

Emmi Takkinen

OPETUSPELIN SUUNNITTELU
Case: Laki julkisista hankinnoista

Opinnäytetyö
Muotoilun koulutusohjelma


Marraskuu 2014




MAMK

University of Applied Sciences

KUVAILULEHTI

		Opinnäytetyön päivämäärä 11.11.2014
Tekijä(t) Emmi Takkinen	Koulutusohjelma ja suuntautuminen Muotoilun koulutusohjelma Teollinen muotoilu	
Nimeke Opetuspelin suunnittelu Case: Laki julkisista hankinnoista.		
Tiivistelmä Tämän opinnäytetyön aiheena oli suunnitella hankintalakiin (Laki julkisista hankinnoista 348/2007) pohjautuva opetuspelin. Tarkoituksena oli, että opetuspelin avulla voitaisiin opiskella hankintalaki ja sen soveltamisessa esiintyvät haasteet käytännönläheisellä tavalla. Opinnäytetyössä käsitellään ensin hankintalain tarkoitusta ja yleisiä periaatteita sekä käydään läpi hankintaprosessin eri osa-alueet, joihin lopullinen tuotos pohjautuu. Lisäksi käsitellään opetuspelien suunnittelun kannalta olennaisia asioita, pelien määritelmää, peligenrejä, opetuspeleissä hyödynnettyjä oppimisteorioita sekä kuinka oppimista voidaan edistää pelien avulla. Suunnittelussa on pyritty ottamaan huomioon mahdollisimman hyvin sekä hankintaprosessi että opetuspeleiltä vaaditut ominaisuudet. Suunnitteluprosessin aikana pelistä syntyi kolme vaihtoehtoista konsepti, joista jokainen vastasi eri tavoin haluttua lopputulosta. Näistä suunnitelmista yksi valittiin jatkokehitykseen ja lopullisena tuotoksena syntyi tarkempi pelisuunnitelma ja pelin game design document.		
Asiasanat (avainsanat) laki julkisista hankinnoista, oppimispelit, pelisuunnittelu		
Sivumäärä 52	Kieli Suomi	URN
Huomautus (huomautukset liitteistä)		
Ohjaavan opettajan nimi Anssi Ahonen	Opinnäytetyön toimeksiantaja ”Sähköisten palveluiden soveltavan tutkimuksen rakentee”-hanke	

DESCRIPTION

		Date of the bachelor's thesis 11.11.2014
Author(s) Emmi Takkinen	Degree programme and option Degree programme in Design Industrial Design	
Name of the bachelor's thesis Designing an Educational Game. Case: Public Procurement Act		
Abstract <p>The subject of this bachelor thesis was to design an educational game based on the act of the public procurements (Public Procurement Act (348/2007)). The idea of this project was that with the game the act and its application could be studied in a practical way.</p> <p>This thesis begins with an overview of the act and the description of the procurement process in which the final plan is based on. Next chapters examine things to focus while designing an educational game, definition of the games, different game genres, teaching methods behind these games and ways to use games to aid learning.</p> <p>The procurement process and the features of educational games have been compiled in the design process. There were 3 different concepts made for the game during this process and each one of them corresponded to the wanted final plan in different ways. Final plan is presented in the last chapter.</p>		
Subject headings, (keywords) the act of the public procurements, learning games, game design		
Pages 52	Language Finnish	URN
Remarks, notes on appendices		
Tutor Anssi Ahonen	Bachelor's thesis assigned by ”Sähköisten palveluiden soveltavan tutkimuksen rakenteet” -project	

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	1
2	JULKISET HANKINNAT.....	2
2.1	Hankintalain tarkoitus ja tavoitteet	2
2.2	Julkisissa hankinnoissa noudatettavat periaatteet.....	2
2.3	Julkisten hankintojen kynnysarvot	3
2.4	Hankintaprosessin kulku julkisella sektorilla	4
2.4.1	Hankinnan valmistelu	5
2.4.2	Markkinakartoitus ja tekninen vuoropuhelu	5
2.4.3	Hankintamenettelyt	7
2.4.4	Hankinnasta ilmoittaminen	10
2.4.5	Tarjouspyynnön laatiminen	10
2.4.6	Tarjousten käsittely ja vertailu.....	11
2.4.7	Hankintapäätös.....	12
3	PELIT	12
3.1	Pelien määritelmiä	12
3.2	Yleisimmät peligenret.....	14
3.3	Game Design Document.....	16
3.3.1	Konseptikuvaus.....	16
3.3.2	Pelattavuus	17
3.3.3	Kuvitus.....	18
4	PELIT JA OPPIMINEN.....	18
4.1	Opetuspelit - edutainmentistä hyötypeleihin	19
4.2	Miksi hyödyntää pelejä oppimisessa?	20
4.3	Opetuspelien oppimisteoriat	21
4.3.1	Behaviorismi	22
4.3.2	Konstruktivismi.....	23
4.3.3	Kokemuksellinen oppiminen	24
4.3.4	Yhteisöllinen oppiminen.....	25
4.4	Hyvän opetuspelin suunnittelu	26
5	PROJEKTIN ETENEMINEN.....	28
5.1	Toimeksianto	28
5.2	Hankintalakiin perehtyminen.....	29

5.3	Pelin kohderyhmä	30
5.4	Pelin sisällön rajaaminen hankintaprosessiin.....	30
5.5	Benchmark opetuspeleistä	31
5.6	Ideointi.....	33
5.7	Vaihtoehtoiset konseptit	35
5.7.1	Hankintaprosessi osina.....	35
5.7.2	Hankintaprosessi kokonaisuutena.....	37
5.7.3	Hankintaprosessi tarinana	38
6	HANKINTALAKIPELIN PELISUUNNITELMA	39
6.1	Kehitettävän konseptin valinta	39
6.2	Konseptin jatkokehitys	39
6.2.1	Tehtävät.....	40
6.2.2	Tarina	42
6.2.3	Hahmot.....	43
6.2.4	Kentät.....	45
6.3	Hankintalakipeilin Game Design Document	46
6.3.1	Konseptikuvaus.....	46
6.3.2	Pelattavuus	46
6.3.3	Pelin elementit	47
6.4	Pelin kulku	49
7	POHDINTA	51
	LÄHTEET	53

LIITTEET

- 1 Simulaatio idean luonnos
- 2 Kollaasi työntekijöiden hahmoista
- 3 Kollaasi pelin kenttien luonnoksista
- 4 Hankintalakipeilin Game Design Document
- 5 Kenttien konseptikuvat
- 6 Infolappujen sisältö
- 7 Hahmojen konseptikuvat
- 8 Käsikirjoitus dialogeista ja pelin kulusta
- 9 Tehtävien sisällöt

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön aiheena oli hankintalakiin (Laki julkisista hankinnoista 348/2007) pohjautuvan opetuspelin suunnittelu. Tarkoituksena oli, että opetuspelin avulla voitaisiin opiskella hankintalaki ja sen soveltamisessa esiintyvät haasteet käytännönläheisellä tavalla. Prosessin aikana työn tavoite täsmentyi ja monipuolistui koskemaan myös pelin graafista puolta. Lopputuotoksena syntyi game design document, jossa on kuvattu pelin eri osa-tekijät. Projekti toteutettiin Mikkelin ammattikorkeakoulun sähkö- ja informaatiotekniikan laitoksen järjestämän sekä Euroopan sosiaalirahaston rahoittaman ”Sähköisten palveluiden soveltavan tutkimuksen rakenteet” eli Sähkösoitu-hankkeen puitteissa sekä yhteistyössä kehittämispäällikkö Anssi Jääskeläisen, tietokanta-asiantuntija Mirja Loposen sekä Miset Oy:n tarjousasiamies Ilkka Liljanderin kanssa.

Opinnäytetyöni jakautuu teoriaosaan ja suunnitteluosaan. Teoriaosuus alkaa julkisia hankintoja käsittelevällä luvulla, jossa käyn läpi hankintalain tarkoitukset ja tavoitteet sekä yleisesti noudatettavat periaatteet. Lisäksi esittelen lyhyesti julkisissa hankinnoissa noudatettavat kynnysarvot sekä hankintaprosessin eri osa-alueet, johon lopullinen peli perustuu. Luvussa 3 käyn läpi pelien määritelmiä ja niiden ominaisuuksia sekä yleisimmät peligenret. Esittelen myös Game Design Documentin pääpiirteet, joita käytin apunani suunnittelussa. Luku 4 keskittyy enemmän opetuspeleihin, kuinka ne eroavat viihteellisistä peleistä ja miksi pelejä kannattaa hyödyntää opetuksessa. Luvussa käyn läpi myös opetuspelien suunnittelun ominaisuudet ja tässä hyödynnetyt oppimisteoriat.

Suunnitteluosuudessa kerron tarkemmin projektin etenemisestä. Aloitin työskentelyn perehtymällä hankintalakiin, sen nykyiseen opetukseen ja ongelmiin joita käytännön hankintatyössä ilmenee. Tässä vaiheessa määrittelin myös pelin kohderyhmän ja miten pelin tulisi vastata heidän tarpeeseensa ja tutkin, millaisia opetuspelejä markkinoilla on tarjolla. Tämän taustatyön ja ideoinnin pohjalta pelistä syntyi 3 erilaista pelisuunnitelmaa, jotka lähestyivät aihetta eri näkökulmista ja genreistä. Valitsin näistä jatkokehitykseen yhden konseptin, joka esitellään kokonaisuudessaan luvussa 6.

Viime vuosina perinteisen valtavirta pelien rinnalle noussut jatkuvasti uusia, mielenkiintoisia teoksia, jotka haastavat käsityksemme peleistä, niiden kohderyhmästä

ja käyttötarkoituksesta. Peleillä on mielestäni paljon potentiaalia tuoda myös opetukseen uudenlaisia näkökulmia sekä perus- että aikuiskoulutuksessa. Halusin opinnäytetyössäni perehtyä tähän aiheeseen tarkemmin ja päästä kokeilemaan kuinka hankintalaki aiheena kääntyisi peliksi mahdollisimman kiinnostavalla tavalla.

2 JULKISET HANKINNAT

Julkisilla hankinnoilla tarkoitetaan tavara-, palvelu- ja rakennusurakkahankintoja, joita hankintalaissa määritetyt julkisen sektorin hankintayksiköt, kuten valtio, kunnat ja kuntayhtymät, tekevät oman organisaationsa ulkopuolella vastiketta vastaan. Myös omalta organisaatiolta tehdyt hankinnat ovat julkisia, jos ne tehdään kilpailutuksen seurauksena. (Kuusniemi-Laine & Takala 2007, 21.) Suomessa näitä hankintoja säätelee laki julkisista hankinnoista (348/2007), jäljempänä hankintalaki. Seuraavissa alaluvuissa käsittelen hankintalain keskeisempiä osa-alueita sekä suunnittelun tuloksena syntyneen pelin sisältöä, hankintaprosessia.

2.1 Hankintalain tarkoitus ja tavoitteet

Hankintalain taustalla on Euroopan yhteisön perustamissopimukseen pohjautuvat peruseriaatteet ja direktiivit sekä Maailman kauppajärjestön julkisia hankintoja koskevan sopimuksen ehdot. Hankintalain luvun 1.1. § mukaan, hankintalain tavoitteena on tehostaa julkisten varojen käyttöä, edistää laadukkaiden hankintojen tekemistä sekä turvata kaikille yrityksille ja yhteisöille yhdenvertaiset mahdollisuudet tarjota tuotteita, palveluita ja rakennusurakoita. (Laki julkisista hankinnoista 348/2007.)

2.2 Julkisissa hankinnoissa noudatettavat periaatteet

Hankintalain luvun 1.2. §:ssa määriteltyjen periaatteiden mukaan hankintayksikön on hyödynnettävä olemassa olevat kilpailuolosuhteet, kohdeltava hankintamenettelyyn osallistuvia tasapuolisesti ja syrjimättä sekä toimittava hankinnoissaan avoimesti ja suhteellisuuden vaatimukset huomioon ottaen. Lisäksi hankintayksiköiden on pyrittävä toimimaan hankinnoissaan niin, että ne voidaan toteuttaa mahdollisimman taloudellisesti ja suunnitelmallisesti sekä tarkoituksenmukaisina kokonaisuuksina

ympäristönäkökohdat huomioon ottaen. Näitä periaatteita on noudatettava koko hankintaprosessin ajan. (Laki julkisista hankinnoista 348/2007.)

Velvoittamalla hankintayksiköt hyödyntämään olemassa olevat kilpailuolosuhteet, varmistetaan hankintayksiköiden mahdollisuudet löytää hankintatarpeensa parhaiten täyttäviä ja hinta-laatusuhteeltaan edullisia ratkaisuja. Tasapuolisuudella ja syrjimättömyydellä tarkoitetaan sitä, ettei hankintayksikkö saa esimerkiksi suosia yksittäistä tai omaan organisaatioonsa kuuluvaa toimijaa. Tasapuolisuuden ja syrjimättömyyden vaatimus tarkoittaa myös sitä, että hankintapäätös on tehtävä ennalta määrättyjen kriteerien mukaan. Jotta hankinta täyttäisi avoimuusperiaatteen, on siitä ilmoitettava mahdollisimman laajasti, tarjouskilpailun ratkaisusta on ilmoitettava kaikille osallistujille ja tarjouskilpailuun liittyvien asiakirjojen on pääsääntöisesti oltava julkisia julkisuuslainsäädännön määräykset huomioon ottaen. Suhteellisuusperiaatteen mukaan hankintamenettelyssä asetettujen vaatimusten on oltava oikeassa suhteessa hankinnan päämäärien kanssa. (Kuusniemi-Laine & Takala 2007, 23-24.)

2.3 Julkisten hankintojen kynnysarvot

Hankintojen kynnysarvoilla tarkoitetaan yksittäisen hankinnan suurinta mahdollista ennakoitua arvoa ilman arvonlisäveroa (Hankinnat.fi 2014b). Hankinnan arvo vaikuttaa suoraan siihen, millaista hankintamenettelyä hankintaan sovelletaan. Hankinnat voidaan jakaa kynnysarvojen perusteella seuraaviin ryhmiin:

1. EU-kynnysarvon ylittävät hankinnat
2. Kansallisen kynnysarvon ylittävät hankinnat
3. Kansallisen kynnysarvon alittavat hankinnat eli pienhankinnat (Hankinnat.fi 2014b.)

Hankinnan kynnysarvo riippuu myös siitä, onko hankinnan kohteena tavara, palvelu vai rakennusurakka. Taulukossa 1 on esitetty eri hankintalajien kynnysarvot kansallisissa hankinnoissa ja taulukossa 2 EU-hankintojen kynnysarvot hankintalajien ja viranomaisten kannalta hankintalain 15 §:sta ja 16 §:sta pykälän mukaan. (HILMA 2014b.)

TAULUKKO 1. Kansalliset kynnysarvot (HILMA 2014b)

Hankintalaji	Kynnysarvo
Tavara- ja palveluhankinnat	30 000
Käyttöoikeussopimukset	30 000
Rakennusurakat	150 000
Käyttöoikeusurakat	150 000
Suunnittelukilpailut	30 000

TAULUKKO 2. EU-kynnysarvot 1.1.2014 alkaen (HILMA 2014b)

Hankintalaji	Valtion keskushallintoviranomainen	Muut hankintaviranomaiset
Tavara- ja palveluhankinnat	134 000	207 000
Rakennusurakat	5 186 000	5 186 000
Käyttöoikeusurakat	5 186 000	5 186 000
Suunnittelukilpailut	134 000	207 000

Hankintalajia ei sovelleta kansalliset kynnysarvot alittavissa, ns. pienhankinnoissa. Hankintalain hallituksen mukaan hankintayksiköt voivat pienhankinnoissa soveltaa omia sisäisiä hankintasäntöjä ja -ohjeita. Pienhankinnoissa pätevät samat peruseriaatteet kuin muissakin hankinnoissa, mutta niillä ei ole samaa oikeusturvaa kuin kansallisilla ja EU-hankinnoilla (Kuusniemi-Laine & Takala 2007, 62-63.)

2.4 Hankintaprosessin kulku julkisella sektorilla

Hankintaprosessilla tarkoitetaan kilpailuttamisen eri vaiheita sekä niissä noudatettavia menettelytapoja ja käytäntöjä (Hankinnat.fi 2012a). Vaiheita on yhteensä noin viisitoista ja niiden määrään ja keston vaikuttavat kynnysarvot, hankinnan monimutkaisuus, valittu hankintamenettely sekä hankintayksikön valmius reagoida prosessin aikana tapahtuviin muutoksiin. Hankintayksikön on suoritettava kaikki prosessin vaiheet voimassa olevien oikeusohjeiden mukaisesti. Prosessin eri vaiheita ei siis voida ohittaa tai yhdistellä toisiinsa. Pääsääntönä on myös, että jokaisesta vaiheesta on laadittava kirjalliset asiakirjat. (Kuusniemi-Laine & Takala 2007, 121.)

2.4.1 Hankinnan valmistelu

Hankintaprosessi alkaa hankintasuunnitelman laatimisella, jossa kohtaavat hankintayksikön varojen suunnitelmallinen käyttö ja strategiset tavoitteet sekä hankinnan määrittely. Hankintasuunnitelma voi olla joko yleisluonteinen tai yksityiskohtainen. Tämä voi vaihdella suuresti eri hankintayksiköiden välillä, sillä hankinnan suunnittelusta ei ole annettu hankintalaissa erillisiä säädöksiä. Hankintasuunnitelman tarkoitus on varata budjettiin liittyvät varat sekä toteuttamiseen tarvittavat resurssit ja aikatauluttaa hankinta ottaen huomioon eri hankintaprosessin eri vaiheet. Hankintayksikön on myös otettava huomioon, ettei vastaavia hankintoja ole jo tehty tai ettei niitä ole tekeillä ja ettei sillä ole esimerkiksi voimassa olevia puitesopimuksia. Lisäksi on selvitettävä, onko hankintaa mahdollista toteuttaa hankintayksikön omana työnä tai kilpailutuksena. (Kuusniemi-Laine & Takala 2007, 71-73.)

2.4.2 Markkinakartoitus ja tekninen vuoropuhelu

Hankinnan huolellisen suunnittelun lisäksi hankinnan onnistumiseen vaikuttaa pitkälti myös se, että hankintayksikkö tietää, mitä se on hankkimassa ja tuntee olemassa olevat markkinat. Myös hankintalaki velvoittaa käyttämään hyväkseen olemassa olevat kilpailumahdollisuudet. (Walpas 2014.) Markkinakartoituksen huolimaton tekeminen tai sen ohittaminen näkyvät yleensä hankintaprosessin myöhemmissä vaiheissa, viimeistään silloin, kun hankintayksikkö vastaanottaa tarjoukset. Tuloksena voi olla esimerkiksi tilanne, jossa tarjoukset ovat keskenään vertailukelvottomia eikä hankintayksikkö voi tehdä hankintapäätöstä niiden pohjalta. (Kuusniemi-Laine & Takala 2007, 196-197.)

Markkinakartoitus pyrkii vastaamaan kysymyksiin: millaisia toimijoita markkinoilla on, onko niillä edellytyksiä toteuttaa suunniteltu hankinta, millaiset ovat yrityksen kapasiteetit ja mitkä ovat olemassa olevien palveluiden hinnat. Kartoitus voidaan suorittaa myös julkisella markkinakartoituspyynnöllä. Markkinakartoituksen minimivaatimuksena on hankintayksikön itse suorittama markkinakartoitus. Hankintayksikkö voi tutustua markkinatarjontaan messuilla, infotilaisuuksissa ja Internetin kautta. Tällainen pintapuoleinen kartoitus voi kuitenkin olla tulokseltaan

hyödytön, varsinkin jos hankintayksiköllä ei ole aiempaa kokemusta vastaavasta hankinnasta. Yksinkertaisissa hankinnoissa markkinakartoitus voi riittää hankinnan valmistelutoimenpiteeksi, mutta monimutkaisemmissa hankinnoissa sitä voidaan hyödyntää teknisen vuoropuhelun ensimmäisenä vaiheena. (Mäkelä 2011.)

Teknisellä vuoropuhelulla tarkoitetaan hankintayksikön toteuttamaa vuoropuhelua markkinatoimijoiden tai asiantuntijoiden kanssa. Se on hankinnan valmistelua ohjaava toimenpide ennen kilpailutusta ja sen toteuttaminen on hankintayksikölle vapaaehtoista. Teknisestä vuoropuhelusta voi olla apua hankinnoissa, jotka ovat monimutkaisia, yhdistävät eri hankintalajeja tai koskevat alaa, jolla hankintayksikkö ei ole aiemmin järjestänyt tarjouskilpailua. (Mäkelä 2011.)

Tekninen vuoropuhelu voidaan toteuttaa tiedotus- tai keskustelutilaisuutena. Kutsu tilaisuuteen voidaan jakaa esimerkiksi HILMA-järjestelmän tai hankintayksikön omien Internet-sivujen kautta, jotta kutsu tavoittaisi mahdollisimman suuren määrän potentiaalisia toimittajia. Näissä tilaisuuksissa hankintayksikkö saa paitsi käsityksen hankinnan toteuttamismahdollisuuksista myös selville mahdollisten tarjoajien määrän sekä kiinnostuksen hankintaa ja sen sisältämiä riskejä kohtaan. Luonteeltaan tiedotustilaisuus melko yleisluontoinen, ei yksityiskohtainen neuvottelu, joten hankintayksikkö ei saa sen kautta esimerkiksi kuvaa hankinnan vaihtoehtoisista toteutusmalleista. Sillä voidaan kuitenkin saada hankintayksikön tarve paremmin markkinatoimijoiden tietoon. (Mäkelä 2011.)

Hankintayksikkö voi toteuttaa teknisen vuoropuhelun myös kirjallisena tietopyyntönä tai pyytämällä markkinatoimijoilta kommentteja luonnosvaiheessa olevasta tarjouspyynnöstä (Mäkelä 2011). Tietopyynnöllä hankintayksikkö saa markkinatoimijoilta ehdotuksia hankinnan toteuttamismallista ja voi pyytää myös arviota toteuttamismallin edellyttämästä työmäärästä ja kustannuksista. Lisäksi hankintayksikkö saa tietoa markkinatoimijoiden kiinnostuksesta hankintaa kohtaan. Pyytämällä kommentteja tarjouspyynnön luonnokseen, hankintayksikkö voi varmistaa, etteivät esimerkiksi tarjouspyynnössä käytetyt määritelmät ole vääränlaisia tai ettei tarjouspyyntö sisällä hankinnan alalle epätyypillisiä sopimusehtoja. (Mäkelä 2001.)

2.4.3 Hankintamenettelyt

Julkiset hankinnat on toteutettava noudattamalla jotakin hankintalaissa säädettyä hankintamenettelyä. Menettelyn valintaan vaikuttavat vallitseva markkinatilanne sekä hankinnan ennakoituarvo. Ensisijaisina menettelyinä käytetään joko avointa tai rajattua menettelyä. Joissakin hankinnoissa voidaan käyttää myös neuvottelumenettelyä, kilpailullista neuvottelumenettelyä, suoraankintaa tai puitejärjestelyä, mikäli hankinta täyttää laissa säädetyt edellytykset. Mahdollisia menettelytapoja ovat myös suunnittelukilpailu sekä sähköiset hankintamenetelmät. (Laki julkisista hankinnoista 348/2007.) Seuraavissa kappaleissa esitellään lyhyesti kunkin hankintamenettelyn piirteet ja kulku.

Avoim menettely

Avoimessa menettelyssä jokainen hankinnasta kiinnostunut toimittaja voi pyytää saada tarjouspyynnön ja jättää tarjouksen. Hankintayksikön on lähetettävä tarjouspyyntö jokaiselle sitä pyytäneelle, eikä se voi kieltäytyä tästä esimerkiksi vedoten tarjoajien riittävään lukumäärään tai tarjoajan kelpoisuuteen ja soveltuvuuteen. Tarjoajien kelpoisuus tarkistetaan siis vasta, kun tarjoukset on vastaanotettu. Luonteeltaan avoin menettely on hankintamenettelyistä yksinkertaisin, mutta voi olla ongelmallinen tilanteissa, joissa odotetaan suurta määrää tarjouksia tai joissa tarjouksien tekeminen on hyvin työlästä. (Kuusniemi-Laine & Takala 2007, 86-87.)

Rajoitettu menettely

Rajoitetussa menettelyssä hankintayksikkö voi rajoittaa osallistuvien tarjoajien määrää. Hankintayksikkö hakee hankintailmoituksella kiinnostuneita ehdokkaita ja pyytää näitä ilmoittamaan halukkuudestaan osallistua tarjouskilpailuun. Hankintayksikkö voi asettaa tarjoajille vähimmäisvaatimuksia, joiden perusteella se valitsee tarjoajat. Saatuaan osallistumishakemukset hankintayksikkö valitsee hakijoiden joukosta toimittajat, joille lähettää tarjouspyynnön. Vain tarjouspyynnön saaneilla toimittajilla on oikeus tehdä tarjous. Tarjouksia on pyydetävä vähintään viideltä toimittajalta, ellei soveltuvia toimittajia ole vähemmän. Tarjoajat, jotka ovat syyllistyneet hankintalaissa säädettyihin vakaviin rikoksiin, on suljettava pois tarjouskilpailusta. (Kuusniemi-Laine & Takala 2007, 89-90.)

Neuvottelumenettely

Hankintalain 5. luvun 25. §:n mukaan hankintayksikkö voi käyttää neuvottelumenettelyä, kun avoimessa, rajoitetussa tai kilpailullisessa neuvottelumenettelyssä saadut tarjoukset eivät sisällöltään vastaa tarjouspyyntöä tai tarjouksia ei voida laissa määritellyistä syistä hyväksyä. Neuvottelumenettelyä voidaan käyttää myös hankinnoissa, joiden luonne tai niihin liittyvät riskit eivät mahdollista etukäteistä kokonaishinnoittelua, asiantuntija- ja osaamispalveluihin liittyvissä hankinnoissa, joissa tarjouspyyntöä tai tehtävänmäärittelyä ei voida laatia tarpeeksi tarkasti sekä rakennusurakoissa, joissa rakennustyö tehdään vastikkeetonta tutkimusta, kokeilua tai kehittämistä varten. (Laki julkisista hankinnoista 348/2007.)

Neuvottelumenettely alkaa hankintailmoituksen julkaisemisella, jolla hankintayksikkö hakee halukkaita tarjoajia. Ilmoitus laaditaan hankinnasta riippuen joko EU-hankintoja tai kansallisia hankintoja koskevia sääntöjä noudattaen. Hankintayksikkö voi myös laatia sääntöjä, joita se noudattaa neuvotteluissa mukana oleviin tarjouksiin ja tarjoajien vähentämiseen neuvotteluiden edetessä. Hankintayksikön on valittava osallistumishakemuksen lähettäneistä tarjoajista vähintään kolme, ellei soveltuvia tarjoajia ole vähemmän. Neuvottelut voivat edetä vaiheittain siten, että hankintayksikkö karsii tarjousten määrää käyttäen tarjouksille asetettuja valintaperusteita. (Kuusniemi-Laine & Takala 2007, 92-96.)

Kilpailullinen neuvottelumenettely

Kilpailullista neuvottelumenettelyä voidaan käyttää erityisen monimutkaisissa hankinnoissa, joissa hankintayksikkö ei kykene kunnolla määrittelemään ennakolta hankinnan ehtoja, teknisiä keinoja tarpeidensa tai tavoitteidensa toteuttamiseksi siten kuin hankintalaissa on säädetty tai jos tarjouksen valintaperusteena on kokonaistaloudellinen edullisuus. (Laki julkisista hankinnoista 348/2007.) Kilpailullinen neuvottelumenettelyn ero neuvottelumenettelystä on sen selkeä kaksivaiheisuus. Ensin hankintayksikkö hakee halutun ratkaisumallin tai -mallit, jonka jälkeen tarjoajia pyydetään tekemään malliin tai malleihin perustuvat tarjouksensa. (Kuusniemi-Laine & Takala 2007, 102.)

Suorahankinta

Suorahankinnassa hankintayksikkö ei järjestä tarjouskilpailua, vaan valitsee yhden tai useamman toimittajan, joiden kanssa neuvotella sopimuksen ehdoista.

Hankintayksikkö voi käyttää suoraankintaa vain jos hankintalain luvun 5. 27. §:ssa määrätty ehdot täyttyvät. Tällaisia tilanteita ovat;

- kun avoimessa tai rajoitetussa menettelyssä ei ole saatu osallistumishakemuksia tai tarjouksia tai niistä mikään ei täytä tarjouspyynnön ehtoja
- hankinnan voi toteuttaa vain tietty toimittaja
- hankinnalla on hankintayksiköstä johtumattomasta syystä poikkeuksellinen kiire
- hankittava tavara valmistetaan tutkimusta, tuotekehitystä tai tieteellistä tarkoitusta varten eikä massatuotantoon
- kyseessä on raaka-ainehankinta
- tavarat hankintaan halvalla esimerkiksi lopettavalta toimittajalta
- palveluhankinta, joka tehdään suunnittelukilpailun perusteella. (Laki julkisista hankinnoista 348/2007.)

Puitejärjestely

Puitejärjestely on hankintayksikön ja toimittajan tai toimittajien välinen sopimus tiettyinä ajanjaksoina toteutettavista hankintasopimuksista. Kyseessä ei siis ole varsinaisesti toimittajilta tehtävä tilaus, vaan hankintamäärät ja toimitusajat jätetään auki. Hankintayksikkö ei ole myöskään velvollinen tekemään tilausta, ellei sopimuksessa määritellä minimi-tilausten määriä. Hankintayksikkö valitsee puitejärjestelyyn toimittajan tai toimittajat normaalin kilpailuttamisen, yleensä joko avoimen tai rajoitetun menettelyn, kautta. Usean toimittajan kanssa tehtävään puitejärjestelyyn on valittava vähintään kolme toimittajaa, ellei soveltuvia tarjoajia tai tarjouksia ole vähemmän. (Kuusniemi-Laine, Takala 2007, 107-108.)

Suunnittelukilpailu

Hankintayksikkö voi hyödyntää suunnittelukilpailua hankintamenettelynä, kun hankinnan kohteena on suunnitelma, joka on luovan työn tulos. Näitä ovat esimerkiksi arkkitehtisuunnitelmat tai kaavoitukset. (Kuusniemi-Laine, Takala 2007). Kilpailun sääntöjen tulee olla kaikkien siitä kiinnostuneiden saatavilla, eikä osallistumista saa rajoittaa alueellisesti tai niin, että osallistujien on oltava joko luonnollisia henkilöitä tai oikeushenkilöitä. Osallistujien määrää voidaan rajoittaa ennakolta ilmoitetuilla, syrjimättömillä säännöillä, mutta osallistujia on kuitenkin oltava tarpeeksi, jotta syntyy todellista kilpailua. (Laki julkisista hankinnoista 348/2007.)

2.4.4 Hankinnasta ilmoittaminen

Hankintayksiköt ovat velvollisia ilmoittamaan järjestämistään tarjouskilpailuista, jotka ylittävät kansalliset- ja EU-kynnysarvot. Pienhankintojen ilmoittaminen on hankintayksikön itsensä päätettävissä. Ilmoittamisvelvollisuudella varmistetaan, että tarjoajat saavat tarpeeksi tietoa meneillään olevista tarjouskilpailuista, jolloin taataan aito kilpailu. Tarkoitus on myös taata avoimuusperiaatteen toteutuminen. Pahimmillaan ilmoittamatta jättäminen johtaa hankintapäätöksen kumoamiseen markkinaoikeudessa. Hankintailmoitukset julkaistaan aina HILMA-järjestelmässä sekä EU-hankinnoissa Euroopan unionin virallisessa lehdessä. Hankintayksikkö voi halutessaan ilmoittaa hankinnasta myös muissa tiedotusvälineissä. (HILMA 2014a.)

2.4.5 Tarjouspyynnön laatiminen

Hankintayksikkö lähettää tarjouspyynnön joko sitä pyytäneille tai niille tarjoajille, jotka se on valinnut osallistumishakemusten perusteella. Tarjouspyyntö on laadittavana kirjallisena ja sen on oltava sisällöltään niin selkeä, että tarjoajat voivat tehdä sen pohjalta yhteismitallisia ja keskenään vertailukelpoisia tarjouksia. Tarjouspyynnössä hankintayksikkö ilmoittaa hankinnankohteen, hankinnan tekniset- ja laatuvaatimukset, tarjoajille asetetut vaatimukset ja määräajan tarjousten tekemiselle. Lisäksi ilmoitetaan ne vertailuperusteet, joiden pohjalta lopullinen tarjous valitaan. Hankintalain 8. luvun 62. §:n mukaan vertailuperusteena voi olla joko halvin hinta tai hankintayksikön näkökulmasta kokonaistaloudellisesti edullisin tarjous. Jos hankintayksikkö käyttää vertailuperusteena kokonaistaloudellista edullisuutta, voi se käyttää vertailuperusteina esimerkiksi laatua, hintaa, teknisiä ansioita, myynnin jälkeisiä palveluita, ympäristöystävällisyyttä tai elinkaarikustannuksia. Tällöin tarjouspyynnössä on myös ilmoitettava vertailuperusteiden suhteellinen painotus, esimerkiksi antamalla kullekin perusteelle pisteet tai jos tämä ei ole mahdollista, asettamalla vertailuperusteet tärkeysjärjestykseen. (Laki julkisista hankinnoista 348/2007.)

Tarjouspyyntöä laatiessa varsinkin laadullisten kriteerien määrittely on usein hankalaa ja tämä johtaa usein tarjouspyyntöihin, joissa valintakriteerinä on halvin hinta ja lista laadullisia tekijöitä, joihin tarjoajien olisi kyettävä vastamaan. Tämä taas johtaa

tilanteisiin, joissa tarjoukseen pystyy vastaamaan vain muutama tarjoaja ja varsinkin pienet yritykset karsiutuvat pois kilpailutuksista, eikä hankintayksikkö pysty näin ollen hyödyntämään markkinoilla olevia kilpailuolosuhteita hankintalain mukaisesti. (Walpas 2014). Kun hankintayksiköt lisäksi pyrkivät toteuttamaan hankintojansa mahdollisimman taloudellisesti ja painottavat halvimman hinnan merkitystä tarjouskilpailun voittamisessa, jäävät hankinnan laadulliset tekijät taloudellisten tekijöiden varjoon. Tämän vuoksi hankinnan suunnittelulla ja markkinakartoituksella on keskeinen rooli hankinnan onnistumisessa. (Mäkelä 2011).

2.4.6 Tarjousten käsittely ja vertailu

Tarjousten käsittely alkaa hankintayksikön järjestämällä tarjousten avaustilaisuudella, jossa tarkistetaan tarjoajien soveltuvuus hankintailmoituksessa ja tarjouspyynnössä annettujen vaatimusten pohjalta. Vain määräaikaan mennessä tulleet tarjoukset tarkistetaan, myöhästyneet tarjoukset on hylättävä. Hankintayksikön on tarkistettava tarjousten tarjouspyynnön mukaisuus ja joko hylättävä kelpaamattomat tarjoukset tai pyytää tarjoajalta täsmennyksiä, kunhan täsmentäminen ei syrji muita tarjoajia. Tarjousten tarkistamiseen voidaan hyödyntää lomakemallia, johon hankintayksikkö kirjaa asettamansa vaatimukset ja tarjoajat ja kirjaa tämän jälkeen taulukkoon tarjoajien vastausten, todistusten, selvitysten tai muiden asiakirjojen hyväksyttävyyden. Tarjoajat, jotka täyttävät kaikki vaatimukset otetaan mukaan tarjousten vertailuun. (Kuusniemi-Laine & Takala 2007, 195-197.)

Tehdessään tarjousvertailua, hankintayksikkö voi käyttää vain hankintailmoituksessa tai tarjouspyynnössä ilmoitettuja vertailuperusteita (Kuusniemi-Laine & Takala 2007, 208). Kokonaistaloudellista edullisuutta arvioidessaan hankintayksikön on otettava huomioon 1.§:ssa säädetty hankintalain tarkoitus sekä halutessaan 62.§:ssa ehdotetut seikat, kuten asianomaisen yleisön tarpeet sekä ympäristövaatimusten täyttymiseen liittyvät perusteet, jos nämä liittyvät hankintaan ja ovat mitattavissa (Laki julkisista hankinnoista 348/2007). Hankintayksikön on tehtävä tarjousten vertailusta selkeät ja yksityiskohtaiset vertailuasiakirjat, joista käy ilmi, miten kukin tarjous on kilpailutuksessa sijoittunut ja millä perustein. Asiakirjat on lähetettävä kaikille kilpailutuksessa mukana olleelle tarjoajalle ja tarjoajien on pystyttävä ymmärtämään niiden pohjalta, kuinka valittuun lopputulokseen on päädytty. Näin he myös pystyvät

arvioimaan, onko heillä tilanteessa tarvetta oikeusturvalle. (Kuusniemi-Laine & Takala 2007, 211.)

2.4.7 Hankintapäätös

Hankintalain 10. luvun 73. §:n mukaisesti hankintayksikön on toimitettava hankintapäätöksestä kirjallinen tiedoksianto kaikille asianomaisille. Tiedoksiannon on sisällettävä vertailuasiakirjojen lisäksi valitusosoitus sekä oikaisuohje. Pääsääntönä on toteuttaa tämä vaihe sähköisesti. EU-hankinnoissa on noudatettava 77. §:ssä määrättyä 21 päivän mittaista odotusaikaa, mutta muuten hankintasopimus voidaan solmia voittaneen tarjoajan kanssa heti hankintapäätöksen jälkeen. (Laki julkisista hankinnoista 348/2007.)

3 PELIT

Seuraavissa alaluvuissa käsittelemme erilaisia pelien määritelmiä (3.1), hyvän pelin ominaisuuksia (3.2) sekä eri peligenrejä (3.3). Lopuksi käymme läpi Game Design Document (3.4), jonka pohjalta tämän opinnäytetyön lopullinen tuotos on tehty.

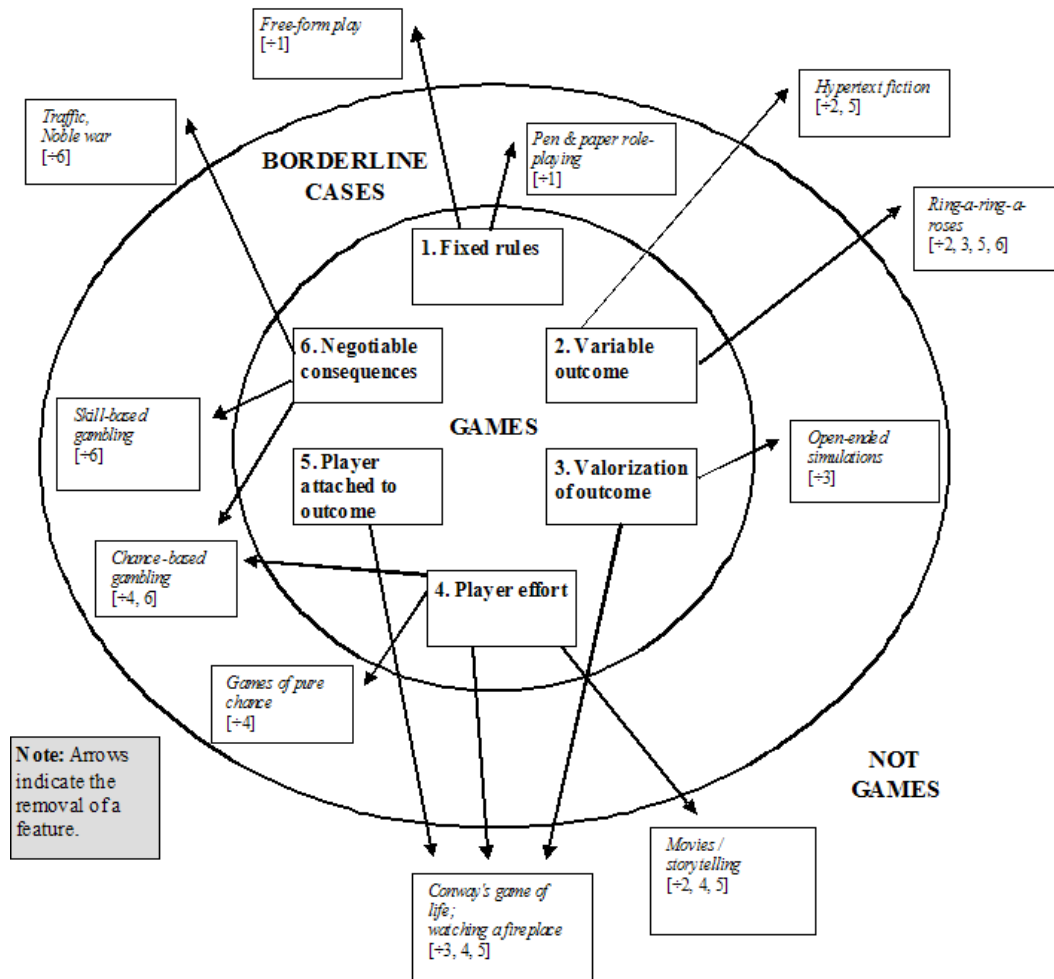
3.1 Pelien määritelmiä

Pelejä on kuvattu vuosien saatossa monellakin eri tapaa, mutta lähemmin tarkasteltuna nämä määritelmät harvemmin poikkeavat toisistaan kovinkaan radikaalisti (Juul 2003). Vuorelan (2007, 16) mukaan yleisimmät määritelmät peleistä tai pelaamiseksi laskettavista toiminnoista voi yksinkertaisimmillaan kuvata seuraavalla lauseella: ”Pelaaminen on pelaajan näkökulmasta ajanvietteeksi tarkoitettua tuottamatonta toimintaa, jolla on alkutilanne, säännöt ja päämäärä.” Ensimmäinen asia, joka erottaa pelit selkeästi muusta viihdeteollisuudesta, kuten elokuvista, ovat säännöt. Ilman selkeitä sääntöjä kyseessä olisi vain päämäärätön leikki, jonka säännöt muuttuisivat pelaajista riippuen ja joita jokainen voisi tulkita oman halunsa mukaan. (Vuorela 2007, 17.) Pelin sääntönä voi yksinkertaisimmillaan olla ”Etene nopan silmäluvun mukaisesti” tai ne voivat olla ohjelmistoon kirjoitettua koodia ”Pelihahmo hyppää A-painikkeesta.”

Toinen huomattava ero on pelaajan osallistuminen pelin kulkuun (Overmars 2007). Tällöin päätöksillä, joita pelaaja tekee, on vaikutusta koko pelin kulkuun. Pelaaja myös kontrolloi peliä sekä mahdollisesti sen ympäristöä ja siinä esiintyviä objekteja eli pelaajan ja pelin välillä on vuorovaikutusta.

Juulin (2003) pelimääritelmän mukaan peleillä, olivat ne sitten korttipelejä tai tietokonepelejä, on 6 ominaisuutta; pysyvät säännöt, vaihtelevat ja määrälliset lopputulokset, lopputulosten eriarvoisuus, pelaajan panostus peliin ja kiintymys lopputulokseen sekä lopputulosten neuvoteltavuus. Pysyvillä säännöillä tarkoitetaan sitä, ettei niitä voida vaihtaa pelien kuluessa ja lisäksi niiden tulisi olla niin selkeät, ettei pelin lopputuloksesta voida kiistellä. Sääntöjen on myös mahdollistettava monta erilaista lopputulosta, joista toiset ovat parempia kuin toiset. Lopputulosten paremmuutta toisistaan voidaan ilmaista monella eri tavalla, esimerkiksi pelaaja saa paremmat pisteet tekemällä tiettyjä asioita (tuhoamalla possujen linnoituksen yhdellä linnulla), peli ei etene ennen kuin pelaaja suorittaa jonkin tietyn toiminnon tai ratkaisee ongelman (tietty esine on yhdistettävä toiseen) tai pelin asetelma antaa syyn toimia tietyllä tavalla (vihollisen hyökkäys, jolta pelaajan on puolustauduttava). Jotta peli pysyisi mielenkiintoisena, pelaajan kannalta positiivisen lopputuloksen, kuten pelin voittamisen, tulisi olla vaikeammin saavutettavissa kuin negatiivisten lopputulosten. (Juul 2003.)

Pelin haasteellisuutta ja interaktiivisuutta kuvaa Juulin mukaan se, paljonko pelaaja panostaa pelaamiseen. Koska pelaajat käyttävät usein peleihin paljon aikaa ja panostavat pärjätäkseen niissä, heillä on taipumusta kiintyä pelin lopputulokseen. Voittaessaan he voivat tuntea aitoa iloa ja vastaavasti olla onnettomia hävitessään. Tämä riippuu kuitenkin paljon siitä, millaisella asenteella peliä pelataan. Viimeinen Juulin pelimääritelmän ominaisuus on pelin lopputulosten neuvoteltavuus. Tällä hän tarkoittaa sitä, että peleissä voidaan valikoida vapaasti tiettyjen tosielämän toimintojen vaikutus pelin lopputulokseen. Esimerkiksi Grand Theft Auto -pelisarjassa liikennesääntöjen noudattamatta jättämisellä ei ole vaikutusta pelin lopputulokseen, eikä pelaaja rangaista näiden sääntöjen rikkomisesta, sillä ne eivät sisälly pelin sääntöihin. Vastaavasti liikennesääntöjen rikkomisella todellisuudessa on välittömiä seurauksia. Toisin sanoen pelit ovat riskittömiä ympäristöjä.



KUVA 1. Pelien diagrammi (Juul 2003)

Jotta peli olisi peli, tulisi sen Juulin (2003) mukaan sisältää kaikki 6 mainittua ominaisuutta (kuva 1). Toisaalta on myös pelejä, joilta puuttuu jokin näistä ominaisuuksista. Näistä peleistä Juul käyttää nimitystä *borderline games*, vapaasti suomennettuna epämääräiset pelit. Muun muassa perinteiset pelinjohtajan vetämät roolipelit eivät Juulin mukaan täytä pelien määrittelyä, sillä niiden säännöt ovat vaihdettavissa pelin kuluessa. Myöskään *SimCity* ja muut sen kaltaiset simulaatiot eivät ole tämän määritelmän mukaan varsinaisesti pelejä, koska niillä ei ole ennalta määrättyä lopputulosta.

3.2 Yleisimmät peligenret

Pelaajan ja pelin vuorovaikutus määrittelevät pelin genren, ei niinkään se, millainen esimerkiksi pelin juoni on. Genret siis määrittävät mitä toimintoja pelaajan on suoritettava ja millaisia haasteita pelissä on. (Eldridge 2012.) Seuraavaan listaan on

kerätty yleisemmin käytössä olevat nimitykset ja kuvaukset eri peligenreille (Stahl 2005; Eldridge 2012).

- Toimintapelit, joiden pelattavuus perustuu pelaajan nopeisiin refleksiin, äkillisiin taistelutilanteisiin ja hyvään ongelmanratkaisukykyyn.
- Tasohyppelyt, jotka vaativat pelaajalta ajoitettua hyppimistä tasolta toiselle samalla väistäen tai tuhoten vihollisia.
- Shooterit eli räiskintäpelit, joissa pelaaminen keskittyy pelaajan omaan selviytymiseen eliminoimalla vihollisia. Shooterit jaetaan nykyisin first-person-shootereihin (FPS) ja thrid-person-shootereihin (TPS).
- Seikkailupelit, jotka keskittyvät pelaajan vuorovaikutukseen pelin ympäristön kanssa ja pelimaailman tutkimiseen. Sisältävät usein haastavaakin ongelmanratkaisua.
- Simulaatiopelit pyrkivät olemaan tarkkoja kuvauksia todellisuudesta. Tyypillisiä simulaatioita ovat rakennuspelit ja ajoneuvosimulaatiot.
- Strategiapelit, jotka simulaatioiden tapaan ottavat vaikutteita todellisuudesta, mutta joiden pelattavuus perustuu usein vuoropohjaisuuteen. Vaativat pelaajalta paljon päätöksentekoa ja harkitsemista voittamiseen.
- Puzzlet yhdistyvät usein muihin genreihin, esimerkiksi seikkailupeleihin. Tehtävät ovat tyypillisesti palapelejä, arvoituksia, esineiden tai palikoiden yhdistelyä ja niin edelleen.
- Roolipelit (RPG), joissa pelaaja on tyypillisesti osana suuressa konfliktissa. Pelaajalla on jokin tietty tehtävä suoritettavanaan ja pelin edetessä hän kehittää pelihahmoaan keräämällä kokemuspisteitä ja hankkimalla paremman varustuksen.
- Urheilupelit, jotka voivat sisältää urheilun simuloinnin lisäksi oman joukkueen hallinnointia.
- Massiiviset moninpelit, joihin lukeutuvat MMORPG:t eli massiiviset monen pelaajan verkkoroolipelit, joissa roolipeli elementtien lisäksi korostuvat pelaajien välinen yhteistyö. Massiivisten moninpelien asetelma on tyypillisesti kahden ryhmän välinen konflikti, joka pyritään ratkaisemaan eliminoimalla vastustajat. (Stahl 2005; Eldridge 2012.)

Yhä useammat pelit eivät kuulu vain puhtaasti yhteen genreen, vaan yhdistelevät toisiinsa kahta tai useampaa genreä. Näistä peleistä käytetään nimitystä hybridipelit.

(Stahl 2005.) Esimeriksi Fez yhdistää toisiinsa tasohyppelyä ja puzzleja. Tehtävänä on kerätä kuutioita, joiden avulla pelaaja avaa lisää kenttiä, hyppimällä tasolta toiselle tai ratkaisemalla koodeja. Hybridipelien ongelma on kuitenkin yhdistää toisiinsa sopivia genrejä (Overmars 2007). Esimerkiksi kuvitteellisessa pelissä ensimmäiset puoli tuntia ovat seikkailupeliä, jossa on ratkaistava puzzleja. Tämän jälkeen pelaajan onkin ajettava autoa päästäkseen pelin seuraavaan osaan. Koska pelaaja on asennoitunut pelaamaan ongelmanratkaisua vaativaa peliä, yhtäkkinen ajotehtävä rikkoo tämän kaavaan ja aiheuttaa turhautumista.

3.3 Game Design Document

Game Design Document (myöhemmin GDD) on dokumentti, joka yhdistää toisiinsa pelin eri osatekijät. Sen tarkoitus on kuvata peli mahdollisimman tarkasti, jotta lukija saa käsityksen siitä, kuinka peli käytännössä toimii. (Gamux 2011.) GDD on erityisen hyödyllinen isommissa suunnitteluprojekteissa, joissa on mukana paljon henkilökuntaa, mutta myös harrastelijat voivat kokea sen hyödylliseksi. GDD:n avulla varmistetaan, että pelin tuotanto pysyy johdonmukaisena eikä suunnitelmiin ei lisätä enää yhä uusia ideoita. (Vuorela 2007.) GDD:hen voidaan sisällyttää esimerkiksi pelimekaniikka, pelin eri objektit, kuten hahmot, viholliset ja ympäristöt sekä miten ne ovat yhteydessä toisiinsa, mistä pelissä on kyse eli pelinkonsepti ja mille peli näyttää. Sisältö vaihtelee peliyhtiöstä riippuen, joten GDD:llä ei ole olemassa vakiintunutta rakennetta. (Gamux 2011.)

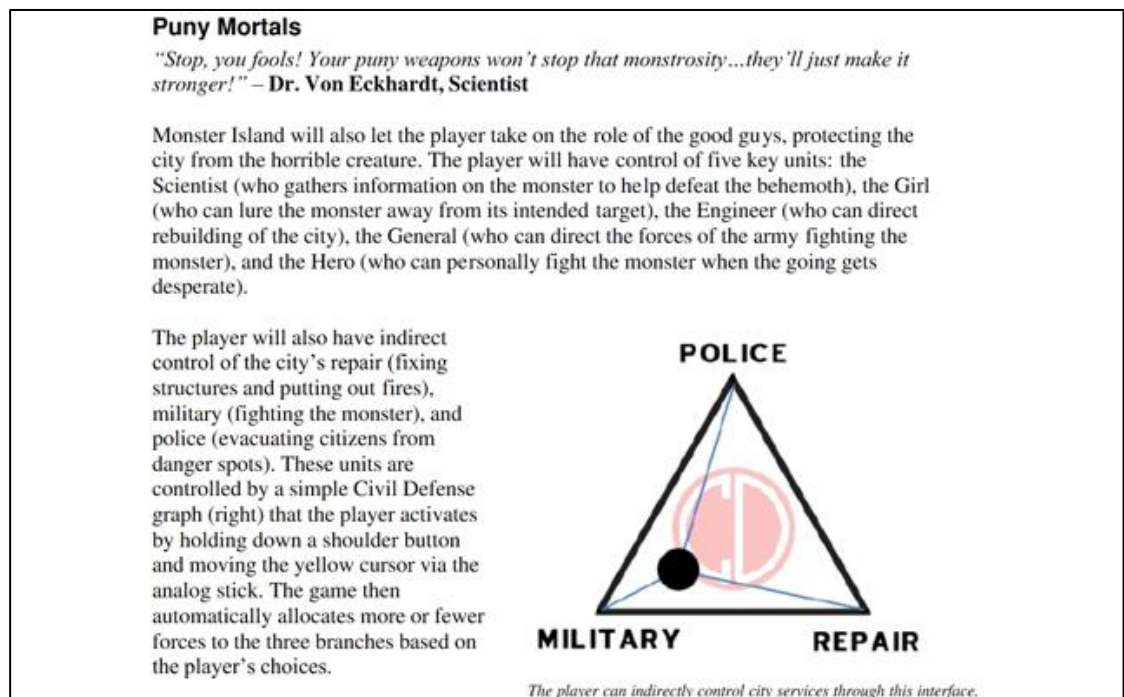
3.3.1 Konseptikuvaus

GDD aloitetaan kuvailemalla pelin konseptia ja käymällä läpi kaikki pelin tärkeimmät pääpiirteet sekä määrittelemällä pelin genre. Konseptikuvauksen tarkoitus on luoda lukijalle pelistä kuva, jonka pohjalta hänen on helppo ymmärtää dokumentin seuraavat osat ja kiinnittää huomiota pelin tärkeimpiin ominaisuuksiin. (Gamux 2011.) Ei kuitenkaan riitä, että sanotaan: ”XX on roolipeli, jossa pelaaja on ritari. Pelin voittaa, kun päihittää päävastustajan.” Tämä kertoo kyllä pelin perusidean, muttei välttämättä anna lukijalle riittävän tarkkaa kuvaa pelistä, toisin kuin lause: ”XX on steampunk vaikutteinen fantasiaroolipeli, jossa pelaajan tehtävä on pelastaa Fumen kaupunki sitä uhkaavilta, höyryä syövilta liskoihmisiltä ottamalla mekaanikkoritarin rooli ja keräämällä avukseen vahvojen steamsotureiden joukko.” Edellinen kertoo pelistä jo

paljon enemmän ja lukijan on helppoa kuvitella, millaisia hahmoja, aseita, vihollisia ja ympäristöjä siinä tulee olemaan.

3.3.2 Pelattavuus

Pelattavuus GDD:n ehkäpä tärkein osa sillä siinä määritellään, kuinka pelin objekteja kontrolloidaan ja kuinka eri objektit ovat keskenään vuorovaikutuksessa. Tällöin määritellään kuinka pelaaja ohjaa peliä. Osio jakautuu useampaan osaan; pelin aloitukseen, pelin kulkuun ja pelin päämäärää. (Gamux 2011.) Esimerkiksi Monster Islandin pelattavuutta (kuva 2.) on kuvattu kertomalla lukijalle pelattavien hahmojen nimet ja näiden toiminnot, joita tarvitaan pelin läpäisyyn sekä mitä näppäimiä pelaajan on käytettävä ohjatakseen joukkojaan (Irrational Games, 2010).



KUVA 2. Monster Island pelin pelattavuuden kuvaus (Irrational Games 2010)

Pelin alku

Pelin aloituksesta kuvaillaan paitsi mahdolliset valikot, jotka pelaaja näkee pelin alkaessa sekä tilanne, josta varsinainen pelaaminen alkaa (Vuorela 2007). Se myös esittelee pelin ja pelaajan välisen vuorovaikutuksen ja pelaajalle mahdolliset toiminnot (Gamux 2012). Pelaajan toiminnoista kuvaillaan niihin vaikuttavat säännöt sekä oletukset pelaajan toimista ja eri tilanteisiin pätevät ratkaisut.

Pelin kulku

Varsinkin tietokone- ja videopeleissä pelin kulku olisi hyvä kuvailla mahdollisimman tarkoin suunnittelutyön ja pelin teknisen toteuttamisen helpottamiseksi (Vuorela 2007). Pelin kulku voidaan ilmaista esimerkiksi kaaviolla, jossa kuvaillaan valikosta toiseen siirtymistä sekä pelin reaktiot pelaajan toimintoihin.

Pelin päämäärä

Tässä osiossa määritellään kuinka peli voitetaan eli pelin päämäärä, mitkä säännöt pätevät voittamiseen ja mitkä taas häviämiseen (Gamux 2014). Toisin sanoen siinä kuvaillaan toiminnot joilla pelaaja pääsee parhaaseen mahdolliseen lopputulokseen. Esimerkiksi ”Kenttä on suoritettu, kun pelaaja hyppää lipputankoon. Pelaaja häviää osuessaan vastustajiin tai pudotessaan kuoppaan.”

3.3.3 Kuvitus

GDD:hen liitettävän kuvituksen tarkoitus on luoda lukijalle mielikuvia pelistä ja tukea dokumentin sanallista sisältöä. Kuvituksena voidaan käyttää konseptitaidetta, hahmosuunnitelmia, kuvia pelin demosta sekä käyttöliittymän grafiikkaa. (Gamux 2014.) Myös GDD:n ulkoasun graafisella ilmeellä voidaan tukea tätä kuvallista selitystä.

4 PELIT JA OPPIMINEN

Pelien ja oppimisen yhdistäminen ei ole ajatuksena uusi ja niitä onkin tuotettu eri alojen tarkoituksiin jo pitkään. USA:n laivastossa käytetyn Damage Control Trainerin avulla sotilaat voivat harjoitella saattueoperaatioita ja terveydenalalla pelejä on käytetty parantamaan astmaatikkojen elämänlaatua. (Murphy ym. 2011.) Suomessa lentäjien koulutukseen sisältyy aina tietty tuntimäärä harjoittelua lentokonesimulaattorissa. Seuraavissa alaluvuissa esitellään ensin opetuspelien määritelmä sekä niiden siirtymistä viihteellisen oppimisen korostamisesta niin sanottuihin vakaviin peleihin (4.1). Seuraavaksi käsitellään opetuspelientutkimusta ja syitä hyödyntää pelejä oppimisessa (4.2). Lopuksi käsitellään tarkemmin opetuspelien

suunnittelussa hyödynnettyjä opetusteorioita (4.3) sekä hyvän opetuspelin ominaisuuksia (4.4).

4.1 Opetuspelit - edutainmentistä hyötypeluihin

Opetuspelit ovat jonkin tiedon tai taidon opetusta varten suunniteltuja pelejä. Erona viihteellisiin ja kaupallisiin peleihin on pelin sisältöön liitetty opettava asia ja sen kytkeytyminen opetussuunnitelman sisältöön ja tavoitteisiin. Opetuspelien pääasiallinen tarkoitus on olla opetuksen tukena. (Saarenpää 2014.)

1980-luvun lopulla tietokoneiden ajateltiin tuovan uusia näkökulmia opiskelun motivoimiseen, jos niiden multimediaominaisuudet yhdistettäisiin kokemukseen ja osallistumiseen perustuviin oppimisteorioihin. Termiä edutainment (yhdistelmä sanoista education ja entertainment) käytettiin kuvaamaan useampia opetuksen ja viihteen yhdistäviä medioita, mukaan lukien tietokonepelejä. Varhaisimpien opetuspelien, drill-and-practice eli harjaannuttamispelien, arvosteltiin olleen liian mekaanisiksi, joten edutainment-peleissä korostettiin nimenomaan viihteellisyyttä oppimisen sijaan. Edutainment-pelien suunnittelun lähtökohdaksi otettiin flow-teoria, jonka rakennetta hyödynnettiin ja hyödynnetään edelleen varsinkin viihteellisissä peleissä. Tietokonepelien katsottiin flow-kokemuksen tapaan motivoivan pelaajia, jolloin opetuksen tuominen osaksi pelejä toisi uusia motivoinnin ulottuvuuksia myös oppimiseen. (Kangas 2008.) Flow-teoriaa käsitellään tarkemmin tämän opinnäytetyön luvussa 4.4.

Ongelmaksi muodostui kuitenkin viihteellisyyden ja oppimisen yhdistäminen sekä opiskelijoiden motivointi. Myös viihteellisyyden korostaminen kyseenalaistettiin. Edutainmentistä onkin siirrytty termiin hyötypeli eli serious game, jonka alalajiksi opetuspelit lasketaan, ja pelien opettavuutta kokemuksellisina tiloina on pyritty korostamaan. (Kangas 2008.) Tarjolla on myös paljon pelejä, joiden tarkoitus on opettamisen lisäksi tuoda kiinnostusta ihmisten huomiota muun muassa ihmisoikeuksiin, eläintensuojeluun ja ympäristöasioihin. Egenfeldt-Nielsen (2011) kuitenkin kritisoi opetuspelien nykytilaa ja kuvailee niitä halvoiksi, oppilaskeskeisiksi, taitopohjaisiksi peleiksi, joiden pelattavuus on yksinkertaista, grafiikat vanhentuneita ja käytetyt oppimisteoriat alleviivattuja. Hän on myös kritisoinut opetuspeleissä edelleen vallalla

olevaa drill-and-practice-pohjaista pelattavuutta sekä ajatusta siitä, että pelaaja oppisi vain opetuspelejä pelaamalla eikä opettajaa tarvittaisi ohjaamaan oppimista.

4.2 Miksi hyödyntää pelejä oppimisessa?

Sekä Koster (2004) että Gee (2005) ovat osoittaneet pelien olevan pohjimmiltaan oppimistyökaluja. Tämä perustuu ajatukselle siitä, että ihmiset tosiasiaassa nauttivat uuden oppimisesta ja pelit tarjoavat oppimiselle otollisen ympäristön. Pelit ovat ikonisia, abstrakteja kuvauksia todellisista toimintamalleista, joista on karsittu pois kaikki häiritsevä informaatio, ne ovat helposti omaksuttavissa ja opittavissa. (Koster 2004.) Peleille on myös ominaista koostua selkeistä, hyvin järjestetyistä ongelmista, jotka liittyvät enemmän tai vähemmän todellisuudessakin kohtaamiimme ongelmiin. Niillä on siis selkeä konteksti, jolloin uusien asioiden oppiminen ja pelin sääntöjen omaksuminen on pelaajalle mielekkäämpää (Gee 2005). Esimerkkinä Gee vertaa toisiinsa perinteisessä kouluympäristössä tapahtunutta biologian opetusta lukemisen ja kokeiden kautta biologiin, joka työskentelee käytännössä biologian parissa. Siinä, missä opiskelija opettelee faktoja ja toistaa oppimansa kokeessa, biologi oppii samat faktat käytännönläheisellä työskentelyllä. Erona on se, että biologi kykenee soveltamaan oppimaansa ongelmanratkaisuun kokeilemalla ja testaamalla. Samalla tavalla pelit opettavat pelaajalle omat ”faktansa” asettamalla heidät tiettyyn rooliin. (Gee 2005.)

Samoilla linjoilla on myös Trybus (2014), joka on vertaillut keskenään perinteistä ja käytännönläheistä koulutusta pelilliseen oppimiseen (taulukko 3). Hänen mukaansa pelillisessä oppimisessä yhdistyvät kaikki ideaalisen oppimisympäristön piirteet, kuten oikeiden toimintamallien opettelu ja harjoittelu riskittömässä ympäristössä, erilaisten mallien testaus sekä mahdottomienkin asioiden kokeilu.

TAULUKKO 3. Perinteisen ja käytännönläheisen koulutuksen ja pelillisen oppimisen vertailu (Trybus 2014)

	Perinteinen koulutus	Käytännönläheinen koulutus	Pelillinen oppiminen
Kustannustehokkuus	x		x
Pienet riskit	x		x

Standardisoidut tehtävät, joilla vertailla opiskelijoiden oppimista keskenään	x		x
Mukaansatempaavuus		x	x
Opiskelijakohtaisesti suunnitellut oppimistasot		x	x
Välitön palaute virheistä		x	x
Opitun asian siirtäminen oikeaan ympäristöön		x	x
Opiskelijan aktiivinen osallistuminen		x	x

Perinteisellä opetuksella Trybus tarkoittaa luokkahuoneissa tapahtuvaa oppimista, jossa jokaisen opiskelijan oletetaan etenevän samaan tahtiin ja oppimista mitataan testeillä ja kokeilla. Tapa on kustannustehokas ja sisältää hyvin vähän riskejä, mutta oppiminen on rutinoitunutta eikä opittua voida testata oikeassa ympäristössä. Käytännönläheinen opetus taas on kallista ja riskialtista, mutta se vaatii opiskelijalta omaa aktiivisuutta, osallistumista ja tarjoaa välittömän palautteen. Silti käytännönläheinenkin opetus ei aina mahdollista kaikkien tilanteiden harjoittelua. Peleissä, joissa kaikki edellä mainittu yhdistyy, voidaan sen sijaan simuloida ja testata lähes mitä vain, kuten delfiinien evien asennon vaikutusta sen liikkumiseen. (Trybus 2014.)

4.3 Opetuspelien oppimisteoriat

Jotta pelillinen oppimisympäristö olisi tehokas, tulisi se suunnitella sen mukaan, kuinka ihmiset oppivat (Trybus 2012). Opetuspelien voidaan katsoa pohjautuvan aina joko yhteen tai useamman oppimisteorian yhdistelmään sen mukaan, millaisia keinoja niissä on käytetty tukemaan oppimista ja kuinka niiden ominaisuuksia on hyödynnetty opetuspelien suunnittelussa (Egenfeldt-Nielsen 2006). Seuraavissa alaluvuissa käsitellään opetuspelien suunnittelussa hyödynnettyjä oppimisteorioita, behaviorismia (4.3.1), konstruktivismia (4.3.2), kokemuksellista oppimista (4.3.3) ja yhteisöllistä oppimista (4.3.4) sekä tarkastellaan kunkin teorian eri puolia pelien suunnittelun kannalta.

4.3.1 Behaviorismi

Behaviorismi on 1900-luvun alussa kehittynyt oppimiskäsitys, joka perustui ajatukseen, että psykologisen ihmistutkimuksen tulisi perustua tieteellisesti kestäviin tutkimuksiin. Tällöin todellisia havaintoja ovat vain luonnontieteiden tapaan mitattavat ilmiöt, joiden on oltava yksiselitteisesti havaittavissa, mitattavissa, dokumentoitavissa ja tilastoitavissa. Koska ihmisen sisäisistä prosesseista ei saatu riittävän objektiivista tietoa, keskityttiin tutkimuksissa lähinnä ulkoiseen käytökseen, reaktioon johonkin havaittavaan tapahtumaan eli ärsykkeeseen. (Kauppila 2000, 17.)

Behaviorismin näkemyksen mukaan oppiminen on seurausta ärsyke-reaktio-ketjusta, jota säätelee vahvistaminen. Ennen opetusta oppimistavoitteet määritellään tarkasti. Oppiminen etenee asteittain etenevänä harjoituksena, jossa oppimateriaali on jaettu pienempiin, helposti ymmärrettäviin perusosiin, ärsykkeisiin. Nämä ärsykkeet esitetään opiskelijalle muutamilla lauseilla, joita seuraa kysymys. Opiskelijan vastaus kysymykseen on reaktio ärsykkeeseen. Oikeasta vastauksesta eli halutusta reaktiosta annetaan positiivista palautetta, joka vahvistaa reaktioita. Vastaavasti negatiivisella palautteella pyritään heikentämään vääränlaista reaktiota. Harjoituksen edetessä opetettavat asiat ja kysymykset vaikeutuvat asteittain, kunnes opiskelija saavuttaa halutun oppimistavoitteen. (Puolimatka 2002, 84.)

Ensimmäiset opetuspelit, edutainment-pelit ottivat vaikutteita nimenomaan behaviorismista ja tämä ns. perinne on edelleen nähtävissä nykyisissä opetuspeleissä (Egenfeldt-Nielsen 2006). Niiden tehtävärakenne on mekaaniseen harjoitteluun perustuvaa ja opiskelijan motivaatiota pyritään lisäämään antamalla palkintoja oikeista vastauksista. Behavioristinen lähestymistapa toimii yleensä esi- ja alakoulutasoisissa peleissä, kuten Ekapeli -peleissä, joissa opetellaan tavaamista ja lukemista erilaisten tehtävien avulla. Ongelmana on kuitenkin oppimisen pintapuoleisuus. Toistamalla mekaanisia tehtäviä pelaaja kyllä oppii muistamaan ratkaisun tiettyihin ongelmiin tietyssä kontekstissa, Näin hän ei kuitenkaan opi soveltamaan samaa ratkaisua kontekstin ulkopuolella, sillä peli ei vaadi asian syvällistä ymmärtämistä. Toinen ongelma on ulkoisen motivaation korostaminen sisäisen sijaan. Ulkoista motivaatiota ovat esimerkiksi saadut pisteet pelaajan läpäistessä kentän. Saaduilla pisteillä ei useinkaan ole mitään tekemistä oppimisen kanssa ja pelaajan motivaatio keskittyykin

pelin pelaamiseen, ei siitä oppimiseen. Ulkoiseen motivaation keskittyminen on siis johtanut tilanteeseen, jossa behavioristiset opetuspelit eivät ole onnistuneet yhdistämään oppimista pelaamiseen. (Egenfeldt-Nielsen 2006.)

4.3.2 Konstruktivismi

Konstruktivismi perustuu kognitiiviseen oppimiskäsitykseen, joka syntyi vastamaan behavioristista käsitystä ihmisestä passiivisena tiedon vastaanottajana. Kognitiivisessa oppimisenäkemyksessä keskityttiin tutkimaan ihmisen sisäisiä prosesseja ulkoisten sijaan. Oppimisprosessin määräävään asemaan nousi yksilön oma aktiivisuus. (Kauppila 2000, 23-24.)

Konstruktivistisen oppimisenäkemyksen keskiössä on opiskelija, joka nähdään aktiivisena ja tavoitteellisena toimijana. Oppimisprosessissa korostuu ajatus tiedon rakentamisesta. Opiskelija havainnoi ensin ympäristöään ja valikoi, arvioi ja tulkitsee uutta informaatioita, joka liitetään aiempiin tietoihin ja kokemuksiin. Keskeinen peruskäsite on saadun tai hankitun informaation ymmärtäminen. Opiskeluympäristön tulisi olla monipuolinen, virikkeellinen ja motivoiva. Konstruktivismin tutkija Bruner (1966) esitti opetukselle seuraavat periaatteet: opetukseen on sisällyttävä kokemuksia ja tilanteita, jotka luovat opiskelijalle oppimishalun, opetuksen on rakennuttava niin, että opiskelijan on helppo omaksua tietoa ja opetus on suunniteltava niin, että se edistää uuden tiedon ymmärtämistä. (Kauppila 2000.)

Opetuspelit, joiden pohjalla on hyödynnetty konstruktivismia, ovat usein mikromaailmoja, jotka ovat yksinkertaistettuja simulaatioita todellisesta maailmasta. Niissä esiintyvät objektit pohjautuvat näin ollen myös todellisuuteen. Pelaaja oppii olemalla vuorovaikutuksesta pelin objektien kanssa, tutkimalla pelin maailmaa ja objektien välisiä suhteita ja muodostamalla siitä omia käsityksiään, jotka ovat sovellettavissa todellisuuden kanssa. (Egenfeldt-Nielsen 2006.) Yksi esimerkki tätä lähestymistapaa hyödyntävästä, opetuskäyttöön suunnitellusta pelistä, on kuntapeli Lykkylä. Siinä pelaaja asetetaan kunnanjohtajan rooliin, tehtävänään rakennuttaa tietyn budjetin puitteissa Lykkylään peruspalveluita sekä huolehtia uusien asuntojen ja työpaikkojen syntymisestä. Myös kuntalaiset on pidettävä tyytyväisinä ja työttömyysprosentti alhaisena. (Virtuaalikunta.net 2014.) Konstruktivististen opetuspelien ongelma on todelle tuntuvien mikromaailmojen rakentamisessa.

Toimivan mikromaailman rakentaminen voi olla hyvin vaikeaa, sillä opettavan aiheen tulee olla yhtenäinen kokonaisuus. (Egenfeldt-Nielsen 2006.)

4.3.3 Kokemuksellinen oppiminen

Kokemuksellinen oppiminen on humanistiseen oppimisteoriaan oppimismalli, joka painottaa kokemusten ja elämysten merkitystä opetuksessa. Oppimista pidetään jatkuvana prosessina, joka perustuu uusiin kokemuksiin ja niiden analysointiin. (Kauppila 2000, 30.) Tätä teoriaa kuvaa hyvin fraasi ”learning by doing”. Kuten konstruktivismissa, kokemuksellisessa oppimisessä korostetaan opiskelijan omia kokemuksia, aktiivisuutta ja itse kokeilemistä. Kolbin (1984) teoriassa, jonka lähtökohdanna Lewianin malli, kokemuksellinen oppiminen on nelivaiheinen prosessi. Prosessin vaiheet ovat seuraavat:

1. konkreettinen kokeminen, jossa oppija on osana uutta kokemusta.
2. reflektiivinen havainnointi, jossa oppija tarkkailee muita tai luo havaintoja omien kokemustensa avulla.
3. abstrakti käsittäminen, jossa oppija kehittää teorioita selittääkseen havaintojaan.
4. aktiivinen kokeilu, jossa oppija soveltaa oppimiaan teorioita ratkaistakseen ongelmia ja tehdäkseen päätöksiä. (Kolb, 1984.)

Kolb yhdisti teoriaansa myös Deweyn (1938) mallin kokemuksellisesta oppimisesta ja Piagetin (1970) mallin oppimisesta ja kognitiivisesta kehityksestä. Niiden pohjalta antoi oppimisesta seuraavanlaisia suuntaviivoja:

- Oppiminen on kokonaisvaltainen ja jatkuva prosessi.
- Oppiminen tulisi ymmärtää prosessina, ei lopputuloksena.
- Oppiminen sisältää vuorovaikutusta henkilön ja ympäristön välillä. (Kolb, 1984.)

Kuten konstruktivismissa, kokemukselliseen oppimisteoriaan pohjautuvat pelit ovat yleensä todellisuus pohjaisia simulaatioita, mutta myös roolipelit, joissa pelaaja omaksuu uuden roolin, kuuluvat tähän sarjaan (Reeve 2012). Esimerkiksi SimCityEDU, Electronics Artsin SimCity -pelisarjan pohjalta opetuskäyttöön kehitetty kaupunkisimulaatio, kannustaa pelaajaa kehittämään ongelman-

ratkaisukykyään ja pohtimaan kriittisesti nykyajan kaupunkien kohtaamia haasteita, esimerkiksi saastumista. (SimCity, 2014)

4.3.4 Yhteisöllinen oppiminen

Yhteisöllinen oppiminen sai alkunsa konstruktivismista ja pohjautuu erityisesti Piagetin ja Vygotskin näkemyksiin sosiaalisuuden merkityksestä oppimisessa. Vygotskin (1978) mukaan oppiminen tapahtuu ensin sosiaalisella ja sitten henkilökohtaisella tasolla. Hän myös korosti tiedon ja oppimisen yhteisöllisyyttä. (Kauppila 2007.) Yhteisöllisestä oppimisesta käytetään englanniksi termejä cooperative learning ja collaborative learning, joista ensimmäistä käytetään kuvamaan peruskoulu asteella tapahtuvaa yhteisöllistä toimintaa. Collaborative eli kollaboratiivinen oppiminen taas kuvaa college ja yliopisto tasolla tapahtuvaa, itseohjautuvaa oppimista. (Kauppila 2007, 156.)

Kollaboratiivisella oppimisella tarkoitetaan oppimista, joka kattaa koko oppimisprosessin ja jossa ryhmän opiskelijoilla on yhteinen tavoite, jota kohti pyrkii. Tämä ei siis tarkoita tilannetta, jossa opettaja ohjaa ryhmää ulkopuolelta, vaan ryhmällä ja sen jäsenillä on täysi vastuu omasta ja toistensa oppimisesta. Tarkoitus on, ettei ryhmä ei vain työskentele yhdessä, vaan yhteistyö myös kehittää ryhmän jäsenten tietämystä sekä minuutta. Sitä vastoin yhteisöllinen, cooperative, oppiminen on opettajan ohjaamaa toimintaa, jonka on tarkoitus johtaa prosessi tiettyyn tulokseen tai tavoitteeseen työskentelemällä ryhmässä. Molemmissa näkemyksissä oppimisprosessin aikana opiskelija joko aktivoi vanhoja tai kehittää uusia kongnitiivisia rakenteita aktiivisesti itse. (Dooley 2008).

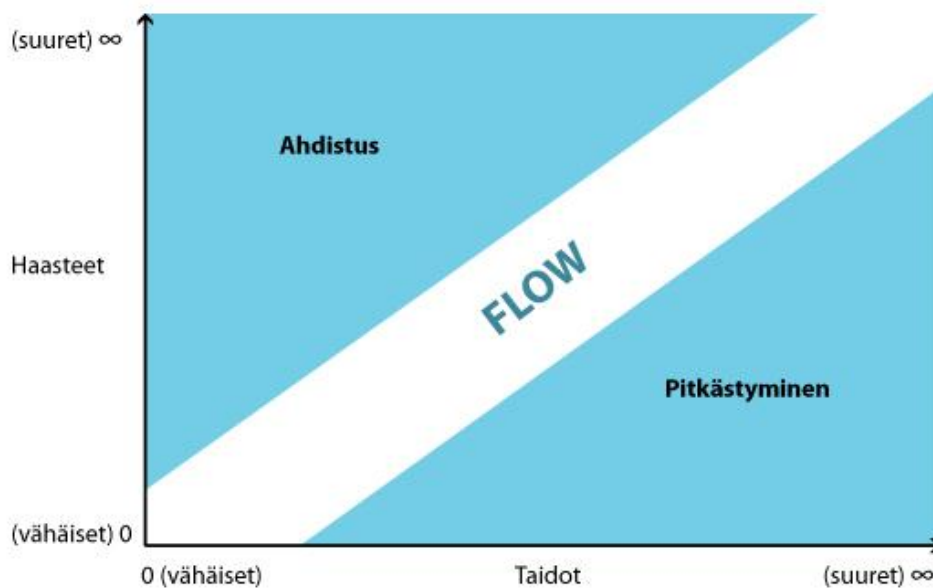
Saarella -peli edustaa yhteisölliseen oppimiseen perustuvaa opetuspeleä. Peliä on tarkoitus pelata koko luokan kesken ja tavoitteena on kehittää oppilaiden yhteistyötaitoja. Pelaajat ovat haaksirikkoutuneet saarelle ja heidän on rakennettava yhdessä leiri, raivattava viidakkoa ja pidettävä ryhmä tyytyväisenä tietyn aikarajan puitteissa. Peli koostuu vuoroista ja ennen jokaisen vuoron alkua pelaajat äänestävät, miten toimia seuraavaksi, esimerkiksi rakennetaanko raivatulle alueelle koulu vai viljelläkö sillä maata. Mitä yhtenäisempi pelaava ryhmä on, sitä paremmin se menestyy pelissä. (Eduplus Ltd 2014.)

4.4 Hyvän opetuspelin suunnittelu

Peleillä voidaan siis luoda pelaajalle mielekkäitä oppimiskokemuksia, mutta oppimispelien suunnittelun haasteena on ollut yhdistää toisiinsa kaksi toisistaan poikkeavaa alaa; opetus ja viihde. (Murphy ym. 2011). Seuraavissa alaluvuissa käsitellään seikkoja, jotka huomioon ottamalla opetuksen ja viihteen yhdistymistä opetuspelien suunnittelussa voidaan parantaa.

Flow

Flow, eli optimaalinen kokemus, on tila, jossa ihmisen keskittyminen käsillä olevaan tehtävään on niin täydellistä, että useimmat kuvailevat olevansa yhtä tekemisensä kanssa ja kontrolloivansa tilannetta. Kokemukseen liittyy myös ajantajun muuttuminen. Yhteys pelaamisen on selkeä, sillä Csikszentmihalyin mukaan pelit ovat eräitä niistä toiminnoista, jotka on suunniteltu synnyttämään flow-kokemusta ja tarjoavat kaikki sen edellytykset. Niissä on säännöt, jotka vaativat taitojen oppimista, ne ovat tavoitteellisia ja niistä saatu palaute on välitöntä. Lisäksi ne antavat pelaajalle mahdollisuuden paneutua tekemiseensä ja kontrolloida tilannetta. Tärkeää on kuitenkin, että pelin tarjoama haaste on tasapainossa pelaajan taitojen kanssa (kuva 4). Jos pelin haaste ei vastaa pelaajan taitoja, seurauksena on pitkästymisen ja vastaavasti liian suuri haaste johtaa ahdistukseen. (Csikszentmihalyi 1990.)



KUVA 4. Taidon ja haasteen tasapaino (Csikszentmihalyi 1990)

Flow-kokemuksen edellytyksiä voidaan hyödyntää pelinsuunnittelussa seuraavasti; suunnitteleamalla pelin tehtävät mahdollisimman selkeiksi, antamalla palautetta sitä mukaan, kun peli etenee, huomioimalla pelaajan taidot ja tasapainottamalla haasteen niiden mukaan sekä minimoimalla mahdolliset häiriötekijät, jotka voivat viedä pelaajan huomion tehtävästä. Tehtävien ei tulisi jättää liikaa tilaa tulkinnoille olemalla ympäröivä ja jättämällä pelaajalle epäselväksi, miksi tehtävä on suoritettava. ”Kerää 10 kolikkoa ostaaksesi esine X” on paljon selkeämpi kuin pelkkä ”Kerää kolikoita”. Palautteen on myös oltava tehtävään sopivaa. Esimerkiksi pelaajan suorittua tehtävän kerätä 10 kolikkoa, peli ilmoittaa että kaikki tarvittavat kolikot on kerätty. Haasteen ja pelaajan taitojen tasapainossa tulisi huomata, että pelaajan taidot kasvavat pelin edetessä. Pelin haasteen olisi siis kasvatettava sitä mukaan kuin peli etenee. Häiriötekijöiden minimointi onnistuu parhaiten pitämällä peli ja sen elementit mahdollisimman yksinkertaisina. (Murphy ym. 2011.)

Motivaatio

Motivaatio on ihmisen toiminnan syy ja sillä on suoria vaikutuksia oppimiseen sekä flow-kokemuksen syntymiseen (Csikszentmihalyi 1990). Kun toiminta itsessään on palkitsevaa, puhutaan sisäisestä motivaatiosta; ulkoinen motivaatio on taas toiminnosta riippumatonta. Esimerkiksi pelin sisäiset saavutukset ruokkivat ulkoista motivaatiota, mutta itse pelin pelaamisesta koetut positiiviset tunteet synnyttävät sisäistä motivaatiota. (Murphy ym. 2011.)

Hauskuus

Kosterin (2005) mukaan ”hauskuus on oppimisen synonyymi” ja ”hyvä peli opettaa kaiken, mitä sillä on tarjota ennen kuin pelaaja lopettaa pelaamisen”. Tästä näkökulmasta katsottuna hauskuus on aivojemme antamaa positiivista palautetta oppiessamme uutta ja ratkoessamme ongelmia. Hauskuus on olennaista myös motivaation ja flow-kokemuksen syntymisen kannalta (Murphy ym. 2011).

Lazzaro (2004) on osoittanut että myydyimmät viihteelliset pelit sisältävät ainakin 3 tai 4 hauskuuden eri tyyppiä. Näitä ovat helppo (easy), vaikea (hard), vakava (serious) ja sosiaalinen (social) hauskuus. Helppo hauskuus syntyy tutkimisesta, luovuudesta ja fantasian elementeistä ja sitä esiintyy MineCraftin kaltaisissa hiekkalaatikko peleissä, joissa pelaajaa ajavat hänen omat tavoitteensa. Sitä vastoin vaikeaan hauskuuteen liittyvät esteiden voittaminen, uusien taitojen oppiminen ja niiden harjoittelu. Vakava

hauskuus, jota esimerkiksi keskittymistä vaativa Tetris edustaa, syntyy pelin luomasta kokemuksesta, toistosta ja rytmistä. Hauskuuden tyypeistä kenties selkein ja helpoin toteuttaa on sosiaalinen hauskuus, jolloin pelaajilla on mahdollisuus kommunikoida, tehdä yhteistyötä ja kilpailla keskenään.

Pelaamisen ja oppimisen yhdyntyminen

Egenfeldt-Nielsenin (2011) mukaan pelit koostuvat verbeistä ja substantiiveista. Substantiivit muodostavat pelin tarinan ja ympäristön, tekemisen kohteet, kun taas verbit sen ydinsisällön, säännöt ja toiminnot, joiden avulla pelaaja on vuorovaikutuksessa pelin kanssa. Opetuspeleissä tärkeintä olisi ottaa huomioon, että opetettava sisältö ei jää vain substantiivien varaan, vaan oppiminen on osana myös pelaajan toimintoja, verbejä.

5 PROJEKTIN ETENEMINEN

Tässä luvussa käyn läpi hankintalaki opetuspelin suunnitteluun liittyneet vaiheet. Aloitin suunnittelun tutustumalla hankintalakiin paitsi lukemalla itse lain läpi myös keskustelemalla aiheesta Mirja Loposen ja tarjousasiamies Ilkka Liljanderin kanssa. Osallistuin myös Julkiset hankinnat – strateginen menestystekijä- seminaariin, jossa käytiin muun muassa läpi tapaus esimerkkejä hankintalain soveltamisesta käytännössä. Lisäksi selvitin, millainen pelin kohderyhmä tulisi olemaan. Taustatyön avulla pyrin selvittämään, mikä tai mitkä alueet hankintalaissa olivat mahdollisesti ongelmallisimpia käytännön hankinta työssä ja joiden opiskelu tuottaa opiskelijoille eniten hankaluuksia. Tämän jälkeen ideoin muutamia karkeampia suunnitelmia, joiden pohjalta kehitin 3 tarkempaa konseptia, joista lopullinen tuotos valittaisiin.

5.1 Toimeksianto

Opinnäytetyöni tehtävänanto oli suunnitella elämyksellinen käsikirjoitus hankintalain pohjalta. Tarkoituksena oli, että hankintalaki ja sen mahdolliset ongelmakohdat voitaisiin opiskella käytännönläheisellä tavalla. Tehtävänanto tarkentui aiheesta järjestetystä palaverista niin, että hankintalaista olisi valittava jokin perusosa, jonka pohjalta rupeaisin laatimaan käsikirjoitusta. Tämä tarkoitti, ettei pelin tarvitsisi ottaa huomioon laissa esiintyviä poikkeustapauksia, kuten puolustus- ja

turvallisuushankintoja. Pelin sitomisesta reaali maailmaan sekä sen rakenteen ei-lineaarista toteutuksesta käytiin keskustelua. Työhön voisi myös liittää visuaalista materiaalia, esimerkiksi konseptitaidetta tai hahmosuunnittelua.

5.2 Hankintalakiin perehtyminen

Koska pelit ovat pelaajille riskittömiä ympäristöjä kokeilla ja testata taitojaan ilman epäonnistumisen pelkoa, pyrin löytämään hankintalaista jonkin alueen, joka on tuottanut eniten ongelmia käytännön hankintatöissä. Aluksi tarkoitus oli siis rajata pelin aihe käsittelemään tiukasti vain yhtä aluetta. Käydessäni hankintalakia itsenäisesti läpi huomasin kuitenkin, ettei ratkaisu välttämättä olisi näin yksinkertainen. Hankintalaki on hyvin tiivis ja laaja kokonaisuus, jossa eri luvut ja pykälät linkittyvät toisiinsa ja joista muodostuu hyvin tarkkaan säädely hankintaprosessi. Vain yhteen alueeseen keskittyminen tuntui siis olevan ratkaisuna huono, sillä lain yksittäiset luvut ja pykälät eivät tuntuneet tarjoavan tarpeeksi sisältöä, jotta pelistä tulisi sisällöltään paitsi mahdollisimman hyödyllinen opetuksen kannalta myös kokonaisuutena mielenkiintoinen. Koska julkiset hankinnat olivat minulle aiheena täysin tuntematon, en pystynyt myöskään arvioimaan kunkin alueen ongelmallisuutta käytännön hankintatyössä.

Keskustelin aiheesta Mikkelin ammattikorkeakoulun tietokanta-asiantuntija Mirja Loposen kanssa ja ilmaisin hänelle ajatukseni tehdä pelistä riskitön harjoitteluympäristö hankintalain ongelmakohdista. Kävi kuitenkin ilmi, ettei hankintaprosessissa ole yksiselitteisesti vain yhtä hankaluuksia tuottavaa vaihetta, vaan niihin jokaiseen liittyy omanlaisiaan ongelmia. Jo esimerkiksi sen arvioiminen, onko hankinta kilpailutettava vai voidaanko siihen tehdä suorahankintana tai toteuttaa se yrityksen omana työnä, vaatii paljon harkintaa ja taustatutkimusta. Sain tutkittavakseni myös tehtäviä, joita opiskelijoille on aiemmin teetetty aiheesta.

Osallistuin 28.1 järjestettyyn ”Julkiset hankinnat – strateginen menestystekijä” –seminaariin, jonka aiheet vaihtelivat julkisten hankintojen merkityksestä aluetalouteen aina tapaus esimerkkeihin onnistuneista hankintatapauksista. Seminaarissa korostuivat mielestäni erityisesti yritysten haluttomuus osallistua tarjouskilpailuihin, innovaatiohankinnat sekä ennakoivan työn ja markkinakartoituksen merkitys hankinnan onnistumisen kannalta. Erityisesti yritysten haluttomuus osallistua

tarjouskilpailuihin kiinnitti huomioni. Oletin tämän johtuvan hankintayksiköiden ongelmasta laatia tarjouspyyntöä tai keskittymistä vain halvimpaan hintaan, jolloin pienemmät yritykset kokevat mahdollisuutensa pärjätä kilpailuissa huonoiksi. Tällöin pelissä voitaisiin keskittyä tarjouspyynnön laatimiseen. Keskustellessani hankintasiames Iikka Liljanderin kanssa aiheesta, hän totesi, ettei ongelma niinkään ole tarjouspyynnön laatimisessa, vaan hankintayksiköiden ja yritysten välisessä teknisessä vuoropuhelussa sekä paikallisten yritysten huomioon ottamisessa hankintaa suunniteltaessa.

5.3 Pelin kohderyhmä

Rajattaessa opetettavaa sisältöä, oli mielestäni tärkeää selvittää myös, millainen kohderyhmä pelillä tulisi olemaan. Kohderyhmän määrittely auttoi myös hahmottamaan, millainen pelin tulisi olla pelattavuudeltaan. Pääasiallisesti kohderyhmäksi määriteltiin Mikkelin ammattikorkeakoulun ylemmän AMK:n liiketalouden opiskelijat. Opiskelijoiden ikäjakauma ja taustat vaihtelevat huomattavasti, joukossa on niin juuri ylemmän AMK:n opiskeluoikeuden saaneita kuin lähempänä eläkeikää olevia henkilöitä. Joukossa on sekä niitä, joilla ei ole lainkaan tai vain vähän kokemusta hankintojen tekemisestä, mutta myös henkilöitä, jotka toimivat työssään hankintojen parissa ja hakevat päivitystä osaamiselleen. Sain ohjeekseni olettaa, että käyttäjäryhmä koostuisi vasta-alkajista, jolloin pelin sisällössä voitaisiin keskittyä hankintalain perusasioihin.

En tehnyt kohderyhmästä tämän tarkempaa määritelmää esimerkiksi haastattelemalla opiskelijaryhmää heidän kokemuksistaan hankintaprosessista, sen opiskelusta tai siitä millaisia pelikokemuksia heillä on, vaan jätin määritelmän tarkoituksella avoimeksi. Tällöin sain toisaalta vapautta suunnitteluuni, eikä pelin sisältö perustuisi näin vain pienen ryhmän mielipiteelle tai pelikokemuksille ja mieltymyksille. Toisaalta taas jouduin tekemään karkeitakin oletuksia suunnittelun myöhemmässä vaiheessa, varsinkin valitessani jatkokehitykseen menevää konseptia (ks. luku 6).

5.4 Pelin sisällön rajaus hankintaprosessiin

Perehdyttyäni hankintalakiin, määriteltyäni pelin kohderyhmän ja keskusteltuani tietokanta-asiantuntija Mirja Loposen ja tarjousasiamies Iikka Liljanderin kanssa,

tuntui luonnolliselta valita pelin opetettavaksi sisällöksi hankintaprosessi ja pelin tavoitteeksi pelaajan perehdyttäminen sen eri osa-alueisiin ja vaiheisiin. Ensinnäkin se kattaa kokonaisuutena lähes koko hankintalain, jolloin se toimii hyvänä yleisluontoisena perehdytyksenä laista myös niille pelaajille, joilla ei ole aiempaa kokemusta hankinnoista. Toisekseen se tuntui aiheena mahdollistavan pelattavuudeltaan mielenkiintoisempien kokonaisuuksien ideoinnin. Lisäksi se tarjosi mahdollisuuden tehdä pelistä paitsi riskittömän harjoitusympäristön hankintojen tekemiselle, myös luoda opiskelijoille eli pelaajille positiivisia työskentelymalleja ottamalla huomioon myös markkinakartoitus ja tekninen vuoropuhelu yritysten kanssa.

5.5 Benchmark opetuspeleistä

Tässä luvussa käsittelen opetuspelejä, joihin tutustuin tämän projektin aikana ja joita käytin suunnitteluni apuna benchmarkkaamalla niitä. Benchmarking eli vertailuanalyysi tarkoittaa oman toiminnan vertaamista toisten toimijoiden vastaavaan toimintaan ja oman toiminnan kehittämistä tältä pohjalta (Karjalainen 2012.) Tavoitteeni oli muodostaa benchmarkingin avulla kuva tarjolla olevista opetuspeleistä ja verrata niiden toteutusta opetuspelien suunnittelusta keräämääni teoriaan sekä omaksua niistä onnistuneita toteutustapoja. Keskityin etsimään ja tutkimaan Internetissä vapaasti tarjolla olevia pelejä riippumatta siitä, olivatko ne suunnattuja lapsille, nuorille tai aikuisille. Yritin myös löytää ammattiin harjoitteluun tarkoitettuja pelejä, mutta tavallisesti tällaiset ns. laadukkaammat pelit tai monipuoliset opetussimulaatiot (SimCityEDU) ovat maksullisia tai vaativat kirjautumista suljetuille sivuille. Valitettavaa on myös se, että suurin osa Internetin opetuspeleistä on lapsille suunnattuja minipelejä, jotka toistavat edutainment perinnettä mitään sanomattomalla toteutuksellaan ja pohjautumalla opittavan asian toistoon. Löysin kuitenkin muutamia mielenkiintoisiakin opetuspelejä, jotka esittelen seuraavissa kappaleissa.

Lykkylä-kuntapeli

Lykkylä-kuntapeli on nuorille suunnattu kaupunkisimulaatio, jossa pelaaja asettuu uuden kunnanjohtajan rooliin. Tavoitteena on kehittää Lykkylää rakennuttamalla palveluita, työpaikkoja sekä asuntoja, estää kuntaa ylivelkaantumasta ja samalla vastata asukkaiden toiveisiin ja pitää heidät tyytyväisinä 16 kierroksen ajan. Jokaisen kierroksen aikana pelaaja voi ehdottaa kunnanhallitukselle rakennettavaksi kahta

palvelua, esimerkiksi koulua tai terveysasemaa tai että jokin tonteista myydään. Myös veroprosenttia voi tarpeen vaatiessa korottaa. Kierroksen lopussa kunnanhallitus äänestää toteutetaanko pelaajan ehdotukset. Kun uusi kierros alkaa, pelaaja saa luettavakseen Lykkylän Sanomat, josta hän saa selville mitä palveluita kuntalaiset haluavat seuraavaksi. (Virtuaalikunnat.net 2014.)

Mielestäni Lykkylässä on onnistuttu yhdistämään opetettava sisältö, kunnan johtaminen ja toiminta, osaksi pelin sääntöjä tavalla, joka ei tunnu päälle liimatulle. Vaikka peli ei otakaan täysin huomioon jokaista mahdollista kuntapolitiikkaan liittyvää kiemuraa, se antaa hyvän yleiskuvan aiheestaan. Samalla se tarjoaa sopivasti haastetta ja tapoja kokeilla eri ratkaisuvaihtoehtoja. Nämä olivat ratkaisuja, joita käsittelemäni opetuspelien suunnittelun ominaisuudet tukivat ja joita halusin ottaa huomioon myös omassa suunnittelussani.

Branches of Power

Branches of Powerissa (iCivic 2014) pelaaja ohjaa kolmea hahmoa, jotka edustavat Yhdysvaltojen hallituksen toimialoja: parlamenttia, hallitusta ja tuomioistuinta. Tavoitteena on säätää lakeja koskien terveydenhuoltoa, opetusta, taloutta ja ympäristöä. Laille on ensin valittava päämäärä, kuten ”tällä lailla tuetaan sairauksien hoidon tutkimista” ja keinot, jolla tähän päästään. Laille pitää myös hankkia rahoitus ja hallituksen hyväksyntä ja lopulta presidentti allekirjoittaa sen. Lisähaastetta pelille tuovat eri tavoitteet ja arvot, presidentille voi valita 3 eri tavoitetta, joita hän ajaa kautensa aikana ja parlamentille 2 arvoa, joiden mukaan hän lakeja toteuttaa. Tällöin laki, joka parlamentin arvojen mukainen voikin olla presidentin tavoitteiden vastainen. Jos sen jättää allekirjoittamatta, ei nauti parlamentin luottamusta, jos taas allekirjoittaa, suututtaa kannattajansa.

Branches of Power on laaja ja haasteellinen ja se vaatii paljon harkintaa monien eri vaihtoehtojen välillä. Se on myös yllättävän viihdyttävä, vaikka aiheesta päätellen voisi luulla muuta. Toteutukseltaan se on kuitenkin monimutkainen, sillä se tuntuu ottavan huomioon jokaisen Yhdysvaltojen lainsäädäntöön liittyvän seikan. Toteutus tekee pelistä aikaa vievää ja jopa raskaan pelata, mikä voi lisätä joidenkin pelaajien panostusta peliin, mutta myös johtaa tilanteisiin joissa peli vain pelataan läpi sen enempää miettimättä. Mutta kuten Lykkylässäkin, pidin tavasta jolla pelissä on yhdistetty pelaaminen ja oppiminen.

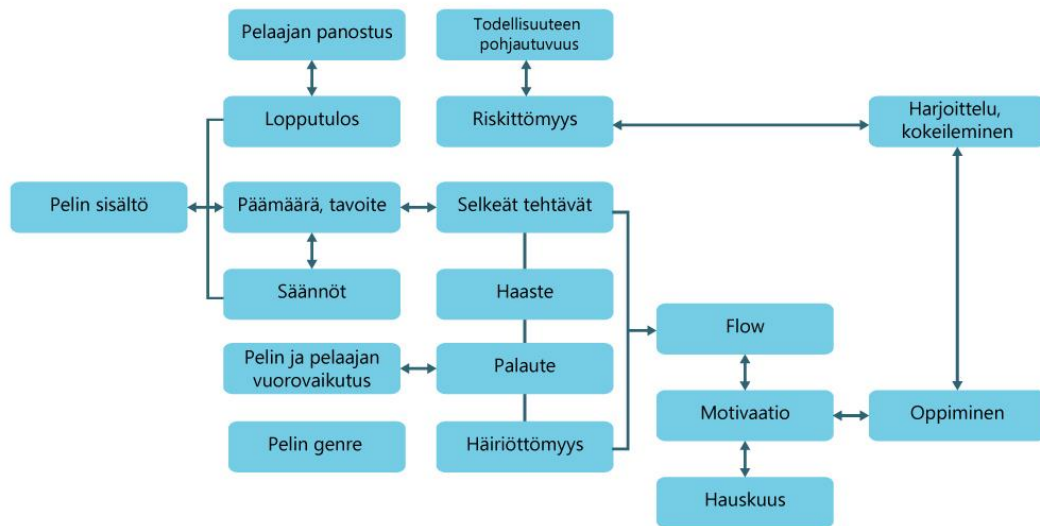
Saarella

Saarella on yhteistyöhön kannustava oppimispeli, jossa pelaajat ovat haaksirikkoutuneet autiolla saarelle. Tavoitteena on selvitä saarella 14 kierrosta rakentamalla suojia, kouluja tai peltoja sekä tutkia saaren ympäristöä. Rakennuksia varten on kerättävä puita ja kiveä ja haaksirikkoutuneet pidettävä tyytyväisinä tarjoamalla kaikille tarpeeksi ruokaa, suojaa, koulutusta ja virkistystä. Kutakin kierrosta kohden voi rakentaa yhden rakennuksen, josta päätetään äänestämällä. Kierroksilla on myös aikaraja, jonka aikana saarta voi tutkia ja materiaalia kerätä tietyn pistemäärän verran. (Eduplus Ltd 2014.)

Pelin sanoma on selkeä, mitä paremmin yhteistyö sujuu, sen paremmin ryhmä pärjää pelissä. Saarella onnistuu yhdistämään sanomansa strategiapeleille tyypilliseen resurssien keräämiseen ja toimintojen harkitsemiseen parhaan lopputuloksen saavuttamiseksi. Pelattavuudeltaan se on selkeä ja yhteistyössä toimiminen tarjoaa tarpeeksi haastetta. Saarella ei tuonut suunnitteluuni yhtä paljon kuin kaksi aiempaa peliä, sillä

5.6 Ideointi

Tehtyäni taustatutkimuksen, ryhdyin ideoimaan itse peliä kirjaamalla ylös karkeita ideoita ja luonnostelemalla niitä tarpeen vaatiessa. Otin lähtökohdaksi suunnitella pelin konstruktivistiselle pohjalle, jolloin päämääränä on pelaajan oman ajattelun tukeminen. Pelin tavoitteena taas on opettaa pelaajalle hankintaprosessin eri osa-alueet. Pyrin myös pitämään mielessäni pelien määritelmät sekä suunnittelun ja laadin lukemani teorian pohjalta kaavion helpottamaan työskentelyäni (kuva 5.). Kaaviossa havainnollistin itselleni opetuspelien suunnittelun eri osa-alueet ja kuinka ne ovat yhteydessä toisiinsa. Esimerkiksi pelin sisältö, tässä tapauksessa hankintaprosessi, vaikuttaa pelin päämäärään (kuinka opetetaan) ja tavoitteisiin (mitä halutaan opettaa). Nämä taas vaikuttavat pelin sääntöihin ja tehtävien laatimiseen.



KUVA 5. Opetuspelisuunnittelun osa-alueet (Takkinen 2014)

Ensimmäiset ideat olivat vielä melko yksinkertaisia minipelejä, esimerkiksi pelaajan on yhdistettävä eri hankintaprosessin osia päästäkseen haluttuun lopputulokseen tai valittava sopiva hankintamenettely annettuun tilanteeseen ja toimittava sen mukaan. Toiset taas perustuivat enemmän tiettyihin genreihin, kuten idea pelistä tasohyppelynä, jossa pelaajan tehtävänä on kerätä kentästä eri hankintaprosessin osia saadakseen niistä infoa ja päästäkseen jatkamaan seuraavaan kenttään. Huomasin kuitenkin eri genrejen sopivan paremmin opetuksen tavoitteeseen, hankintaprosessin oppimiseen niiden luonteen vuoksi. Huomattavasti toiminnallisemmat genret, kuten toimintapelit, taistelupelit ja shooterit jäivät tämän vuoksi pois ideoinnista, sillä niiden toimintapainotteisuus vei mielestäni huomion oppimiselta. Myös idea pelistä tasohyppelynä jäi pois, sillä lopulta pelaaja oppisi siinä vain hyppäämään oikeassa kohdassa ja infon kerääminen ja oppiminen on vain sivuseikka.

Vastaavasti taas pohtimiseen ja ongelmanratkaisuun perustuvat genret, simulaatio, seikkailu ja puzzle, tuntuivat paljon luonnollisimmilta ratkaisulta. Varsinkin simulaatio yhdistyi mielestäni hyvin hankintaprosessiin, sillä sen avulla pelaaja voisi harjoitella hankintojen tekemistä turvallisesti ja voisi samalla testata ja kokeilla, miten mikäkin ratkaisu vaikuttaa hankinnan lopputulokseen. Tein tästä myös jo karkean puumallin, jossa havainnollistin eri vaihtoehtojen vaikutus lopputulokseen sekä millaisia elementtejä pelissä voisi olla. Idean luonnokset löytyvät liitteestä 1.

Ideoinnin aikana pohdin myös, millaista hauskuutta peli edustaisi ja kuinka se ilmentyisi. Osittainhan tämä liittyy myös valittuun genreen, mutta myös pelin tarinalla on vaikutusta, oli se sitten pääosassa tai taustalla. Koska hankintaprosessi itsessään on aiheena vakava, mielestäni se vaati taustalleen tarinan, joka olisi itsessään mielenkiintoinen ja viihdyttävä. Jotta peli sitoutuisi reaali maailmaan, oli alusta asti selvää, että ympäristöt ja näin ollen myös tarina sijoittuisivat toimistoympäristöön. Pelaajahahmon ideoinnissa hyödynsin kohderyhmän määrittelyäni ja päätin kuvata tämän vasta-alkajana luodakseni pelaajalle samaistumisen tunteen. Tästä asettelusta syntyi myös pelin tarinan lähtötilanne, jossa pelaajahahmo on hakemassa työtä tai on juuri aloittanut hankintavastaavana.

5.7 Vaihtoehtoiset konseptit

Taustatyön ja ideoinnin pohjalta pelistä syntyi kolme erilaista konseptia, jotka lähestyivät pelin aihetta eri näkökulmista ja genreistä. En vielä tässä vaiheessa paneutunut suunnitelmien yksityiskohtiin tarkemmin, vaan keskityin hahmottelemaan pelien pääpiirteet sekä niissä olevat elementit. Jokaisessa suunnitelmassa peli alkaa tilanteesta, jossa pelaajan hahmo on hakemassa töitä hankintavastaavana tai on juuri aloittanut työskentelyn tässä tehtävässä. Kunkin suunnitelman tarina etenee tästä alkutilanteesta toisistaan poikkeavasti ja hankintaprosessia on käsitelty eri tavoin riippuen siitä mitä genreä peli edustaa. Käytin suunnitelmista työnimikkeitä, joilla kuvasin niiden näkökulmia pelin toteutukseen; hankintaprosessi osina, hankintaprosessi kokonaisuutena ja hankintaprosessi tarinana. Seuraavissa alaluvuissa esittelen kunkin suunnitelman pääpiirteet sekä heikkoudet ja vahvuudet.

5.7.1 Hankintaprosessi osina

Ensimmäisessä konsepti hankintaprosessi oli jaettu osiin tehtäviksi. Alunperin pelaajan oli pelastettava työpaikkansa muut työntekijät heidät kaapanneilta kilpailevan yrityksen työntekijöiltä ratkaisemalla heidän antamansa tehtävät ja taisteltava lopuksi yrityksen pomoa vastaan hankintaprosessiin liittyvässä tietokilpailussa. Ideaa pidettiin hyvänä, mutta tarina oli liian epärealistisena. Muutin sitä tarinaa niin, että pelaajan hahmo on hakemassa työtä hankintavastaavana ja tämän on ehdittävä työhaastatteluunsa. Matkalla haastatteluun, hän kulkee 7 työhuoneen läpi ja kohtaa niissä työntekijöitä, jotka tarvitsevat apua hankintaprosessia käsittelevissä tehtävissä.

Jokaisella tehtävällä oli oma oppimistavoitteensa, esimerkiksi tehtävässä joka käsittelee hankintailmoituksia pelaaja oppii hankinnan ennakoidun arvon vaikutuksen ilmoituksen tekemiseen. Tehtävät vaihtelivat virheiden etsimisestä ja puzzleista valintojen tekemiseen annettujen tietojen pohjalta (kuva 6). Tasohyppely ideassa (ks. luku 5.6) olleet hankintaprosessista kertovat infot siirtyivät tähän versioon infolappuina, joita pelaajaa saa suoritettuaan tehtävän onnistuneesti. Infolappuista pelaaja saa laajempaa tietoa tehtävän aiheesta, mutta tätä tietoa tarvitaan myös työhaastattelussa, joka on pelin viimeinen tehtävä.



KUVA 6. Esimerkki ”Hankintaprosessi osina” -konseptin tehtävästä (Takinen 2014)

Tämä konsepti oli kaikista selkein ja siinä yhdistyivät hyvin viihdyttävä tarina sekä tehtävien kautta opetettava sisältö. Tavoitteena oli tehdä tehtävistä selkeitä, pienempiä kokonaisuuksia, jotta pelaaja pystyy myös perehtymään tarkemmin yhteen osaan kerrallaan. Hauskuus syntyi paitsi tehtävien ratkaisemisesta myös hahmoista ja tarinasta, mikä oli myös tämän konseptin suurin vahvuus. Konseptin heikkoutena oli kuitenkin sen yksinkertaisuus. Itse pelaajahahmolla ei ollut repliikkejä, joka on tyypillinen ratkaisu roolipeleissä ja luo pelaajalle samaistumisen tunteen outoon, uuteen tilanteeseen. Toisaalta ratkaisu vaikuttaisi myös pelin ja pelaajan vuorovaikutukseen, sillä pelaajalla ei ollut vaikutusta tarinan kulkuun. Pelaaminen eteni vain lineaarisesti tehtävästä toiseen eikä tarina ollut mielestäni tarpeeksi syvälinen.

5.7.2 Hankintaprosessi kokonaisuutena

Toinen konsepti oli genreltään simulaatio, joka käsitteli hankintaprosessia kokonaisuutena. Alkutilanteessa pelaaja tavoittelee ylennystä hankintavastaavaksi ja tätä varten hänen on suoriuduttava 5 hankinnasta onnistuneesti. Pelaaja valitsee aluksi toteutettavan hankinnan, tekee markkinakartoituksen, päättää käytettävän hankintamenettelyn ja etenee hankinnan loppuun valitun menettelyn mukaan. Pelaajan valinnat vaikuttavat hankinnan lopputulokseen ja hän voi vapaasti valita, miten toimia missäkin tilanteessa. Kuitenkin väärin valintojen tekeminen, kuten vääränlaisen hankintamenettelyn valinta, saattaisi johtaa hankinnan epäonnistumiseen. Suunnitelmassa oli mukana hankinnan tekemiseen käytettäviä elementtejä, esimerkiksi kansio, johon pelaaja kerää tekeillä olevan hankinnan tiedot ja tietokone, jonka avulla (kuva 7.) pelaaja tekee markkinakartoituksen, mutta jolta lähetetään myös hankintailmoitukset ja tarjouspyynnöt.



KUVA 7. Tietokoneen toimintojen esittely pelaajalle toisessa konseptissa (Takkinen 2014)

Konsepti oli suunnittelun kannalta haasteellinen, mutta kaikista kolmesta realistisin ja pelille asettamieni tavoitteiden mukainen. Se mahdollisti harjoittelun realistisessa ympäristössä realistisilla tehtävillä, sen avulla oli mahdollista esitellä monta erilaista

hankintaa sekä hankintaprosessin toteutustapaa. Konseptin avulla voisi myös osoittaa pelaajalle markkinakartoituksen tärkeys osana hankintaprosessia. Tämä laajuus ja realismi osoittautuivat kuitenkin pelin heikkouksiksi. Tehdessäni benchmarkia (luku 5.5) huomasin, kuinka pelit kuten *Branches of Power*, joka pyrkii ottamaan huomioon jokaisen yksityiskohtan lakien laatimisessa, vaati toisaalta paljon paneutumista jokaiseen yksityiskohtaan, mutta muuttuu nopeasti itseään toistavaksi ja raskaaksi pelata. Eli jos ottaisin huomioon jokaisen hankintaprosessin aikana esiin tulevan ongelman ja yhdistäisin pelissä paitsi lakia myös käytännön hankintatyötä, tulisiko kokonaisuudesta liian laaja, monimutkainen ja raskas pelattavaksi.

5.7.3 Hankintaprosessi tarinana

Kolmas konsepti oli muita tarinavetoisempi ja oli genreltään perinteinen seikkailupeli. Alkutilanteessa pelaajan ensimmäisestä hankinnasta on tehty valitus markkinaoikeuteen ja hän joutuu käymään läpi takautuvasti hankintaprosessin selvittääkseen, mitkä virheet tähän tilanteeseen johtivat ja kuinka se on vältettävissä. Virheitä olivat muun muassa asiakirjojen unohtuminen, tarjouspyynnön lähettämättä jättäminen kaikille sitä pyytäneille sekä huonosti laadittu tarjouspyyntö. Pelaajan tulee siis tietää, miten missäkin hankintaprosessin vaiheessa tulee toimia, jotta hän onnistuisi välttämään tulevan epäonnistumisen. Lisäksi pelin aikana on kerättävä vihjeitä, sopimuksia ja juteltava työkavereiden kanssa, joista on apua virheen selvittämisessä. Jos hän onnistuu välttämään kaikki virheet, markkinaoikeuden haaste osoittautuu vääräksi. Jos virheitä jää huomaamatta, pelaaja joutuu markkinaoikeuteen.



KUVA 8. Tarina konseptin luonnos (Takkinen 2014)

Konseptin vahvuus oli sen tarinavetoisuus ja selkeä eteneminen. Pelin idea myös poikkeisi perinteisistä opetuspeleistä ja olisi ollut suunnittelun kannalta mielenkiintoinen. Ongelmana oli kuitenkin konseptin yksipuoleisuus. Toisin kuin kahdessa muussa konseptissa, tarina ei mahdollistanut syvällistä paneutumista hankintaprosessin eri osa-alueisiin ja vaarana olisi ollut paitsi se, että tarina vie huomion prosessin oppimiselta myös väärin mielikuvien ja toimintatapojen luominen pelaajalle. Lisäksi virheiden etsimisen sanottiin olevan liian suoraviivaista ja helppoa, jolloin mukaan olisi pitänyt suunnitella monipuolisempi määrä virheitä kuten asiavirheitä tai kadonneita tarjouspyyntöjä. Tämä tuonut pelin tarinaan lisää jännitystä, mutta ei olisi poistanut mielestäni ongelmaa opetuksen yksipuoleisuudessa.

6 HANKINTALAKIPELIN PELISUUNNITELMA

Jokainen pelin konsepti olisi ollut potentiaalinen pääsemään jatkokehitykseen, mutta pohdittuani asiaa palautteen sekä pelin tavoitteiden kannalta, päädyin lopulta yhden konseptin kehitettäväksi pidemmälle viedyksi pelisuunnitelmaksi. Tässä luvussa kerron, miten päädyin valitsemaani konseptiin (6.1) ja kuinka sen eri osat kehittyivät (6.2). Konseptista kehittyi pelisuunnitelma, josta laadin Game Design Documentin ja joka esitellään kappaleessa 6.3.

6.1 Kehitettävän konseptin valinta

Saatuani palautetta laatimistani konsepteista, vertasin niitä asettamiini tavoitteisiin sekä opetuspelien suunnittelun osa-alueista laatimaani kaavioon ja valitsin konseptin jonka kehittämistä jatkaisin. Päädyin lopulta valinnassani hankintaprosessi osina-suunnitelmaan. Se oli konsepteista kaikkein selkein ja siinä yhdistyivät hyvin viihteellinen tarina, opettavuus ja yksinkertainen pelattavuus. Vaikkei konsepti vastannutkaan tavoitettani tehdä pelistä riskitön harjoitteluympäristö, pidin pelaajan kannalta tärkeämpänä, että tämä voisi keskittyä yhteen hankintaprosessin vaiheeseen kerrallaan.

6.2 Konseptin jatkokehitys

Valittuani konseptin, ryhdyin suunnittelemaan sen eri osia; tehtäviä, tarinaa, hahmoja ja kenttiä. Suunnittelin kunkin osan ensin karkeasti erikseen, jonka jälkeen muokkasin

ja parantelin niitä rinnakkain välttääkseni epäjohtonmukaisuuksien välttämiseksi. Kerron seuraavissa alaluvuissa tarkemmin kunkin osan kehityksestä. Esittelen lopulliset tuotokset luvussa 6.3.

6.2.1 Tehtävät

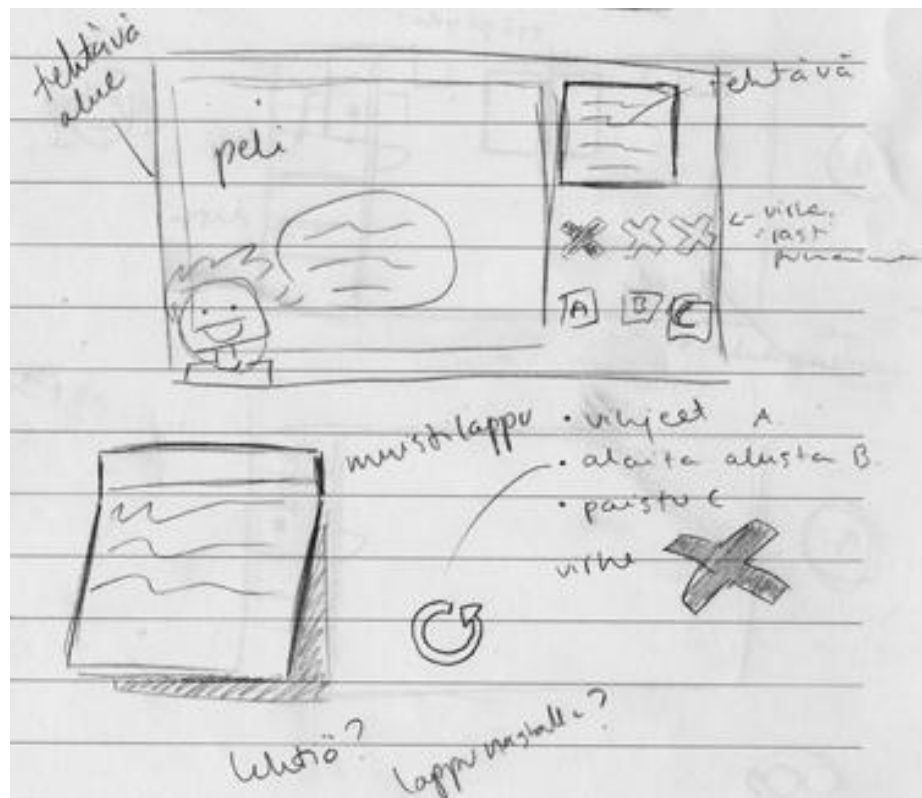
Aloitin jatkokehityksen muokkaamalla pelin tehtäviä ja määrittelemällä uudestaan niiden oppimistavoitteet. Määritin uudestaan myös tehtävien sisällöt, niin että ensimmäinen tehtävä käsittelee hankintalakia yleisesti ja hankintaprosessin ensimmäinen vaihe, hankinnan suunnittelu on osana markkinakartoitus ja tekninen dialogi tehtävää. Tavoitteiden määrittely auttoi kunkin tehtävän sisällön ja pelattavuuden suunnittelussa ja pystyin myöhemmin palaamaan asettamiini tavoitteisiin arvioidakseni tehtävien onnistumista ja opettavuutta.

Alkuperäiset tehtävät olivat olleet suurimmilta osin monivalintoja ja niiden opetustapa oli mielestäni liian behavioristista. En myöskään halunnut suunnitella tehtävistä liian aloittelijamaisia ja pelaaja kädestä kiinni pitäviä. Tällöin peli voisi yhdistyä myös paremmin osaksi opetusta. Pyrin suunnittelemaan tehtävät enemmän puzzleiksi ja joidenkin kohdalla tämä toimi paremmin kuin toisissa, esimerkiksi hankintamenettelyjä käsittelevässä tehtävässä, jossa pelaajan on yhdistettävä toisiinsa menettelyiden kuvia ja kuvauksia. Tehtävä on pelattavuudeltaan yksinkertainen palapeli, mutta vaatii pelaajalta päättelyä ja muistelua kunkin menettelyn piirteistä. Joidenkin tehtävien kohdalla jouduin toteamaan, ettei niiden suunnittelu perinteiseksi puzzleiksi toimisi opetuksen kannalta. Jotkin tehtävät palasivat tämän vuoksi monivalinnoiksi, mutta pyrin suunnittelemaan niiden rakenteista mahdollisimman vaihtelevia ja tehtävän sisälle tyypillisiä. Esimerkiksi tarjouspyyntö tehtävässä, pelaajan tehtävä on ensin arvioida kahden tarjouspyynnön paremmuutta, jonka jälkeen tämän on laadittava oma versionsa niiden pohjalta.

Lisätäkseen peliin haastetta, suunnittelin tehtävät niin että pelaajan on hyväksyttävä vastauksensa. Toisin sanoen, peli ei ilmoita välittömästi pelaajan tekemästä virheestä, kuten monivalinnoissa yleensä, vaan ratkaistuaan tehtävän mielestään oikein, pelaajan on painettava hyväksy-painiketta. Tämän jälkeen peli ilmoittaa onko tehtävässä virheitä ja missä kohdissa virheet ovat. Jos tehtävä on oikein pelaaja saa tehtävästä pisteet joiden määrä riippuu tehdyistä virheistä ja käytetyistä vihjeistä. Tällöin

pelaajan on keskityttävä enemmän tehtävän ymmärtämiseen ja pohdittava vastauksiaan pärjätäkseen pelissä paremmin.

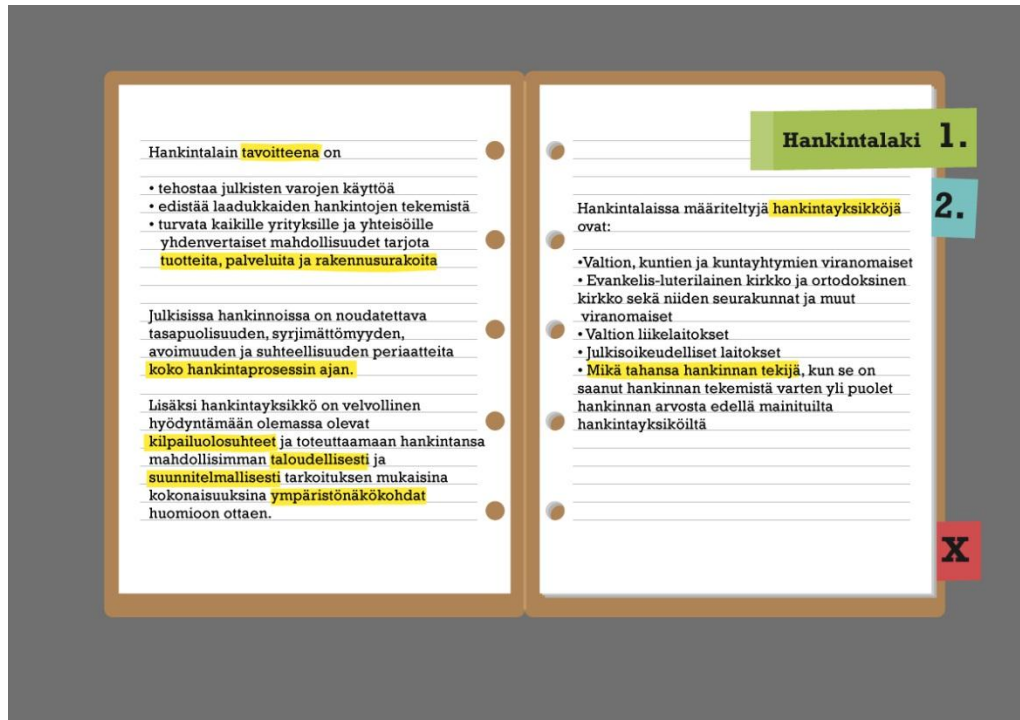
Suunnitellessani tehtäviä luonnostelin alustavasti myös niiden käyttöliittymän graafista ilmettä. Koska peli sijoittuu toimistoympäristöön, tuli käyttöliittymän elementtien olla tähän liittyviä, esimerkiksi post-it-lapulla pelaajalle kerrataan vielä tehtävänanto. Määrittelin myös mitä muita toimintoja käyttöliittymän tuli sisältää, kuten tehtävän uudelleen aloitus painikkeen ja poistumispainikkeen ja miten nämä elementit sijoittuisivat käyttöliittymässä (kuva 10).



KUVA 10. Luonnos tehtävien käyttöliittymästä (Takkinen 2014)

Saatuani tehtävien suunnittelun alulle, ryhdyin laatimaan niihin liittyviä infolappuja. Infolappujen tarkoitus on tarjota pelaajalle tietoa tehtävän käsittelemästä aiheesta sekä antaa siitä lisätietoa. Lisäksi pelin viimeisen tehtävän kysymykset pohjautuvat näihin lappuihin. Laadin infolappujen sisällön aluksi hankintalain ja luvussa 2 käytetyn teorian pohjalta. Sisältöä tuli kuitenkin liikaa ja se oli kielellisesti lakitekstimäistä ja raskas lukuista. Helpottaakseni infon muistamista ja pitääkseni yllä pelaajan mielenkiinnon, muokkasini sisältöä puhekielisemmäksi ja lisäsin joukkoon esimerkkejä. Päätin hyödyntää hankintaprosessi kokonaisuutena -suunnitelmaan (ks.

luku) suunniteltua kansiota infolappujen kanssa. Pelaajan saadessa lapun, se siirtyy infokansioon (kuva 11), joka on pelaajan käytettävissä aina muulloin kuin tehtävien aikana.



KUVA 11. Infokansion ensimmäinen versio (Takkinen 2014)

6.2.2 Tarina

Tarinan ongelmana oli sen vähäinen syvyys sekä hahmojen luonteettomuus ja se, ettei pelaajan ja pelin välillä ollut tehtävien lisäksi vuorovaikutusta. Lähdin muokkaamaan tarinaa vähemmän suoraviivaiseksi lisäämällä ensin pelaajan ja työntekijöiden välille dialogit, jotka nämä käyvät ennen tehtävän alkua. Näin sain repliikkien avulla tuotua esille myös hahmojen persoonallisuutta käyttämällä erilaisia ilmaisuja ja puhetapoja. Esimerkiksi pelaajan ensimmäisenä kohtaama työntekijä puhuu rempseämmin ja iloisemmin (”Oottelepas hetki, eihän tässä ole vielä kiirus.”) kuin 7 tehtävän sihteeri, jonka puhe on asiallisempaa ja tympeää (”Voi hyvä tavaton, en kerta kaikkiaan.”). Tämä helpotti myös hahmojen ulkonäön suunnittelua.

Dialogin lisääminen paransi tarinaa jo huomattavasti, mutta se ei riittänyt mielestäni poistamaan pelin suoraviivaisuutta eikä pelaajalla ei ollut vielääkään vuorovaikutusta pelin kanssa. Vuorovaikutuksen lisäämiseksi oli kaksivaihtoehtoa: joko peli ympäristössä olisi muutakin tutkittavaa kuin tehtävät tai dialogin rakenne olisi

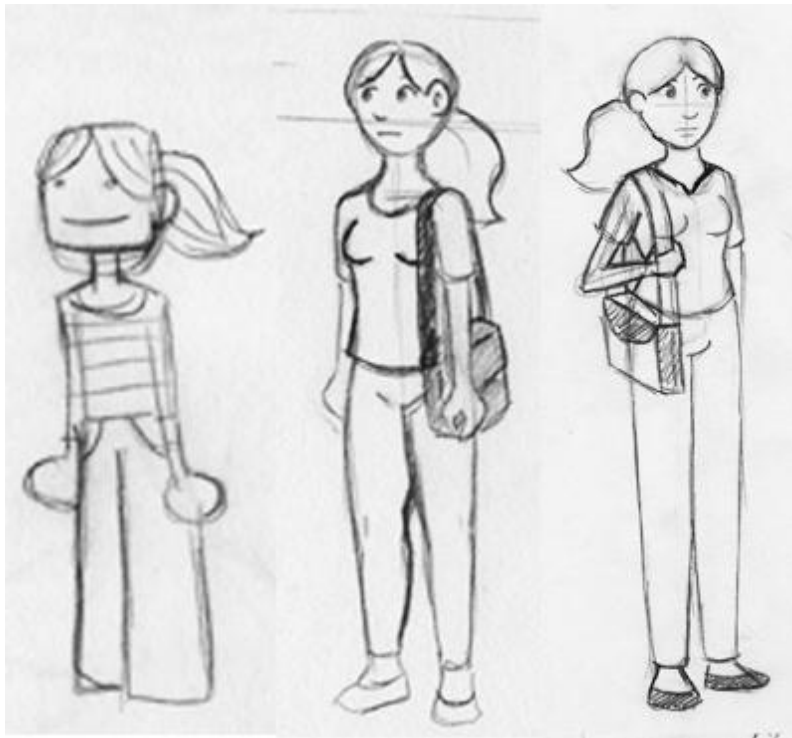
haarautuva, mutta polku pakotettu. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajalle luodaan illuusio hänen vaikutuksestaan tarinan kulkuun antamalla useampia valintamahdollisuuksia, mutta tarina etenee tästä huolimatta tiettyä polkua (Metropolia, 2010). Ratkaisu on tyypillinen seikkailupeleissä ja olin käyttänyt sitä myös hankintaprosessi tarinana -konseptissa. Päädyin lopulta jälkimäiseen vaihtoehtoon, sillä se oli tarinan kannalta luontevampi ratkaisu. Lisäsin pelaajan repliikkejä ja käänsi ne kysymyksiksi, joihin työntekijät vastaavat. Rakensin dialogin niin, että jotkin kysymykset avaavat lisää kysymyksiä ja yksi kysymyksistä johtaa tehtävän alkamiseen.

Tarinaa kirjoittaessa otin huomioon myös tehtävien vaikutuksen, sillä tarinan tuli selittää pelaajalle kuinka tehtävän tilanteeseen oli jouduttu. Esimerkiksi pelaajan on tehtävässä 3 yhdistettävä hankintamenettelyiden kuvat ja kuvaukset, koska ne ovat työntekijä 3:n muistilappuja, jotka hän on vahingossa repinyt. Tai pelaajan on järjestettävä hankintakuoret oikeisiin hyllyihin riippuen siitä, missä niistä tulee ilmoittaa, koska työntekijä 5 on tiputtanut kuoret ja ne ovat menneet sekaisin. Tarinan edetessä käy pelaajalle käy myös ilmi infolappujen tarkoitus, lopullinen tarkoitus selviää kuitenkin vasta viimeistä tehtävää edeltävässä kentässä.

6.2.3 Hahmot

Tarinan ja tehtävien kehittyessä, ryhdyin paneutumaan tarkemmin kunkin pelissä esiintyvän hahmon ulkonäköön ja siihen, kuinka se ilmentäisi hahmojen persoonallisuuksia. Tähän vaikuttavat paitsi hahmojen kasvopiirteet ja ilmeet myös näiden vaatetus ja asennot sekä käytetyt värit.

Pelaajahahmo oli muotoutunut lähes nykyiselleen jo pelin ensimmäiseen versioon luonnostellessani hahmoille haluamaani tyyliä (kuva 12). Pohdin vielä tässä vaiheessa suunnittelisinko pelaajahahmosta myös miespuolisen version, jotta pelaaja voisi valita haluamansa sukupuolen. Päätin kuitenkin pitäytyä naispuoleisessa versiossa, sillä valinnan mahdollisuus ei mielestäni vaikuttanut mitenkään itse peliin eikä sillä näin ollen ollut peli kannalta merkitystä.



KUVA 12. Pelaajahahmon kehitys (Takkinen 2014)

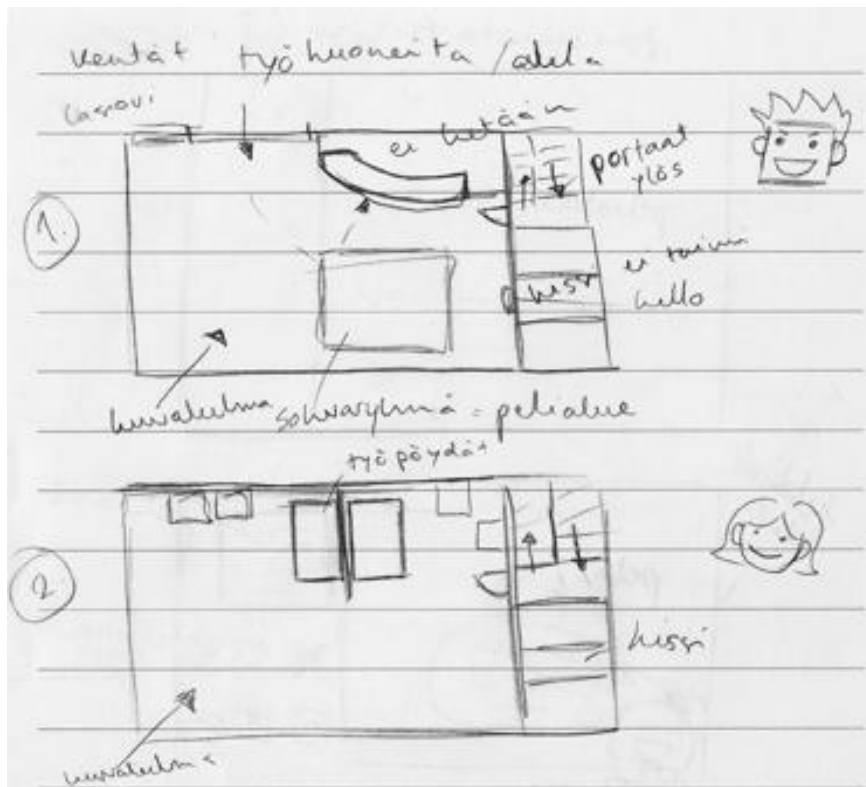
Olin luonnostellut tässä vaiheessa myös osaa hahmoista (kuva 13) ja koska niiden repliikit olivat pysyneet tyyliltään melko samoina tarinan kehittyessä, päätin hyödyntää niitä lähes sellaisinaan. Loput hahmoista syntyivät vuorovaikutuksessa tarinan ja osittain myös tehtävien kanssa. Tehtävissä 4 ja 6 oli esimerkiksi tarvetta useammalle hahmole. Työntekijöiden ja pomon luonnokset ovat liitteenä 2. Viimeisteltyäni hahmojen luonnokset mahdollisimman pitkälle, piirsin hahmot puhtaaksi Illustrator-piirto-ohjelmalla.



KUVA 13. Ensimmäisiä luonnoksia hahmoista (Takkinen 2014)

6.2.4 Kentät

Pelissä ympäristönä toimii toimistorakennus, jonka kerrokset ja huoneet toimivat pelin kenttinä. Kenttiä ovat rakennuksen aula, työntekijöiden toimistotilat, arkisto, ruokala sekä sihteerin ja pomon työhuoneet. Suunnittelin huoneista aluksi pohjapiirroksat, joista kaksi ensimmäistä esitellään kuvassa 14. Pohjapiirustusten avulla hahmottelin paitsi millainen tunnelma pelistä kentistä kautta välittyy myös hahmojen sijoittelua niissä ja kuinka pelaaja liikkuu kentästä toiseen.



KUVA 14. Kahden ensimmäisen kentän pohjapiirroksat (Takkinen 2014)

Pohjapiirrosten pohjalta tein huoneista yksinkertaiset perspektiivikuvat (Liite 3), joissa kokeilin kenttien eri elementtien mittasuhteita toisiinsa. Lisäsin suunnitelmiin yksityiskohtia ja määrittelin tarkemmin kunkin kentän värimaailmaa ja sisustusta. Lopuksi tein huoneista Rhinoceros-mallinnusohjelmalla 3D-mallinnukset, joilla testasin eri kuvakulmia. Määritettyäni kuvakulman siirsin mallinnukset Illustrator-piirto-ohjelmaan viivapiirroksina, joista tuotin kenttien konseptikuvat. Samalla suunnittelin pelaajan repliikkejä varten tarvittavan dialogilaatikon ja infokansio paikan.

6.3 Hankintalakipelin Game Design Document

Suunniteltuani pelin tehtävät, tarinan, hahmot ja ympäristöt, laadin pelistä Game Design Documentin (liite 4). Sovelsin tähän tämän opinnäytetyön luvussa 3.3 käsittelemiäni asioita omaan tarkoitukseeni sopivasti. GDD:n on tarkoitus määrittellä pelin sisältö mahdollisimman tarkasti, jolloin sitä voidaan käyttää tehokkaasti pelin toteutuksen apuna, mutta toisaalta myös suuntaa-antavaksi. Tämä siksi, etten itse pysty ottamaan niin tarkkaan kantaa siihen miten peli käytännössä toteutetaan. Seuraavissa alaluvuissa esittelen Hankintalakipelin GDD:n konseptikuvauksen (6.3.1), pelattavuuden (6.3.2), pelin elementit (6.3.3) sekä pelin kulun (6.3.4).

6.3.1 Konseptikuvaus

Pelin konseptikuvaukseksi kirjoitin siitä lyhyen kuvauksen, jossa kerron lukijalle tiivistetysti pelin lähtötilanteen sekä aiheen ja millainen pelin sisältö on:

”Olet hakemassa paikkaa hankintavastaavana ja saavut hyvissä ajoin haastatteluusi. Tiedät, että haastattelu järjestetään kello 12:sta mahdollisen tulevan Pomosi työhuoneessa. Muuta et sitten tiedäkään. Päätät siis etsiä jonkun joka ehkä osaisi neuvoa Liikkuessasi eteenpäin kerroksesta toiseen kohtaat työntekijöitä, jotka tuntuvat olevan yhtä eksyksissä kuin sinäkin. Auta heitä selviämään työtehtävistään ratkomalla onnistuneesti 7 tehtävää, jotka käsittelevät hankintaprosessin eri vaiheita, kerää infolappuja hankintalaista ja selvitä tiesi haastatteluusi ajoissa.”

Kuvasin myös pelin päämäärän, joka on suoriutua jokaisesta 7 tehtävästä onnistuneesti ja selvitä lopuksi pomon järjestämästä työhaastattelusta. Päämäärään sisältyy myös pelin oppimistavoite; pelaajalle muodostuu kokonaiskuva hankintaprosessin kulusta sekä sen vaiheiden sisällöistä. Pelin on tarkoitus toimia opetuksen tukena.

6.3.2 Pelattavuus

Pelin pelattavuudesta määrittelin pelin säännöt sekä kuinka pelaaja liikkuu pelissä. Liikkuminen tapahtuu klikkaamalla kentässä kohtaa johon pelaajan haluaa hahmonsa liikkuvan. Pelaaja etenee kentästä toiseen klikkaamalla hissiä, mutta seuraavaan

kenttään pääsee vasta kun tehtävä suoritettu onnistuneesti. Muutoin pelaajahahmo toteaa: ”Enkä kannattaisi ensin kysyä neuvoa”. Pelaajan ja työntekijöiden väliset dialogit alkavat pelaajan klikatessa työntekijää.

Liikkumisen rajoittaminen kenttien välillä toimii myös yhtenä pelin säännöistä. Muut säännöt koskevat tehtävissä käytettävien vihjeiden määrää sekä niiden ja väärin vastausten antamisen eli virheiden tekemisen vaikutusta pelistä saataviin pisteisiin. Sääntönä on myös, että pelaajan on mahdollista aloittaa tehtävä alusta ilman pisteiden huonontumista eikä epäonnistuminen tehtävässä pakota pelaajaa aloittamaan tehtävää alusta.

6.3.3 Pelin elementit

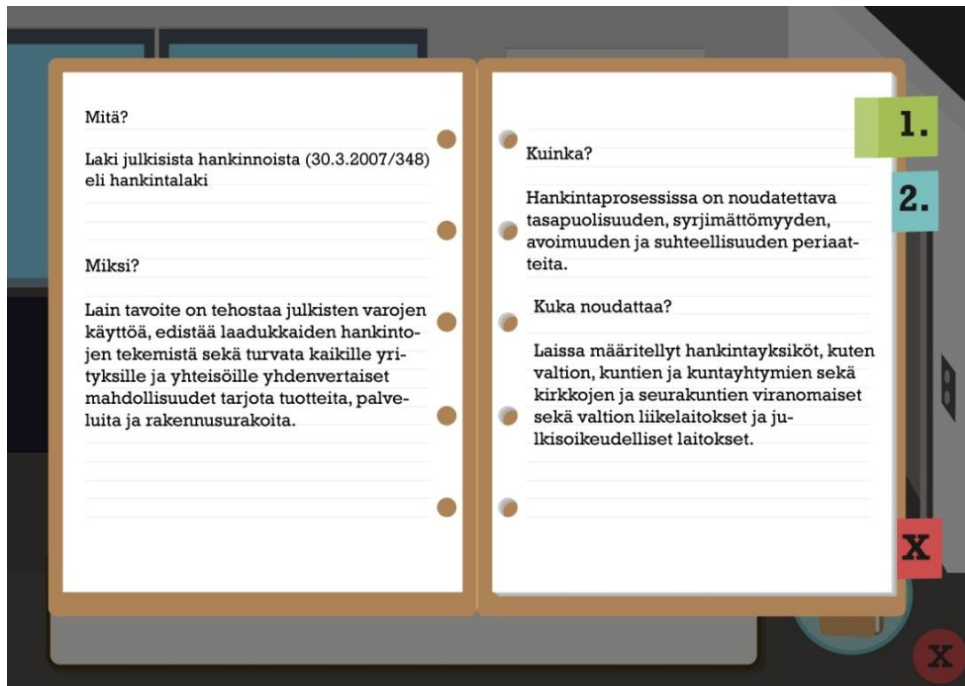
Pelin elementtejä ovat kaikki ne objektit, joiden kanssa pelaaja on vuorovaikutuksessa pelin kuluessa. Hankintalakipelissä näitä elementtejä ovat kentät ja niiden osana oleva käyttöliittymä, infokansiot- ja laput, tehtäväalue eli tehtävien käyttöliittymä sekä hahmot. Esittelen nämä elementit seuraavissa kappaleissa.

Kentät

Loin kentistä konseptikuvat, joiden tarkoitus on toimia toteutuksen apuna. Rajasin kenttien kuvakulman hieman edestäpäin kuvatuksi ja hieman yläviistoon. Tällöin peli kentissä liikkuminen on pelaajan kannalta mukavampaa. Liitin kenttiin myös pelin käyttöliittymän, joka koostuu dialogilaatikosta, infokansiosta sekä poistumispainikkeesta. Kaikki kentät on esitetty liitteessä 5.

Infokansio ja –laput

Tehtävän jälkeen pelaaja saa työntekijältä infolapun, jossa kerrotaan tehtävän aiheesta. Infolappujen lukeminen auttaa pelaajaa suoriutumaan viimeisestä tehtävästä. Infokansio, jonne laput siirtyvät automaattisesti, ilmestyy pelaajan käytettäväksi vasta ensimmäisen tehtävän jälkeen. Infokansio ikoni sijaitsee peliruudun oikeassa alakulmassa. Pelaajan painaessa infokansion ikonia, kansio aukeaa ja taustalle jäävä peli tummenee. Pelaaja voi navigoida eri lappujen välillä painamalla kansion sivuilla olevia numeroituja painikkeita. Infokansiota ei voi käyttää tehtävien aikana, mutta muuten se on vapaasti luettavissa. Infolappujen sisältö esitellään liitteessä 6



KUVA 16. Infokansio ja sen sisällön paranneltu versio (Takkinen 2014)

Tehtäväalue eli tehtävien käyttöliittymä

Tehtävät suoritetaan tehtävä alueella, joka koostuu post-it-lapusta, vihje-, aloita alustaja ja valmis-painikkeista sekä alueesta johon tehtävä sijoittuu (kuva 17). Post-it-lapulla pelaajalle kerrataan vielä tiivistetysti tehtävänanto, jonka työntekijä kertoo. Valmis-painikkeella pelaaja hyväksyttää vastauksensa tehtävään ja aloita alusta-painike nolaa tehtävän. Vihje-painike korostaa tehtävästä yhden väärän vastauksen.



KUVA 17. Viimeistely tehtäväalue (Takkinen 2014)

Onnistuttuaan tehtävässä pelaaja saa siitä pisteet, joita ilmaistaan tähdillä. Tähtiä voi saada maksimissaan kolme ja niiden määrään vaikuttavat pelaajan väärät vastaukset ja käytettyjen vihjeiden määrä. Esimerkiksi kolme tähteä saa, jos pelaaja ei anna väärää vastauksia tai käytä vihjeitä. Pistelaatikossa (kuva 18) pelaajalle kerrotaan tehtävän nimi, kuinka monta vastausta tällä meni väärin ja montako vihjettä hän tehtävässä käytti.



KUVA 18. Pistelaatikko (Takkinen 2014)

Hahmot

Hahmot ovat ulkonäöltään tyypillisiä toimistotyöntekijöitä kauluspaitoineen, hameineen ja pukuineen. Pyrin antamaan niille lisää ilmettä värien avulla, jotka kuvastaisivat niiden luonteita parhaiten. Kuten kentistä, loin myös hahmoista konseptikuvat, joiden pohjalta ne voidaan toteuttaa. Hahmot esitellään liitteessä 7.

6.4 Pelin kulku

Tuotin pelin tarinasta käsikirjoituksen (liite 8), josta käy ilmi myös pelin kulku, pelaajan ja työntekijöiden väliset dialogit sekä pelaajan toiminnot, joilla peli etenee. Käsikirjoituksesta ilmenee myös, mistä pelaajan repliikeistä aukeaa lisää repliikkejä.

GDD:ssä esittelin pelin kulkua selostamalla pelin lähtötilanteen sanallisesti, kuvaamalla yleisesti kuinka pelaaja ja työntekijät käyvät keskenään dialogia sekä esittelemällä kunkin tehtävän mahdollisimman tarkasti.

Pelin alku

Pelaaja saapuu mahdollisen tulevan työpaikkansa aulaan, vain todetakseen ettei tiedä yhtään missä päin työhaastattelu pidetään. Aula on tyhjä, edes vastaanottotiskillä ei ole ketään. Ainoa järkevä vaihtoehto on siirtyä hissillä ylöspäin ja kysyä vastaantulijoilta neuvoa. Kun pelaaja on liikkumassa hissille, ensimmäinen työntekijä tulee häntä vastaan ja tiedustelee häneltä millä asialla hän liikkuu. Dialogilaatikko aukeaa ja pelaajalla on ensin valittavanaan kaksi vaihtoehtoa, hän voi kertoa tulleen haastatteluun, jolloin työntekijä voivottelee hänen joutuvan ehkä etsimään Pomoa. Pelaaja voi vastata tähän kysymällä mitä työntekijä tarkoittaa ja saa tietää Pomon olevan liikkuvaista sorttia ja ettei tämä välttämättä olisi edes paikalla. Toinen vaihtoehto on ilmoittaa olevansa kiireinen, jolloin työntekijä pysäyttää pelaajan todeten ettei hänellä ole vielä mikään kiire ja ehdottaa pientä visaa. Tämä johtaa ensimmäiseen tehtävään.

Dialogit

Ennen tehtävän alkua, pelaajahahmo ja työntekijät käyvät keskenään dialogin, joka käynnistyy pelaajan klikatessa työntekijää. Dialogi etenee seuraavasti: hahmot tervehtivät toisiaan, jonka jälkeen peliruudun alalaitaan ilmestyy dialogi laatikko. Pelaaja valitsee laatikosta kysymyksen, johon työntekijä vastaa ja jotkin kysymykset avaavat lisää kysymyksiä. Yksi kysymyksistä johtaa tehtävän alkuun. Ennen tehtävää työntekijä kertoo, mistä tehtävässä kysymys ja mikä pelaajan tavoite on. Tehtävän jälkeen hahmojen välillä käydään vielä lyhyt dialogi, johon pelaaja ei enää vaikuta ja jonka jälkeen pelaaja saa infolapun.

Tehtävät

Tuotin myös tehtävistä GDD:hen oman käsikirjoituksen, jossa käyn läpi kaikki tehtäviin liittyvät seikat. Tehtävistä esitellään ensin niiden sisältö, kuten millaisia kysymyksiä tehtävässä on ja onko niihin useampi vastaus sekä kuinka tehtäviä tulee pelata. Kävin myös läpi mitä kussakin tehtävässä tapahtuu pelaajan vastatessa väärin, kuten kuinka väärät vastaukset ilmenevät korostamalla punaisella ja oikeat vihreällä. Tätä varten laadin myös virheilmoituksen kuhunkin tehtävään, joka antaa pelaajalle

pienen vihjeen mikä tehtävässä on mahdollisesti väärin, jotta tämä osaa kohdistaa huomionsa siihen. Liitin tehtävien loppuun niiden oppimistavoitteet. Liitin tehtävien käsikirjoitus sekä virheilmoitukset osaksi GDD:tä (liite 4.). Laadin vielä tehtävien sisällöstä erillisen dokumentin toteutuksen helpottamiseksi, johon merkkasin myös tehtävien oikeat vastaukset (Liite 9).

7 POHDINTA

Tämän opinnäytetyön aiheena oli hankintalakiin pohjautuvan opetuspelin suunnittelu. Tarkoituksena oli, että pelin avulla voitaisiin opiskella hankintalaki ja sen soveltamisessa esiintyvät haasteet käytännönläheisellä tavalla. Oma tavoitteeni oli perehtyä tarkemmin opetuspeleihin sekä niiden suunnitteluun. Projekti osoittautui haasteelliseksi, sillä se sisälsi paljon itselleni uusia asioita ja perehtyessäni aiheeseen tarkemmin huomasin ottavani suunnitteluun mukaan yhä uusia huomioon otettavia seikkoja. Samoin jo suunnittelun loppuvaiheessa esille tuntui nousevan jatkuvasti lisää asioita, jotka koin tarpeellisiksi projektin kannalta. Näistä seikoista johtuen projektin aiottu aikataulu pääsi venymään pariinkin kertaan. Jälkikäteen ajateltuna olisin voinut rajata aihetta tiukemmin välttääkseni tämän projektin venymisen.

Projektin parissa työskentely oli mielenkiintoista ja opettavaista. Onnistuin mielestäni hyvin vastaamaan projektin tavoitteisiin, vaikka jouduinkin jättämään tavoitteen harjoitteluympäristön luomisesta pois. Luodussa suunnitelmassa yhdistyvät kuitenkin pelien viihteellisyys ja opettavaisuus, mikä oli tarkoituskin eikä peli ole liian raskas pelata vaan selkeä kokonaisuus selkeillä päämäärillä, mikä toivottavasti miellyttää myös pelin kohderyhmää.

Oli mielenkiintoista huomata kuinka pelin eri osat olivat sidoksissa toisiinsa ja kuinka muutos yhteen osaan vaikuttaa mahdollisesti myös toisiin osiin. Tällainen kokonaisvaltainen työskentely yhden ihmisen toteuttamana oli välillä uuvuttavaa, mutta antoisaa. Pelin graafisen puolen suunnittelun mukaanotto toi projektiin lisähaastetta ja tekemistä, mutta pääsin parantamaan myös graafisen puolen osaamistani ja Ilustratorin käyttötaitojani. Erityisesti hahmojen suunnittelu tarinaan pohjautuen oli projektin parasta antia.

Lopputuotoksena syntynyttä GDD:tä on vielä tarkoitus muokata ja parannella vielä syksyllä. Pelistä ollaan mahdollisesti tuottamassa demo, jonka sisältönä olisi kaksi tai kolme pelin tehtävää. GDD on kuitenkin enemmän suuntaa-antava kuin täysin lopullinen, sillä en itse pysty ottamaan kantaa pelin toteutukseen muutoin kuin graafisesti ja sisällöllisesti. Jos joitakin asioita ei ole mahdollista toteuttaa, kuten ne tässä työssä on esitetty, voidaan niitä muuttaa toteutuksen kannalta helpommiksi.

LÄHTEET

- Dooly, Melinda 2008. Constructing knowledge together. PDF-dokumentti. http://www.peterlang.com/PDF/Buecher/Intro/11523_Intro.pdf Päivitetty 24.2.2009. Luettu 15.3.2013.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon 2006. Overview of research on the educational use of video games. PDF-dokumentti. <http://www.it-c.dk/people/sen/papers/game-overview.pdf>. Päivitetty 5.12.2006 Luettu 22.2.2014
- Egenfeldt-Nielsen, Simon 2011. What Makes a Good Learning Game? Going beyond edutainment. WWW-dokumentti. <http://elearnmag.acm.org/featured.cfm?aid=1943210>. Päivitetty 2.2011 Luettu 26.1.2014.
- Eldridge, Justin 2012. Video game genres, a list and the definition. WWW-dokumentti. <http://www.examiner.com/article/video-game-genres-a-list-and-the-definition>. Päivitetty 13.3.2012. Luettu 1.4.2014.
- Gamux 2011. Effectively Organize Your Game's Development With a Game Design Document. WWW-dokumentti. <http://code.tutsplus.com/articles/effectively-organize-your-games-development-with-a-game-design-document--active-10140> Päivitetty 11.11.2011 Luettu 10.1.2014.
- Gee, James Paul 2005. Good video games and good learning. PDF-dokumentti. <http://www.jamespaulgee.com/sites/default/files/pub/GoodVideoGamesLearning.pdf>. Päivitetty 17.10.2009. Luettu 10.3.2014.
- Hankinnat.fi 2012. Rajoitettu menettely. WWW-dokumentti. <http://www.hankinnat.fi/fi/hankintaprosessi/hankintamenettelyt/rajoitettu-menettely/Sivut/default.aspx>. Päivitetty 29.3.2012. Luettu 19.2.2014.
- Hankinnat.fi 2014a. Hankintaprosessi. WWW-dokumentti. <http://www.hankinnat.fi/fi/hankintaprosessi/Sivut/default.aspx> Ei päivitystietoa. Luettu 19.2.2014.
- Hankinnat.fi 2014b. Kynnysarvot. <http://www.hankinnat.fi/fi/julkinen-hankinta/kynnysarvot/Sivut/default.aspx> Päivitetty 7.1.2014 Luettu 8.4.2014.
- HILMA 2014a. Ilmoitusmenettelyn tarkoitus. WWW-dokumentti. <http://www.hankintailmoitukset.fi/fi/docs/ilmoitusmenettely/> Päivitetty 12.2.2014. Luettu 8.4.2014.
- HILMA 2014b. Kynnysarvot. WWW-dokumentti. <http://www.hankintailmoitukset.fi/fi/docs/kynnysarvot/> Päivitetty 13.1.2014. Luettu 23.2.2014
- ICivic 2014. Branches of Power. WWW-dokumentti. <https://www.icivics.org/games/branches-power>. Ei päivitystietoja. Luettu 12.3.2014

- Irrational Games, 2010. Monster Island. Kuvankaappaus.
http://irrationalgames.com/files/2010/10/irrationalgames_monsterisland-pitch.pdf.
 Päivitetty 26.10.2010. Luettu 20.1.2014.
- Juul, Jesper 2003. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Game-ness. WWW-dokumentti. <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> Päivitetty 10.6.2012. Luettu 24.2.2014.
- Kangas, Sonja 2008. Hyötypelien kaptologia. http://www.widerscreen.fi/2003/2-3/hyotypelien_kaptologia.htm Päivitetty 15.8.2008. Luettu 25.1.2014.
- Karjalainen, Asko. 2002. Mitä benchmarking-arviointi on? WWW- dokumentti. www.oulu.fi/w5w/benchmarking/bm.RTF. Ei päivitystietoa. Luettu 19.10.2014.
- Kauppila, Reijo A. 2000. Ihmisen tapa oppia. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Kolb, David A. 1984. Experiential learning: Experience as the source of learning and development.PDF-dokumentti. <http://academic.regis.edu/ed205/kolb.pdf>. Päivitetty 3.9.2009 Luettu 15.3.2014.
- Koster, Raph 2004. Theory of Fun for Game Design. Scottsdale: Paraglyph Press.
- Kuusniemi-Laine, Anna & Takala, Pilvi. 2007. Julkisten hankintojen käsikirja. Helsinki: Edita Prima Oy.
- Laki julkisista hankinnoista 348/2007. WWW-dokumentti. <http://www.finlex.fi>. Ei päivitystietoja. Luettu 10.1.2014.
- Metropolia. Lineaarinen ja epälineaarinen rakenne. WWW-dokumentti. <https://wiki.metropolia.fi/pages/viewpage.action?pageId=22184544>. Päivitetty 7.2.2010. Luettu
- Murphy, Curtiss, Chertoff Dustin, Guerrero, Michael & Moffitt, Kerry, 2011. Creating Flow, Motivation & Fun in Learning Games. PDF-dokumentti. http://www.goodgamesbydesign.com/Files/CreatingFlowMotivationFun_MurphyEtAl_2011.pdf. Päivitetty 14.9.2011. Luettu 10.3.2014.
- Mäkelä, Eeva-Riitta 2011. Tekninen dialogi – ratkaisu moneen ongelmaan julkisissa hankinnoissa? PDF-dokumentti. <http://plus.edilex.fi/teema/hankinnat/artikkelit/8271.pdf>. Päivitetty 8.11.2011 Luettu 8.4.2014
- Overmars, Mark 2007. Designing Good Games. PDF-dokumentti. http://web.cs.wpi.edu/~imgd1001/a08/readings/Overmars_GoodGames.pdf Päivitetty 26.2.2007 Luettu 7.2.2014.
- Puolimatka, Tapio 2002. Opetuksen teoria – Konstruktivismista realismiin. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Reeve, Carlton 2012. Experiential learning and Games. WWW-dokumentti. <http://playwithlearning.com/2012/01/26/experiential-learning-and-games/>. Päivitetty 26.1.2012. Luettu 13.10.2014

Eduplus Ltd 2014. Saarella. WWW-dokumentti. <http://www.saarella.fi/>. Päivitetty 3.3.2014 Luettu 7.2.2014.

Saarenpää, Hannamari 2014. Johdatus oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmoihin. WWW-dokumentti. <http://pelitieto.net/oppimispelit-ja-hyotypelaaminen/> Ei päivitystietoa. Luettu 26.1.2014.

SimCity, 2014. EA and GlassLab collaborate to inspire next generation through SimCityEdu. WWW-dokumentti. http://www.simcity.com/en_US/simcityedu. Ei päivitystietoja. Luettu 13.10.2014.

Stahl, Ted 2005. Video Game Genres. WWW-dokumentti. <http://www.thocp.net/software/games/reference/genres.htm> Päivitetty 19.2.2006. Luettu 1.4.2014.

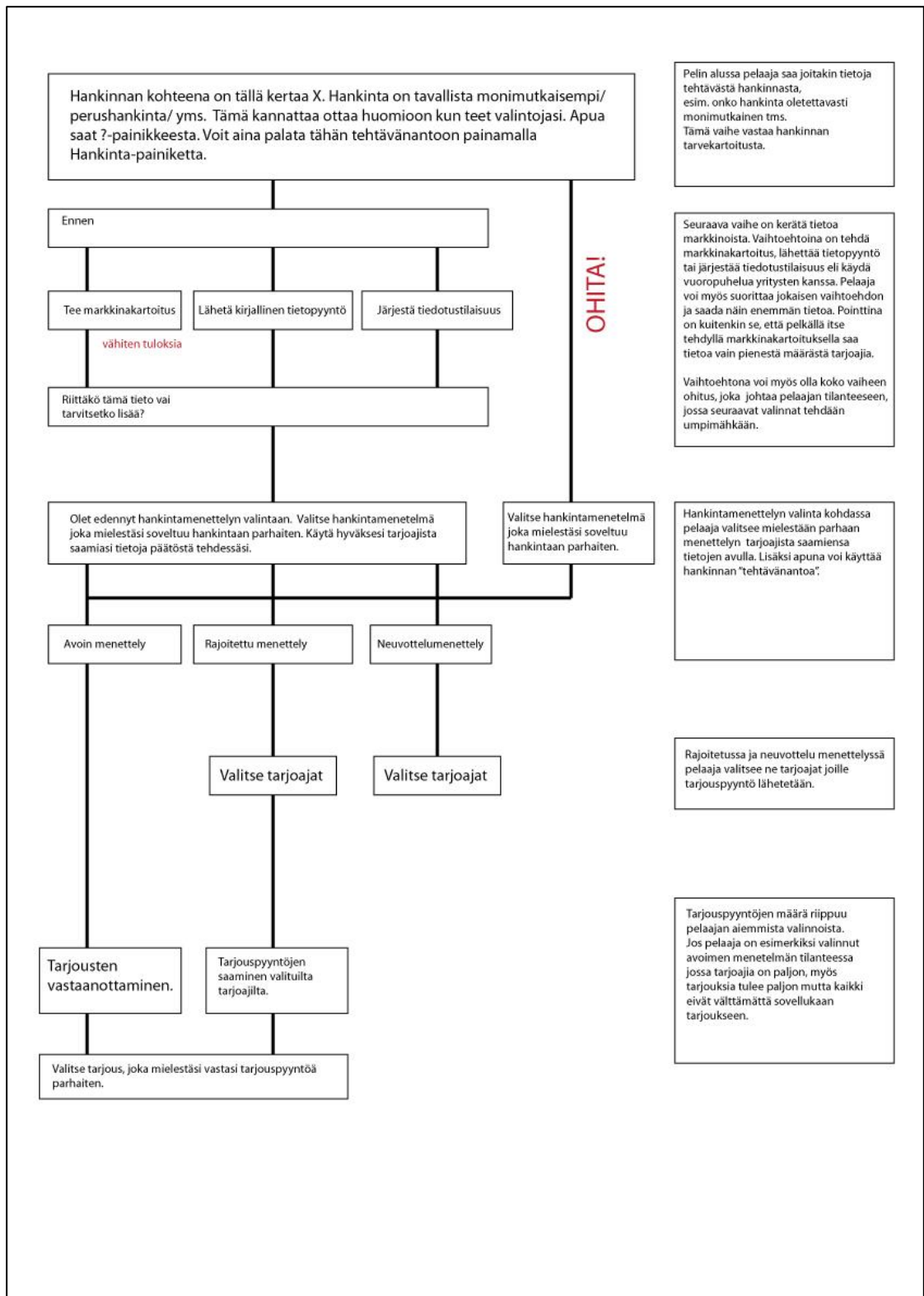
Trybus, Jessica 2014. Game-Based Learning: What it is, Why it Works, and Where it's Going? WWW-dokumentti. <http://www.newmedia.org/game-based-learning--what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.html> Ei päivitystietoja. Luettu 3.2.2014.

Virtuaalikunnat.net 2014. Tutustu Lykkylä-peliin. WWW-dokumentti. <http://www.virtuaalikunta.net/fi/opettajalle/tutustu-lykkyla-peliin/Sivut/default.aspx>. Ei päivitystietoja. Luettu 7.2.2014.

Vuorela, Ville 2007. Pelintekijän käsikirja. Helsinki: BTJ Finland Oy.

Walpas 2014. Julkiset hankinnat. WWW-dokumentti. <http://www.walpaskonsultointi.fi/julkiset-hankinnat>. Ei päivitystietoja. Luettu 8.4.2014

Simulaatio idean luonnos



Simulaatio idean luonnos



Hankinnankohde: X
Hankintalaji: X

Pelaaja voi palata hankinnan "tehtävään-
antoon" ja tarjoajista saatuihin tietoihin
milloin tahansa peli aikana.

Yritys A
Paikallinen yritys

Yritys B
Yritys toimii naapuri kunnassa

Yritys C
Yritys sijaitsee 300 kilometrin päässä.

Saadut tiedot voidaan esittää esimerkiksi
ns. yrityskortteina, joissa on esitetty
joitakin olennaisia tietoja yrityksistä.



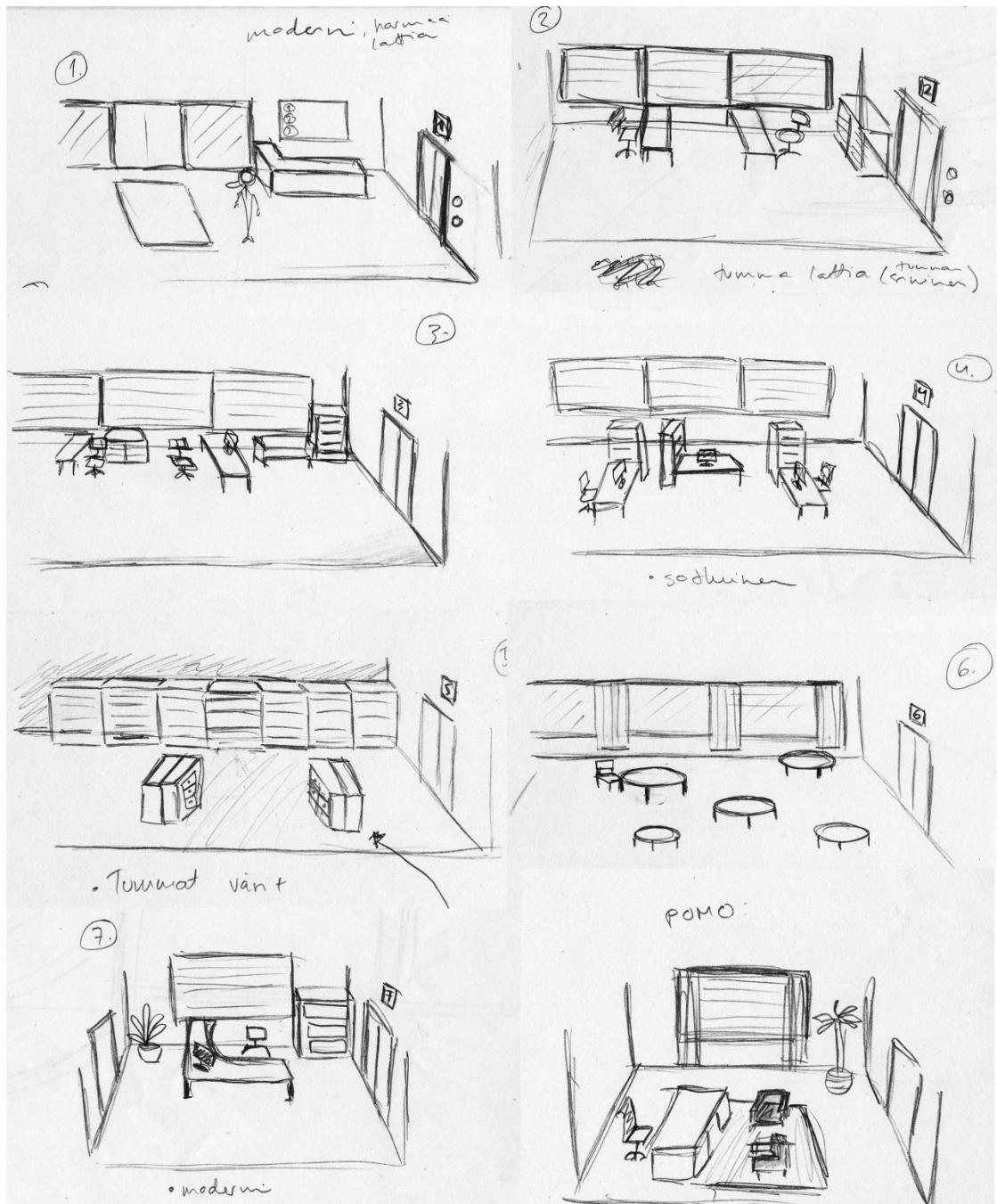
Avoimessa menettelyssä jokainen hankinnasta
kiinnostunut toimittaja voi jättää tarjouksen.
Soveltuu hyvin kertaluontoisten tavara- ja
palveluhankintojen tekemiseen. Voi olla
ongelmallinen tilanteissa, joissa odotetaan
suurta määrää tarjouksia tai joissa tarjouksien
tekeminen on hyvin työlästä.

?-napin avulla pelaaja saa apua
yksittäisessä valinnassa, esimerkiksi
menettelyn valinnassa ruudulle aukeavat
lyhyet selitykset kustakin
hankintamenettelystä. ?-nappia voisi
avata myös listan josta pelaaja etsii
tarvitsemansa tiedon.

Kollaasi työntekijöiden hahmoista



Kollaasi pelin kenttien luonnoksista



Hankintalakipelin Game Design Document

Hankintalakipeli

Tarina

Olet hakemassa paikkaa hankintavastaavana ja saavut hyvissä ajoin haastatteluusi. Tiedät, että haastattelu järjestetään kello 12:sta mahdollisen tulevan Pomosi työhuoneessa. Muuta et sitten tiedäkään. Päätät siis etsiä jonkun joka ehkä osaisi neuvoa. Liikkuessasi eteenpäin kerroksesta toiseen kohtaat työntekijöitä, jotka tuntuvat olevan yhtä eksyksissä kuin sinäkin. Auta heitä selviämään työtehtävistään ratkomalla onnistuneesti 7 tehtävää, jotka käsittelevät hankintaprosessin eri vaiheita, kerää infolappuja hankintalaista ja selvität tiesi haastatteluusi ajoissa.

Päämäärä

- Pelin päämääränä on selvittää jokainen vastaantuleva tehtävä ja lopulta selvittää Pomon järjestämmästä haastattelusta.
- Tehtävät käsittelevät hankintalain taustoja sekä hankintaprosessin eri vaiheita; hankinnan suunnittelua, markkinakartoitusta ja teknistä dialogia, hankintamenettelyitä, tarjouspyynnön laatimista, hankinnasta ilmoittamista, tarjousten käsittelyä ja tarjousten vertailua ja hankintapäätöstä.
- Tehtävien kautta pelaajalle muodostuu kokonaiskuva hankintaprosessin kulusta sekä siitä mitä näihin vaiheisiin sisältyy.
- Selvitettyään tehtävän, pelaaja saa työntekijältä palkinnoksi tehtävän sisältöä käsittelevän infolapun, joista on apua viimeisessä tehtävässä, työhaastattelussa.

Pelattavuus

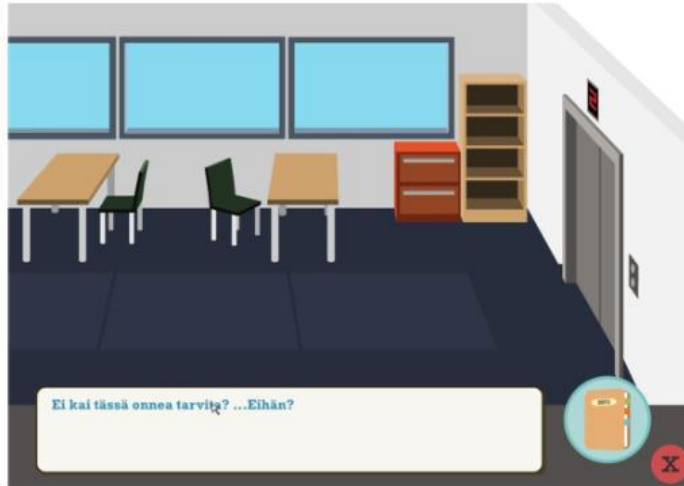
Liikkuminen pelissä

- Pelaaja liikkuu pelissä klikkaamalla kohtaa, johon haluaa hahmonsa liikkuvan.
- Kentästä toiseen liikkuminen tapahtuu klikkaamalla hissiä tehtävän jälkeen. Kun hiiri viedään hissin päälle, sen viereen ilmestyy teksti käyttää hissiä.
- Jos pelaaja klikkaa hissiä ennen kuin on suorittanut tehtävän, pelaajahahmo toteaa: "Ehkä kannattaisi ensin kysyä neuvoa".

Säännöt

- Tehtävät on ratkaistava onnistuneesti ennen kuin peli etenee.
- Vaikka pelaaja epäonnistuisikin tehtävässä useammankin kerran, sitä ei tarvitse aloittaa alusta. Epäonnistuminen vaikuttaa kuitenkin tehtävän lopputulokseen.
- Vihjeitä on käytössä 3. Vihjeiden käyttö vähentää pisteitä.
- Tehtävän nollaus (ALOITA ALUSTA-painikkeen käyttö) ei vaikuta pisteisiin.
- Pisteet ilmaistaan tähtinä ja niitä saa maksimissaan 3.
- Kerroksesta ei voi siirtyä eteenpäin ennen kuin tehtävä on suoritettu.

Hankintalaki-pelin Game Design Document

Pelin elementit**Dialogilaatikko**

- Pelaajan klikatessa työntekijää, pelin alalaitaan avautuu dialogilaatikko, josta pelaaja voi valita haluamansa kysymyksen.

X- painike

- Sulkee pelin.

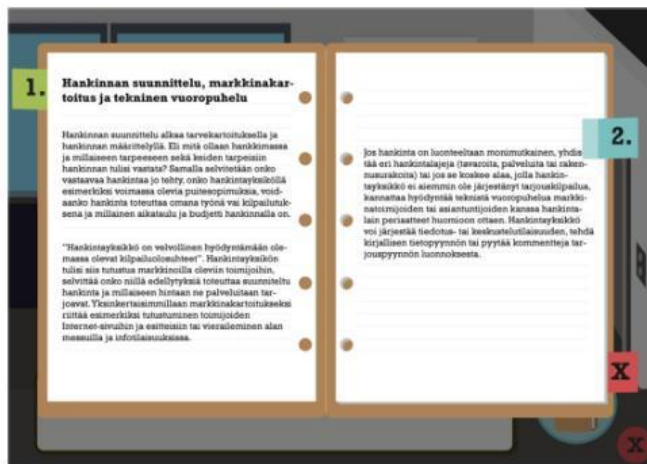
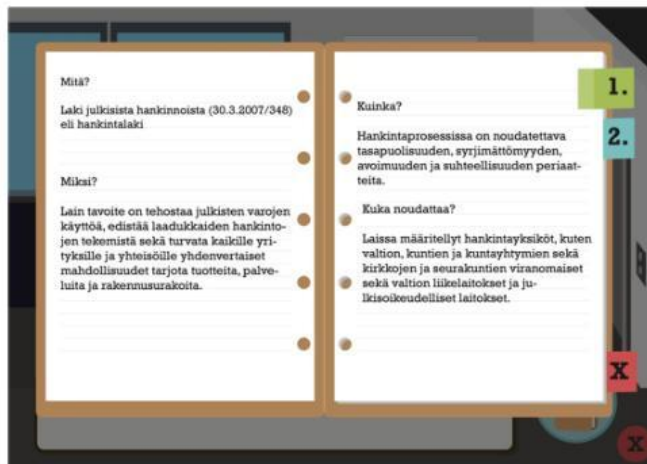
Infokansio ja -laput

- Jokaisen tehtävän jälkeen pelaaja saa työntekijöiltä infolappuja, joista on apua viimeisessä kentässä.
- Infolaput siirtyvät automaattisesti infokansioon. Kansiota voi käyttää vain tehtävien välissä.
- Kansio ilmestyy vasta ensimmäisen tehtävän jälkeen.



- Lappujen välillä navigoidaan painamalla sivulla olevia numeroituja tarroja.

Hankintalakiopin Game Design Document



- Infolappujen sisältö on määritelty tehtävä kohtaisesti tiedostossa "Infolaput".

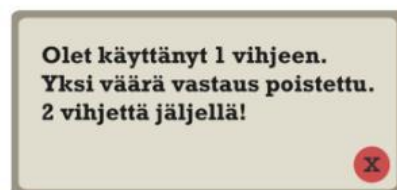
Tehtäväalue

- Tehtäväalue koostuu post-it-lapusta, VIHJE, ALOITA ALUSTA ja VALMIS!-painikkeista sekä alueesta johon tehtävä sijoittuu.
- Tehtävän alkaessa kenttä jää taustalle ja tummenee.

Hankintalakipelin Game Design Document



- Post-it-lapuisissa kerrataan vielä tehtävän tavoite.
- VALMIS!-painikkeella pelaaja hyväksyttää vastauksensa tai ratkaisunsa.
- ALOITA ALUSTA-painikkeella tehtävä nollautuu.
- VIHJE-painikkeella pelaaja voi ottaa tehtävästä pois yhden väärän vastauksen, jolloin se korostuu punaisella. Vihjeitä on käytössä 3.

**Jos tehtävä on väärin**

- Kun pelaaja painaa VALMIS!-painiketta ja jokin vastaus tai tehtävän osa on väärin, tehtävän päälle ilmestyy laatikko, joka ilmoittaa virheestä. Ilmoituksen sisältö vaihtelee tehtävän mukaan (kts. tarkemmin kohdasta Virheilmoitukset)

Pisteet/tähdet

- Pisteet lasketaan seuraavalla kaaviolla:

Virheet/ vihjeet	3	2	1	0
---------------------	---	---	---	---

Hankintalakipelin Game Design Document

3	0	0	0	0
2	0	1	1	1
1	0	1	2	2
0	0	1	2	3

- Esimerkiksi, jos pelaaja ei käytä yhtään vihjettä tai tee virheitä tähtiä saa kolme, 1 vihje, 0 virhettä= 2 tähteä jne.



Pelin kulku

Pelin alku

Pelaaja saapuu mahdollisen tulevan työpaikkansa aulaan, vain todetakseen ettei tiedä yhtään missäpäin työhaastattelu pidetään. Aula on tyhjä, edes vastaanottotiskillä ei ole ketään. Ainoa järkevä vaihtoehto on siirtyä hissillä ylöspäin ja kysyä vastaantulijoilta neuvoa. Kun pelaaja on liikkumassa hissille, ensimmäinen työntekijä tulee häntä vastaan ja tiedustelee häneltä millä asialla hän liikkuu. Dialogilaatikko aukeaa ja pelaajalla on ensin valittavanaan kaksi vaihtoehtoa, hän voi kertoa tulleensa haastatteluun, jolloin työntekijä voivottelee hänen joutuvan ehkä etsimään Pomoa. Pelaaja voi vastata tähän kysymällä mitä työntekijä tarkoittaa ja saa tietää Pomon olevan liikkuvaista sorttia ja ettei tämä välttämättä olisi edes paikalla. Toinen vaihtoehto on ilmoittaa olevansa kiireinen, jolloin työntekijä pysäyttää pelaajan todeten ettei hänellä ole vielä mikään kiire ja ehdottaa pientä visaa. Tämä johtaa ensimmäiseen tehtävään.

Tarina ja dialogit

- Ennen tehtävää ja sen jälkeen, pelaajan hahmo ja työntekijät käyvät keskenään lyhyen dialogin. Dialogi käynnistyy pelaajan klikatessa työntekijöitä ja etenee seuraavasti: työntekijä ja pelaaja tervehtivät

Hankintalaki-pelin Game Design Document

toisiaan, peliruudun alalaitaan ilmestyy dialogilaatikko, josta pelaaja voi valita kysymyksen, johon työntekijä vastaa. Jotkin kysymykset avaavat lisäkysymyksiä. Yksi kysymyksistä johtaa tehtävän alkuun. Ennen tehtävää työntekijä kertoo, mistä tehtävässä on kysymys ja mikä pelaajan tavoite on. Tehtävän jälkeen työntekijät antavat pelaajalle infolapun.

Tehtävät

Seuraavissa kappaleissa on esitelty tehtävien tavoite, kulku, ulkonäkö sekä oppimistavoite. Tehtävien sisällöt, tekstit ja oikeat vastaukset on määritelty tiedostossa "Tehtävien sisältö".

Tehtävä 1. Laki julkisista hankinnoista

- Pelaajan vastaa 3 kysymykseen hankintalaista. Ensimmäinen kysymys käsittelee hankintalain tavoitteita, toinen periaatteita ja kolmas hankintayksiköitä. Jokaiseen on useampi vastaus. Kun pelaaja on mielestään valinnut kaikki oikeat vastaukset hän painaa VALMIS!



- Jos joukossa on väärä vastaus, on pelaajan harkittava vastauksiaan uudestaan. Oikeat vastaukset korostuvat vihreällä väärät punaisella. Uudet vastaukset valitaan jäljellä olevista vaihtoehdoista. Peli jatkuu, kun kaikkiin 3 kysymykseen on vastattu täysin oikein.

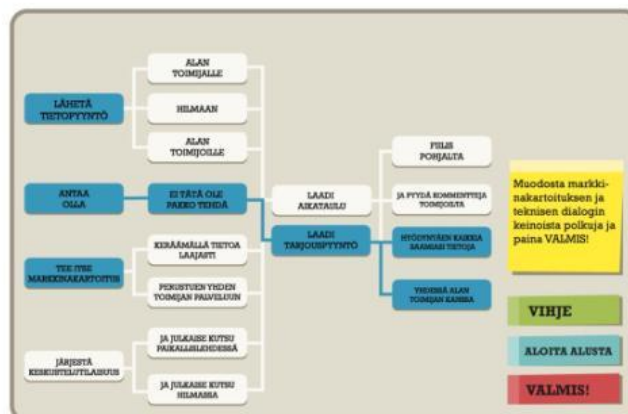
Hankintalakipelin Game Design Document



- Oppimistavoite: Pelaaja oppii hankintalain peruseräpäätteen.

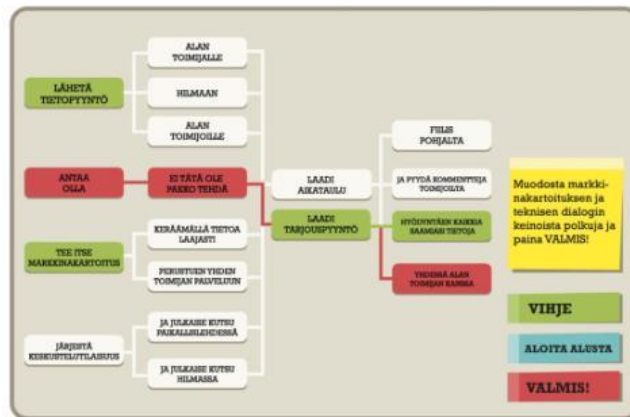
Tehtävä 2. Markkinakartoitus ja tekninen dialogi

- Tehtävässä pelaajan on muodostettava polku valitsemalla oikeat ja hyväksyttävät markkinakartoituksen ja teknisen dialogin keinot. Ensinnä valitaan oikeat keinot, sitten kuinka ne toteutetaan ja sitten kuinka tätä tietoa käytetään. Tämän jälkeen painetaan VALMIS!



- Jos joukossa on väärä vastauksia tai niitä puuttuu, peli ilmoittaa tästä ja pyytää kokeilemaan uudestaan. Jo oikeat vastaukset korostuvat vihreällä, väärät punaisella.

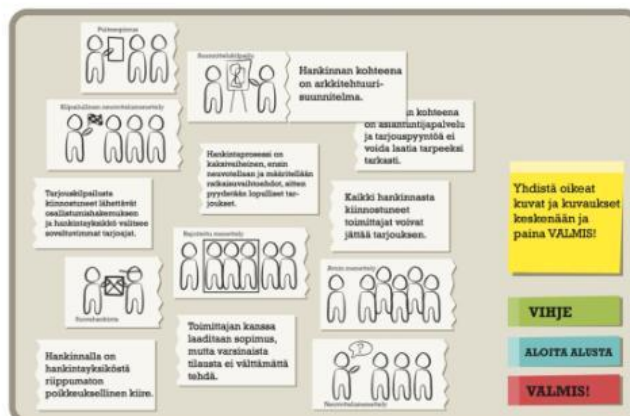
Hankintalakipelin Game Design Document



- Oppimistavoite: Pelaaja oppii, kuinka markkinakartoitus ja tekninen dialogi voidaan toteuttaa ja miten niitä hyödynnetään.

Tehtävä 3. Hankintamenettelyt

- Pelaajan on yhdistettävä toisiinsa hankintamenettelyiden kuvat ja kuvaukset. Yhdistäminen tapahtuu raahamalla ja kun palaset yhdistyvät niiden väliin jää rako.



- Jos kuvat ja kuvaukset on yhdistetty väärin, peli palaa takaisin tehtävään. Väärin yhdistetyt palat korostetaan punaisella, oikeat vihreällä värillä.

Hankintalakipelin Game Design Document

- Oppimistavoite: Pelaaja oppii eri hankintamenettelyiden peruspiirteet ja erot.

Tehtävä 4. Tarjouspyyntö

- Pelaajan on ensin valittava onko kumpikaan tarjouspyyntö sellaisenaan hyvä. Jos pelaaja vastaa A tai B, peli ilmoittaa virheestä. Valittaessa "Ei kumpikaan" tehtävä jatkuu.

Hankinnan nimi: Työpaikkaruokalan kalusteet
 Tarjouskilpailun voittajat valitaan kokonaistaloudellisesti edullisista tarjousseuravien valitsemien tuotteiden mukaisesti:

Nimi	Hinnat: 10
Tuotteen	Hinnat: 10
Laatuvaatimukset	Eivät vaikuta laatuun
Paketti 1 kg:	Pöytä on suorakaiteen muotoinen
	Pöydän pinta on valkoinen lasimainen
	Pöydän pinta on helposti puhdistettava
Paketti 20 kg:	Kalusteet valmistetaan lasimateriaalista
	Helppokäyttöinen keuhkaperästä
	Muutama muuta
	Hinta: 10 euroa

A

Hankinnan nimi: Työpaikkaruokalan kalusteet
 Tarjouskilpailun voittajat valitaan kokonaistaloudellisesti edullisista tarjousseuravien valitsemien tuotteiden mukaisesti:

Nimi	Hinnat: 40
Tuotteen	Hinnat: 40
Laatuvaatimukset	Pöytä, kahvipöytä 1100 mm
Paketti 1 kg:	Pöytä ei ole
	Pöydän pinta ei ole lasia
	Vaihtoehtoja ja pöytä
Paketti 20 kg:	Tuotteita, jotka eivät ole lasia
	Tuotteita, jotka eivät ole lasia
	Seuraavaksi pöytä on
	Hinta: 40 euroa

B

Ei kumpikaan

VALMIS!

VIHJE

ALOITA ALUSTA

Onko kumpikaan tarjouspyyntö versioista toistan parampi? Valitse paras vaihtoehto ja paina VALMIS!

- Uusi tarjouspyyntö laaditaan valitsemalla A ja B versioista eri ominaisuuksia (4 molempiin tuotteisiin) ja valitsemalla hinta ja laatuasteet.

Hankinnan nimi: Työpaikkaruokalan kalusteet
 Tarjouskilpailun voittajat valitaan kokonaistaloudellisesti edullisista tarjousseuravien valitsemien tuotteiden mukaisesti:

Nimi	Hinnat: 10
Tuotteen	Hinnat: 10
Laatuvaatimukset	Eivät vaikuta laatuun
Paketti 1 kg:	Pöytä on suorakaiteen muotoinen
	Pöydän pinta on valkoinen lasimainen
	Pöydän pinta on helposti puhdistettava
Paketti 20 kg:	Kalusteet valmistetaan lasimateriaalista
	Helppokäyttöinen keuhkaperästä
	Muutama muuta
	Hinta: 10 euroa

A

Hankinnan nimi: Työpaikkaruokalan kalusteet
 Tarjouskilpailun voittajat valitaan kokonaistaloudellisesti edullisista tarjousseuravien valitsemien tuotteiden mukaisesti:

Nimi	Hinnat: 40
Tuotteen	Hinnat: 40
Laatuvaatimukset	Pöytä, kahvipöytä 1100 mm
Paketti 1 kg:	Pöytä ei ole
	Pöydän pinta ei ole lasia
	Vaihtoehtoja ja pöytä
Paketti 20 kg:	Tuotteita, jotka eivät ole lasia
	Tuotteita, jotka eivät ole lasia
	Seuraavaksi pöytä on
	Hinta: 40 euroa

B

Ei kumpikaan

VALMIS!

VIHJE

ALOITA ALUSTA

Laadi uusi tarjouspyyntö valitsemalla tuotteet ja laatuasteet (4 saraketta) ja paina VALMIS!

Hankintalakipelin Game Design Document

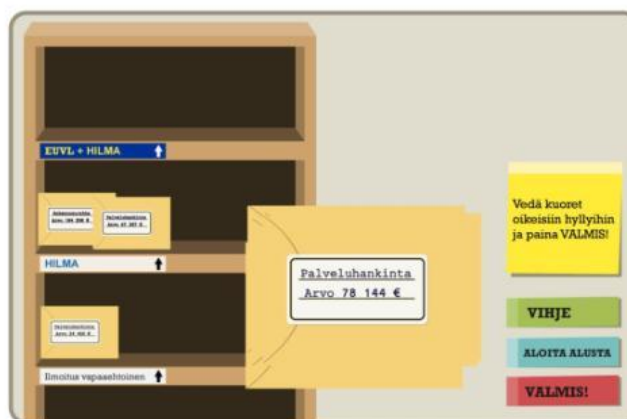
- Jos joukossa on väärä vastaus, tehtävään on palattava. Oikeat vastaukset korostuvat vihreällä, väärät punaisella.



- Oppimistavoite: Pelaaja oppii, miten haluttua tuotetta, palvelua tai rakennusurakkaa kannattaa kuvata tarjouspyynnössä.

Tehtävä 5. Hankinnasta ilmoittaminen

- Pelaajan on järjestettävä hankinnat hyllyihin sen mukaan missä niistä tulee ilmoittaa. Hankinnoista on ilmoitettu niiden laji (tavara, palvelu, rakennusurakka) ja sekä hinta.



Hankintalakipelin Game Design Document

- Jos jokin kuorista on väärällä hyllyllä, se siirtyy pois hyllystä ja pelaajan on harkittava vastaustaan uudestaan.
- Oppimistavoite: Pelaaja oppii missä hankinnoista tulee ilmoittaa riippuen niiden arvosta ja lajista ja mitä nämä kanavat ovat.

Tehtävä 6. Tarjousten käsittely

- Pelaaja saa ensin tutkittavakseen tarjoajille ja tarjouksille asetetut vaatimukset.

Hankinta: Kuntamökin peruskorjaus.

Tarjousten jätökipäivä 27.7

Tarjoajien ja tarjousohjeiden on täytettävä seuraavat vaatimukset, joita tarjousohjeeseen on otettu huomioon vertailussa.

Ehdokkaiden tai tarjoajien soveltavuutta koskevat vaatimukset:

- Tiedotus voimien mukaisista (max. 3 kuukautta vanha)
- Voimassa olevat vakuutukset (max. 3 kuukautta vanha)
- Kaupparekisteriote

Tarjouksen sisältö:

- Liitteenä tarjouksen vaatimustietä
- Tarjouksen hinta ilman arvonlisävero

Tarkista tarjoajat

Tutustele tarjoajille ja tarjouksille annettuihin vaatimuksiin. Tarkista sitten tarjoajat ja valitse ne, joiden arvioissa tiedossa on puutteita ja paina VALMIS!

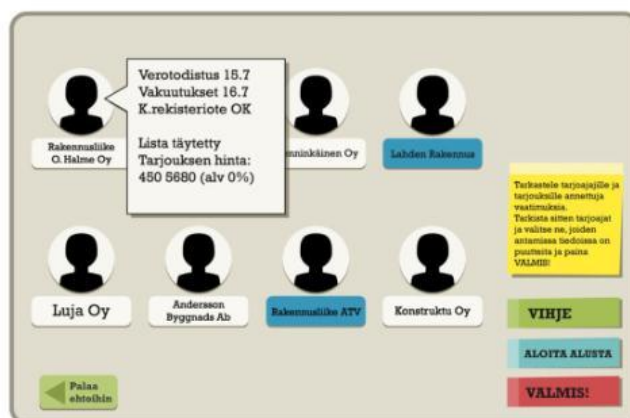
VIHJE

ALOITA ALUSTA

VALMIS!

- Tämän jälkeen hänen on tarkistettava tarjoajien antamat tiedot ja valittava ne tarjoajat, joiden tiedoissa on puutteita. Kun pelaaja on mielestään valinnut kaikki oikeat tarjoajat painetaan VALMIS!

Hankintalakipelin Game Design Document



- Jos joukossa on vääriä vastauksia, tehtävään on palattava. Oikein valittujen tarjoajien nimiä korostuu vihreällä, väärin punaisella.



- Oppimistavoite: Pelaaja oppii, kuinka toimia tarjousten käsittelyssä.

Hankintalakipelin Game Design Document

Tehtävä 7. Tarjousten vertailu

- Pelaajan on selvittävä kuka kolmesta tarjoajasta voitti tarjouskilpailun. Taulukossa on esitetty vertailuperusteet sekä tarjoajien tarjouksissa antamat tiedot, joiden pohjalta pelaajan on laskettava kuka kilpailun voitti. Tämän jälkeen valitaan tarjoaja (korostuu sinisellä) ja painetaan VALMIS!

Vertailutekijät	Pisteet (maks. 100 p.)	Talonsivous Oy	CleanTek	Pahtaspaja
Hinta (x10%) /kpl	Halko hinta 80 p. Hinta painotus =10 p. Kokonais pisteytys	8000 e/kpl (x10%)	7800e/kpl (x10%)	8000 e/kpl (x10%)
Palvelun laatu	Maksimipisteet 40 p.			
Palvelun kätymäärä kilo/vuokko	Alla 15 h =8 p. 16-24 h =10 p. Yli 24 h =15 p.	22h/vuokko	23h/vuokko	20h/vuokko
Työntekijöiden määrä	1-5 =8 p. 6-9 =10 p. Yli 10 =15 p.	Työntekijöitä 8	Työntekijöitä 7	Työntekijöitä 10
Korona suojapöytä- ja näkösäntäjärjestelmä	0. korjaus järjestelmä käsikäyttö tai näkösäntä järjestelmä, jolla painotus sääntöjärjestelmä =10 p.	Pöytä- ja näkösäntä järjestelmä käsikäyttö ja painotus järjestelmä. Käytössä koko ajan.	Käytössä käsikäyttö, painotus järjestelmä 8 p.	Virtuaali älypöytä järjestelmä ja näkösäntä järjestelmä. Käytössä koko ajan.

KUKA VOITTI?

Pahtaspaja

CleanTek

Talonsivous Oy

Kuka voitti tarjouskilpailun?
Laske pisteet, valitse voittaja ja paina VALMIS!

VIHJE

ALOITA ALUSTA

VALMIS!

- Jos vastaus on väärää, tehtävään on palattava ja yritettävä uudestaan.
- Oppimistavoite: Pelaaja oppii tavan, jolla tarjouksen voidaan pisteyttää ja kuinka vertailu käytännössä tapahtuu.

Tehtävä 8. Työhaastattelu

- Pelaajan on vastattava 7 kysymykseen, jotka perustuvat tehtävistä saatuihin infolappuihin ja aiempiin tehtäviin. Kuhunkin kysymykseen on yksi oikea vastaus ja vastattuaan mielestään oikein pelaaja painaa VALMIS!

Hankintalakipelin Game Design Document



- Jos pelaaja vastaa väärin, on kysymyksen vastattava uudestaan.
- Oppimistavoite: Pelaaja soveltaa aiemmin hankintalaista oppimaansa.

Virheilmoitukset

- Jos pelaajan vastaus/valinta on väärin, peli ilmoittaa siitä seuraavilla ilmoituksilla.

Hankintalakipelin Game Design Document

1.tehtävä

Jotkin vastauksistasi
olivat väärin.
Kokeile uudestaan!



2.tehtävä

Tässä on nyt jotain
pielessä...
Kokeile uudestaan!



3.tehtävä

Jotkin palaset eivät
taidakaan olla pari.
Kokeile uudestaan!



4.tehtävä

Pelaaja valitsee A version

Tässä versiossa tuotteiden
laadulle on annettu kriteerejä,
joihin vastaaminen on tarjoajille
mahdotonta.



Pelaaja valitsee B version

Tässä versiossa hinnan osuus
kriteereistä on alka korkea ja
johtaisi kilpailuun halvimalla
hinnalla.



Jotain taisi jäädä puuttumaan.
Tai jokin kriteereistä ei olekaan
tarpeeksi selkeä.
Kokeile uudestaan!



5.tehtävä

Näyttää siltä, että jokin
kuorista on väärällä hyllyllä.
Kokeile uudestaan!



6.tehtävä

Jäiköhän jotsain huomaamatta?
Vai huomasitko väärin?
Kokeile uudestaan!



7.tehtävä

Laskutoimituksesta taisi
jäädä jotain puuttumaan.
Kokeile uudestaan!

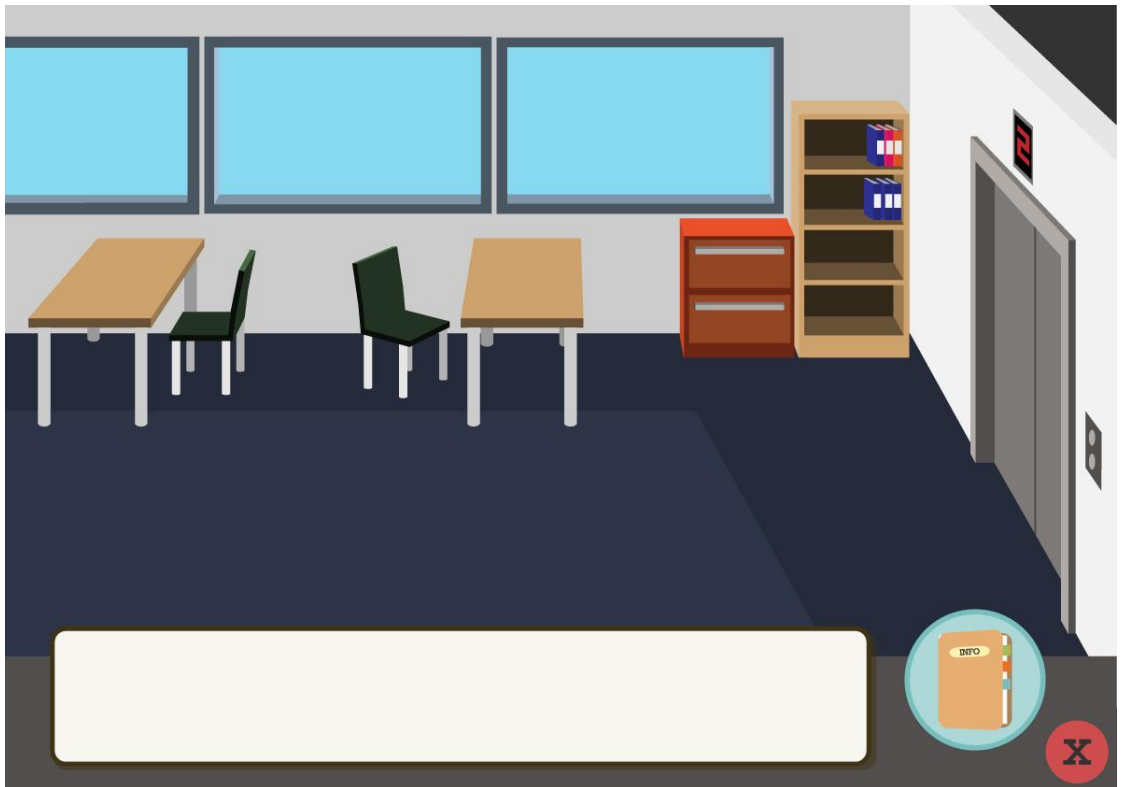
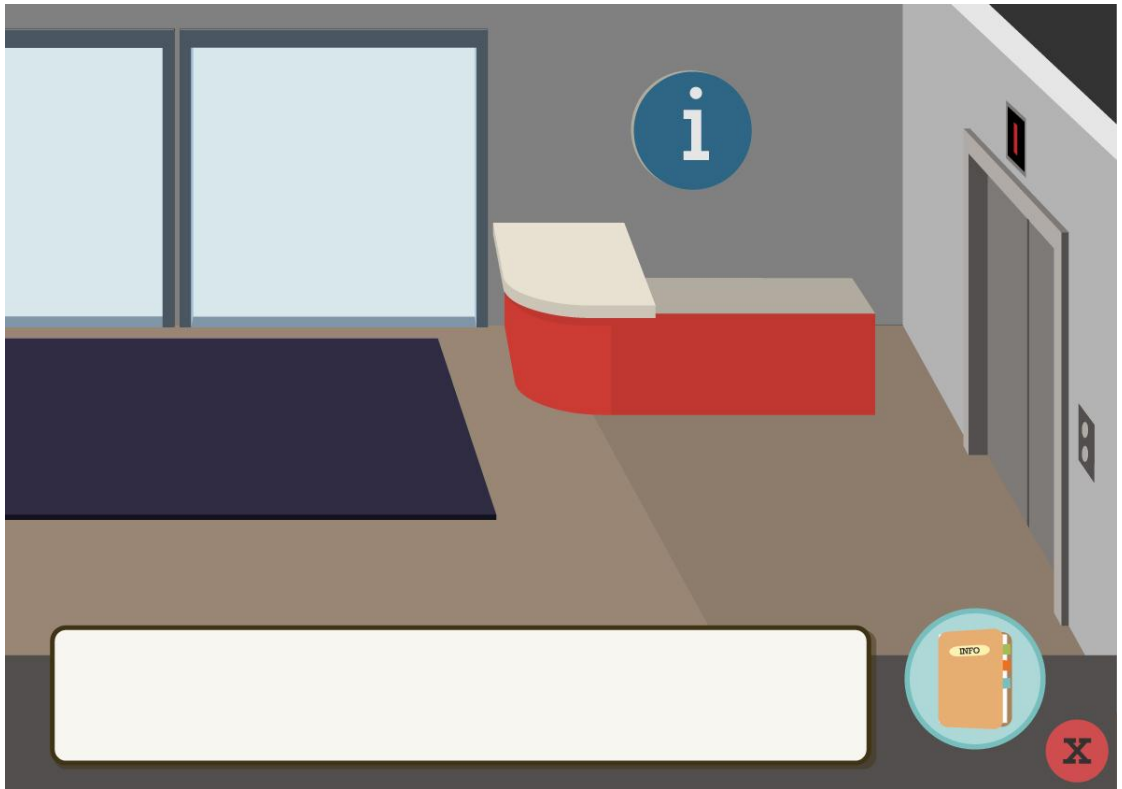


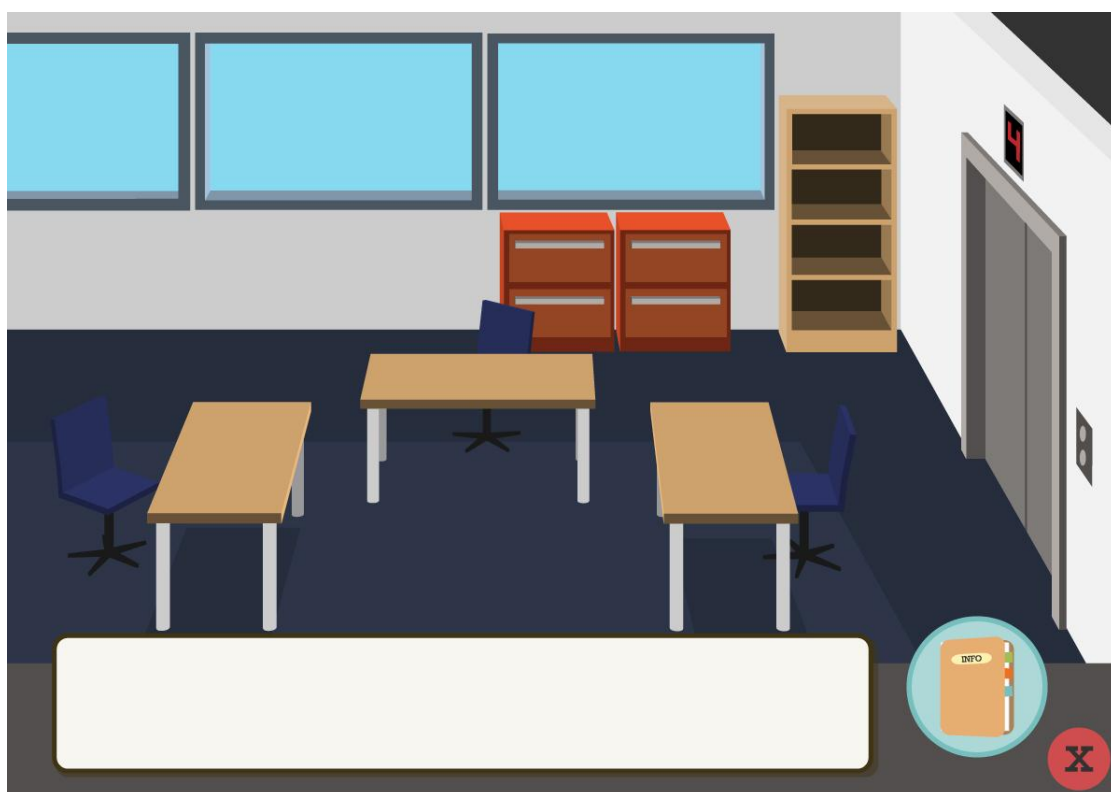
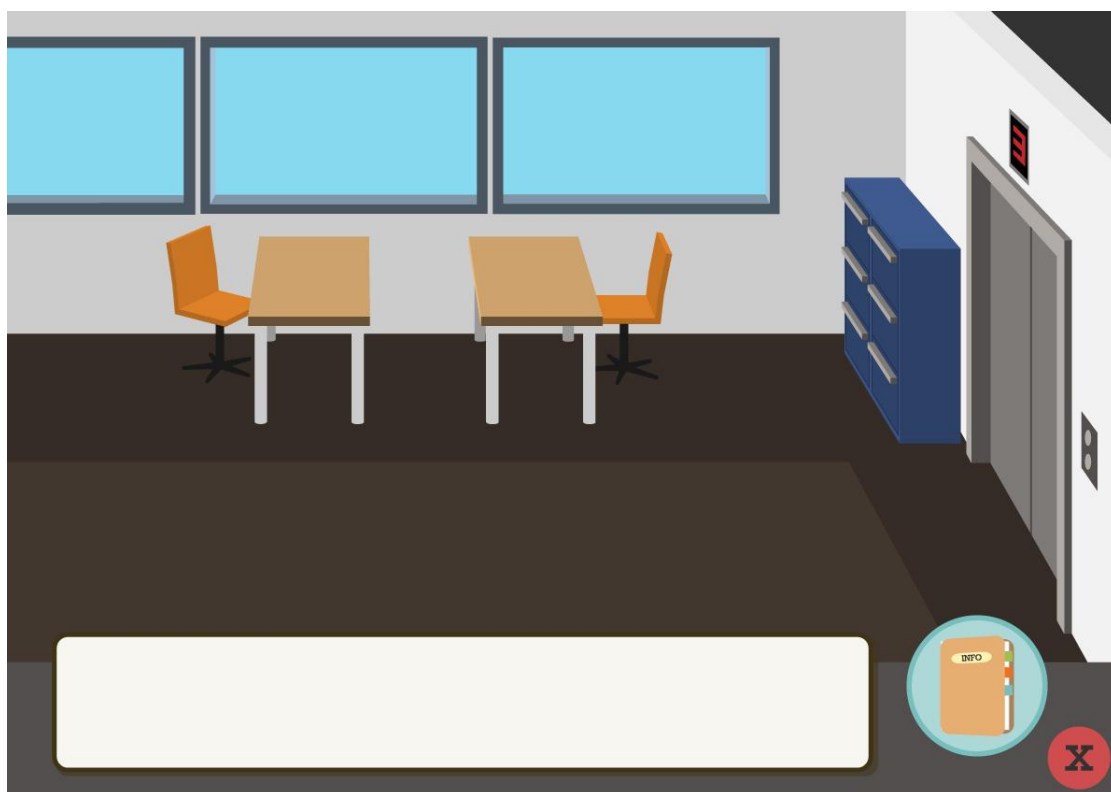
8.tehtävä

Äijai, väärä vastaus.
Kokeile uudestaan!

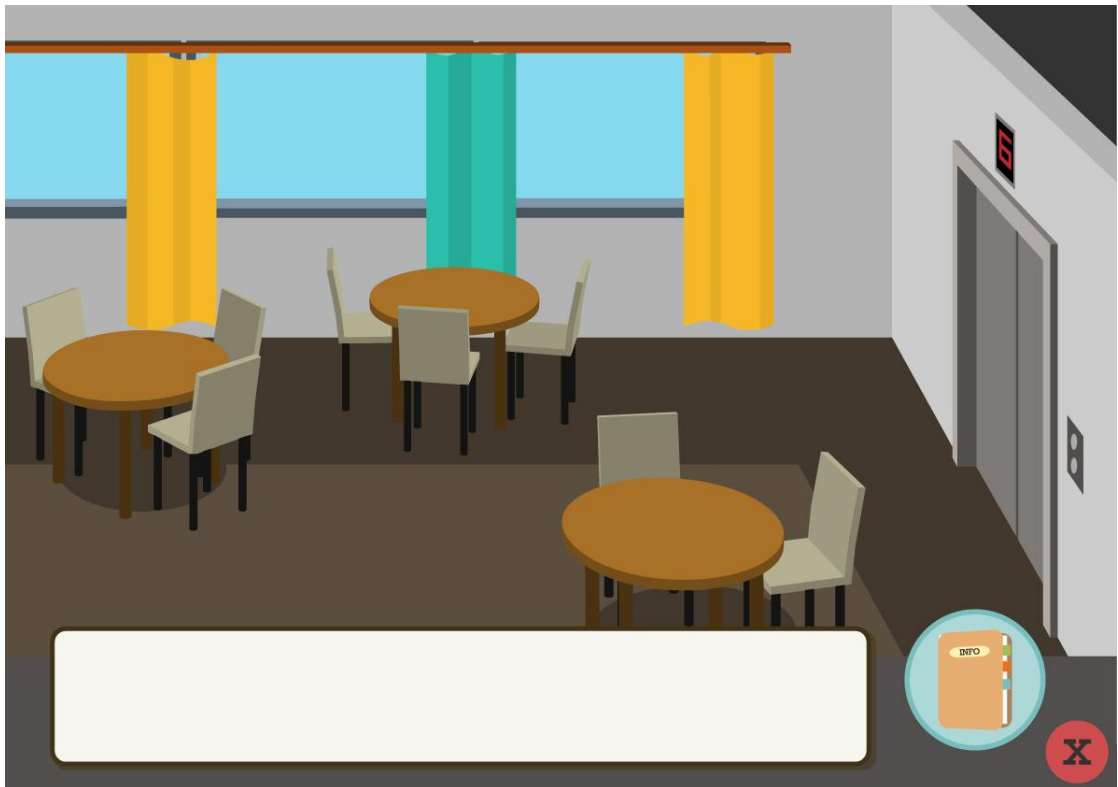
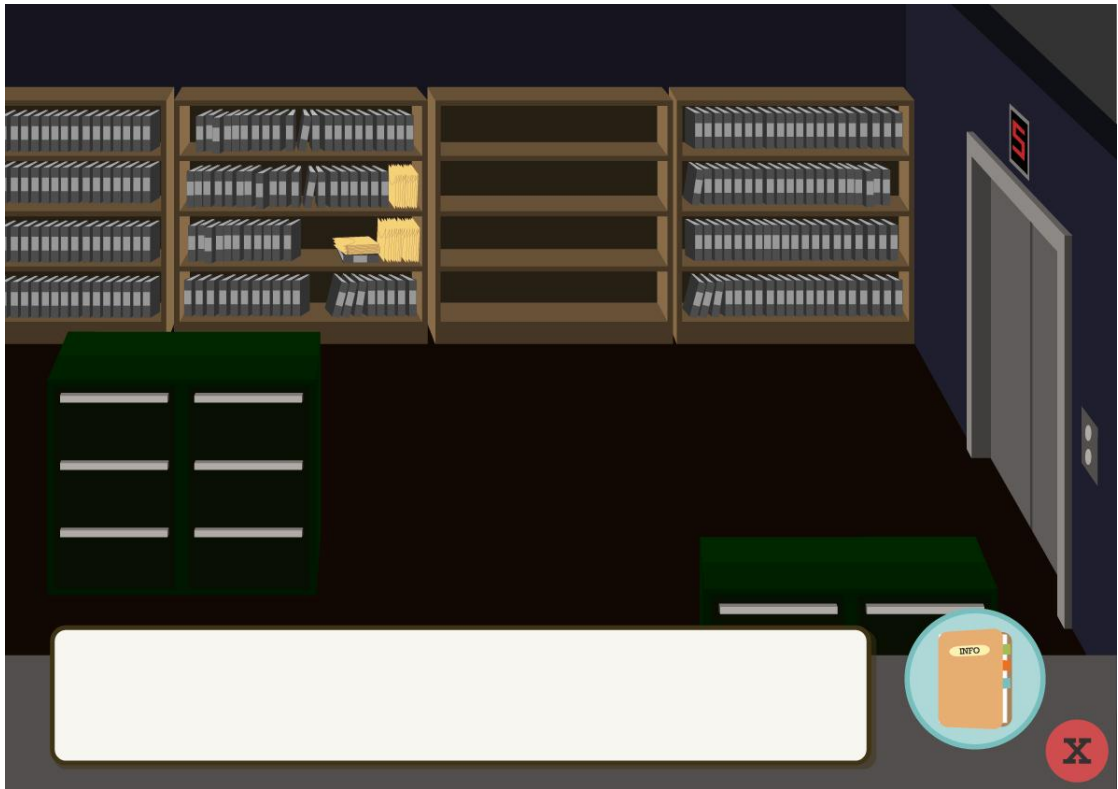


LIITE 5(1).
Kenttien konseptikuvat

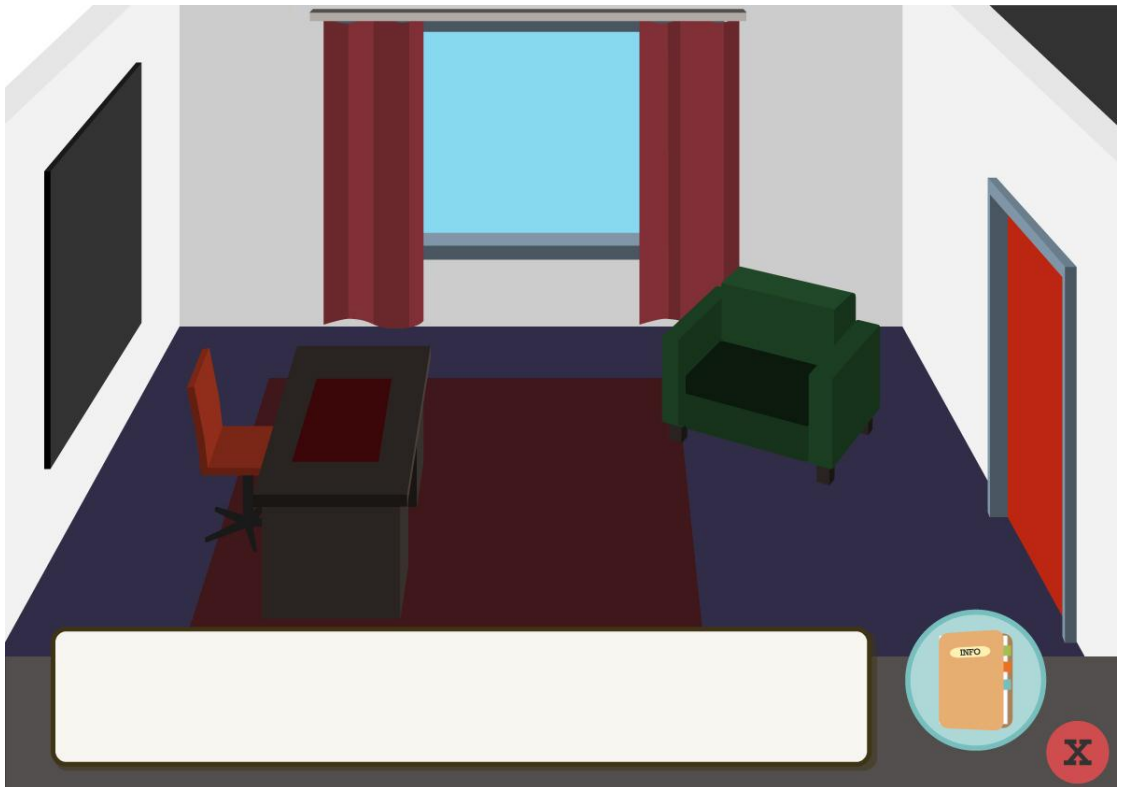
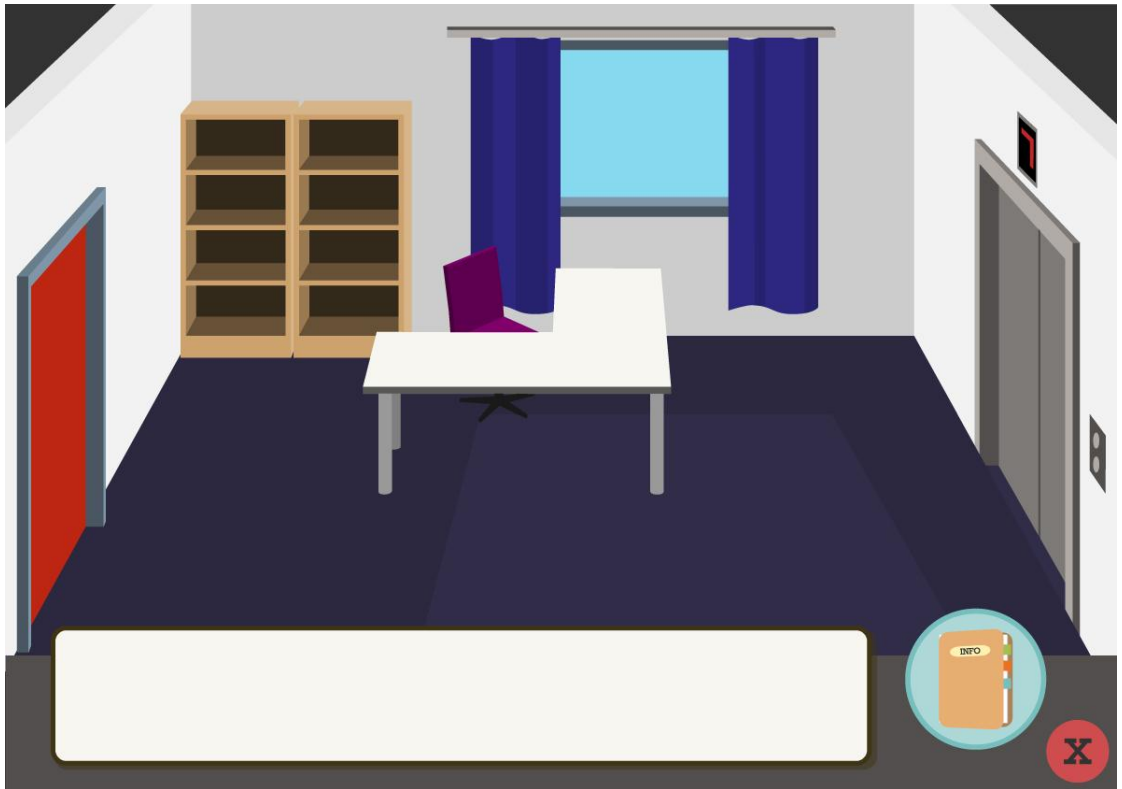




LIITE 5(3).
Kenttien konseptikuvat



LIITE 5(4).
Kenttien konseptikuvat



INFOLAPUT

1. Laki julkisista hankinnoista

- o Mitä? Laki julkisista hankinnoista (30.3.2007/348)
- o Miksi? Lain tavoite on tehostaa julkisten varojen käyttöä, edistää laadukkaiden hankintojen tekemistä sekä turvata kaikille yrityksille ja yhteisöille yhdenvertaiset mahdollisuudet tarjota tuotteita, palveluita ja rakennusurakoita.
- o Kuinka? Hankintaprosessissa on noudatettava tasapuolisuuden, syrjimättömyyden, avoimuuden ja suhteellisuuden periaatteita.
- o Kuka noudattaa? Laissa määritellyt hankintayksiköt, kuten valtion, kuntien ja kuntayhtymien sekä kirkkojen ja seurakuntien viranomaiset sekä valtion liikelaitokset ja julkisoikeudelliset laitokset.

2. Hankinnan suunnittelu, markkinakartoitus ja tekninen vuoropuhelu

- o Hankinnan suunnittelu alkaa tarvekartoituksella ja hankinnan määrittelyllä. Eli mitä ollaan hankkimassa ja millaiseen tarpeeseen sekä keiden tarpeisiin hankinnan tulisi vastata? Samalla selvitetään onko vastaavaa hankintaa jo tehty, onko hankintayksiköllä esimerkiksi voimassa olevia puitesopimuksia, voidaanko hankinta toteuttaa omana työnä vai kilpailutuksena ja millainen aikataulu ja budjetti hankinnalla on.
- o "Hankintayksikkö on velvollinen hyödyntämään olemassa olevat kilpailuosuhteet". Hankintayksikön tulisi siis tutustua markkinoilla oleviin toimijoihin, selvittää onko niillä edellytyksiä toteuttaa suunniteltu hankinta ja millaiseen hintaan ne palveluitaan tarjoavat. Yksinkertaisimmillaan markkinakartoitukseksi riittää esimerkiksi tutustuminen toimijoiden Internet-sivuihin ja esitteisiin tai vieraileminen alan messuilla ja infotilaisuuksissa.
- o Jos hankinta on luonteeltaan monimutkainen, yhdistää eri hankintalajeja (tavaroita, palveluita tai rakennusurakoita) tai jos se koskee alaa, jolla hankintayksikkö ei aiemmin ole järjestänyt tarjouskilpailua, kannattaa hyödyntää teknistä vuoropuhelua markkinatoimijoiden tai asiantuntijoiden kanssa hankintalain periaatteet huomioottaen. Hankintayksikkö voi järjestää tiedotus- tai keskustelutilaisuuden, tehdä kirjallisen tietopyynnön tai pyytää kommentteja tarjouspyynnön luonnoksesta.

3. Hankintamenettelyt

- o Julkiset hankinnat, joiden ennakoituarvo on yli 30 000 euroa, on toteutettava jollakin laissa säädetyllä menetelmällä, jonka valintaan vaikuttavat vallitseva markkinatilanne sekä hankinnan ennakoituarvo. Alle 30 000 euron hankinnat kilpailutetaan hankintayksikön omien ohjeiden mukaan.
 - Avoimessa menettelyssä kaikki tarjouskilpailusta kiinnostuneet voivat jättää tarjouksen.

- Rajoitetussa menetelyssä hankintayksikkö voi rajoittaa osallistujien määrää asettamalla soveltuvuusehtoja. Kaikki voivat jättää osallistumishakemuksen, mutta hankintayksikkö päättää keille tarjouspyyntö lähetetään.
- Neuvottelumenettelyssä. Voidaan käyttää kun jokin laissa määritetyistä ehdoista täyttyy, esimerkiksi hankinnan luonne tai sen riskit estävät kokonaishinnoittelun etukäteen.
- Kilpailullinen neuvottelumenettely on prosessina kaksivaiheinen, ensin valittujen ehdokkaiden kanssa neuvotellaan ja määritellään hankinnan ratkaisuvaihtoehdot, jonka jälkeen osallistujilta pyydetään tarjoukset.
- Suorahankinnassa valitaan yksi tai useampi toimittaja ilman tarjouskilpailua neuvottelemaan sopimuksesta. Voidaan käyttää kun jokin laissa määrätystä ehdoista täyttyy esimerkiksi silloin kun hankinnalla on hankintayksiköstä riippumaton kiire tai markkinoilla on vain yksi mahdollinen toimittaja.
- Puitesopimuksessa kilpailutuksella valittujen toimittajien kanssa laaditaan sopimus tietylle ajanjaksolle, jonka ei välttämättä tarvitse johtaa tilaukseen, ellei niin erikseen sovita.
- Suunnittelukilpailu järjestetään silloin, kun hankinnan kohteena on luovan työn tulos. Sääntöjen on oltava kaikkien kiinnostuneiden saatavilla ja jos ne rajoittavat osallistujien määrää, niiden on oltava syrjimättömiä.

4. Tarjouspyyntö

- Tarjouspyynnönssä vertailuperusteina voidaan käyttää joko halvinta hintaa tai kokonaistaloudellista edullisuutta eli esimerkiksi laatua, hintaa, teknisiä seikkoja, ympäristöystävällisyyttä tai elinkaarikustannuksia.
- Tarjouspyyntö on laadittava sisällöltään niin selkeäksi että tarjoajat voivat tehdä yhteismitallisia ja keskenään vertailu kelpoisia tarjouksia.
- Älä siis vain totea että esimerkiksi tuotteen on oltava esteettisesti miellyttävä, vaan anna tarkkoja vaatimuksia esimerkiksi käytetyistä materiaaleista ja niiden väreistä.

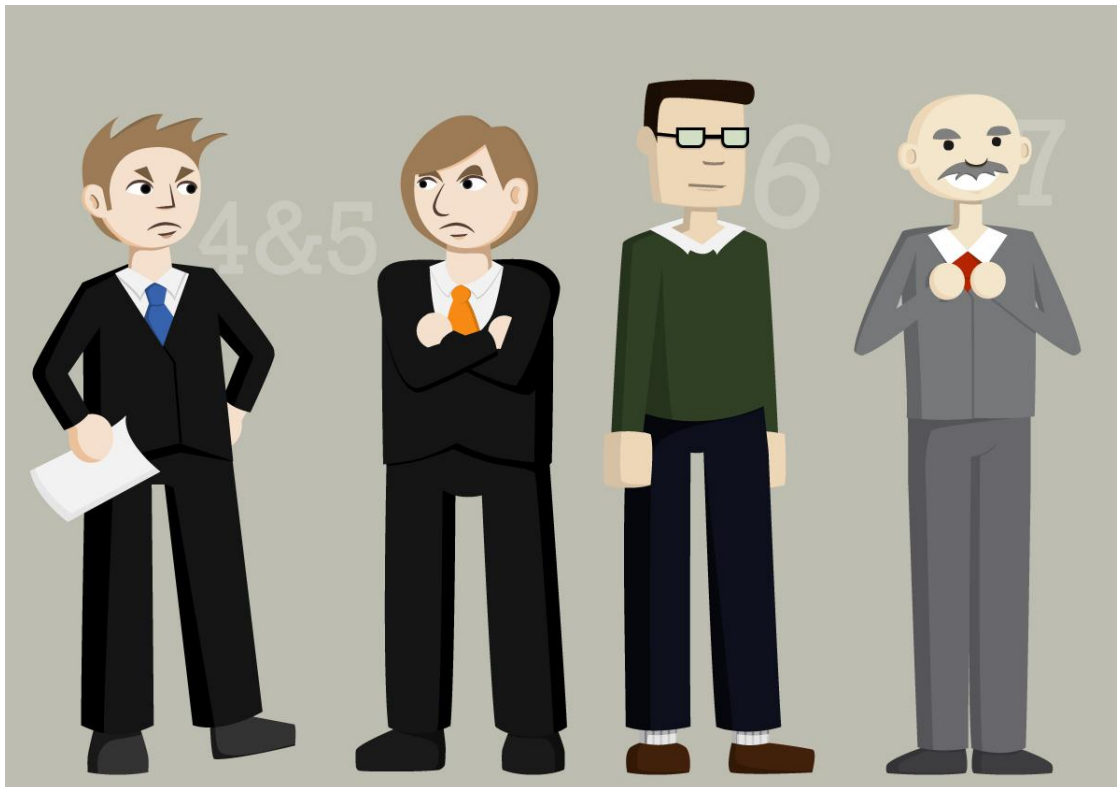
5. Hankinnasta ilmoittaminen

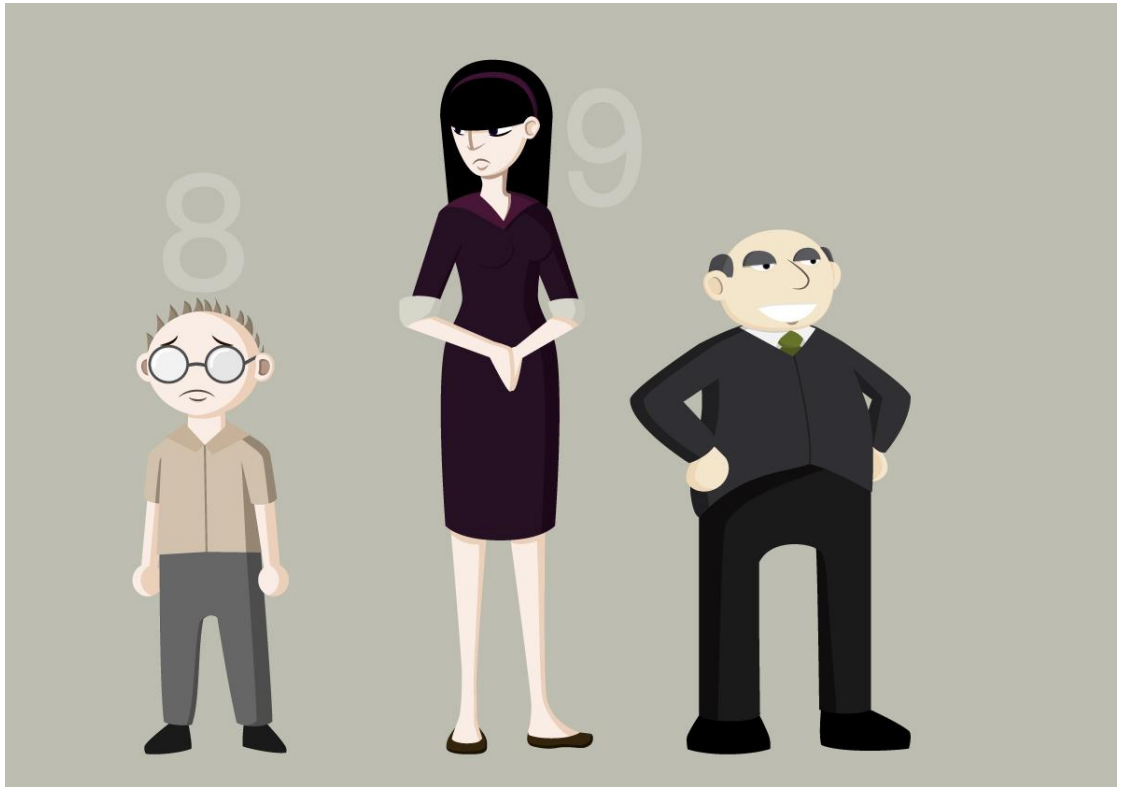
- Kun hankinnan ennakoituarvo ylittää kansallisen kynnyksarvon (30 000 euroa), siitä ilmoitetaan HILMA-järjestelmässä ja EU- kynnyksarvon (134 000 euroa) ylittyessä ilmoitus tehdään myös Euroopan viralliseen lehteen. Pienhankinnoissa ilmoittaminen on vapaaehtoista.
- Hankinnasta voidaan ilmoittaa myös muissa tiedotusvälineissä kuten Internetissä tai paikallislehdessä. Tärkeintä on ilmoittaa hankinnasta mahdollisimman laajasti, jotta hankintalain periaatteet toteutuvat.

6. Tarjousten käsittely

- Saatuaan tarjoukset, hankintayksikkö järjestää avaustilaisuuden. Ensinn tarkistetaan, ovatko tarjoukset saapuneet ajoissa. Myöhästyneet tarjoukset hylätään.

- Tämä jälkeen tarkistetaan tarjoajien kelpoisuus. Hankintayksikkö voi siis asettaa tarjoajille joitakin vaatimuksia koskien esimerkiksi niiden taloudellista tilannetta. Hankintalaissa määritellään myös joitakin ehdottomia poissulkemisperusteita, kuten syyllistyminen veronkiertoon tai rahanpesuun.
 - Samalla tarkistetaan tarjousten tarjouspyynnön mukaisuus. Jos tarjous on selkeästi tarjouspyynnön vastainen (pyydettiin tarjouta tuoleista, mutta tarjotaankin kaappeja) se voidaan sulkea pois kilpailusta. Jos tarjous taas on tarjouspyynnön mukainen (pyydettiin punaisia tuoleja, mutta tarjotaankin sinisiä), tarjoajalta tulisi pyytää tarkennuksia.
7. Tarjousten vertailu ja hankintapäätös
- Tarjousten vertailussa käytetään vain hankintailmoituksessa ja tarjouspyynnössä ilmoitettuja vertailuperusteita eli halvinta hintaa tai kokonaistaloudellista edullisuutta ja sille annettuja vertailuperusteita (laatua, hintaa yms.)
 - Vertailusta laaditaan asiakirja, josta käy ilmi tarjoajien sijoittuminen kilpailussa, perustelut sekä kilpailun voittaja ja hankintapäätös. Tämä asiakirja sekä hankintapäätös toimitetaan jokaiselle tarjoajalle.





Käsikirjoitus dialogeista ja pelin kulusta

Hahmojen dialogi ja pelin kulku

Pelaajan on mahdollista kysyä muilta hahmoilta kysymyksiä, jotka on lueteltu listana vastauksineen. Kysymyksiä/lauseita on useampi, joista yksi johtaa tehtävän alkuun. Nuolimerkki → kysymyksen edessä tarkoittaa, että kysymys ilmestyy dialogilaatikkoon vasta kun sitä edeltä kysymys on kysytty. Sulussa olevat tekstit kuvaavat pelinkulkua.

Tehtävä 1. AULA

(pelaaja astuu sisään aulaan)

PELAAJA: Tämä on kai oikea paikka.

(katselee ympärilleen)

PELAAJA: Aika tyhjän näköistä. Mitä siinä sähköpostissa sanottiin? "Tule työhuoneeseeni kello 12."

PELAAJAN: Ja missähän tämä työhuone on? Ja miksei täällä ole edes karttaa? Huoh, no kaipa seuraavissa kerroksissa olisi joku, joka osaa auttaa.

(klikkaa hissiä->työntekijä 1 saapuu aulaan)

T1: Kappas, uusi kasvo! Milläs asialla liikut?

(dialogilaatikko aukeaa)

PELAAJA: Päivää, tulin työhaastatteluun ja etsin...

T1: Eli Pomon pakeille menossa? Onnea vaan, voit hieman joutua etsimään.

→ **PELAAJA:** Kuinka niin?

T1: Hän on joko huoneessaan tai sitten huseeraamassa pitkin rakennusta. Tai muualla. Kyseleppä muilta työntekijöiltä, kai joku heistä on nähnyt hänet.

PELAAJA: Anteeksi, minulla on kiire

T1: Oottelepas hetki, eihän tässä ole vielä kiirus. Mites olisi, jos pidettäisiin pikku visa. Siis minä kyselen ja sinä vastaillet.

PELAAJA: Visa? Millainen visa?

T1: Ihan kevyt vain, hankintavastaavaksihan sinä haet? Niin testailenpa ihan meidän molempien iloksi onko sinusta mihinkään.

Käsikirjoitus dialogeista ja pelin kulusta

T1: Esitän sinulle 3 kysymystä hankintalaista. Kuhunkin kysymykseen on useampi vastaus ja sinun on valittava ne oikeat. Yksinkertaista eikö? Yritä olla tekemättä virheitä, 3 virhettä per kysymys, visa on ohi ja joudut aloittamaan alusta.

TEHTÄVÄ 1.

T1: Ei hassumpaa. Jos palkkaamisesi olisi minusta kiinni saisit paikan heti. Mutta toki siihen tarvitaan muutakin kuin hyvät perustiedot.

T1: Ja nyt suonet anteeksi, mutta minulla on hieman kiire. Jatka tästä hissillä ylöspäin ja kysele muilta, missä Pomo on. Ja ota tämä. Onnea matkaan!

(lappu pelaajalle->infokansionselitys->T1 poistuu)

Pelaaja: Ihme tyyppi. (pelaaja klikkaa hissiä-> siirtyy hissiin->hissi liikkuu ylös)

Tehtävä 2. TOIMISTOTILAT

(pelaaja saapuu 2 kerroksen toimistoihin)

(T2 seisoo pöytänsä vieressä selin pelaajaan-pelaaja klikkaa)

Pelaaja: Öm, päivää.

(T2 kääntyy)

T2: Heissan! Minuako etsit?

PELAAJA:

Öh, en...

T2: Jaa. Tai no miksipä etsisit, emmehän me edes tunne toisiamme. Tai kyllä minä muistasin, jos olisimme tavanneet. Tosin olet vähän hajuttoman oloinen, joten ei ihme vaikka unohtaisin. Hups, unohda mitä sanoin hahah!

PELAAJA:

(dialogi-laatikko aukeaa)

PELAAJA: Minulla on työhaastattelu ja etsin oikeaa paikkaa...

T2: Etsit Pomoa? Voi raasu, onnea vaan.

→ **PELAAJA:** Ei kai tässä onnea tarvita? ...Eihän?

Käsikirjoitus dialogeista ja pelin kulusta

T2: Uum, ei, ei tarvita. Haha, unohda mitä sanoin. En ole nähnyt Pomoa tänään. Kaipa hän on jossain päin rakennusta, jos teillä kerta on tapaaminen. Siis pakkohan hänen on olla paikalla... ehkä. Ellei hän unohtanut. Hän on vähän sellainen, kerran hän...

PELAAJA: Antaa olla. Näkemiin.

T2: Odotas, sinähän olet varmaan se hankintavastaavaksi hakeva. Kuules, eihän sinulla mikään kiire ole, olet niin ajoissa. Ihan liian ajoissa, jos saan sanoa. Minulla on pieni ongelma, jossa kaipaisin apua ja kukapa olisi parempi auttamaan kuin sinä.

T2: Katsos kun, minun pitäisi laatia markkinakartoitus tälle asiantuntijapalveluhankinnalle... tai jollekin sellaiselle, mutta siis... Niin, tämä on todella mutkikasta, enkä oikein tiedä mitä saan tehdä ja mitä en saa ilman että joku valittaa. Joten sinä saat tehdä tämän! Muodosta polku, jossa tulevat ilmi kaikki keinot joita voin käyttää ja miten niitä voi käyttää. Aloita vasemmalta ja etene loppuun asti oikealle, niin että jokaisesta keinosta lähtee oma polkunsu aina viimeiseen pystyriiviin asti.

Tehtävä 2.

T2: Arvasin, että osaisit, vaikka oletkin... Uuum, antaa olla. Tässä, ole hyvä. Niin kuin sanoin, että pomo on vähän hassu, tämän avulla pärjääät hänen kanssaan. Edellisen kerran, kun meille tuli...

PELAAJA: Niin niin, kiitosta vain ja näkemiin.

T2: Odota! Vie tämä hankintasuunnitelma seuraavaan kerrokseen, sinipaitaiselle naiselle. Hän saa päättää mitä hankintamenettelyä siinä käytetään, en millään jaksu ajatella sitä itse tällä hetkellä.

(pelaaja saa pelaaja jatkaa hissillä ylöspäin)

Tehtävä 3. TOIMISTOTILAT 2

(pelaaja saapuu toimistoon->T3 istuu surullisena pöytänsä ääressä)

(pelaaja klikkaa T3:sta)

PELAAJA: Uum, hei?

T3: Niin?

PELAAJA: Minulla on työhaastattelu ja etsin pomoanne. Minnepäin pitäisi mennä?

T3: Voi, ylöspäin vain, kai hän jossakin on. Muttei täällä.

(dialogi laatikko aukeaa)

PELAAJA: Onko kaikki hyvin?

Käsikirjoitus dialogeista ja pelin kulusta

T3: Voi, ei ole. Laitoin muistilappuni, jota tarvitsen työhöni vahingossa silppuriin ja se on... silppuna. Siinä oli kuvattu eri hankintamenettelyt ja en millään muista niitä ilman sitä.

→ PELAAJA: Tämä ei varmaan ole hyvä hetki, mutta minun käskettiin antaa sinulle tämä.

Eih! Miksi juuri nyt? Tällä on kai hirvittävä kiire? En millään voi tehdä tätä nyt. Ellei... auttaisitko minua kokoamaan tämän.

T3: Tein jokaisesta menettelystä sitä kuvaavan piirroksen ja kirjoitin lyhyesti niiden viereen menettelyn kuvauksen. Yhdistä siis kuva ja kuvaukset oikein, niin voin jatkaa työtäni.

(pelaaja yhdistää palaset)

T3: Seuraavaksi sinun päätettävä, mikä hankintamenettely sopisi parhaiten tähän hankintaan.

(Pelaaja päättää menettelyn, joka sopii tehtävän 2 hankintaan)

T3: Kiitos! Kiitos tuhannesti! Menen heti kertomaan, että voimme jatkaa tätä hankintaa. Oletko muuten se hankintavastaavaksi hakeva? Ota tämä lappu.

(Pelaaja ottaa lapun)

T3: Usko pois siitä on apua Pomon kanssa, hän hieman... erikoinen. Kiitos vielä avusta.

(Pelaaja jatkaa hissille-> peli siirtyy seuraavaan kenttään)

Tehtävä 4. TOIMISTOTILAT 3

(Pelaaja astuu toimistoon, jossa työntekijät 5 ja 6 kinastelevat.)

T5: Tärkeilyn halusi menee aina työn laadun edelle.

T4: Ja sinun ammattitaidottomuutesi johtaa meidät taas pulaan!

(Pelaaja klikkaa jompaa kumpaa)

PELAAJA: Ööm, anteeksi?

T5: No mitä?

(dialogilaatikko aukeaa)

PELAAJA: Missä päin pomonne työhuone mahtaa olla?

T5: Hissillä ylös vain. (jatkavat tappelua)

PELAAJA: Niinpä tietysti.

Käsikirjoitus dialogeista ja pelin kulusta

PELAAJA: Mistä te tappelette?

T4: Meidän tulisi pian lähettää eteenpäin erittäin tärkeä tarjouspyyntö, mutta tämä kovakallo ei suostu uskomaan, että minun laatimani versio sen kriteereistä on paljon parempi.

T5: Röpellys?! Anteeksi vain, mutta minun versioni sentään tuottaa vertailukelpoisia tarjouksia toisin kuin sinun ylimalkainen sepustuksesi!

T4: Ja millähän perusteella? Viimeksi kun käytimme sinun tuotostasi koko hankinta oli aloitettava alusta ja me molemmat saimme kärsiä siitä. En edes ymmärrä miksi joudun taas työskentelemään kanssasi saati miten olet vielä töissä täällä.

T5: Hyvä on, antaa uuden työntekijän päättää.

→ PELAAJA: Minä? Hetkinen, en ole edes töissä täällä.

T6: Kuka tahansa on pätevämpi päättämään tästä kuin tuo. Anna mennä vain, kumman tarjouspyyntö on parempi?

T5: Yksinkertainen kysymys, johon on yksinkertainen vastaus. Kumman versio on parempi? Minun tietysti, mutta koita edes näyttää sille että tuolla tomppelilla olisi mahdollisuus.

Tehtävä 4 (valinta)

T4: Miten niin ei kumpikaan? No jos kerta luulet kykeneväsi tähän paremmin kuin me, niin tee meille uusi versio.

Tehtävä 4 (uusi tarjouspyyntö)

T4: Ei hassumpi, pakko myöntää.

T5: Ei hassumpi ollenkaan. Kiitos, ota tämä ja onnea haastatteluun. Ja nyt vain minun nimeni alle...

T4: Sinun nimesi? Minun nimenihän siinä pitäisi olla!

T5: Ei kyllä siinä minun nimeni on oltava. Eihän kukaan edes viitsi lukea tätä, jos he näkevät sinun nimesi.

T4: Törppö!

T5: Tollo!

(jatkavat tappelua)

(lappu->pelaaja jatkaa hissillä ylöspäin)

Tehtävä 5. ARKISTO

(Pelaaja saapuu arkistihuoneeseen, jonka keskellä on kasa paperia ja kansioita)

Käsikirjoitus dialogeista ja pelin kulusta

PELAAJA: Haloo! Onko täällä ketään?

(Kasa liikahtaa->pelaaja klikkaa kasaa)

PELAAJA: ... Haloo?

T6: Apua! Olen jumissa. Auta minut pois täältä!

(Peli pimenee hetkeksi.)

T6: Huh, tattista vaan. Luulin jo että tukehdun ja jään arkiston muumioksi, hahahaah!

PELAAJA: Eh, eipä kestä.

T6: Mitäs haeskelet täältä? Paperia löytyy, tietoa myös.

(dialogilaatikko aukeaa)

PELAAJA: Mitä tapahtui?

T6: Tavallinen tarina, yritin kaivaa hyllystä muutamia papereita ja koko kasa romahti. Tällaista sattuu vähän väliä.

PELAAJA:

Eikö arkisto ole yleensä kellarissa?

T6: Pomosta oli kätevämpää, että arkisto on rakennuksen keskivaiheilla. Ei tarvitse rampata hissillä niin pitkiä matkoja.

→ PELAAJA:

Mitä täällä säilytetään?

T6: Täällä on vanhoja sopimuksia, työntekijöiden tietoja, palkkalaskelmia, tehtyjen hankintojen papereita, sen sellaista. Kaikkea mitä voidaan tarvita joskus tai ei ollenkaan. Yleensä ei ollenkaan.

PELAAJA: Eikö tätä kaikkea voisi siirtää digimuotoon?

T6: Ei, ei, ei! Tiedätkös miten epäluotettavia ne väärät ovat? Hakkereita on kaikkialla, valtio valvoo ja ties mitä. Kyllä arkistointi, sano minun sanoneen, on paras keksintö sitten pyörän.

PELAAJA:

Missä päin on pomonne työhuone? Pitäisi ehtiä haastatteluun.

Käsikirjoitus dialogeista ja pelin kulusta

T6: Menet vain hissillä ylöspäin. Mutta kai sinulla on vielä aikaa, voisit auttaa järjestämään tämän kasan.

PELAAJA: Ööm, no...

T6: Tämä on helppo homma, kun sen oppii. Tässä ei ole kuin vanhoja hankintoja kynnysarvojen mukaan järjestettynä.

T6: Homma on hyvin simppele. Järjestätä hankinnat hyllyihin niiden ilmoitus kanavien mukaan, eli ylimmäksi Euroopan viralliseen lehteen ja Hilmaan lähetetyt hankinnat, keskelle Hilmassa ilmoitetut ja alimmalle hankinnat joista ei ollut pakko ilmoittaa missää.

Tehtävä 5

T6: No niin, tattista vaan. Ota tuosta. Äläkä ole huolissasi, Pomo on hiukan outo, mutta kuka nyt ei olisi, ehheh.

(pelaaja saa lapun)

Pelaaja: Eh, tattista. Miksi kaikki muuten antavat tällaisen? Onko näillä jotain merkitystä?

T6: Eiköhän se selviä aikanaan. Sanon vain, ettei tietoa ole koskaan liikaa. Ja sitä voi tarvita yllättävissä tilanteissa.

Pelaaja: Huuh, no tattis- ei kun kiitos.

(klikkaa hissi->siirtyy eteenpäin)

Tehtävä 6. RUOKALA

(pelaaja saapuu ruokalaan)

T7: No niin, eli tervetuloa kaikille. Olemme kokoontuneet tänään tänne tarjousten avaustilaisuuteen käsittelemään vastaanottamiemme tarjouksia ja hylkäämään kaikki tarjouspyyntöämme vastaamattomat tarjoukset.

T8: Ööm, tuota...

T7: Aloitamme tilaisuuden laatimalla avauspöytäkirjan ja allekirjoittamalla sen. Jatkamme siitä tarjousten käsittelyyn ja sitten juomme pullakahvit.

T8: Anteeksi, mutta...

T7: Puheenjohtajana toimin minä ja sihteerinä... Missä kaikki ovat?

T8: N-niin, kaikki muut estyivät. Sille yhdelle tuli jokin kiire ja ne kaksi ovat taas toistensa kurkussa kiinni. Eli vain me kaksi olemme paikalla.

Käsikirjoitus dialogeista ja pelin kulusta

T7: Me kaksi? ME kaksi?! Emmehän voi tehdä tätä kaksin! Se olisi epäeettistä!

T8: Ei nyt sentään epäeettistä. Kyllä me voimme kaksis...

T7: EI IKINÄ! Ja kukas SINÄ olet?

(dialogilaatikko aukeaa)

PELAAJA: Anteeksi, etsin Pomoa, siis, työhaastattelu.

T7: Ei ole näkynyt.

T8: Ei koko päivänä. Kysytkö jo muilta?

→ **PELAAJA:**

Kukaan ei ole tiennyt mitään. Paitsi että Pomo on vähän hassu.

T7: Pomo saattaa olla omaperäinen toimissaan, muttei hassu! Ei ikänä! Hän on hieno mies, jonka hienojen ominaisuuksien luetteleminen veisi ihmisiän!

T8: Aivan aivan, ei hän ole hassu... Paitsi joskus.

T7: Mitä sanoit?

T8: En mitään.

PELAAJA: Miksi teitä pitäisi olla useampi?

T7: Koska perinteet vaativat sitä! Urani aikana olen aina pitänyt kiinni siitä, että noudatamme hyviä vanhoja perinteitä ja tämä on niistä yksi.

T8: Eli teemme kuten hän sanoo tai muuten.

T7: Mitä sanoit?

T8: En mitään.

→ **PELAAJA:**

Hänkin taitaa olla hieman hassu.

T8: Huokaus, kyllä.

T7: Mitä sanoitte?

PELAAJA ja T8: Ei mitään.

PELAAJA: Voisin hakea ne kaksi pukaria. Sain heidät jo kerran rauhoittumaan, eiköhän se onnistu uudestaan.

Käsikirjoitus dialogeista ja pelin kulusta

T8: Tosiaanko? Siihen ei kukaan vielä ole pystynyt. Jos kehtaisit mitenkään...

T7: Mutta meillä on kiire! Emme voi odottaa, että ne kaksi aikuistuisivat. Mutta sinä taas...

T8: Oi voi.

PELAAJA: Hei, ei ei ei ei! Tällä kertaa en suostu! Unohda koko juttu! Olen jo myöhässä!

T7: Pomolla on ihailtava kyky olla suvaitsevainen ja joustava alaisiaan kohtaan, miksi sinä olisit poikkeus? Hopi hopi!

T8: Anteeksi tämä vaiva. Onneksi tässä ei yleensä mene kovin kauan. Pullakahvit, tiedäthän... Öhöm, meidän on siis tarkistettava tarjoajien ja tarjouspyyntöjen kelpoisuus ennen tarjousvertailua. Vertaa tarjoajien lähettämiä tietoja asettamiimme ehtoihin ja tarkista että kaikki todistukset on toimitettu. Valitse joukosta ne, joiden tiedoissa on epäselvyyksiä tai virheellisyys, niin voimme pyytää lisäselvityksiä.

Tehtävä 6

T7: Joko se on valmis? Epäilyttävän nopeaa toimintaa.

T8: Valmista on! Ja nythän me juomme pullakahvit vai mitä?

T7: Tosiaan, perinteiset pullakahvit! Tällä kertaa tarjolla on voisilmäpullia.

(T7 poistuu)

T8: Huoh, kiitos. Ja nyt, nopeasti, jatka hissillä vielä kerros ylöspäin. Ai niin, ota tämä. Kiitos vielä kerran.

(lappu)

PELAAJA: Pullakahvit kyllä kelpaisivat.

(hissillä eteenpäin)

Tehtävä 7. SIHTEERIN TOIMISTO

(pelaaja saapuu viimeiseen kerrokseen)

PELAAJA: Missä pomo on?

T9: ... Johtajako? Työhuoneessaan, tuon oven takana.

(pelaaja klikkaa ovea->kävelee ovelle->pysähtyy->kääntyy takaisin)

PELAAJA: Tuota..

T9: No?

Käsikirjoitus dialogeista ja pelin kulusta

(dialogilaatikko aukeaa)

PELAAJA: Etkö tarvitse apua?

T9: Apua? Jestas sentään en.

Pelaaja: Etkö varmasti?

T9: En tosiaankaan.

Pelaaja: Oikeasti?

T9: Voi hyvä tavaton, en kerta kaikkiaan. Miksi tarvitsisin?

PELAAJA: Kaikki muut ovat jo vaivanneet minua ongelmillaan, niin ajattelin, että sinäkin keksisit jonkin syyn pidättää minua täällä ja antaa minulle lappusen, jonka tarkoitusta en todellakaan ymmärrä. Ja tuonne minun on ihan turha mennä, koska olen jo myöhässä ja...

T9: Hetkinen, oletko menossa työhaastatteluun? Siinä tapauksessa minulla on sinulle tehtävää.

Pelaaja: Et ole tosissasi.

T9: Olen aina tosissani.

T9: No niin, sain juuri muutaman tarjouksen koskien oppilaitosten siivouspalveluita ja tarkistin tarjoajien kelpoisuuden. Älä muuten kerro tästä vanhalle herralle, hän saisi kohtauksen. Lisäksi täytin jo vertailulomakkeeseen tarjouksissa ilmoitetut tiedot. Joten sinulle ei jää muuta tehtävää, kuin laskea tarjoajien pisteet ja selvittää kenen kanssa teemme sopimuksen.

Tehtävä 7

T9: Eihän se ollut niin paha, hmm? Ja nyt mitä tulee näihin "lappusiin", joita olet saanut. Tässä on viimeinen.

(lappu)

PELAAJA: Niin nämä lappuset. Kaikki sanoivat, että näistä on apua ja arkistomuumio, siis se arkistotyyppi, sanoi tiedosta olevan apua yllättävissä paikoissa.

T9: Ja niin niistä onkin. En nyt kiertele kuten se, hmm, "tyyppi". Johtajan työhaastattelu ei ole varsinaisesti haastattelu, vaan koitos.

PELAAJA: Koitos? Siis joku testi vai? Millainen?

T9: Hän esittää sinulle kysymyksiä noiden "lappusten" pohjalta. Jos vastaat kaikkiin kysymyksiin oikein, pääset töihin.

Käsikirjoitus dialogeista ja pelin kulusta

PELAAJA: Ja te kaikki tiesitte tästä? Miksei kukaan sanonut mitään?

T9: Totta kai me tiesimme, jokainen täällä on käynyt läpi saman. Ja olisit kuitenkin juossut karkuun, jos olisimme kertoneet aiemmin. Luehan nyt ne ”lappuset” huolellisesti, ellet ole jo sitä tehnyt ja jatka matkaasi.

(pelaaja jatkaa seuraavaan huoneeseen)

Tehtävä 8. POMON TYÖHUONE

(pelaaja saapuu Pomon työhuoneeseen)

POMO: Siinähän sinä olet! Tyylikkästi myöhässä! Olen odottanut sinua koko päivän, jätin lounaankin väliin... Noh? Etkö pyydä anteeksi?

PELAAJA: ... anteeksi.

Pomo: Älä turhia pyytele anteeksi! Minusta on ollut hulvatonta seurata menoasi työntekijöideni kanssa! HAHHAHAH!

→PELAAJA: Oletko seurannut minua?

Pomo: Totta kai olen, parkkipaikalta asti!

PELAAJA: Hoidetaan tämä nyt vain pois alta.

Pomo: Taidatkin olla aika itsevarma? Hyvä on, aloitetaan.

Pomo: Taisitkin jo kuulla, ettei minun haastatteluni ole mikään tavallinen. Toivottavasti kerkesit valmistautumaan hyvin. Esitän sinulle x kysymystä hankintaprosessista. Vastaa kaikkiin oikein ja työpaikka on sinun. Vastaa yhteenkin väärin, niin... joudut aloittamaan alusta.

Tehtävä 8

Pomo: HAHHAH! Tiesin että olet etevä! Osoitit sen kyllä jo auttamalla alaisiani. Mitäs sanoisit, jos menisimme pullakahveille, kuulin että siellä on voisilmäpullia. Jospa samalla keskustelisimme siitä, mihin kerrokseen haluat työpöytäsi?

Pelaaja: Saisinko oman kerroksen?

Tehtävien sisällöt, tekstit, kysymykset, vastaukset

Oikeat vastaukset alleiviivattu tarvittaessa

Tehtävä 1. Kysymykset ja vastaukset

- 1) Mitkä ovat hankintalain tavoitteet?
 - a. Tehostaa julkisten varojen käyttöä
 - b. Edistää laadukkaiden hankintojen tekemistä
 - c. Turvata yritysten tasapuoliset mahdollisuudet tarjota tavaroita, palveluita tai rakennusurakointia
 - d. Antaa hankintayksiköille mahdollisuus hankkia tavaroita edullisesti
 - e. Kitkeä korruptiota
 - f. Elvyttää taloutta

- 2) Mitkä seuraavista ovat hankinnoissa noudatettavia periaatteita?
 - a. Syrjimättömyys
 - b. Kotimaisuus
 - c. Suosiminen
 - d. Taloudellisuus
 - e. Tasapuolisuus
 - f. Avoimuus
 - g. Laadukkuus
 - h. Suhteellisuus
 - i. Salailu
 - j. Edullisuus
 - k. Innovatiivisuus

- 3) Mitkä seuraavista ovat hankintalaissa määriteltyjä hankintayksiköitä?
 - a. Mikkelin seudun Sosiaali- ja terveystoimi (kunnan viranomainen)
 - b. Metsähallitus (valtion liikelaitos)
 - c. Suomen evankelis-luterilainen kirkko (uskonnollinen yhteisö)
 - d. Lindström Oy (yksityinen)
 - e. Imatran Putkihuolto Oy (yksityinen)

 - f. Suomen Punainen Risti (julkisoikeudellinen laitos)
 - g. Helsingin Yliopisto (julkisoikeudellinen laitos)
 - h. Atria-valmisruoka Oy (yksityinen)
 - i. Osuuskauppa Suur-Savo (yksityinen)

Tehtävä 2.

1. Pystysarake: Keinot
 - a. Lähetä tietopyyntö
 - b. Antaa olla
 - c. Tee itse markkinakartoitus
 - d. Järjestä keskustelutilaisuus
2. Pystysarake: Kuinka toimia
 - a. Alan toimijalle
 - b. Hilmaan
 - c. Alan toimijoille
 - d. Ei tätä ole pakko tehdä
 - e. Keräämällä tietoa laajasti
 - f. Perustuen yhden toimijan palveluun
 - g. Ja julkaise kutsu paikallislehdessä
 - h. Ja julkaise kutsu Hilmassa
3. Pystysarake: Keinot
 - a. Laadi aikataulu
 - b. Laadi tarjouspyyntö
4. Pystysarake: Kuinka toimia
 - a. Fiilis pohjalta
 - b. Ja pyydä kommentteja toimijoilta
 - c. Hyödyntäen kaikkia saamiasi tietoja
 - d. Yhdessä alan toimijan kanssa

Tehtävä 3. Hankintamenettelyiden kuvaukset

AVOIN MENETTELY

Kaikki hankinnasta kiinnostuneet toimittajat voivat jättää tarjouksen.

RAJOITETTU MENETTELY

Tarjouskilpailusta kiinnostuneet lähettävät osallistumishakemuksen ja hankintayksikkö valitsee soveltuvimmat tarjoajat.

NEUVOTTELUMENETTELY

Hankinnan kohteena on asiantuntijapalvelu ja tarjouspyyntöä ei voida laatia tarpeeksi tarkasti.

KILPAILULLINEN NEUVOTTELUMENETTELY

Prosessi on kaksivaiheinen, ensin neuvotellaan ja määritellään ratkaisuvaihtoehdot, sitten pyydetään lopulliset tarjoukset.

SUORAHANKINTA

Hankinnalla on hankintayksiköstä riippumaton poikkeuksellinen kiire.

PUITESOPIMUS

Toimittajan kanssa laaditaan sopimus, mutta varsinaista tilausta ei välttämättä tehdä.

SUUNNITTELUKILPAILU

Hankinnan kohteena on arkkitehtuurisuunnitelma.

Tehtävä 4. Tarjouspyynnöt ja hyväksyttävä tarjouspyyntö

Hankinnan kohde: Työpaikkaruokalan kalusteet

Versio A

Versio B

Halvin hinta 90 p.		Halvin hinta 40 p.	
Tuotteiden ominaisuudet yht. 10 p.		Tuotteiden ominaisuudet yht. 60 p.	
Pöydät 5 kpl	Kansi valkoista laminaattia	Pöydät 5 kpl	Pyöreä, halkaisija 1100 mm
	Pöytä on esteettinen		Pöytä ei heilu
	Pöydän pinta kulutusta kestävä		Pöydän pinta ei likaannu
	Pöydän pinta helposti puhdistettava		Yksijalkaisia ja pinottavia
Tuolit 20 kpl	Selkänöjä valkoista laminaattia	Tuolit 20 kpl	Verhoilu väritään tummansininen
	Helposti puhdistettava kangasverhoilu		Verhoilu ei likaannu
	Mukavat istua		Samanlaiset pöytien kanssa
	Jaloissa huopatassut		Metalliset jalat

Edellisistä valitaan oikeat vaihtoehdot , jolloin hyväksyttävä tarjouspyyntö näyttää seuraavalle

Halvin hinta 40 p.	
Tuotteiden laatu ja ominaisuudet 60 p.	

Pöydät 5 kpl	Kansi valkoista laminaattia
	Pyöreä, halkaisija 1100 mm
	Pöydän pinta kulutusta kestävä
	Pöydän pinta helposti puhdistettava
Tuolit 20 kpl	Verhoilu väriltään tummansininen
	Helposti puhdistettava kangasverhoilu
	Metalliset jalat
	Jaloissa huopatassut

Tehtävä 5. Hankintojen lajit ja hinnat

1. Tavarahankinta 55 850
2. Palveluhankinta 29 450
3. Tavarahankinta 177 093
4. Palveluhankinta 78 144
5. Rakennusurakka 164 208
6. Rakennusurakka 5 189 000
7. Tavarahankinta 14 068
8. Tavarahankinta 32 887
9. Palveluhankinta 67 297

Tehtävä 6. Vaatimukset ja tarjoajien tiedot

Hankinta: Kunnantalon peruskorjaus. Tarjousten jättöpäivä 27.7

Tarjoajien ja tarjouspyynnön on täytettävä seuraavat vaatimukset, jotta tarjouspyyntö otetaan huomioon vertailussa.

Ehdokkaiden tai tarjoajien soveltuvuutta koskevat vaatimukset:

- Todistus verojen maksamisesta (max. 3 kuukautta vanha)
- Voimassa olevat vakuutukset (max. 3 kuukautta vanha)
- Kaupparekisteriote

Tarjouksen sisältö:

- Liitteenä tarjouksen vaatimuslista
- Tarjouksen hinta ilman arvonlisävero

Tarjoajat

LIITE 9(5).
Tehtävien sisällöt

<p>1. Hyppösen Vasara Oy</p> <ul style="list-style-type: none"> o Verotodistus 15.7 o Vakuutukset 16.7 o Kaupparekisteriote o Lista täytetty o Hinta 450 5680 (alv 0%) 	<p>2. Rakennusliike Menninkäinen Oy</p> <ul style="list-style-type: none"> o Verotodistus 25.7 o Vakuutukset 9.7 o Kaupparekisteriote o Lista täytetty o Hinta 520 0250 (alv 0%)
<p>3. ATV- rakennusliike</p> <ul style="list-style-type: none"> o Verotodistus 17.7 o Vakuutukset 20.2 o Kaupparekisteriote o Lista täytetty o Hinta 459 5670 (alv 0%) 	<p>4. Lahden Rakennus Oy</p> <ul style="list-style-type: none"> o Verotodistus 28.6 o Vakuutukset 1.7 o Kaupparekisteriote o Lista täytetty osittain o Hinta 488 1500 (alv 0%)
<p>5. Andersson Byggnads Ab</p> <ul style="list-style-type: none"> o Verotodistus 6.5 o Vakuutukset 10.6 o Kaupparekisteriote o Lista täytetty o Hinta 461 0030 (alv 0%) 	<p>6. Rakennusliike O. Halme Oy</p> <ul style="list-style-type: none"> o Verotodistus 29.4 o Vakuutukset 13.5 o Kaupparekisteriote o Lista täytetty o Hinta 506 6730 (alv 0%)
<p>7. Luja Oy</p> <ul style="list-style-type: none"> o Verotodistus 24.7 o Vakuutukset 3.6 o Kaupparekisteriote o Lista täytetty o Hinta 480 1050 (alv 23%) 	<p>8. Konstruktio Oy</p> <ul style="list-style-type: none"> o Verotodistus 17.7 o Vakuutukset 25.7 o Kaupparekisteriote o Lista täytetty o Hinta 510 0700 (alv 0%)

Tehtävä 7. Tarjoukset

Hankinnankohde: Siivouspalvelut oppilaitoksille

Vertailutekijä	Pisteet	Tarjoaja A	Tarjoaja B	Tarjoaja C
Hinta (alv 0%) kuukaudelle	60 p. <ul style="list-style-type: none"> • Halvin hinta 60 p. • Muut pistemäärät kaavalla (halvin hinta/tarjottu hinta)*60 	5500 e/kk	7500 e/kk	6000 e/kk
Palvelun laatu	Maksimi pisteet yht 40 p.			

Palveluun käytettävä aika h/viikko	Alle 15 h = 5 p. 16-24 h = 10 p. Yli 25 h = 15 p.	20 h/viikko	23 h/viikko	30 h/viikko
Työntekijöiden määrä	1-5 = 5 p. 6-10 = 10 p. Yli 10 = 15 p.	Työntekijöitä 8	Työntekijöitä 7	Työntekijöitä 15
Selvitys asiakaspalautte- ja reklamaatiojärjestelmästä	Ei-kirjallinen järjestelmä = 0 p. Sähköposti tai vastaava = 5 p. Järjestelmä, jolla palaute dokumentoitavissa = 10 p.	Palautteet ja reklamaatiot hoidetaan sähköpostilla ja puhelimitse. Säilytetään kunnes asia hoidettu.	Erillinen sähköposti, posteja säilytetään 6 kk.	Yrityksen sivuilla palaute- ja reklamaatiolomakkeet. Arkistoidaan sähköisesti.
Pisteet yht.				

Tehtävä 8. Kysymykset ja vastaukset

- Hankintayksikkö järjesti tarjouskilpailun käyttäen rajoitettua menettelyä. Osallistumisehtona oli, että tarjoajin tulee olla paikallisia toimijoita. Rajoitetta perusteltiin haluna tukea paikallisia yrityksiä. Menettelikö hankintayksikkö oikein vai väärin?
 - OIKEIN, hankintayksikkö voi rajoittaa tarjoajien osallistumista maantieteellisin perustein, jos sille löytyy perustelu.
 - VÄÄRIN, hankintayksikkö ei voi rajoittaa tarjoajien osallistumista maantieteellisin perustein, sillä se on hankintalain syrjimättömyyden periaatteen vastaista.
- Hankintayksikkö ilmoitti valitsevansa tarjouksista kokonaistaloudellisesti edullisimman. Halvimmalla hinnalla sai 40 pistettä ja laadullisista tekijöistä maksimissaan 60. Tarjoajan A sai korkeimmat pisteet, hinnasta 35 ja laadusta 55. Toiseksi tullut B sai hinnasta 40 pistettä ja laadusta 48. Voittajaksi valittiin B halvimman hinnan perusteella. Onko tarjoajalla A oikeus valittaa päätöksestä markkinaoikeuteen?
 - ON, sillä hankintayksikön on valittava tarjouskilpailun voittaja ilmoittamiensa perusteiden mukaan.
 - Ei, hankintayksiköllä on oikeus muuttaa valintaperusteitaan perustellusti vaikka hankintailmoitus on jo tehty.
- Avoimeen tarjouskilpailuun osallistui 15 tarjoajaa. Hankintayksiköllä oli tiukka aikataulu ja kaikkien tarjosten vertailuun ei ollut aikaa. Niinpä tarjoajien määrää päätettiin karsia. Kuinka monta tarjoajaa voitaisiin lain mukaan karsia?
 - Ei yhtään.
 - Maksimissaan puolet.

- c. Maksimissaan 5.
4. Onko hankintayksikön aina tehtävä hankintailmoitus?
- a. KYLLÄ, kaikista hankinnoista on ilmoitettava sekä Hilmassa että Euroopan virallisessa lehdessä.
 - b. Ei, pienhankinnoista ei välttämättä tarvitse ilmoittaa.
 - c. KYLLÄ, kaikista hankinnoista tehdään ilmoitus ainakin Hilmaan.
5. Milloin tarjous on tarjouspyynnön vastainen?
- a. Kun siinä selkeästi tarjotaan muuta kuin on pyydetty.
 - b. Kun mikä tahansa sen osa ei vastaa tarjouspyyntöä.
 - c. Kun sen on laatinut epämiellyttävä tarjoaja.
6. Voiko hankintayksikkö pyytää yksittäistä toimijaa kommentoimaan tarjouspyynnön luonnosta?
- a. KYLLÄ, se on yksi teknisen dialogin keinoista.
 - b. KYLLÄ, mutta se ei saa enää vaikuttaa tarjouspyyntöön.
 - c. Ei, kommentteja tulisi pyytää useammalta toimijalta.
7. Kaupungin ainoa päiväkoti vahingoittui käyttökelttomaksi tulipalossa. Kaupungilla ei ollut aiempaa sopimusta minkään rakennusfirman kanssa, joten se päätti tehdä käyttää kilpailutuksessa suora hankintaa, jotta uusi päiväkoti saataisiin käyttöön mahdollisimman nopeasti. Päätöksestä valitettiin markkinaoikeuteen. Oliko tälle suora hankinnalle perusteltu syy?
- a. Ei, mikään suora hankinnan edellytyksistä ei täytynyt.
 - b. KYLLÄ, hankinnalla oli poikkeuksellinen, kaupungista riippumaton kiire.
 - c. Ei, kaupungin olisi pitänyt ennakoita tämä ja rakennuttaa toinen päiväkoti ajoissa.