

Täytä lomake huolellisesti, puutteellisesti täytettyjä hakemuksia ei käsitellä. Vastaa hakemuslomakkeen kohtiin tiivistä ja täsmällisesti. Käytä vastaukseen kussakin kohdassa maksimissaan 1 000 merkkiä.

### Rahoituksen hakija

Hakijan nimi/Hankkeen hallinnoija (yritys/toimiala/tms.):

Osuuskunta Visia

### Hankkeen perustiedot

Hankkeen nimi:

HkiUnderSea

Hankkeen kokonaisaikataulu (kk.vvvv – kk.vvvv):

1.1.2018-31.5.2020

	2018	2019	2020
Innovaatorahastosta haettava rahoitus (euroa)	15 000€	3 000€	2 000€
Oma rahoitus (euroa)	1 500€	1 500€	
Muu rahoitus (euroa)	22 525€	2 975€	500€
<b>Yhteensä (euroa)</b>	<b>39 025 €</b>	<b>7 475 €</b>	<b>2 500 €</b>

### Hankkeen yhteistyökumppanit

**Yhteistyökumppanit Helsingin kaupungilla:**

Kaupunkiympäristön toimiala, ympäristöpalvelut

Kasvatuksen ja koulutuksen toimiala, kehittämisspalvelut

**Muut yhteistyökumppanit:**

Helen Oy (ja Helen Sähköverkko Oy)

Helsingin seudun ympäristöpalvelut (HSY)

Helsingin kaupungin liikennelaitos (HKL)

### Kuvaus hankkeesta [www.hel.fi/innovaatorahasto](http://www.hel.fi/innovaatorahasto) -sivulle

Hankkeessa kehitetään HkiUnderSea-niminen elämispeli, jossa pelaaja yksin tai pienryhmässä seikkailee Helsingin kaupunkiympäristössä liikkuen. Pelin aikana pelaaja saa tehtäviä, joita ratkomalla hän pääsee etenemään pelissä. Peliä pelataan mobiililaitteelle ladattavalla sovelluksella. Peliäikää on noin tunti.

Peli käsittelee ilmastonmuutosta. Pelissä pelaajat ottavat aikahypyn ilmastonmuutoksen muokkaamaan tulevaisuuteen tehtävien ja introvideoiden saattelemana. Pelin myötä pelaajat tutustuvat kokemuksellisesti ilmastonmuutoksen oletettuihin vaikutuksiin sekä keinoihin hillitä niitä.

Pelissä hyödynnetään julkista tilaa: kuviteltu tulevaisuus luodaan todelliseen kaupunkiympäristöön mobiiliapplikaation kautta nähtävän ja kuultavan mediasisällön avulla. Pelissä sovelletaan roolipelaamisesta sekä pakohuoneista, ongelmanratkaisutehtävistä ja geokätköilystä tuttuja menetelmiä sekä draamaa. Modernin mobiilipelisovelluksen avulla elämyksellisyys pystytään tuomaan uudelle tasolle.

Peli eroaa selkeästi muista opetuspeleistä: Peliä ei pelata luokkahuoneessa, vaan oikeassa kaupunkiympäristössä liikkuen. Eteneminen pelissä vaatii tiedon sijaan havainnointia, hoksaamista ja tiimityötä. Myöskään oppiminen ei tapahdu tietoa tuputtaen, vaan kokemuksen kautta oivaltaen ja innostuen.

Hankkeessa toteutettava peli suunnataan hanke aikana ensisijaisesti maksuttomaan opetuskäyttöön yläkouluikäisille, mutta se tarjoaa yhtäläillä myös vanhemmille pelaajille hauskan ja herättelevän pelikokemuksen. Hankkeessa luodaan pohja Visia Game Factory:n seikkailupelikonseptille, joka mahdollistaa vastaavanlaisten pelien luomisen eri teemoista ja eri paikkoihin, yhdistäen erilaisia kaupallisia toiminnallisuuksia, kuten mainontaa, haastekilpailuja, tuotesijoittelua ja tarjouksia. Näin ollen pelikonseptilla on taloudellista potentiaalia. Jatkossa sitä voidaan hyödyntää niin sähköisenä opetusmateriaalina kuin palveluna matkailijoille ja vapaa-ajan viettäjiä Suomessa ja kansainvälisestikin.

**Kuvaus hankkeen keskeisestä sisällöstä****Hankkeen kolme tärkeintä tavoitetta:**

Tavoite 1: Pääkaupunkiseudun kaikki yläkoululaiset voivat pelata ilmaiseksi ilmastonmuutosta käsittelevää laadukasta mobiilipeliä Helsingissä 1.10.2018 - 31.5.2020 välillä. Tavoitteena on edistää ymmärrystä ilmastonmuutoksen vaikutuksista ja siihen sopeutumisesta Helsingin kaupungissa.

Tavoite 2: Peliä pelanneiden pääkaupunkiseudun yläkoululaisten lukumäärä on yhteensä yli 20 000 oppilasta 31.5.2020 mennessä. Peliä voivat pelata kampanjamuotoisesti myös muut kaupunkilaiset. Peliprojektin viestintä tavoittaa suoraan vähintään 50 000 henkeä.

Tavoite 3: Uusi elämystuote, mobiilipeli nimeltä Hki UnderSea tarjoaa uudenlaisen tavan tutustua Helsinkiin. Tuote on myöhemmin levitettävissä uusiin lokaatioihin, toteutettavissa useina eri kieliversioina, ja pelille tehdään myös jatko-osia.

**Kuvaa lyhyesti mitä hankkeessa tehdään:**

Hankkeessa luodaan HkiUnderSea niminen mobiililaitteella kaupunkiympäristössä pelattava elämispeli, jonka aiheena on ilmastonmuutos. Lisäksi hankkeessa luodaan pelille kattava viestintä- ja markkinointiohjelma. Pelin näkyvyyteen panostetaan hankkeessa vahvasti. Viestinnän kohdejoukkona ovat ensisijaisesti pääkaupunkiseudun opettajat ja yläkoulun oppilaat sekä laajemmin mm. ympäristö- ja ilmastokasvatuksesta sekä pelikasvatuksesta kiinnostuneet yhteisöt. Viestinnän päätavoitteena on saada ensisijainen kohdejoukko tietoiseksi pelistä ja tätä kautta innostumaan pelaamaan. Lisäksi hankkeessa pyritään viestimään laajemmalle joukolle pääkaupunkiseudun asukkaita ja samaan mahdollisimman laaja joukko ihmisiä pelaamaan peliä. Tavoitteena on saada peli helsinkiläisten lisäksi myös kaupungissa vierailevien tietoisuuteen.

**Mitkä asiat hankkeessa luovat elinkeinoperustaa?**

Hankkeessa toteutetaan HkiUnderSea -peli, tuodaan se kaupunkilaisten tietoisuuteen ja luodaan samalla pohjaa muiden kaupunkitilaa hyödyntävien pelien toteuttamiselle (konseptin ja brändin rakennus). Hankkeessa luotava pelikonsepti on potentiaalisesti taloudellisesti menestyvä elämispalvelu kaupunkilaisille ja turisteille. Uutena palveluna ja palvelun luomina työpaikkoina pelikonsepti tukee Helsingin elinkeinoperustaa. Hankkeessa luodulla pelikonseptillä on potentiaalia myös kansainväliseen levitykseen.

**Mitkä asiat hankkeessa luovat osaamisperustaa?**

Hankkeessa sovelletaan nykyaikaista mobiilipelitekniikkaa ja pelillistämisen tuomia mahdollisuuksia opetuksessa sekä laajemmin kaupunkilaisten vapaa-ajan viihdykkeenä.

Hanke lisää ymmärrystä ja tietoisuutta ilmastonmuutoksen vaikutuksista kaupunkiin ja siihen sopeutumisesta.

**Millä tavalla hanke edistää innovaatiotoimintaa, yrittäjyyttä, yrityseskosysteemiä tai kokeilualustojen luomista?**

Peli tuotetaan yhteiskehittämishankkeena yritysten (Observis Oy, Osuuskunta Visia) ja julkisten toimijoiden kanssa (HSY, HKL, Helen, Helsingin kaupungin toimialat). Hankkeen ohjausryhmässä on edustaja kaikista yhteistyökumppaneista.

Hankkeessa hyödynnetään mobiilitekniikka ja pelillistämistä. Hankkeessa luodaan seikkailupelikonsepti, joka mahdollistaa vastaavanlaisten pelien luomisen eri teemoista. Pelikonseptiin on mahdollista yhdistää erilaisia toiminnallisuuksia, kuten mainontaa, haastekilpailuja, tuotesijoittelua ja tarjouksia. Pelikonseptilla on taloudellista potentiaalia. Sitä voidaan hyödyntää niin opetusmateriaalina kuin palveluna matkailijoille ja vapaa-ajan viettäjiille Suomessa ja kansainvälisestikin. Tarkoituksemme on luoda kokonainen peliperhe Helsinkiin sijoittuvia pelejä sekä jossain vaiheessa monistaa pelejä myös muihin kaupunkeihin. Suomi on opetuspelitekniikan kärkimaa: hankkeessa luodaan aivan uudenlainen oppimispelikonsepti tukemaan alan kasvua Helsingissä.

Ympäristöasioihin liittyy kasvava liiketoimintapotentiaali, mutta suurelta osin nämä liiketoimintamahdollisuudet ovat toistaiseksi hyödyntämättä. Hankkeessa luodaan ilmastonmuutosta käsittelevä mobiilipeli, mitä kautta voidaan muun muassa tarjota yhteistyötahoille konkreettinen tapa toteuttaa ympäristövastuutyötä. Samalla haluamme myös luoda positiivisen hanke-esimerkin, jossa ilmastoasiat yhdistyvät teknologian kärkiosaamiseen. Jatkossa pelikonseptia tullaan hyödyntämään muiden yhteiskunnallisten ilmiöiden ympärille kehitettävissä pelin jatko-osissa.

**Kuvaa lyhyesti hankkeen taustalla oleva ongelma, joka hankkeessa halutaan ratkaista:**

Yritykset ja kuluttajat ovat koko ajan entistä kiinnostuneempia ilmasto- ja ympäristöasioista. Tutkimukset kuitenkin osoittavat, että harva kuluttaja on kuitenkin valmis muuttamaan kulutuskäyttäytymistään. Yksi keskeisimmistä syistä tähän on tiedon puute. Tiedon puute on merkittävä syy myös yritysten hitauteen lähteä mukaan "ilmastobisnekseen".

Yhteiskunnassa ei täysin ymmärretä ilmastonmuutoksen potentiaalisia vaikutuksia. Sitoutuminen vähähiiliseen yhteiskuntaan vaatii laajaa yhteiskunnallista sitoutumista ja tekoja myös yksilötasolta. Peli auttaa uudella tavalla oivaltamaan ilmastonmuutoksen potentiaalisesti katastrofaalisia vaikutuksia.

**Nimeä ja kuvaa samaan teemaan liittyviä muita hankkeita ja kuvaa uuden hankkeen suhde niihin:**

Hankkeen suunnitteluvaiheessa olemme tavanneet mm. Sitran fasilitoimana muita ympäristöalan pelihankkeita toteuttavia tahoja. Mobiilipelitekniikka kehittyä kovaa vauhtia, mutta vastaavaa peliä ei ole tällä hetkellä markkinoilla, tai selvityksemme mukaan edes kehitteillä. Seuraamme tiukasti alan kehitystä, ja pyrimme täydentämään niin oppimispelien kuin vapaa-ajan seikkailupelien tarjontaa aivan uudella tavalla.

**Kuvaus hankkeen kulusta ja tuotoksista tarkemmin**

Hankkeen toimenpiteet vaiheittain	Vaiheen tuotokset	Vaiheen ajoitus (kk)	Vaiheen kustannus innovaatorahastosta (€)
vaihe 1: Suunnitteluvaihe <ul style="list-style-type: none"> <li>Sopimusneuvottelut yhteistyökumppanien kanssa</li> <li>Rahoitusneuvottelujen loppuun saattaminen</li> <li>Suunnittelutyöpajan suunnittelu ja toteutus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hankkeen rahoitus on koossa ja hanke voi alkaa</li> <li>Toteutettu hankekumppaneiden kanssa suunnittelutyöpaja</li> <li>Työpajan pohjalta projektisuunnitelma viilattu</li> </ul>	1.12.2017-31.1.2018	0 €
vaihe 2: Pelin kehittäminen <ul style="list-style-type: none"> <li>Pelin tarinan ja tehtävien luominen</li> <li>Sisältömateriaalien (videot, äänitteet) käsikirjoitus ja tilaus</li> <li>Teknisen suunnittelun tukeminen ja pelin alustalle "syöttäminen"</li> <li>Visuaalisen ilmeen suunnittelu ja tilaus</li> <li>Yksityiskohtaisen viestintä- ja markkinointisuunnitelman tekeminen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pelin sisältö on tuotettu</li> <li>Sisältö on 'syötetty' pelialustaan</li> <li>Pelille on luotu visuaalinen ilme</li> <li>Peli on valmis pelattavaksi</li> <li>Viestintä- ja markkinointisuunnitelma on valmis</li> </ul>	1.2.2018-31.7.2018	Vuonna 2018: 13 000 €
vaihe 3: Testaus oppilasryhmillä sekä tuotteen viimeistely <ul style="list-style-type: none"> <li>Testauksen valmistelu ja ohjatut testaukset</li> <li>Testausten taltiointi (palautteen kerääminen, markkinointivideon kuvaus) ja datan analysointi.               <ul style="list-style-type: none"> <li>Peliä testataan Helsingin kaupungin ilmiöpohjaisen oppimisen kokeilukoulujen oppilasryhmien kanssa</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Toteutettu suunnitelman mukaiset pelin testaukset</li> <li>Peli on viimeistelty oppilaiden palautteiden pohjalta</li> </ul>	15.8.2018-30.9.2018	Vuonna 2018: 2 000 €

<p>(yhteensä noin 100 oppilasta).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pelin viimeistely testauksen oppien mukaan</li> </ul>			
<p>vaihe 4: Valmiin tuotteen ylläpito, markkinointi ja käytön koordinointi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peli on pelattavissa 1.10.2018.</li> <li>Pelin ympärille toteutetaan viestintäkampanja Energiansäästöviikolle 10/2018.</li> <li>Kaikkien pääkaupunkiseudun yläkoulujen oppilaat saavat pelata peliä maksutta vähintään 31.5.2020 saakka.</li> <li>Pelin sisällön ja sovelluksen jatkokehitys</li> <li>Viestintä- ja markkinointitoimenpiteiden toteuttaminen suunnitelman mukaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peli HkiUnderSea on valmis pelattavaksi</li> <li>Peliä on markkinoitu suunnitelman mukaisesti</li> <li>Aloitetaan jatkokehitys ja levitys</li> </ul>	1.10.2018-31.5.2020	2019: 3 000 € 2020: 2 000 €

**Mitkä ovat hankkeen hyödyt hakijan kannalta? Miten hanke hyödyttää kaupunkia ja kuntalaisia?**

Hanke mahdollistaa Osuuskunta Visialle HkiUnderSea -pelin toteuttamisen ja sitä kautta luo pohjan muiden kaupunkitilaa hyödyntävien pelien toteuttamiseen niin teknisesti kuin pelien sisältöjen osalta. Pelit on pelien sisältöjen osalta helposti monistettavissa myös muissa kaupungeissa toteutettavaksi, joten niissä on mahdollisuus uuteen liiketoimintaan erilaisissa rakennettua ympäristöä hyödyntävissä yhteiskunnallisissa, pedagogisissa ja viihteellisissä peleissä.

Pelin sisältö tukee kaupungin strategista tavoitetta olla globaalien vastuun paikallinen edelläkävijä tuomalla ilmi ilmastonmuutoksen vaikutukset paikallisesti. Hankkeessa luodaan täysin uudenlainen peli Helsingin katukuvaan. Peliä voivat käyttää esimerkiksi oppilaitokset osana kestävän kehityksen opetusta tai yritykset osana kestävän kehityksen kolutusta tai vastuullisuustyötään. Hankkeessa viestitään täysin uudella tavalla ilmastonmuutoksen vaikutuksista Helsinkiin ja kaupunkilaisten elämään.

Peli käyttää kaupunkia alustana tavalla, joka on mahdollista myös muille toimijoille. Peli on uudenlainen tapa viettää vapaa-aikaa Helsingissä ja tutustua kaupunkiin. Kaupunkipelipilotin onnistuminen mahdollistaa myös erilaisten esimerkiksi kaupungin kulttuurihistoriasta kertovien pelien tai vaikkapa erilaisten kaupungin tapahtumien ympärille

rakennettavien pelien toteuttamisen. Peleihin voidaan lisätä myös elementtejä, joiden kautta paikalliset yritykset saavat niissä näkyvyyttä (mm. alennuskuponkeja, mainossisältöä). Erilaisten kaupunkiympäristöä alustana käyttävien pelien yleistyminen Helsingissä lisäisi kaupungin elämystarjontaa turisteille sekä lisäisi Helsingin mainetta korkeaa teknologiaa innovatiivisesti hyödyntävänä kaupunkina.

Edellä mainituin tavoin hanke lisäisi kokonaisuudessaan kaupungin osaamispohjaa, verotuloja ja tunnettuutta.

**Nimeä hankkeelle 2–4 tavoitteiden toteutumisen seurantamittaria. Mikä taho mittareita seuraa?**

**Tavoite 1: Pääkaupunkiseudun yläkoululaiset voivat pelata ilmaiseksi ilmastomuutosta käsittelevää laadukasta mobiilipeliä Helsingissä 1.10.2018 - 31.5.2020 välillä.**

Mittari: 1 laadukas peli pelattavissa yläkoululaisille

**Tavoite 2: Peliä pelanneiden pääkaupunkiseudun yläkoululaisten lukumäärä on yhteensä yli 20 000 oppilasta 31.5.2020 mennessä. Peliä voivat pelata myös muut kaupunkilaiset.**

Mittari: sovelluksessa peliin kirjautuneiden pelaajien tai peliryhmien henkilöiden lukumäärä

**Tavoite 3: Peliprojektin viestintä tavoittaa suoraan vähintään 50 000 henkeä**

Mittari: nettisivujen vierailijoiden määrä, pelille luotavien somekanavien tykkääjät/seuraajat, Facebook-tapahtumien osallistujien lukumäärä

**Tunnista kolme suurinta riskitekijää, jotka saattaisivat estää hankkeen tavoitteiden toteutumista.**

**Miten riskejä voidaan vähentää?**

Riski 1: Peli ei toimi teknisesti. Ennaltaehkäisy: Pelin tekninen alusta on huolellisesti valittu ja pelialustan toimittajan kanssa on tehty toiminnallisuuden ja jatkuvan kehitystyön takaava sopimus.

Riski 2: Markkinointi ei tavoita tavoiteltua määrää ihmisiä. Ennaltaehkäisy: Viestinnällinen aktiivisuus ja kumppaneiden viestintäkanavien hyödyntäminen. Erottuva viestintä, jonka toteuttaa viestinnän asiantuntija. Tuotteelle pyritään saamaan myös kattavaa mediahuomiota.

Riski 3: Peli ei houkuttele riittävästi pelaajia. Ennaltaehkäisy: Panostetaan viestintään ja markkinointiin vahvasti, kuten suunniteltua. Pelin testiryhmät hankitaan yhteistyössä kasvatuksen ja koulutuksen toimialan kanssa. Myös valmiin tuotteen markkinointia kouluihin toteutetaan yhteistyössä kasvatuksen ja koulutuksen toimialan kanssa.

**Miten hankkeen loputtua tuotokset viedään käytäntöön ja miten toiminta resursoidaan?**

Osuuskunta Visia vastaa pelin jatkokehittämisestä ja valmiin pelin ylläpidosta, markkinoinnista ja pelin käytön koordinoinnista. Pelin parissa työskentelee kolme Visian kestävän kehityksen ja ympäristökasvatuksen ammattilaista: Elina Harju, Elina Levula ja Anna Virolainen. Kaikilla hankkeen työntekijöillä on vahva hankehallinto-osaaminen ja Harju on lisäksi toiminut vuosia viestinnän ja markkinoinnin asiantuntijatehtävissä. Neuvottelut hankkeen jatkorahoituksesta (1.6.2020 alkaen) sekä pelikonseptin levittämisestä on jo aloitettu.

Hankkeen yhteistyökumppanit voivat hyödyntää peliä sekä sen viestinnällistä materiaalia omassa viestinnässään.

**Mitkä digitaaliset tuotokset julkaistaan avoimena datana ja missä (esim. Helsinki Region Infosharessa (HRI)) hankkeen päätyttyä?**

Hankkeessa ei ole tuotoksia, jotka voisi julkaista avoimena datana.

**Mitkä digitaaliset tuotokset jäävät julkaisematta avoimena datana ja onko tästä erikseen sovittu hankkeeseen sitoutuneen Helsingin kaupungin hallintokunnan kanssa (yhteyshenkilö kerrottava)?**

Hankkeen kumppaneiden kanssa on sovittu, että Osuuskunta Visialla säilyy oikeus hankkeessa luotuun pelisisältöön. Pelisovelluksen koodin omistaa Observis Oy, eikä Visialla ole omistusoikeutta sovelluksen koodiin. Pelisovellus on luotu hankkeen ulkopuolella eikä hankkeen rahoituksella merkittävästi kehitetä sovelluksen koodia.

**Rahoituksen hakijan tiedot**

**Y-tunnus:**

2620963-8

**Toimipaikka (osoite ja postinumero):**

Ruotutorpantie 28 F 00720 Helsinki

**Yhteyshenkilön nimi (hankkeen hankepäällikkö/vastuuhenkilö):**

Elina Harju

**Yhteystiedot (puhelinnumero ja sähköposti, joita saa julkaista):**

044-0335188 [elina.harju@visia.fi](mailto:elina.harju@visia.fi)

Sisältävätkö hakemus tai liitteet liike- tai ammattisalaisuuksia? Jos sisältävät, niin miltä osin?





HELSINGIN KAUPUNKI  
KAUPUNGINKANSLIA

INNOVAATORAHASTO  
HAKEMUS, UUSI HANKE  
2018

9 (6)

Eivät sisällä.

**Hankkeen organisointi****Johtoryhmän/ohjausryhmän kokoonpano (vähintään yksi edustaja Helsingin kaupungilta):**

Johanna Af Hällström , Helsingin kaupungin kaupunkiympäristön toimiala, ympäristöpalvelut  
Rauno Tolonen, Helen Oy  
Leena Young-Mikkonen, HSY  
Eeva Heckwolf, HKL

**Projektiryhmän kokoonpano (hankkeeseen palkattavat työntekijät tai muu työpanos/hankkeeseen käytettävä työaika kk/hlö sekä ostopalvelut):**

Elina Harju, koordinaattori  
Anna Virolainen, asiantuntija  
Elina Levula, asiantuntija

**Hankkeen hyväksyjä (toimialajohtaja tai keskushallinnossa osastonjohtaja/liikelaitoksen toimitusjohtaja) ja hyväksymispäivämäärä (koskee vain kaupungin toimialoja ja keskushallintoa):**

Ympäristöjohtaja Esa Nikunen 20.12.2017

**Hankkeen yhteistyökumppaniin liittyvät tiedot (ei koske kaupungin toimialoja ja keskushallintoa)****Hankkeeseen sitoutunut Helsingin kaupungin toimiala tai keskushallinnon toimija:**

Helsingin kaupungin kaupunkiympäristön toimiala, ympäristöpalvelut

**Sitoutumispäätöksen tekijä ja päivämäärä:**

Ympäristöjohtaja Esa Nikunen 20.12.2017

**Kaupungin yhteyshenkilön nimi ja yhteystiedot (puhelinnumero ja sähköposti):**

Ympäristötaloussuunnittelija Johanna af Hällström, [johanna.afhallstrom@hel.fi](mailto:johanna.afhallstrom@hel.fi), 09-31032044

**Millä tavalla yhteistyökumppani sitoutuu hankkeeseen kaupungin osalta (euroa/työmäärä)?**

Ympäristöpalveluiden edustaja(t) osallistuvat hankkeen ohjausryhmään sekä pelin suunnittelutyöpajaan (helmikuussa 2018).

**Miten hanke tukee kaupungin strategisia tavoitteita ja linjauksia tai olemassa olevaa kehitystä? Mitä valmiuksia hankkeen tulosten testaamiseen ja käyttöön ottamiseen organisaatiossa on? Onko resursseja työn ohjaamiseen varattu?**

Hanke tukee Helsingin kaupungin kaupunkistrategiaa ja siinä olevia päästövähennys- ja hiilineutraaliustavoitteita sekä lisää koululaisten ja ekotukihenkilöiden ilmasto-osaamista uuden ilmiöpohjaisen oppimisen kautta. Peli kehitetään erityisesti koululaisille ja Helsingin kasvatuksen ja koulutuksen toimiala on mukana testaamassa peliä.

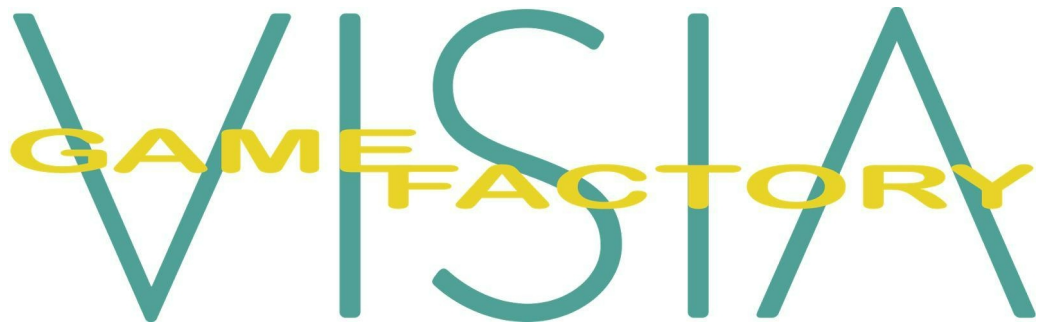
Onko yritys saanut valtiontukea tai muuta julkista tukea viimeisen kolmen verovuoden aikana?

Ei ole.

### Hankkeen rahoitus- ja kustannuserittelyt

Muu rahoittaja/rahoituskanava (nimi):	Myönnetty rahoitus (euroa)	Haettu rahoitus (euroa)	Haettu rahoitus varmistuu (pvm)
Helen Oy	10 000		
Helsingin seudun ympäristöpalvelut (HSY)	9 000		
Helsingin kaupungin liikenne (HKL)	7 000		
ELY-keskuksen avustus ympäristökasvatus- ja valistushankkeille		17 000	5/2018

Kuluerittely	Kokonaiskustannukset useampi vuotiselle hankkeelle (euroa) Ajalle:	Innovaatorahaston osuus (euroa)
<b>Palkkakulut,</b>	31 460 €	15 000€
joista palkan sivukuluja	n. 7 865 €	
<b>Matkakulut</b>	0€	0€
<b>Ostopalvelut,</b>	17 350 €	5 000€
joista asiantuntijapalveluita	0€	0€
<b>Hankinnat/investoinnit,</b>	0€	0€
joista koneiden ja laitteiden hankintamenoja	0€	0€
<b>Toimisto- ja vuokratkustannukset</b>	0€	0€
<b>Muut menot</b>	190€	0€
<b>Yhteensä</b>	<b>49 000€</b>	<b>20 000€</b>



# HkiUnderSea

**Elämispeli ilmastonmuutoksesta**

**Projektisuunnitelma**

## SISÄLLYSLUETTELO

<b>1 Tiivistelmä</b>	<b>2</b>
<b>2 Hankkeen tausta</b>	<b>3</b>
2.1 Ilmiöoppimista ilmastonmuutoksesta	3
2.2 Pokémon Go avasi uuden pelimaailman	4
2.3 Pelillistämällä vaikuttavuutta	4
<b>3 Hankkeen tavoitteet ja tulokset</b>	<b>4</b>
<b>4 Toimenpidesuunnitelma ja aikataulu</b>	<b>5</b>
<b>5 Hankekoordinaatio ja yhteistyökumppanit</b>	<b>6</b>
5.1. Hankekoordinaatio	6
5.2. Yhteistyöverkosto ja osallistava kehitystyö	6
<b>7 Hankkeen jatkuvuus sekä tulosten levitettävyyys ja hyödyntäminen</b>	<b>7</b>
<b>8 Pelin sisältö</b>	<b>8</b>
8.1. Tekninen toteutus	8
8.2. Pelin kulusta	8

## 1 Tiivistelmä

Hankkeessa kehitetään HkiUnderSea-niminen elämäspeli, jossa pelaaja yksin tai pienryhmässä seikkailee Helsingin kaupunkiympäristössä liikkuen. Pelin aikana pelaaja saa tehtäviä, joita ratkomalla hän pääsee etenemään pelissä. Peliä pelataan mobiililaitteelle ladattavalla sovelluksella. Peliäikää on noin tunti.

Peli käsittelee ilmastonmuutosta. Pelissä pelaajat ottavat aikahypyn ilmastonmuutoksen muokkaamaan tulevaisuuteen tehtävien ja introvideoiden saattelemana. Pelin myötä pelaajat tutustuvat kokemuksellisesti ilmastonmuutoksen oletettuihin vaikutuksiin sekä keinoihin hillitä niitä.

Pelissä hyödynnetään julkista tilaa: kuviteltu tulevaisuus luodaan todelliseen kaupunkiympäristöön mobiiliapplikaation kautta nähtävän ja kuultavan mediasisällön avulla. Pelissä sovelletaan roolipelaamisesta sekä pakohuoneista, ongelmanratkaisutehtävistä ja geokätköilystä tuttuja menetelmiä sekä draamaa. Modernin mobiilipelisovelluksen avulla elämyksellisyys pystytään tuomaan uudelle tasolle.

Peli eroaa selkeästi muista opetuspeleistä: Peliä ei pelata luokkahuoneessa, vaan oikeassa kaupunkiympäristössä liikkuen. Eteneminen pelissä vaatii tiedon sijaan havainnointia, hoksaamista ja tiimityötä. Myöskään oppiminen ei tapahdu tietoa tuputtaen, vaan kokemuksen kautta oivaltaen ja innostuen.

Hankkeessa toteutettava peli on suunnattu ensisijaisesti opetuskäyttöön yläkouluikäisille, mutta se tarjoaa yhtäläillä myös vanhemmille pelaajille hauskan ja herättelevän pelikokemuksen. Peliä on mahdollista hyödyntää opetuskäytön lisäksi vapaa-ajan vietteenä kaikenikäisille. Siitä on myös mahdollista kehittää vieraskielisiä versioita ja monistaa sitä uusiin sijainteihin.

Hanke toteutetaan yhteistyössä useiden kumppaneiden kanssa. Hankekumppanuudet esitellään tarkemmin kappaleessa 5.2.

Taulukko 1. Tiivistelmä tärkeimmistä tiedoista.

Perustiedot	
Hankkeen nimi	HkiUnderSea
Hankkeen koordinaattori	Osuuskunta Visia
Hankkeen yhteistyötahot	Helsingin kaupungin kaupunkiympäristön toimiala, ympäristöpalvelut Helsingin Seudun Ympäristöpalvelut (HSY) Helen Oy (ja Helen Sähköverkko Oy) Helsingin kaupungin kasvatuksen ja koulutuksen toimiala Helsingin kaupungin liikennelaitos (HKL)
Hankkeen aikataulu	1.1.2018–31.5.2020
Hankkeen budjetti	49 000 euroa

## 2 Hankkeen tausta

### 2.1 Ilmiöoppimista ilmastonmuutoksesta

Opetussuunnitelmien uudistuksen keskeisenä tavoitteena on ollut vahvistaa oppilaan aktiivisuutta. Oppilaan kokemukset, tunteet, kiinnostuksen kohteet ja vuorovaikutus toisten kanssa luovat pohjaa oppimiselle. Yksi opetussuunnitelman keskeisimmistä teemoista on laaja-alainen ilmiöoppiminen. Ilmiöpohjaisessa oppimisessä lähdetään todellisen maailman ilmiöistä, joihin tutustutaan aidossa kontekstissa, oppiainerajat ylittäen.

Ympäristökasvatuksessa pyritään tarjoamaan innostavia oppimisen ja toimimisen kokemuksia, jotka tukevat ymmärrystä ja halua toimia ympäristön puolesta. Opetuksen tehtävä on luoda edellytyksiä kestäväälle kehitykselle. Tärkeänä työvälineenä maailmanlaajuisessa yhteistyössä kohti kestävää tulevaisuutta ovat YK:n kestävä kehityksen tavoitteet ja niiden ympärille rakennettu toimenpideohjelma, Agenda 2030.

Jännittävän digitaalisuutta hyödyntävän pelielämyksen avulla kuviteltua todellisuutta käsitellään uudella tavalla: Peli tuo monimutkaisen ilmiön, ilmastonmuutoksen, konkreettisemmaksi, itse koettavaksi ja siten ymmärrettäväksi. Näin pelin sisältämä tieto on helposti sisäistettävää ja herättää paremmin halua syventää tietämystä ja toimia. Tietoa maailmassa on paljon, mutta lisää ymmärrystä ja tekoja kaivataan.



## 2.2 Pokémon Go avasi uuden pelimaailman

Pokémon Go -peli rantautui Suomeen syksyllä 2016, ja siitä tuli nopeasti huippusuositettu ajanviettotapa kaikenikäisille pelaajille osoittaen pelien potentiaalin liikuttaa ihmisiä todellisissa ympäristöissä kotisohvalta pelaamisen sijaan.

Suomi on todelliseen ympäristöön linkittyvän mobiilipeliteknologian edelläkävijämaa. Suomessa on kehitetty tällaista peliteknologiaa jo vuosia, mutta tekniikkaan perustuvia pelejä on markkinoilla vasta muutamia. Nyt tekniikka ja pelaajamarkkinat ovat valmiita tällaisten pelien nopeaan yleistymiseen. (Lisää hankkeessa luotavan pelin teknisestä toteutuksesta kappaleessa 8.1.)

## 2.3 Pelillistämällä vaikuttavuutta

Pelillistäminen on tehokas keino tutustuttaa pelaajat uusiin asioihin ja lisätä tietoisuutta eri aihealueista kiinnostavasti ja havainnollistavin keinoin. Pelillistäminen sopii laajalle kohderyhmälle, sillä tutkimuksen mukaan 98,5 % suomalaisista pelaa ainakin jotain peliä.

Pelaamisessa yhdistyvät aktiivinen oma tekeminen, omien valintoja tekeminen ja niiden seuraukset. Pelillisessä oppimisessa pelaajasta tulee aktiivinen ja osallistuva toimija. Peleissä motivoivina tekijöinä ovat edistyminen ja välitön palaute. Yhdistämällä peliin erilaista mediaa kuten digitaalista mediaa ja audiovisuaalisuutta, pelikokemuksen elämyksellisyys ja vaikuttavuus paranee. (Lähde: Jutta Virolainen, Kulttuuriosallistumisen muuttuvat merkitykset, Cuporen verkkojulkaisuja 26. Arto Lindholm (toim.), Ei-kävijästä osalliseksi, Humak 2015.)

## 3 Hankkeen tavoitteet ja tulokset

**Tavoite 1: Pääkaupunkiseudun yläkoululaiset voivat pelata ilmaiseksi ilmastonmuutosta käsittelevää laadukasta mobiilipeliä Helsingissä 1.10.2018 - 31.5.2020 välillä.**

Mittari: 1 laadukas peli pelattavissa ilmaiseksi

Hankkeessa kehitetään 1.10.2018 mennessä jännittävä, herättelevä ja oivaltava älypuhelimella pelattava elämispeli sekä peliin liittyvät tukipalvelut (mm. pelin ohjeistuksen ja varausjärjestelmän sisältävät nettisivut, kattava viestintä- ja markkinointityö).

Peli tukee vaikuttavaa ympäristökasvatusta ja laaja-alaista ilmiöoppimista ilmastonmuutoksesta. Pelikokemuksen myötä ilmastonmuutoksesta tulee pelaajille helpommin lähestyttävä ja jopa toimintaan innostava teema.

Kehitystyön jälkeen peli on pelattavissa ilmaiseksi pääkaupunkiseudun yläkoululaisille 31.5.2020 asti.

**Tavoite 2: Peliä pelanneiden pääkaupunkiseudun yläkoululaisten lukumäärä on yhteensä yli 20 000 oppilasta 31.5.2020 mennessä.**

Mittari: sovelluksessa peliin kirjautuneiden pelaajien tai peliryhmien henkilöiden lukumäärä

Tavoitteena on, että peliä pelaa hankkeen aikana yhteensä vähintään 20 000 oppilasta, mikä vastaa karkeasti Helsingin, Vantaan ja Espoon 7.-10.-luokkalaisten koululaisten määrää lukuvuodessa.

Pelin teknologia ei rajoita pelaajamäärää, mutta laadukkaan pelikokemuksen takaamiseksi peliä voi pelata kerrallaan maksimissaan noin 30 hengen luokka tai muu ryhmä. Tämän rajoitus huomioiden kouluaikojen puitteissa peliä pystyisi pelaamaan ongelmitta noin 23 000 oppilasta per lukuvuosi. Lisäksi peliä on mahdollista hyödyntää muille kohderyhmille myös iltaisin, viikonloppuisin ja loma-aikoina. Peliä voivat täten pelata myös lukiolaiset, pääkaupunkiseudun ulkopuoliset yläkoululaiset sekä muut kaupunkilaiset. (Tarkemmin tästä kappaleessa 7.)

**Tavoite 3: Peliprojektin viestintä tavoittaa suoraan vähintään 50 000 henkeä**

Mittari: nettisivujen vierailijoiden määrä, pelille luotavien somekanavien tykkääjät ja seuraajat, Facebook-tapahtumien osallistujien lukumäärä

Viestinnällä on tärkeä rooli hankkeessa. Viestinnän kohdejoukkona ovat ensisijaisesti pääkaupunkiseudun opettajat ja yläkoulun oppilaat sekä laajemmin mm. ympäristö- ja ilmastokasvatuksesta sekä pelikasvatuksesta kiinnostuneet yhteisöt.

Viestinnän päätavoitteena on saada kohdejoukko tietoiseksi pelistä ja tätä kautta innostumaan pelaamaan. Toissijaisesti hankkeessa pyritään viestimään laajemmalle joukolle pääkaupunkiseudun asukkaita ja samaan heitä pelaamaan peliä kampanjaluonteisesti. (Ks. tarkemmin kohdasta 7.)

## 4 Toimenpidesuunnitelma ja aikataulu

Hanke toteutetaan ajalla 1.12.2017–31.5.2020.

Toimenpide 1: Suunnitteluvaihe 1.12.2017-31.1.2018

- Sopimusneuvottelut yhteistyökumppanien kanssa
- Rahoitusneuvottelujen loppuun saattaminen
- Suunnittelutyöpajan suunnittelu ja toteutus

Toimenpide 2: Pelin kehittäminen 1.2.2018-31.7.2018

- Pelin tarinan ja tehtävien luominen
- Sisältömateriaalien (videot, äänitteet) käsikirjoitus ja tilaus
- Teknisen suunnittelun tukeminen ja pelin alustalle "syöttäminen"
- Visuaalisen ilmeen suunnittelu ja tilaus
- Yksityiskohtaisen viestintä- ja markkinointisuunnitelman tekeminen

Toimenpide 3: Testaus oppilasryhmillä sekä tuotteen viimeistely 15.8.2018-30.9.2018

- Testauksen valmistelu ja ohjatut testaukset
- Testausten taltiointi (palautteen kerääminen, markkinointivideon kuvaus) ja datan analysointi.
  - Peliä testataan Helsingin kaupungin ilmiöpohjaisen oppimisen kokeilukoulujen oppilasryhmien kanssa (yhteensä noin 100 oppilasta).
- Pelin viimeistely testauksen oppien mukaan
- Viestintä- ja markkinointitoimenpiteiden toteuttaminen suunnitelman mukaan

Toimenpide 4: Valmiin tuotteen ylläpito, markkinointi ja käytön koordinointi  
1.10.2018-31.5.2020

- Peli on pelattavissa 1.10.2018.
- Pelin ympärille toteutetaan viestintäkampanja Energiansäästöviikolle 10/2018.
- Kaikkien pääkaupunkiseudun yläkoulujen oppilaat saavat pelata peliä maksutta vähintään 31.5.2020 saakka.
- Pelin sisällön ja sovelluksen jatkokehitys
- Viestintä- ja markkinointitoimenpiteiden toteuttaminen suunnitelman mukaan

## 5 Hankekoordinaatio ja yhteistyökumppanit

### 5.1. Hankekoordinaatio

Osuuskunta Visia on vuonna 2014 perustettu kestävän kehityksen asiantuntijoiden työosuuskunta. Visian asiakkaina ovat olleet mm. Helsingin seudun ympäristöpalvelut, Helsingin kaupungin liikennelaitos ja Helsingin ympäristökeskus. Visian palveluita ovat muun muassa Ekokompassi-ympäristöjärjestelmän neuvonta ja auditoinnit, luennot, hankevalmistelut, selvitykset, työpajat ja raportoinnit. Visian verkkosivut: [www.visia.fi](http://www.visia.fi).

Osuuskunta Visia vastaa pelin kehittämisestä ja valmiin pelin ylläpidosta, markkinoinnista ja pelin käytön koordinoinnista. Hankkeessa työskentelee kolme Visian kestävän kehityksen ja ympäristökasvatuksen ammattilaista: Elina Harju, Elina Levula ja Anna Virolainen.

Elina Harju ja Anna Virolainen ovat Tabletkoulu Oy:n oppikirjailijoita. Elina Harju toimii ympäristökasvatuksen edistämistehtävissä Suomen Ympäristökasvatus Oy:llä. Harjulla on myös kokemusta niin IT-alalta kuin monipuolisista viestintä- ja markkinointitehtävistä. Elina Levula on kokenut ympäristöalan kehittämishankkeiden vetäjä ja toiminut mm. pääministerin kestävän kehityksen toimikunnan jäsenenä. Anna Virolainen on ympäristö- ja kiertotalousasiantuntija laajalla työkokemuksella edunvalvonta- ja kehittämistehtävistä Suomesta ja mm. Brysselistä.

Kaikki hankkeen työntekijät ovat erittäin kokeneita hankehallinnoinnin ja projektityön ammattilaisia.

Visian verkkosivut: [www.visia.fi](http://www.visia.fi).

## 5.2. Yhteistyöverkosto ja osallistava kehitystyö

Hanke toteutetaan yhteistyössä useiden kumppanien kanssa. Yhteistyökumppanit osallistuvat hankkeen rahoittamiseen, pelin kehittämiseen sekä valmiin pelin markkinointiin ja viestintään. Yhteistyökumppanit voivat hyödyntää peliä omassa ympäristö- ja ilmastoneuvontatyössään sekä -viestinnässään.

Alla on esitetty hankkeen suunnitellut kumppanit

- Helsingin kaupungin kaupunkiympäristön toimiala (hakijakumppani Innovaatorahasto hakemuksessa)
- Helsingin kaupungin opetuksen ja koulutuksen toimiala
- Helen Oy
- Helsingin Seudun Ympäristö (HSY)
- Helsingin Kaupungin Liikennelaitos (HKL)

Lisäksi hankekumppanuus neuvottelut ovat kesken Espoon ja Vantaan sivistystoimi-yksikköjen kanssa. Näiden yhteistyökumppanien lisäksi hankkeesta on keskusteltu useiden muiden alan huipputoimijoiden sekä järjestöjen kanssa, jotka tullaan kutsumaan hankkeen suunnittelutyöpajaan ideoimaan peliä. Näitä ovat mm. Baltic Sea Action Group ja Sitra.

## 7 Hankkeen jatkuvuus sekä tulosten levitettävyys ja hyödyntäminen

Erillisillä kampanjoilla ja tempauksilla voidaan peli tuoda myös muiden kuin yläkoululaisten tietoisuuteen ja pelattavaksi. Käyttäjäkunnan laajentaminen (kouluaikojen ulkopuolella) on teknisesti mahdollista, mutta siitä koituvat lisäkulut, kuten lisäviestintätoimet eivät kuulu tässä suunnitelmassa esittämäämme budjettiin. Uusista kampanjoista ja tempauksista keskustellaan erikseen (uusien) yhteistyötahojen kanssa, ja pelin kohderyhmän laajentamista varten tullaan tavoittelemaan lisärahoitusta.

Viestinnällä on tärkeä rooli hankkeessa. Hankkeesta viestitään aktiivisesti mm. sosiaalisessa mediassa sekä mediatiedoittein, millä pyritään saamaan näkyvyyttä paikallisessa ja valtakunnallisessa mediassa sekä laajempaa sosiaalisen median näkyvyyttä. Myös yhteistyökumppanit hyödyntävät peliä omassa viestinnässään.

Viestinnän kohdejoukkona ovat ensisijaisesti pääkaupunkiseudun opettajat ja yläkoulun oppilaat, mutta hankkeessa pyritään viestimään myös laajemmin pääkaupunkiseudun asukkaille ja saamaan heitä pelaamaan peliä kampanjaluonteisesti. Viestinnällä tavoitellaan myös laajempaa näkyvyyttä pelille sekä sen teemalle, ilmastonmuutokselle.

Peli kehitetään yhteistyössä yhteistyökumppaneiden kanssa. Hankekumppaneiden avulla voidaan varmistaa hankkeelle asetettujen tavoitteiden saavuttaminen. Helsingin kaupungin opetuksen ja koulutuksen toimialalla on suora yhteys opettajiin ja oppilaisiin, ja peli voidaan ottaa osaksi HSY:n ja Helenin olemassa olevia ympäristökasvatus ja -neuvontapalveluita.

Hankkeessa toteutettavaa pelikonseptia on mahdollista hyödyntää vastaavanlaisissa hankkeissa, toteutettaessa seikkailupelejä eri kohderyhmille, eri sijainneissa ja erilaisten pelitarinoiden ympärille. Pelikonseptin skaalautuvuus mahdollistaa tällaisen yhteiskunnallisesti vaikuttavan seikkailupelaamisen paisumisen ilmiöksi, joka tavoittaa erittäin suuren määrän ihmisiä ja voi kasvaa laajalle levittäytyväksi ja vakiintuneeksi toimintamalliksi innostaa ihmisiä kokemaan yhteiskunnallisia ilmiöitä uudella tavalla. Vieraskieliset peliversiot mahdollistavat myös vaikkapa turistien pelaamisen.

Hankesuunnitelma sekä budjetti sisältävät pelin ylläpidon 31.5.2020 asti. Neuvottelut pelin ylläpidosta ja jatkokehittämisestä 31.5.2020 jälkeiselle ajalle aloitetaan viimeistään pelin valmistuttua.

## 8 Pelin sisältö

### 8.1. Tekninen toteutus

Peliä pelataan X-Routes-mobiilisovelluksella, joka on suomalaisen IT-yrityksen Observis Oy:n ([www.observis.fi](http://www.observis.fi)) kehittämä pelisovellus. X-Routes-sovellus on vuosien kehitystyön tulos. Se hyödyntää nykyaikaista mobiilipelitekniikkaa, kuten GPS-paikannusta. X-Routes on ilmaiseksi ladattavissa Google Play Storesta sekä Applen AppStoresta. Peli toimii kaikilla Android ja iOS käyttöjärjestelmiä käyttävillä mobiililaitteilla.

Osuuskunta Visia vastaa pelin käsikirjoittamisesta ja sisällön tuottamisesta. Visia luo itse seikkailupelin Observis Oy:n luomalla X-desinger-työkalulla, jolla voidaan tehdä X-routes-sovellukseen pohjautuvia seikkailupelejä. Vastaavanlaista sovellusta ja työkalua ei ole tarjolla millään muulla yrityksellä.

Osuuskunta Visian ja Observis Oy:n välillä on yhteistyösopimus.

### 8.2. Pelin kulusta

Pelin juoni ja vihjeet hyödyntävät vahvasti draamaa, mutta pelin tarina johdattaa synkästä tulevaisuuskuvasta optimistisempaan suuntaan: Peli tuo esille myös yhteiskunnan onnistumisia, ja mahdollisuuksia vaikuttaa positiivisesti tulevaisuuteen.

Aloitat seikkailun Hakaniemen torilta. Tavoitteenasi on suorittaa peli, joka koostuu erilaisista tehtävistä, joita selvittämällä pääset etenemään pelissä. Tehtävien ratkaisemista varten saat erilaisia vihjeitä joko videona, todellisena kaupunkiympäristöstä tai muulla keinoin. Pelissä eteneminen vaatii liikkumista kaupunkiympäristössä noin kilometrin säteellä alueella, jonne peli maalaillee fiktiivisen tulevaisuuden maiseman.

Peliaikaa on 60 minuuttia, jona aikana pelaajan tai pelaajaryhmän tavoitteena on selvittää tarinan haaste. Tarvittaessa pelaaja pystyy pyytämään lisävihjeitä edetäkseen. Vihjeiden käyttäminen kuitenkin vähentää loppupisteitä.

Haaste (introvideon muodossa):

*On vuosi 2070. Helsinkiin on jälleen iskemässä hirmumyrsky, Super-Trombi. Super-Trombin edellä on saapunut ukkosmyrskyjä, jotka ovat vahingoittaneet tietoliikennejärjestelmiä ja kaupungin energiantuotanto ja -jakelujärjestelmää. Ihmiset alkavat hätäntyä.*

*Super-Trombiin liittyy myös poikkeuksellisen kovien tuulien nostattamia hyökyaaltoja. Aallot tulevat rikkomaan aallonmurtajat, nostamaan veden pintaa ja tulvimaan metrotunneleihin. Alueelle on annettu varoitus.*

*Suurin osa ihmisistä on nyt paennut kaupungista, osa on kiivennyt korkeille paikoille. Osa on kuitenkin paennut metrotunneleihin, jotka on varustettu väestönsuojiksi lisääntyneiden lämpöaaltojen, luonnonkatastrofien aiheuttamien levottomuuksien ja hirmumyrskyjen varalle.*

*Hakaniemen metrotunnelin väestönsuoja uhkaa tulvia, mutta sähköjärjestelmän ongelmien vuoksi varoitusviestintä on epäonnistunut ja sinne on paennut kymmeniä ihmisiä. Suojan sähköovet ovat jumiutuneet, ja he ovat vaarassa hukkaa.*

*Tehtävänänne on pelastaa metrotunneliin loukkuun jääneet ihmiset – ja itsenne. Myrsky lähenee ja veden pinta nousee hurjaa vauhtia. Kiiruhtakaa jo!*

Esimerkki, ETENEMISVIHJE (videon muodossa):

*Vuonna 2020 perustettu ilmastotuomioistuin on määrännyt useille ilmastotutkijoille vankilatuomioita väärän tiedon levittämisestä. Aktivistien mukaan tutkijat olivat vääristelleet tutkimustuloksiaan rahapalkkioita vastaan. Tutkijat väittävät palkkioita maksaneiden öljy-yhtiöiden kiristäneen heitä ja uhkailleen heidän perheitään. Tuomioistuin ei uskonut. He istuvat vangittuina siellä, missä suomen isä kohtaa itäisen kirkon miehen. Siirry kohteeseen.*

VIHJE: Videon loputtua näyttöön ilmestyy sanavihje: *Korkeaa ja joillekin pyhää. Kuinka monta askelmaa vie kadulta tuomion selliin.*

**PÄÄTTELYÄ JA TOIMINTAA:** Päättelet annettujen vihjeiden perusteella, mitä sinun tulee tehdä seuraavaksi. Päädyt Kallion kirkolle (Agricolan kadun ja Itäisen Papinkadun kulmalla, ylhäällä mäellä). Vihjeiden perusteella päädyt laskemaan kirkon rappusten määrän. Syötät luvun sovellukseen. Jos vastaus on oikein, saat seuraavan vihjeen.

**LISÄVIHJE:** Jos vastaat väärin saat vielä kuvavihjeen.

**ETENEMISVIHJE (videon muodossa):** Seuraava vihje esitetään lauseena: *Luo katseesi kohti sivistystä yli metsän kuninkaan ja vanhan Suomen käskynhaltijan. Siirry kohteeseen.*

**PÄÄTTELYÄ JA TOIMINTAA:** Päädyt Kallion kirjastoon (Karhupuiston ja Fleminginkadun takana). Peli tunnistaa sijaintisi ja antaa seuraavan viestin saapuessasi Kallion kirjastolle.

VIDEO: *Entinen Kallion kirjasto on muunnettu ilmastopakolaisten majapaikaksi. Heitä on Suomessa miljoonia. Lisää saapuu koko ajan. Pakolaiskodin talonmies on lyönyt rakennuksen oikean etunurkan kulmatiilestä kulman irti aina talon asukasmäärän ylittäessä uuden kymmenyksen. Tänään viimeinenkin tiili aivan katonrajassa menetti kulmansa.*

VIHJE: Videon loputtua näyttöön tulee sanavihje: *Kuinka paljon asukkaita on?*

LISÄVIHJE: Jos vastaat väärin saat vielä kuvavihjeen.

PÄÄTTELYÄ JA TOIMINTAA: Vastauskoodiksi syötetään seinän päällekkäisten kulmatiilien lukumäärä kerrottuna kymmenellä. (Tiiliä on 29.)

Liite 2: Rahoitussuunnitelma ja kustannusarvio		
<b>Rahoitussuunnitelma, 2,5 vuotta</b>		<b>49 000 €</b>
Osuuskunta Visia		3 000 € oma rahoitus työpanoksena *riippuu muusta rahoituksesta
Helsingin kaupunki, kasvatuksen ja koulutuksen toimiala		0 € tukiorganisaatio
Helen Oy		10 000 € myönnetty
HSY		9 000 € myönnetty
HKL		7 000 € myönnetty
Joukkorahoituskampanja		0 € toteutetaan tarvittaessa 4-6/2018
<b>Helsingin kaupungin innovaatorihasto</b>		<b>20 000 € haetaan 12/2017</b>
<b>Kustannusarvio, 2,5 vuotta</b>		<b>49 000 €</b>
	<b>Vuonna 2018</b>	<b>39 025 €</b>
	<b>Innovaatorihaston osuus, 2018</b>	<b>15 000 €</b>
	<b>Vuonna 2019</b>	<b>7 475 €</b>
	<b>Innovaatorihaston osuus, 2019</b>	<b>3 000 €</b>
	<b>Vuonna 2020</b>	<b>2 500 €</b>
	<b>Innovaatorihaston osuus, 2020</b>	<b>2 000 €</b>
<b>1. Henkilöstökustannukset</b>		<b>31 460 € Innovaatorihaston osuus 15 000€</b>
*Henkilöstökulut laskettu tuntihinnalla 65 € / tunti sisältäen kaikki henkilösivukulut sekä matkakulut.		65 € / h
**Hankkeen työtunnit eivät sisällä hankkeen valmistelutöitä ennen hankkeen varsinaista starttia. Tämä huomioitu korottavana tekijänä tuntihinnassa.		
***Henkilötyökuukausi laskettu työajalla 152 h / kuukausi.		
***Työtunnit jakautuvat kolmen työntekijän kesken.		
<b>Työtunteja</b>		<b>484 h / hanke</b>
<b>Työkuukausia</b>		<b>3,18 henkilötyökuukautta</b>
Koordinaattori: Elina Harju (55 % hankkeen työtunneista)		1,75 55 %
Asiantuntija 1: Anna Virolainen (25 % hankkeen työtunneista)		0,80 25 %
Asiantuntija 2: Elina Levula (20 % hankkeen työtunneista)		0,64 20 %
<b>2. Palvelujen ostot</b>		<b>17 350 € Innovaatorihaston osuus 5 000€</b>
*Ostojen hinnat ilmoitettu ALV:ittomina, koska ostojen ALV. ei ole osuuskunnalle lopullinen kulu.		
<b>3. Muut kulut: Työpajan tarjoilut</b>		<b>190 € Innovaatorihaston osuus 0€</b>
*työpajan tila yhteistyökumppanilta		
<b>Toimenpidekohtainen erittely yllä esitetyille kuluille</b>		
<b>1.1.2018-31.1.2018</b>		
<b>Toimenpide 1: Suunnitteluvaihe</b>		<b>3 115 €</b>
<b>Henkilöstökustannukset</b>	h	
Työtunnit yht.	45	2 925 €
Hankkeen starttaus ja suunnittelutyöpajan valmistelut	25	
Työpajan toteutus (2 fasilitoijaa) ja purku	20	
<b>Työpajan tarjoilut</b>		<b>190 €</b>
<b>1.2.2018-31.7.2018</b>		
<b>Toimenpide 2: Pelin kehittäminen</b>		<b>27 435 €</b>
<b>Henkilöstökustannukset</b>	h	
Työtunnit yht.	209	13 585 € Innovaatorihasto 9 500€
Graafisen ilmeen suunnittelu ja tilaus	25	
Pelin tarinoiden luonti ja pelin sisältöjen käsikirjoitus	79	
Teknisen suunnittelun tukeminen ja pelin alustalle "syöttäminen"	45	
Pelin markkinointi- ja viestintätoimet (sis. suunnitelmien tekeminen; sosiaalisen median sivustojen pystyttäminen)	25	
Hankehallinto (sis. hankkeen taloushallinto)	35	
<b>Ostopalvelut</b>		<b>13 850 € Innovaatorihasto 3 500€</b>
Tavaramerkkkaus		350 €
Graafinen ilme, logo, markkinointimateriaalit		2 500 €
Verkkosivut (sis. pelin sivuston pystytys ja pelin ilmoittautumisjärjestelmä)		3 500 €
Pelin sisältö materiaalit (videot, kuvat, ääni)		7 500 €
<b>15.8.2018-30.9.2018</b>		
<b>Toimenpide 3: Testaus oppilasryhmillä sekä tuotteen viimeistely</b>		<b>8 475 €</b>
<b>Henkilöstökustannukset</b>	h	
Työtunnit yht.	115	7 475 € Innovaatorihasto 2 000€
Valmistelut	20	
Ohjattu testaus	30	
Testausten taltiointi (palautteen kerääminen) ja jälkikasittely (analysointi)	20	
Markkinointi ja viestintätoimet (sis. suunnitelmien mukaiset toimet, mm. kick-off-tapahtuman valmistelut, Energiasäästöviikkokampanjan suunnittelu)	25	
Pelin viimeistely testauksen oppien mukaan	20	
<b>Ostopalvelu</b>		<b>1 000 €</b>
Kokemusten videokuvaus ja editointi		1 000 €
<b>1.10.2018-31.5.2020</b>		
<b>Toimenpide 4: Valmiin tuotteen ylläpito, markkinointi ja käytön koordinaatio</b>		<b>9 975 €</b>
<b>Henkilöstökustannukset</b>	h	
Työtunnit yht.	115	7 475 € Innovaatorihasto 3 500€
Pelaamisen koordinaatio: varausjärjestelmän ylläpito, ohjeistus ja palautteet	60	
Pelin sisällön ja sovelluksen jatkokehitys	20	
Viestintä- ja markkinointitoimet (sis. mediatiedotteet, sosiaalisen median päivitykset, Energiasäästöviikon näkyvyyskampanjan toteutus 10/2018)	35	
<b>Ostopalvelu</b>		<b>2 500 € Innovaatorihasto 1500€</b>
Peliapplikaation käyttömaksut ja soveltaminen		2 500 €



Innovaatorahasto  
Helsingin kaupunki  
Kaupunginkanslia  
00099 HELSINGIN KAUPUNKI

## YHTEISTYÖSITOUMUS

Helsingin kaupungin kaupunkiympäristön ympäristöpalvelut sitoutuu tällä ilmoituksella HkiUnderSea-hankkeeseen.

Hankekokonaisuus kytkeytyy tiiviisti osaksi Helsingin kaupungin kaupunkistrategiaan ja siinä asetettuja päästövähennys- ja hiilineutraaliustavoitteita.

Hankkeessa kehitetään HkiUnderSea-niminen elämyspeli, jossa pelaaja yksin tai pienryhmässä seikkailee Helsingin kaupunkiympäristössä liikkuen. Pelin aikana pelaaja saa tehtäviä, joita ratkomalla hän pääsee etenemään pelissä. Peliä pelataan mobiililaitteelle ladattavalla sovelluksella.

Peli käsittelee ilmastonmuutosta. Pelissä pelaajat ottavat aikahypyn ilmastonmuutoksen muokkaamaan tulevaisuuteen tehtävien ja introvideoiden saattelemana. Pelin myötä pelaajat tutustuvat kokemuksellisesti ilmastonmuutoksen oletettuihin vaikutuksiin. Samalla he saavat tietoa siitä, miten ilmastonmuutosta voidaan hillitä ja miten vaikutuksiin voidaan varautua. Pelissä hyödynnetään julkista tilaa ja sovelletaan roolipelaamisesta sekä pakohuoneista, ongelmanratkaisutehtävistä ja geokätköilystä tuttuja menetelmiä sekä draamaa.

Ilmastonmuutos on haaste, johon kaupunki ei pysty yksin vastaamaan, vaan sen on saatava myös kaupunkilaiset mukaan talkoisiin. Hiilineutraali Helsinki on myös viestinnällinen haaste. Suurin syy ihmisten passiivisuuteen on kohderyhmälle oikeassa muodossa olevan tiedon puute. HkiUnderSea-peli lisää erityisesti koululaisten, mutta myös kaupungin ekotukihenkilöiden tietoisuutta ilmastonmuutoksesta ja heidän omista vaikutusmahdollisuuksistaan kokemusperäisen oppimisen kautta. Samalla hyödynnetään kaupunkitilaa uudella innovatiivisella tavalla. Peli tukee myös kaupungin osallisuus- ja vuorovaikutusmallin toteuttamista.

Kaupunkiympäristön toimialan ympäristöpalveluista ohjausryhmään osallistuu yksi tai useampi henkilö.

Yhteyshenkilö:

Ympäristötaloussuunnittelija Johanna af Hällström  
Ympäristöpalvelut, Kaupunkiympäristön toimiala, Helsingin kaupunki  
[johanna.afhallstrom@hel.fi](mailto:johanna.afhallstrom@hel.fi), 09-31032044

Helsingissä 20.12.2017

Esa Nikunen  
Ympäristöjohtaja  
Ympäristöpalvelut, Kaupunkiympäristön toimiala, Helsingin kaupunki