



PELILLISET ENERGIA- JA KIEROTALOUSRATKAISUT

2019-2020

ALUSTUS PELIJAMEIHIN



Euroopan unioni
Euroopan aluekehitysrahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020



ETELÄ-POHJANMAAN LIITTO
REGIONAL COUNCIL OF SOUTH OSTROBOTHNIA



Vaasan yliopisto
UNIVERSITY OF VÅASA

Hankkeen tavoitteena on



- ▶ Suunnitella ja kehittää **energiatehokkuuden, kiertotalouden ja oman talouden alalle** pelillistettyjä ratkaisuja, jotka **kannustavat** kotitalouksia **säästäväisyyteen**
- ▶ Näillä reunaehdoilla jameihin osallistujat ovat vapaita esittämään pelejä tai pelillistettyjä ratkaisuja haluamassaan formateissa (esim. digitaaliset pelit, lautapelit, appit)

Valittujen hankkeiden jatkokehitystä tuetaan



- ▶ Parhaita ideoita voidaan valita jatkokehitettäväksi. Idean esittäjällä / esittäjillä on ensisijainen oikeus ideansa käyttöön. Tekijätiimin kanssa sovitaan, miten ideaa lähdetään jatkojalostamaan.
- ▶ Tätä kehitystyötä tuetaan merkittäväällä rahallisella palkkiolla (esim. 5000€). Palkkion suuruus on verrannollinen käytettävään työmäärään.
- ▶ Jatkotoimeksianto ei seuraa suoraan jamien palkinnoista, vaan edellyttää neuvotteluja Vaasan yliopiston hanketiimin kanssa.



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

Arviointikriteerit (osa 1)



- ▶ Peli-idea liittyy hankkeen teemoihin: energia, kiertotalous, tai oma talous. Se on suunnattu kotitalouksille tai jollekin sen alaryhmälle (esim. koululaiset). Tämä on edellytys jatkokehitykseen valitsemiselle.
- ▶ Peli-idea sopii jatkokehitykseen, se on muunneltavissa ja avoimesti muokattavissa.
- ▶ Idea on uusi ja kekseliäs.
- ▶ Peli ohjaa pelaajien käyttäytymistä, erityisesti kannustaa säästäväisyyteen.

Arviointikriteerit (osa 2)



- ▶ Peli herättää pelaajissa mielenkiintoa ja sitä on hauska pelata.
- ▶ Peli auttaa tekemään asioita yhdessä muiden ihmisten kanssa ja kannustaa sosiaalisuuteen.
- ▶ Hankkeen tekijätiimin potentiaali idean jatkokehittämiseen.

Idean esittely (sunnuntaina)



- ▶ Kiinnittäkää huomiota arvostelukriteereihin: esityksessä täytyy käydä ilmi mm. se, millä tavoin hankkeella pyritään vaikuttamaan käyttäytymiseen, ja suunnitelmat jatkokehittelyä varten
- ▶ Pelit esitellään itch.io alustalta, Jussi Rasku antaa tästä tarkemmat ohjeet

Pelin kehitys työpajan jälkeen



- ▶ Hankkeessa on tarkoitus tehdä pelin prototyyppi
- ▶ Kehitystyö idean esittäjän ja hänen keräämänsä tiimin kanssa
- ▶ Vaasan yliopiston hankkeen henkilökunnan kanssa sovitaan kehitystyön raameista
- ▶ Pelien tarkoitus olla valmiina 30.4. mennessä
- ▶ Syksyllä pelien testaaminen
- ▶ Pelin prototyyppi on myös avoin; mahdollinen kaupallistaminen tämän jälkeen

Työpajat

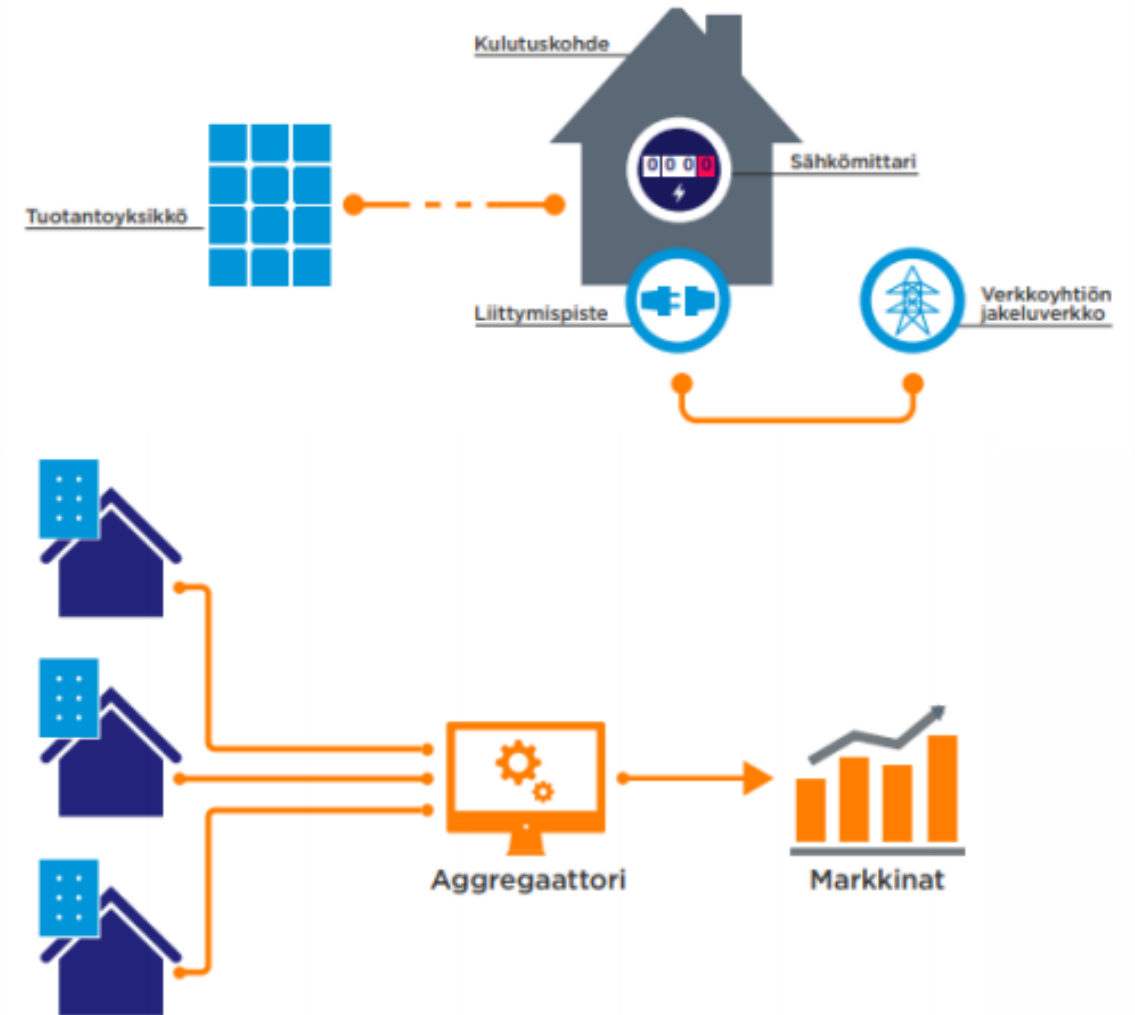


- ▶ Kesän-syksyn ohjelmassa on ollut neljä työpajaa näistä aiheista, joissa teemoihin on perehdytty: ohessa lyhyt kertaus tästä aiheesta
- ▶ Tässä tilaisuudessa Kari Laasasenaho antaa vielä esityksen yhdestä potentiaalisesta mallista, Muovisampo-hankkeesta

Energiatalous



- ▶ Uusiutuvat energiaratkaisut talonrakentamisessa (Suvi Karirinne, VEBIC)
 - ▶ Aurinkopaneelit rakennusvaiheessa, energian varastointi jne.
 - ▶ Energian kuluttaja on myös energian tuottaja
 - ▶ Esimerkiksi aurinkopaneelit



Energiatalous



- ▶ Rakennusten energijärjestelmien valinnat (Enni Ruokamo, SYKE)

- ▶ Energiajärjestelmien vaihtoehtoista valitseminen ja niiden pelillistäminen

Valintakoe – Kuvitteelliset valintatilanteet

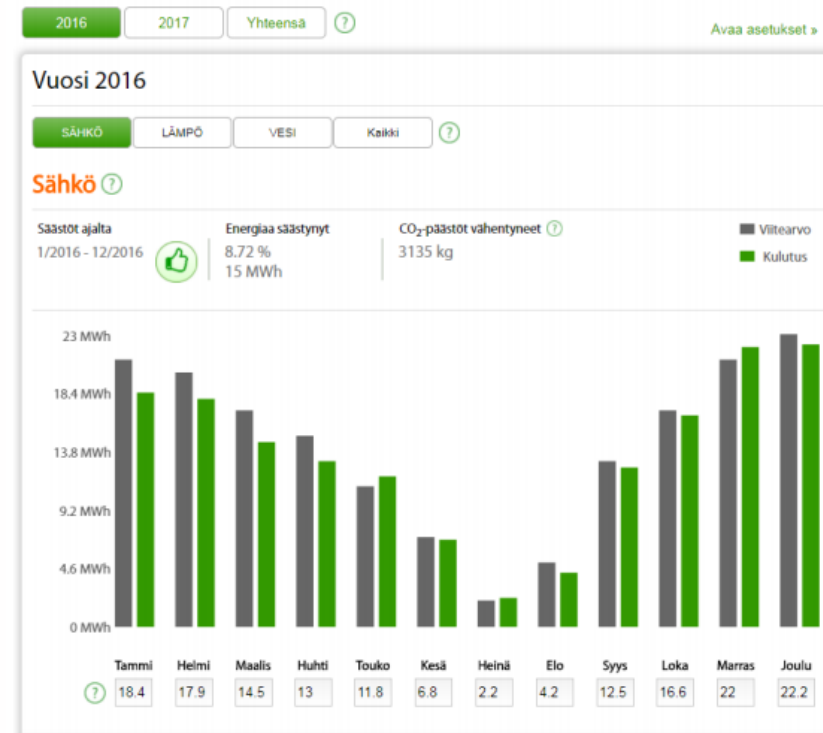
VALINTATILANNE 1	Maalämpö	Poistoilma-lämpöpumppu	Puulämmitys	Pelletti-lämmitys	Varaava sähkölämmitys	Kaukolämpö
Tukilämmitysjärjestelmät	Aurinkokeräin- ja paneeli	Vesitakka	Ei tukilämmitysjärjestelmiä	Ilmalämpöpumppu	Vesitakka	Ei tukilämmitysjärjestelmiä
Investointikustannukset (€)	16000	7000	7000	17000	8500	9000
Käyttökustannukset (€/vuosi)	650	1400	1100	1350	1350	800
Käyttömukavuus	Hyvä 😊	Erinomainen 😄	Välttävä 😐	Välttävä 😐	Hyvä 😊	Erinomainen 😄
Ympäristöystävällisyys	Erinomainen 😄	Hyvä 😊	Erinomainen 😄	Hyvä 😊	Hyvä 😊	Hyvä 😊
VALINTANI:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Energiatalous



- ▶ Enni-sovellus (Harri Lehtinen, Levón, Vaasan yliopisto)

- ▶ Rahan säästäminen muuttamalla energiankulutustottumuksia.
- ▶ Sähkönkulutuksen mittaaminen ennen ja jälkeen.
- ▶ enni-sovellus.fi



2. Energiatiimin perustaminen

Päätetään energiatiimin jäsenet ja sovitaan tiimin toimintatavoista

Mitä?

Perustetaan energiatiimi, joka toimii hankkeen "moottorina". Energiatiimin tehtävänä on ideoida ja toteuttaa energiansäästötoimia koulussa sekä jalkauttaa projekti koko koulu yhteisön keskuuteen. Lisäksi sovitaan, millä tavalla energiatiimi kokoontuu ja toimii.

Kuka?

Energiatiimin perustamiseen osallistuvat ainakin koulun rehtori sekä tulevassa toiminnassa mukana olevat opettajat. Energiatiimi voi olla esimerkiksi yksi kokonainen koululuokka tai koostua useiden luokkien edustajista ja se toimii 1-2 vastuupettajan johdolla. Lisäksi energiatiimiin on tärkeää saada mukaan ainakin koulun vahtimestari/kiinteistöhoitaja.

Miksi?

Energiatiimin perustaminen on tärkeää, koska tällä tavoin toiminta saadaan organisoitua. On myös olennaista, että energiansäästöprojektilla on vastuuhenkilöt, jotka ovat itse kiinnostuneita ja innostuneita energiansäästöä.

Milloin?

Koska energiatiimi toimii projektin käynnistäjänä ja päätoteuttajana, se pitäisi muodostaa heti projektin alussa.

[Näytä lisää](#)



Kiertotalous



- ▶ Miten saada materiaali kiertämään markkinoilla ja millaisilla markkinoilla (Aura Piha, SYKLI)
 - ▶ Circula-pelissä kierrätysmateriaalia muutetaan liiketoiminnaksi.
 - ▶ Miten välttää materiaalin joutuminen jätteeksi.
 - ▶ circula.fi



Oman talouden hallinta



- ▶ Oma onni – Taloudenhallintaa nuorille (Ari Autio, SEDU)
 - ▶ Yhteistyöohjelma nuorten oman talouden hallinnan parantamiseksi
 - ▶ Verkko-oppimisympäristö, joka sisältää mm. pelejä.
 - ▶ 2. ja 3. vuosikurssin merkonomi- ja datanomiopiskelijoiden tekemä
 - ▶ omaonni.fi



Oman talouden hallinta



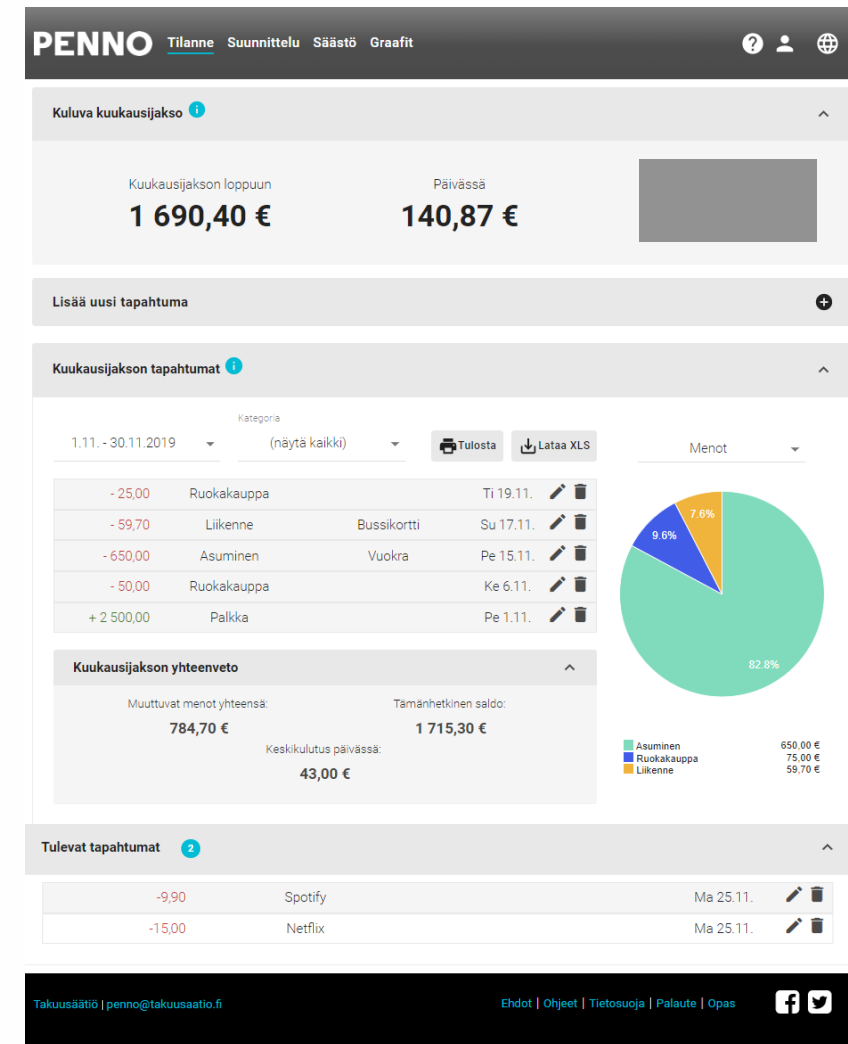
- ▶ Digitalisaatio helpottaa ja nopeuttaa oman talouden hallintaa (Pekka Riihilahti, OmaSP)
 - ▶ Konttoriverkoston kutistuminen
 - ▶ Palvelujen ja vakuuksien sähköistyminen
 - ▶ Maksaminen ja sijoittaminen



Oman talouden hallinta



- ▶ Penno – Yksinkertaisempaa rahanhallintaa (Minna Markkanen, Takuusäätiö)
 - ▶ Maksuton verkkosovellus rahankäytön seuraamiseen
 - ▶ Kulutustottumusten tarkasteleminen
- ▶ Tulevaisuuden Penno?
 - ▶ Verkkopohjainen sovellus vs. mobiiliapp
 - ▶ Miten muuttaa tapakäyttämistä ja rutiineja?
 - ▶ Käytettävyyden parantaminen
 - ▶ penno.fi



The screenshot shows the PENNO application interface. At the top, there are navigation tabs: Tilanne, Suunnittelu, Säästö, and Graafit. Below this, a summary section displays 'Kuluva kuukausijakso' with a total of 1 690,40 € and 'Päivässä' with 140,87 €. A section titled 'Kuuksijakson tapahtumat' shows a list of transactions for the period 1.11. - 30.11.2019. The transactions include: Ruokakauppa (-25,00 €), Liikenne (-59,70 €), Asuminen (-650,00 €), Ruokakauppa (-50,00 €), and Palkka (+2 500,00 €). A pie chart on the right shows the distribution of expenses: Asuminen (82.8%), Ruokakauppa (9.6%), and Liikenne (7.6%). Below the transactions, a 'Kuuksijakson yhteenveto' section shows 'Muuttuvat menot yhteensä: 784,70 €' and 'Tämänhetkinen saldo: 1 715,30 €'. The 'Tulevat tapahtumat' section lists upcoming expenses: Spotify (-9,90 €) and Netflix (-15,00 €). The footer contains contact information: Takuusäätiö | penno@takuusaatio.fi, Ehdot | Ohjeet | Tietosuojat | Palaute | Opas, and social media icons for Facebook and Twitter.



Vaasan yliopisto
UNIVERSITY OF VAASA



Euroopan unioni
Euroopan aluekehitysrahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

KIITOS, ONNEA PELIEN KEHITYKSEEN!

PEEK-HANKETYÖRYHMÄ

