa kuka tahansa. Jos joku tuntematon ottaa sinuun yhteyttä Discordin kautta, hänelle ei kannata kertoa kaikkea, mitä muille ystäville kertoisit. Jos keskustelu tekee olosi epämiellyttäväksi, kerro siitä heti vanhemillesi tai Gedulle. Älä myöskään tapaa ventovierasta kasvatusten ilman vanhempiesi hyväksyntää.



### 5. Älä jaa yksityisiä tietojasi.

Älä koskaan kerro salasanojasi, sijaintitietojasi, kotiosoitettasi, puhelinnumeroasi, koulusi nimeä tai muita henkilökohtaisia tietojasi muille. Jos joku saa esimerkiksi Discord-käyttäjäsi kirjautumistiedot haltuunsa, hän voi teeskennellä olevansa sinä. Jos epäilet, että salasanasi on päätyneet väärin käsiin, vaihda se välittömästi. Suosittelemme myös kytkemään kaksivaiheisen tunnistautumisen päälle.



### 6. Ole ystävällinen.

Kuten oikeassakin elämässä, kohtele muita kunnioittavasti ja kohteliaasti. Ota toisten tunteet huomioon, kun chattailet tai pelaat heidän kanssaan. Älä jätä ketään ulkopuolelle tai kiusaa. SOGilla on nollatoleranssi kiusaamiselle ja toksiselle käyttäytymiselle. Jos huomaat kiusaamista, kerro siitä heti Moderaattorille.



Lähde: F-Secure.

Kuva 19. Discordin perheseurannan aktivointi.

Kuva 20. Kaverin lisääminen Discordissa.

Kuva 21. Turvallisuusvinkkejä 1.

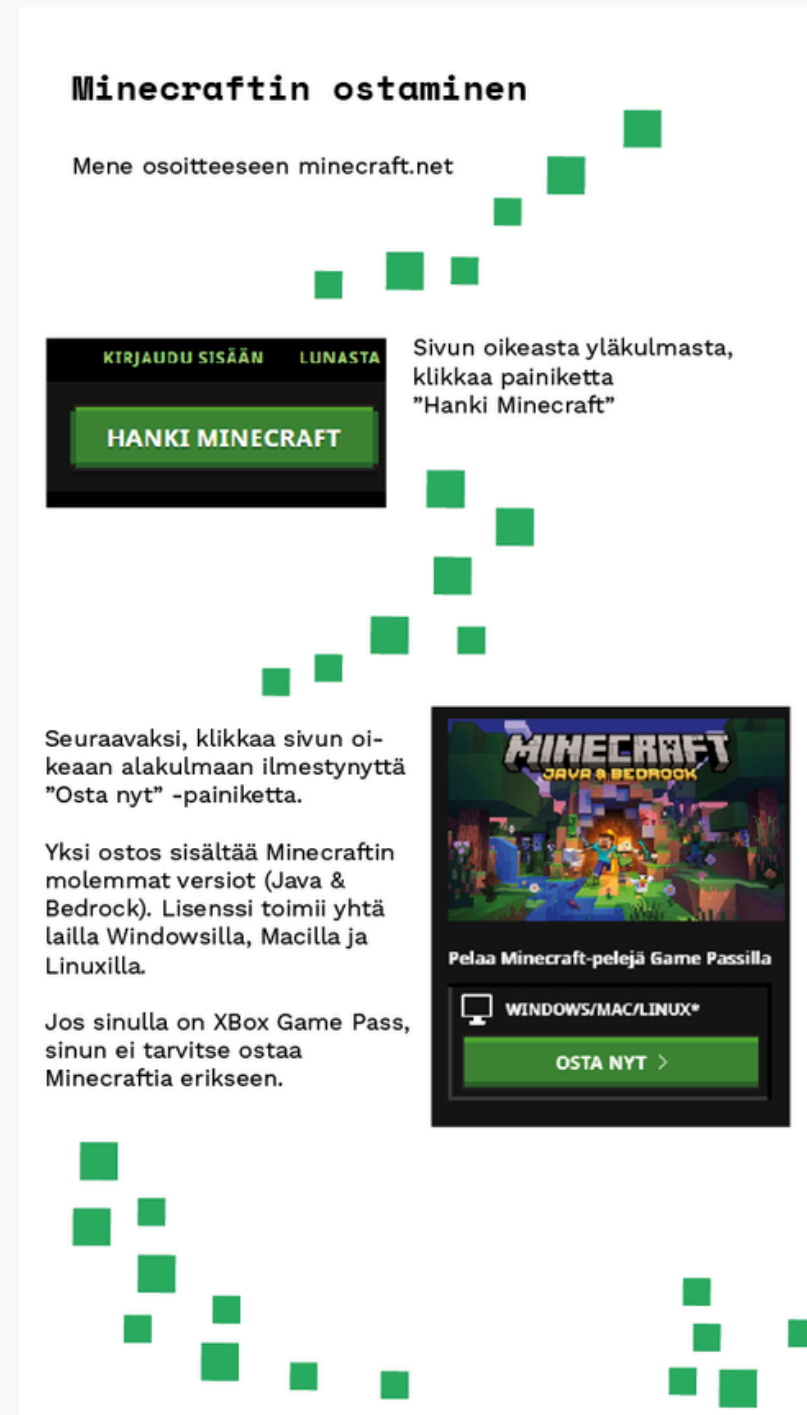
Kuva 22. Turvallisuusvinkkejä 2.



Minecraft-osiossa (kuvat 23-30) ohjeistetaan Minecraft-videopelin ostaminen ja asennus. Luku sisältää myös opastuksen version vaihtoon tarvittaessa sekä kuinka SOGIN Minecraft-palvelimelle liitytään.



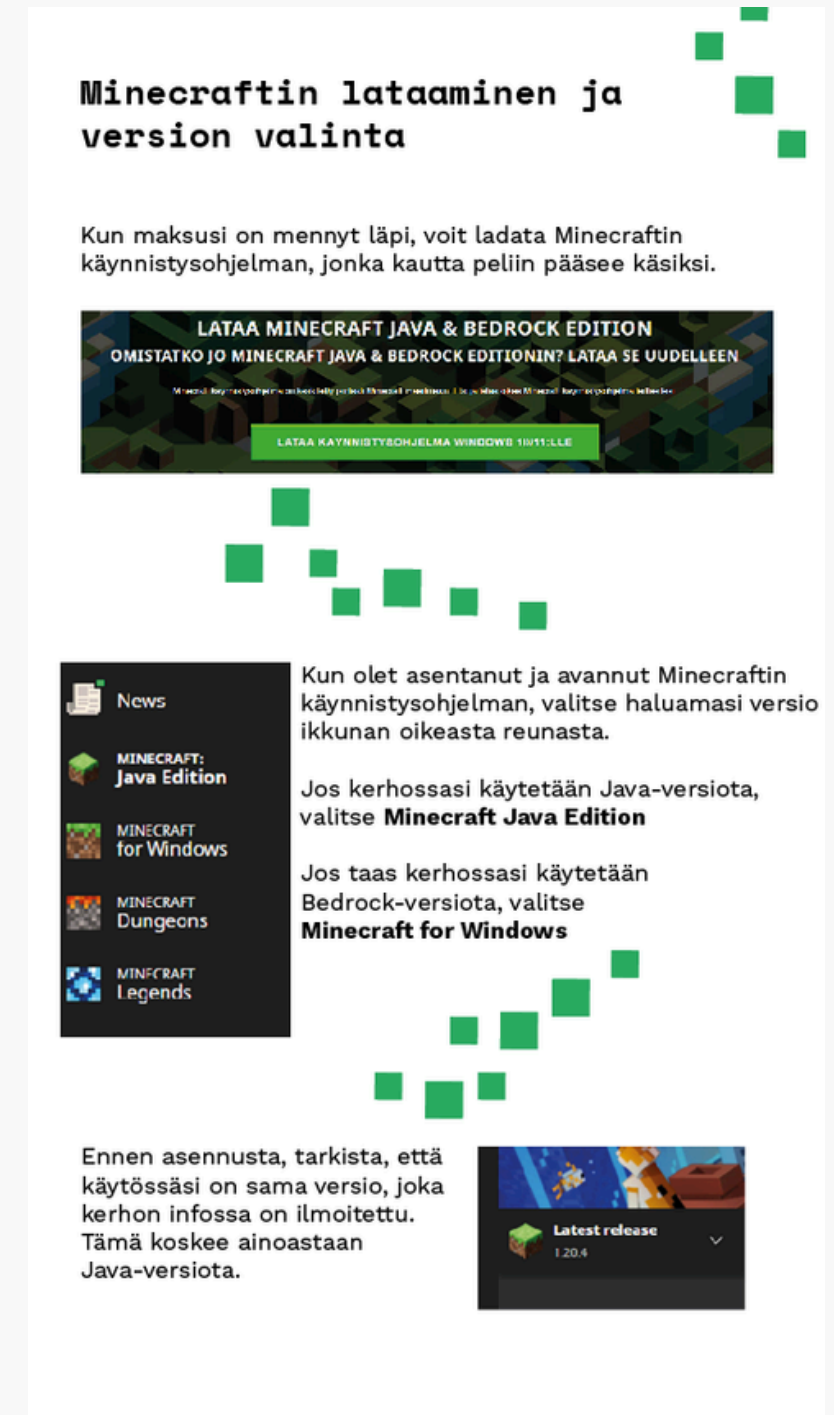
Kuva 23. Johdanto Minecraft-ohjeisiin.



Kuva 24. Minecraftin ostaminen 1.



Kuva 25. Minecraftin ostaminen 2.



Kuva 26. Minecraftin lataaminen.

Jos versio on väärä, voit vaihtaa sen helposti. Klikkaa ensin **Installations** -kohtaa ikkunan yläreunasta.

Tämän jälkeen, klikkaa **New installation** -painiketta.



Kun olet tässä valikossa, kirjoita **Version** -kohtaan "release". Tällöin näet ainoastaan vakaat versiot.

Löydettyäsi listasta haluamasi version, klikkaa **Create**-painiketta. Voit myös nimetä asennuksen, jotta löydät sen helpommin.



Jos kaikki sujui oikein, löydät luomasi asennuksen etusivun listasta. Klikkaa sitä ottaaksesi sen käyttöön.



Tämän jälkeen klikkaa **Install** -painiketta. Kun asennus on valmis, Minecraft aukeaa ja olet valmis!

Kuva 27. Minecraftin version valinta.

## SOGin Minecraft Java-serverille liittyminen

Kun Minecraft Java-Edition on asennettu ja käynnistetty, voit liittyä SOGIN serverille.



Jos haluat vaihtaa pelin kielen suomeksi, klikkaa **Options**-painikkeen vieressä olevaa pientä painiketta.

Etsi listasta Suomi, ja klikkaa **Done**.

Seuraavaksi, klikkaa **Moninpeli** (Multiplayer) -painiketta.



Jos Moninpeli-painike ei toimi, sinun on hyväksyttävä moninpeli Microsoft-tilin asetuksista. Seuraavasta osiosta löydät ohjeet!

Tämän jälkeen, etsi ruudun alalaidasta **Lisää palvelin** (Add Server) -painike.



Tätä kautta pääset tallentamaan serverin omalle listallesi, jotta löydät sen joka kerta helposti.

Kuva 28. SOGIN Minecraft-palvelimelle liittyminen 1.

Tässä ruudussa, kirjoita **Palvelimen osoite** (Server Address) -kohtaan **mc.sog.gg**.

Voit myös nimetä serverin, jotta tiedät mikä palvelin on kyseessä.



Kun olet valmis, klikkaa **Valmis**.

Jos kaikki sujui hyvin, löydät SOGIN serverin listaltasi. Tuplaklikkaa serveriä liittyäksesi peliin.

Mukavia pelihetkiä!



Kuva 29. SOGIN Minecraft-palvelimelle liittyminen 2.

## Minecraft-moninpelin salliminen

Jos Minecraft ei päästä lastasi pelaamaan moninpeliä, sinun on manuaalisesti sallittava moninpeli Microsoft-tilin asetuksista.

[Tästä](#) pääset asetuksiin.



Klikkaa tätä välilehteä.

**Moninpeliin liittyminen**  
Salli tai estä Xbox Live-moninpeliin liittyminen Xbox One-konsolissa.

Etsi listasta kohta **Moninpeliin liittyminen**, ja klikkaa **Salli**.

Klikkaa vielä **Lähetä**-painiketta, jotta asetukset tulevat käyttöön.



Käynnistä sitten vielä Minecraft uudelleen, jotta moninpelilupa tulee voimaan.

Kuva 30. Moninpelin salliminen Minecraftiin.



8

# Loppusanat

## 8.1. Reflektio

Opinnäytetyöprosessi oli opettavainen ja haastava. Sain projektista paljon irti ja huomasin oman ammatillisen kyvykkyyteni tämänkaltaisessa toimeksiantajan kanssa yhteistyössä toteutettavassa projektissa. Opin myös aiheen rajaamisen tärkeyden. Vaikka School of Gamingilla olisi ollut useita kehityskohteita, osasin rajata aiheen sopiviin raameihin. Sain prosessista paljon uutta kokemusta ja uusia näkökulmia muotoilulliseen ajatteluuni, sekä opin paljon uusia puolia minulle henkilökohtaisesti tärkeästä harrastuksesta eli pelaamisesta.

Suunnitteluprosessissa eteen tulleet haasteet, kuten haastateltavien rekrytointi, olen ottanut loistavina opettavina kokemuksina siitä, ettei muotoiluprosjekteissa kaikki aina etene täysin suoraviivaisesti. Monet muutokset lopputuotteen konseptointivaiheessa, kuten formaatin muuttaminen, muistuttavat tästä samasta asiasta.

Koen että lopputuote on onnistunut ja tarkoitusperiin verrattaessa toimiva ratkaisu. Käyttäjätutkimusdatalla oli erittäin suuri paino oppaan suunnittelussa, ja onnistuin siinä soveltamaan sopivasti sekä kvantitatiivista, että kvalitatiivista tutkimusmenetelmää. Opas onnistuu tuomaan ilmi selkeästi ja yksinkertaisesti jokaisen asian, mitä sillä yritetään viestittää.

Perehdytysmateriaalia tullaan vielä jatkojalostamaan, sillä koimme toimeksiantajan kanssa hyväksi tuoda esille School of Gamingin tarinallisuutta, ja kuinka kaikki esimerkiksi leireillä kerrotut tarinat sitoutuvat SOGIN omaan maailmaan, eli Sogversumiin. Oppaaseen on vielä lisättävä maininta SOGIN sallimasta ikäraajajoustosta, eli kuinka lapsi voi osallistua aikuisen valvonnassa kerhoihin, joissa pelataan korkeammalla ikäraajalla varustettuja pelejä.

## 8.2. Toimeksiantajan palaute

Toimeksiantaja on tyytyväinen lopputulokseen ja kokee, että opas sopii School of Gamingin brändiin sekä on avuksi uusille asiakkaille perehdytysvaiheen mahdollisissa haasteissa. Toimeksiantaja katsoo myös, että oppaan visuaalinen ilme on harmoniassa School of Gamingin brändin kanssa sekä tarjoaa lukijalle myös visuaalista apua perehdytysmateriaalia lukiessa. Visuaaliset elementit ovat toimeksiantajan mielestä toimivia myös symbolisella tasolla, sillä pelimaailma ja -kulttuuri ikään kuin koostuu hajanaisista pikseleistä, jotka eivät itsekseen välttämättä tarkoita mitään, mutta rakentavat yhdessä selkeän ja ymmärrettävän kuvan.

Toimeksiantaja kuvailee työpanostani ammattimaiseksi, suunnitelmalliseksi ja havainnointikykyiseksi. Onnistuin toimeksiantajan näkökulmasta hyödyntämään palvelumuotoilua ja suunnittelumenetelmiä vakuuttavalla tasolla. Toimeksiantaja piti erityisesti väliraportoinnista ja siitä, että pidin toimeksiantajan aina ajan tasalla prosessissa. Toimeksiantaja kokee myös, että suunnitteluprosessissa onnistuttiin astumaan asiakkaan saappaisiin, ja toteutuksessa on huomioitu sekä toimeksiantajan että asiakkaan toiveet, kuitenkin unohtamatta omaa muotoilullista ajattelua.

Toimeksiantaja kertoo, että Soggilaisen aloitusopas tullaan ottamaan aktiiviseen käyttöön. Tutkimustuloksia tullaan hyödyntämään uusien asiakassisältöjen sekä nettisivujen kehityksessä.



# Lähteet

# Kirjalliset lähteet

- British Design Council. 2024. The Double Diamond. Saatavissa: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/> Viitattu: 12.3.2024.
- Gustavsson J. 2017. Näkökulma: Videopelien demonisoijien pitäisi hengittää syvään ja ottaa peliohjain käteen. Saatavissa: <https://tekniikanmaailma.fi/nakokulma-videopelien-demonisoijien-pitaisi-hengittaa-syvaan-ottaa-peliohjain-kateen/> Viitattu: 28.3.2024.
- Hirvonen M, Kinnunen T, Åkermarck M. 2020. Saavutettava viestintä: yhteiskunnallista yhdenvertaisuutta edistämässä. Helsinki: Gaudeamus.
- Hänninen D. 2021. Muotoilumenetelmät haltuun: Palvelun tuotantokaavio. Edelläkävijät. Saatavissa: <https://www.edellakavijat.fi/blogi/muotoilumenetelmät-haltuun-palvelun-tuotantokaavio> Viitattu: 12.2.2024
- Kinnunen J, Tuomela M, Mäyrä F. 2022. Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia. Saatavissa: <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/144376> Viitattu: 13.1.2024.
- Maaß C, Rink I. 2020. Handbuch Barrierefreie Kommunikation. Frank & Timme GmbH. Saatavissa: [www.frank-timme.de](http://www.frank-timme.de) Viitattu: 21.2.2024.
- Mertala P, Salomaa S. 2018. Tietoista pelikasvatusta. Pelikasvattajan käsikirja 2. Pelikasvattajien verkosto. Saatavissa: <https://pelikasvatus.fi/tietoista-pelikasvatusta/> Viitattu: 16.11.2023.
- Newton S, Kemppainen V, Kälviäinen M, Turkka S. 2011. Käyttäjälähtöiset palvelut : Käytännön opas suunnittelijalle. Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulu. Saatavissa: <https://www.theseus.fi/handle/10024/38567> Viitattu: 15.1.2024.
- Pelikasvattajien verkosto. Info. Saatavissa: <https://pelikasvatus.fi/info/> Viitattu: 16.11.2023.
- Prami H, 2013, Palvelumuotoilua pienesti, Aalto-yliopisto. Saatavissa: <https://aaltodoc.aalto.fi/server/api/core/bitstreams/01a9a51d-9e6c-4b41-9c53-0d16b24b2c7d/content> Viitattu: 17.2.2024.
- School Of Gaming. Saatavissa: [fi.sog.gg](http://fi.sog.gg) Viitattu: 1.10.2023.
- Sitra. 2023. Megatrendikortit: Tunne tulevaisuutesi. Helsinki: Sitra.

# Kuvalähteet

**Kuva 1.** School of Gaming, 2024. School of Gamingin kerhoja. Viitattu: 15.11.2024. Saatavissa: [fi.sog.gg](https://fi.sog.gg)

**Kuva 6.** School of Gaming, 2024. School of Gamingin brändiohjeistus. Viitattu: 20.2.2024. Saatavissa rajoitetusti.


**Kuva 7.** School of Gaming, 2024. School of Gamingin brändiohjeistus. Viitattu: 20.2.2024. Saatavissa rajoitetusti.

**Kuvio 2.** Muunnelma. Maaß C, Rink I. 2020. Viestin saavutettavuuden lähtökohdat. Viitattu: 21.2.2024. Saatavissa: [www.frank-timme.de](http://www.frank-timme.de)

**Taulukko 1.** Muunnelma. Kinnunen J, Tuomela M, Mäyrä F. Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia. Viitattu: 13.1.2024. Saatavissa: <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/144376>







# Liitteet

# Liite 1 - Kyselylomake

## Kysely School of Gamingin kerhotoimintaan osallistuneille sekä heidän vanhemmilleen

### Ennen SOGia

Millaiset mielikuvat sinulla (vanhemmalla) oli verkko- ja videopeleistä ennen kuin lapsesi osallistui kerhotoimintaan SOGilla?

Millaisia pelejä lapsesi yleensä tykkää pelata?

Millaisia odotuksia sinulla oli SOGin kerhotoiminnasta?

### Alku SOGilla

Millaista SOGin kerhotoimintaan liittyminen oli? Mikä sujui hyvin, mikä huonosti?

Saitko sinä ja lapsesi tarpeeksi informaatiota tulevista kerhoista ja leireistä?

Mistä olisi voinut informoida paremmin?

Oliko informaation löytäminen helppoa?

### SOGin toiminta

Onko kerhotoiminta vaikuttanut lapsesi arkeen? Jos on, niin millä tavoin?

Onko näkemyksesi videopeleistä muuttunut?

**Lopuksi vielä sana vapaa! Tuleeko mieleen muita ajatuksia tai kommentteja?**

## Liite 2 - Haastattelurunko

1. Mistä kuulit School of Gamingistä?
2. Mistä kanavista löysit tietoa?
3. Kerro omin sanoin, millaista SOGilla aloittaminen mielestäsi oli tänä syksynä?
4. Onko lapsesi osallistunut kerhoihin, leireihin vai molempiin?
5. Koetko, että sinä ja lapsesi saitte tarpeeksi informaatiota kerhoista ja leireistä?
6. Mitkä asiat jäivät epäselväksi?
7. Mikä sujui erityisen hyvin?
8. Millä tavoin SOG on ollut yhteydessä sinuun tämän syksyn aikana?
9. Muita huomioita?