

Opinnäytetyö (AMK)

Liiketalous

Tradenomi

2016

Tuukka Apaja

ASIAANTUNTEMUS PALVELUTUOTTEEKSI

– KoduKohinat tapahtuman työohje

Tuukka Apaja

ASiantuntemus palvelutuotteeksi

- Kodukohinat tapahtuman työohje

"Jos olen nähnyt kauemmas, johtuu se siitä, että seisoin jättiläisten hartioilla."

Tähtitieteilijä Sir Isaac Newton omisti maailmaa mullistaneet havaintonsa häntä edeltäneille tieteilijöille. Se mikä tekee ihmisestä ainutlaatuisen, on tiedon jakaminen eteenpäin dokumentoimalla hyväksi havaitut ja toimivat tavat toimia. Jokaisen ei aina tarvitse keksiä pyörää uudelleen. Tämä opinnäytetyö on tehty toiminnallisena ja opit ovat kerätty lehden muotoon työohjeeksi tuleville projektin jatkajille. Projekti, joka lennätti alkuperäisen tekijätiiminsä ympäri maailman. Esikuvana työlle toimii Kaisa Aaltosen & Pekka Mäki-Kuutin Tiimiopein haasteesta kiertueeksi -opinnäytetyö (Turku, 2015)

Haasteena opinnäytetyössä oli muutoksen edessä olleen mahtavan alkuperäisen idean ja siitä saadun asiantuntevuuden jalostaminen tuotteistamisen työkaluja käyttäen myynti- ja toimituskelpoiseksi palvelutuotteeksi. Tavoitteena on ollut hiljaisen tiedon ja matkan varrella saatujen oppien dokumentointi reseptivihkoksi, jota seuraamalla projekti on helposti monistettavissa, eikä ole enää riippuvainen tietyistä tekijöistä. Resepti on jatkuvasti päivittyvä ja opinnäytetyössä käytettyjä tuotteistamisen työkaluja voidaan käyttää luodessa entistä vahvempaa ja muuttuvaa tarvetta vastaavaa tuotetta.

ASIASANAT:

Tuotteistaminen, tuotteistus, projektinhallinta, tapahtuman järjestäminen, opetus, ohjelmointiopetus, johtaminen, tiimityöskentely

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree Programme in Business | Entrepreneurship and e-Business / BisnesAkademia

February 2016 | 50

Timo Linnossuo

Tuukka Apaja

EXPERTISE TO SERVICE PRODUCT

- KoduKohinat event manual

"If I have seen further, it has been by standing on the shoulders of giants."

Astronomer Sir Isaac Newton dedicated his revolutionary findings to the great scientist before him. What makes us humans unique is to ability to pass knowledge by documenting effective ways to operate. You don't always have to re-invent the wheel. This thesis was made as a practical study and findings have been documented to a magazine form as a manual for future successors of the project. A project that took the original team to a trip around the world. This thesis is inspired by the study of Kaisa Aaltonen & Pekka Mäki-Kuutti's With team learning tools we changed a challenge into a roadshow (Turku 2015)

This thesis is a result of when a great idea and and gained expertise had to be refined into a sellable and creatable service product using the tools of productization. The goal has been to pass on the knowledge and observations as a recipe booklet. By following this booklet the project becomes easy to multiply and is no longer dependent on certain individuals. Booklet is ever evolving and the same tools that was used to create this thesis can be used to create even stronger and ever changing customer demand satisfying product.

KEYWORDS:

Productization, project management, event organization, teaching, programmin, leadership, team work

Sisällys

Johdanto 9

Käsitteitä 11

Historia ja nykypäivä 12

Projektiorganisaatio 14

Strategiset kysymykset 15

Asiakaslähtöinen myynti 16

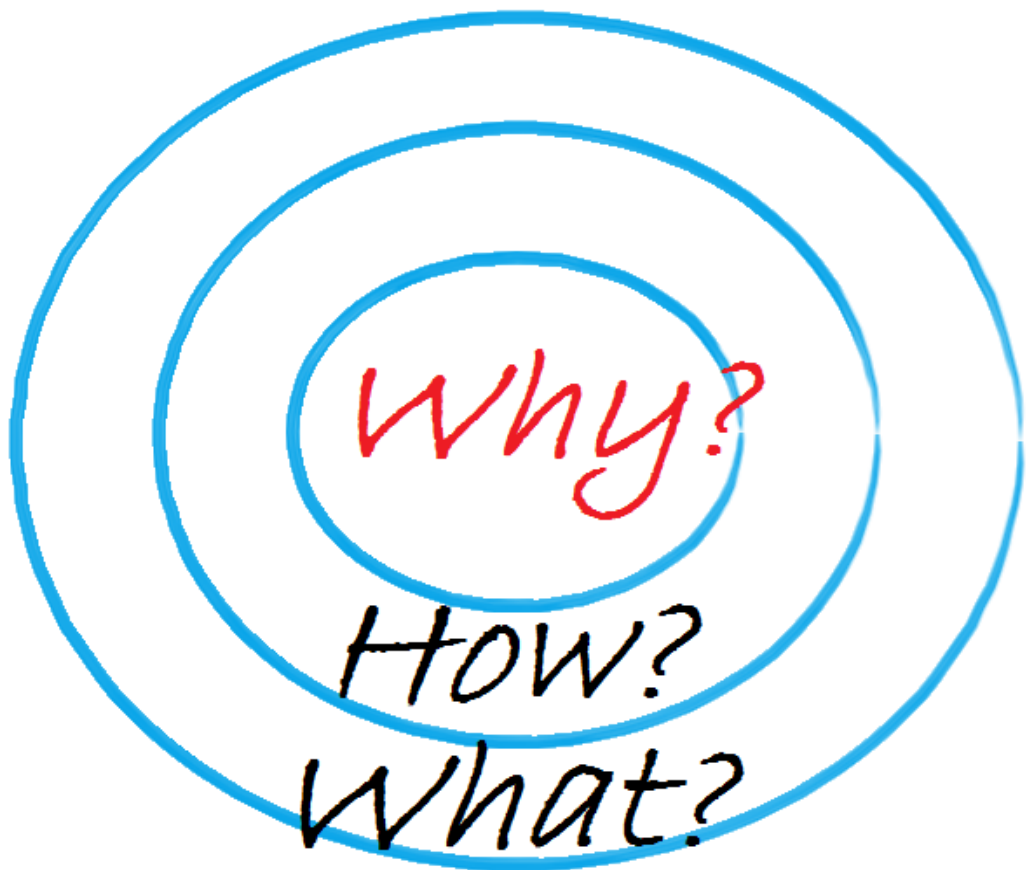
Tapahtuman järjestäminen 24

Tapahtumapäivä 32

Lopuksi 40

Lähteet 41

Liitteet 42



"People don't buy 'what' you do, they
buy 'why' you do it."

-Simon Sinek

Johdanto

Mooren laki. Vuonna 1965 Intelin perustaja Gordon Moore havaintojensa pohjalta ennusti tietokoneiden laskutehon nousevan eksponentiaalisesti. Käytännössä tämä tarkoittaa, että tämän päivän supertietokoneen laskuteho on kaksinkertaistunut 18 kuukauden päästä. Mooren lain vaikutus niin liike-elämään, kuin sosiaaliseen kanssakäymiseenkin on ollut järisyttävä. Jokaisella länsimaissa sivistyksessä elävän ihmisen taskussa kulkee mukana tänään kehittyneempi tietokone, kuin mitä Neil Armstrongilla ja 'Buzz' Aldrinilla oli käytössänsä historiallisella kuukävelyllään vuonna 1969. Älykellot, itsestään ajavat autot ja paketteja automaattisesti perille toimittavat lennokit eivät ole tulevaisuutta. Ne ovat tätä päivää. Mikä yhdistää lähihistorian- tämän päivän- ja tulevaisuuden innovaatioita on ohjelmointi, jonka avulla eksponentiaalisesti kasvava tietokoneen laskuteho valjastetaan. Yritykset uudistavat toimintatapojaan, digitalisoivat sisäisiä prosessejaan ja sähköistävät palveluitaan. Puhutaan digitalisaatiosta.

Ohjelmointitaidosta sanotaan tulevan yhtä tärkeää kuin lukutaidosta. Mutta mitä tarkoittaa se, että kansakunta on lukutaitoinen? Me kaikki emme ole runoilijoita taikka kirjailijoita, mutta jokainen meistä osaa lukea tai kirjoittaa. Itse asiassa näiden taitojen puuttuminen tarkoittaa, ettet voi toimia nykyaikaisessa yhteiskunnassa. Näin ollen, kun sanotaan, että ohjelmointitaito on pian rinnastettavissa lukutaitoon, tarkoitetaan, että täysipainoinen eläminen tulevaisuuden yhteiskunnassa edellyttää ohjelmointilogiikan ja ohjelmoinnin hallitsemista. Tähän haasteeseen ratkaisua mukana tarjoamassa on KoduKohinat tapahtuma.

KoduKohinat tapahtumassa parhaassa oppimisiässä olevat henkilöt, eli lapset tutustutetaan ohjelmoinnin alkeisiin. Apuna oivaltamaan ohjelmointia käytämme Microsoftin luomaa Kodu Game Lab ohjelmaa. Visuaalinen ohjelmointikieli mahdollistaa, että ohjelmointilogiikan omaksuminen on helppoa ja hauskaa kaikille. Tuomalla vanhemmat mukaan tapahtumaan KoduKohinat ovat yhteistä tekemistä perheelle. KoduKohinat ovatkin näyttäneet myös vanhemmille, että pelaaminenkin voi olla luovaa, mielenkiintoista ja opettavaa.

Tämä työohje on luotu sinulle, joka haluat olla mukana jatkamassa menestyksestä KoduKohinat tarinaa. Työohje opastaa sinua niin myynnissä, organisoinnissa, kuin ohjelmoinnin opetuksessakin. Opettamiskeinona työohjeen lisäksi toimii video. Työohjeessa tiivistyy jo lähes 30 onnistuneen KoduKohinat tapahtuman järjestämisestä saadut opit. Lisäksi palvelun tuotteistamiseen, myyntiin ja tapahtuman organisointiin on käytetty apuna lähdemateriaalia, jotka löydät lueteltuna lähdeluettelosta. Luvassa riemukkaita tapahtumia ja palkitsevia ahaa-elämyksiä niin lasten, vanhempien kuin kouluttajankin osalta. Onnea matkaan, eiköhän aloiteta?

Tuukka Apaja



Kuva: Verkkopedagogiikka Vantaalla

Käsitteitä

Kodu

"Kodu lets kids create games on the PC and Xbox via a simple visual programming language. Kodu can be used to teach creativity, problem solving, storytelling, as well as programming. Anyone can use Kodu to make a game, young children as well as adults with no design or programming skills."

Kodu Game Lab Community

Lataa Kodu itsellesi ilmaiseksi osoitteesta:

<https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=10056>

KoduKohinat

Arki-iltaisin järjestettävä kolmen tunnin tapahtuma, jossa lapsille ja heidän vanhemmilleen opetetaan ohjelmointitaitoja Microsoftin Kodu Game Lab ohjelmalla. Visuaalisena ohjelmointikielenä Kodu sopii kaikenikäisten lasten käyttöön. KoduKohinoissa jokaisella on mahdollisuus oppia ohjelmoinnin ja ohjelmointilogiikan alkeet. Tapahtuman päätyttyä jokainen kävijä osaa ohjelmoida oman pelin!

KoduGuru

Opettajille järjestettävä Kodu koulutus. Tapahtuma on kevyempi versio KoduKohinoista.

KoduMaster

KoduKohinat tapahtuman kouluttaja

Historia ja nykypäivä

KoduKohinat saivat alkunsa vuonna 2014 ja se suunniteltiin markkinointikiertueeksi asiakkaalle Microsoftille. Tarkoituksena oli esitellä Kodu Game Lab ohjelmaa ja muita Microsoftin tuotteita opettajille ja heidän lapsilleen oppimisvälineenä. Ympäri Suomen kulkeva kiertue piti sisällään suuret kaupungit; Turku, Tampere, Helsinki, Vantaa ja Oulu. Kaupungeille tapahtumat olivat ilmaisia, joten ne otettiin ilolla vastaan. Hyvin järjestetyt tapahtumat saivat kiitosta niin kävijöiltä, kunnilta kuin asiakkaaltakin.

Tapahtumat tavoittivat vain pienen osan kiinnostuneista kävijöistä ja lisäkysyntää tapahtumille selvästi oli. Siitäkin huolimatta yhteistyö Microsoftin kanssa päättyi, eikä KoduKohinat tapahtumia järjestettäisi enää heidän toimestaan. Sen sijaan Microsoftin siunauksella KoduKohinat tapahtumaa alettiin työstämään nykyiseen muotoonsa ei niinkään markkinointitempauksena, vaan aitona ohjelmointikoulutuksena lapsille, jossa opetusvälineenä toimisi edelleen Kodu Game Lab ohjelma.



Haastetta tämä toki tarjosi ja ehkä suurin niistä oli se, että alkuperäisestä kiertueesta poiketen tapahtumat eivät enää olisi ilmaisia kunnille, vaan kunnat ostaisit tapahtuman itselleen. Oman yleisötapahtuman järjestäminen on ollut mielenkiintoinen haaste ja siitä saadut opit ovat nyt koottu tähän työohjeeseen. Työohjeen toimivuudesta todisteena syksyllä 2015 järjestetyt KoduKohinat tapahtumat Vantaalla ja tulevat tapahtumat maaliskuussa 2016. Itse asiassa kevään 2016 jälkeen tapahtumien määrä uudella formaatilla ylittää alkuperäisten tapahtumien määrän noin puolella. Myös rahallisesti tapahtumien järjestäminen on ollut uuden tuottoisampaa.

Mukana innoittamassa työhöön tekoa, sekä itse tapahtuman tuotteistamista on vahvasti ollut vuonna 2007 ilmestynyt Jari Parantaisen teos *Tuotteistaminen*. Alla esitettävää kuva näyttää, mitä tuotteistamisen työkaluja KoduKohinat palvelun tuotteistamisessa sovellettiin.



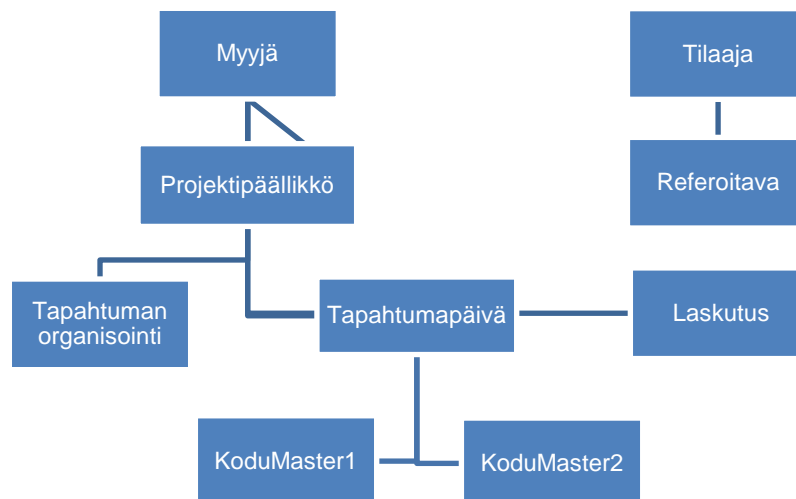
Lähde - Parantainen 2007, 37

"Ensin ihmiset, sitten asiat."

Jim Collins 2001, 100.

Projektiorganisaatio

Tuleva projektipäällikkö. Varmistaaksesi onnistuneen KoduKohinat tapahtuman, vaatii projekti toteutuakseen kuusi erilaista roolia. Rooleista voit suoriutua sinä itse, tai voit koota ympärillesi joukon tekijöitä. Projektipäällikkönä tehtäväsi on varmistaa, että rooleihin valitut henkilöt suoriutuvat tehtävästään. Suorititpa sitten rooleja itse tai porukassa, löydät tästä työohjeesta neuvot ja ohjeet siihen, mikä on kunkin roolin tehtävä ja tavoite, millainen on hyvä suoritus, paljonko tehtäviin on varattu aikaa, neuvoja ja vinkkejä, joita kokemus on osoittanut.



Mukaillen - Parantainen 2007, 225.



"Onnistuneen tapahtuman tuntee. Sen aistii sielun joka sopukassa. Tunnelma on ainutkertainen ja se saa osallistujat ja isännät hyrisemään."

Vallo, Häyrinen 2008, 93.

Strategiset kysymykset

Osaatko jo vasta tapahtumaan liittyviin strategisiin kysymyksiin? Tässä ne ovat:

Miksi? (Tavoite)

Kannattaako mitään tehdä, jos ei tiedä minkä takia sitä tehdään? KoduKohinoiden tavoitteena on näyttää jokaiselle kävijälle, lapselle tai aikuiselle, kuinka mukaansatempaavaa, opettavaista ja mielenkiintoista ohjelmointi voi olla. Tapahtuman päätteeksi jokainen on ohjelmoinut itse oman pelin. Erilaisia ohjelmoituja pelejä on KoduKohinoissa ollut yhtä monta kuin tekijöitäkin.

Kenelle? (Kohderyhmä)

Varmaan jo huomasitkin, että KoduKohinat ovat suunnattu lapsille ja heidän vanhemmilleen. Tarkemmin, KoduKohinat ovat suunniteltu kaikille peruskouluikäisille lapsille ensimmäisestä luokasta yläasteikäisiin. Eikä siinä vielä kaikki. Kodua on opetettu myös opettajille. Siitä hetken päästä lisää.

Mitä? (Tapahtuman luonne ja virallisuusaste)

Kolmetuntinen tapahtuma järjestetään arki-iltoina kello viidestä kahdeksaan ja pitää opetuksen lisäksi sisällään pienen taukotarjoilun kävijöille. Tapahtuma ei ole eikä saa olla virallinen. KoduKohinoiden aikana niin kävijät kuin kouluttajatkin tulevat kokemaan niin iloa, kuin luomisen tuskaa. Tähän mennessä kaikki ovat lähteneet tapahtumasta kotiin hymyssä suin.

Mukaillen

Vallo & Häyrinen. 2008, 95.

KoduKohinat

Asiakaslähtöinen myynti

Mihin asiakkaan ongelmaan palvelu tarjoaa vastauksen ja keihin kannattaa olla yhteydessä? Miten kiinteä hinta palvelee sekä asiakasta, että palvelun tarjoajaa? Miten myyjä pienentää asiakkaan riskintunnetta ja toimiiko markkinoilla kilpailijoita? Paljonko tästä saa rahaa? Näihin ja muihin myyntimiestä askarruttaviin kysymyksiin tarjotaan vastaus tässä luvussa.

Asiakkaat ja palvelun hyödyt

Mitä iloa KoduKohinoista on asiakkaalle ja keitä asiakkaat ylipäättänsä ovat? Ketä myyjän kannattaa lähestyä? Vuoden 2016 peruskoulujen opetussuunnitelma sanoo, että ohjelmointiopetusta on lisättävä. Päätös on hyvä ja tähtää tulevaisuuteen, mutta on samalla aiheuttanut monille päänvaivaa. Miten ohjelmointiopetus järjestetään käytännössä? Tämänhetkinen tilanne on se, ettei edes moni opettaja tiedä mitä ohjelmointi on. KoduKohinat on luotu ratkaisemaan kuntien tarve järjestää ohjelmointiopetusta. Asiakkaina KoduKohinoilla on siis kunnat, mutta myös opettajien täydennyskoulutuksesta vastaavat organisaatiot, joiden tehtävänä on saada opettajat ajan tasalle ohjelmoinnin osalta. Nokkela myyjä lähestyykin KoduKohinoita myydessään suoraan kunnan taikka kaupungin opetusvastaavaa, tai tietotekniikkavastaavaa.

Räätälöi räätälöimättä

Puhdas räätälöinti on hankalaa asiakkaalle ja palvelun toimittajalle. Puhdas räätälöinti tarkoittaa, että neuvotteluiden kautta asiakkaalle luodaan täysin uusi häntä miellyttävä palvelukokonaisuus. Toimittajalle tämä tarkoittaa aikaa vievää suunnittelutyötä ja pahimmassa tapauksessa hinnoittelu menee ihan metsään. Asiakas taas paperilla saa mitä halusikin, mutta käytännössä uusi luotu palvelukokonaisuus tarkoittaa, että asiakkaasta tulee koekaniini. Ei voida olla varmoja siitä, toimiiko kokonaisuus.

Miten siis myydään asiakkaalle KoduKohinoita, jonka luvataan palvelevan kaikkia peruskouluikäisiä lapsia ja sen lisäksi myöskin opettajia? Tuotteistajaguru Jari Parantainen toteaa kirjassaan *tuotteistaminen*, että jos palvelusi on liian suuri käsitettäväksi, jaa se moduleiksi. Moduleilla voi tarjota räätälöidyn paketin, joka on silti täysin tuotteistettu (Parantainen 2007, 53)

KoduKohinat palvelusta on luotu tuotteistettuja moduuleita. Aina ei näin ollut, mutta työskentely erityisopetustaustaisen asiakkaan kanssa sai ymmärtämään, että eri ikäiset lapset oppivat asioita eri tahtiin ja heillä on erilaiset tarpeet. KoduKohinat palvelusta on luotu omat moduulit seuraaville ryhmille:

- 9 lk. - 7 lk.
- 6 lk. - 5 lk.
- 4 lk. - 3 lk.
- 2 lk. - 1 lk.
- Opettajat.

Valinnanvara tekee asiakkaasta motivoituneemman, kunhan valittavaa ei ole liian paljon. (Parantainen 2011, 43) Tapahtuminen luominen eri ikäryhmille on luonut KoduKohinoille selvää lisämyyntiä. Syksyllä 2014 Vantaalle järjestettiin 3 KoduKohinat iltaa, joihin saivat ilmoittautua kaikenikäiset. Syksyllä 2015 Vantaalla järjestettiin 12 tapahtumaa. Asiakkaalle saadaan myytyä perustellusti enemmän tapahtumia oppimistehokkuuteen vedoten. Lisäksi asiakas saa itse valita, minkä ikäisille tapahtumat halutaan painottaa, vaikkapa sen perusteella, onko kunnassa enemmän ala-asteikäisiä. Kestoltaan tapahtumat ovat samannimiset, eikä poikkea sisällöltään merkittävästi. Näin ollen hinta on sama. Ainoastaan Kodun opetus opettajille maksaa vähemmän, koska tilaisuuteen tarvitaan vain yksi vetäjä, eikä tapahtuma sisällä esimerkiksi taukotarjoilua.

Palvelun hinta

KoduKohinat palvelun hinta on kiinteä. Se ei suinkaan tarkoita, että hinta olisi kaikille asiakkaille sama. Kiinteä hinta tarkoittaa, että jo ennen yhteydenottoa asiakkaaseen on mietitty, mitä palvelun toteuttaminen maksaa ja paljonko halutaan katetta. Kun hinta on päätetty, pysy siinä.

Kiinteä hinta palvelee sekä asiakasta, että palvelun toimittajaa. Myyjän ei tarvitse käydä hinnasta pitkiä neuvotteluja ja voi olla varma siitä, että hinta kattaa kulut sekä halutun katteen. Pahimmassa tapauksessahan myyjä valmistautumaton myyjänsä saattaisi luvata asiakkaalle kannattamattoman hinnan.

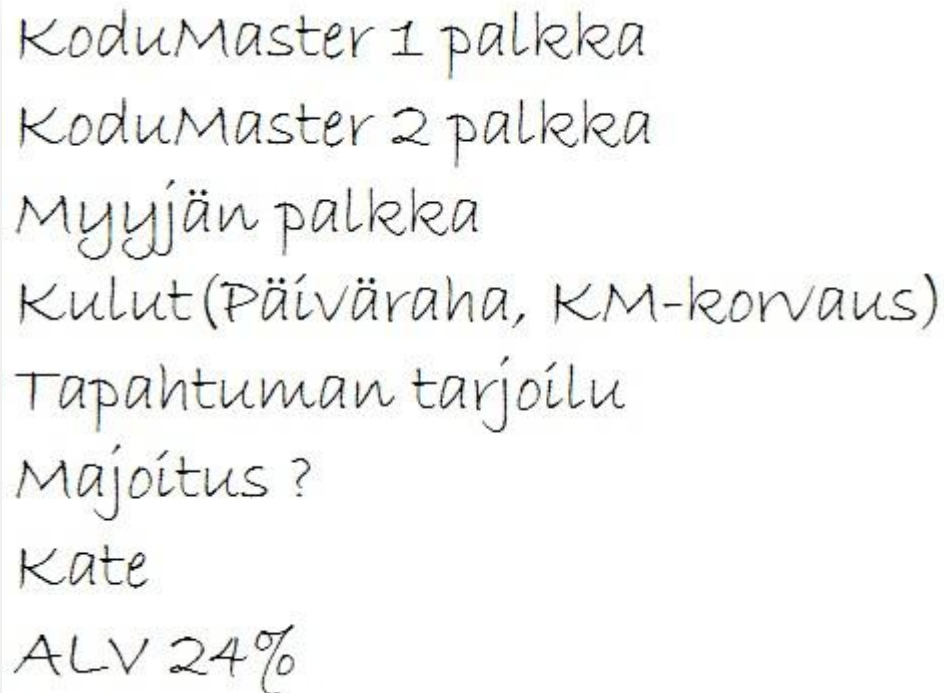
Asiakasta kiinteä hinta palvelee siten, että hän tietää tarkalleen paljonko tapahtuma tulee maksamaan. Sillä ei ole väliä järjestetäänkö tapahtuma heti vai vasta myöhemmin. Hyvin tuotteistettu palvelu tarkoittaa myös sitä, että asiakas tietää, paljonko omaa aikaansa hän joutuu käyttämään, kun tapahtuma halutaan järjestää.

Osaatko vastata viidessä sekunnissa, mitä palvelusi maksaa?
Parantainen 2007, 61



Kuvat Tampereen ja Turun KoduKohinoista

Hinnoitellessasi KoduKohinoita, ota huomioon seuraavat asiat:



KoduMaster 1 palkka
KoduMaster 2 palkka
Myyjän palkka
Kulut (Päiväraha, KM-korvaus)
Tapahtuman tarjoilu
Majoitus?
Kate
ALV 24%

Muistahan, että haluttu palkka kannattaa kertoa 25%. Näin saadaan palkasta koituvat kulut hoidettua. Esimerkkikuvassa on oletettu, että esimerkiksi KoduMaster 1 toimii projektipäällikkönä ja tapahtuman organisoijana. Jos tekijöitä on enemmän, maksaa se myös asiakkaalle enemmän.

KoduGuru, eli opettajien koulutus on aikaisemmin sujunut yhden kouluttajan voimin. Kun olet selvittänyt palvelun kiinteän hinnan, olet valmis ottamaan yhteyttä asiakkaaseen.

Poista asiakkaalta riskin tunne

Mikä neuvoksi, kun asiakas empii? Parantaisen kirjassa *Tuotteistus* todetaan riskinpoiston vaikuttavan positiivisesti ostopäätökseen. (Parantainen, tuotteistus s. 48) Keinoja on monia. Mikäli olet myymässä monta tapahtumaa, joka myöskin on suositeltavaa, tapahtuu palvelu osatoimituksena. Näin myös laskutuksen voi pilkkoa osiin. Näin sovimme esimerkiksi Vantaan 2015 KoduKohinoiden osalta. Ensimmäinen laskutus tapahtui kuuden pidetyn tapahtuman jälkeen ja toinen laskutus projektin päätyttyä. Koska tapahtuma vaatii toteutuakseen pieniä alkuinvestointeja ja työtä, on myöskin täysin perusteltua laskuttaa asiakasta jo ennen ensimmäistäkään tapahtumaa. Alkuinvestoinneista lisää *sivulla 29*.

Voit tarjota asiakkaalle myös suppeampaa kokeilu versiota. Kokeiluversiossa voit käyttää KoduGurun kaavaa. Yksi koulutta ilman taukotarjoilua. Kävijöinä kokeiluversiossa voivat olla vaikkapa kunnan päätösten tekijöiden lapset. Ei ole parempaa tapaa vakuuttaa ostaja, kuin suora palaute kohderyhmältä. KoduKohinoista ovat kaikki lähteneet kotiin hymyssä suin.

Palvelu ei vaadi toteutuakseen asiakkaalta paljon. Etukäteen kannattaa kuitenkin sopia siitä, vastaako tapahtuman tilavarauksista asiakas vai toimittaja. Lisäksi asiakkaan kanssa kannattaa sopia tapahtuman tilavaraukset ja tapahtumasta tiedottamien. Lisää tilavarauksista ja tiedottamisesta *sivulla 25 & 28*.



Kuva: Verkkopedagogiikka Vantaalla

"Mitä tahansa myytkin, myy ensin asiantuntemuksesi. Haloilmiö tartuttaa osaamisesi osaksi tuotteitasi ja palvelujasi niin, että ne alkavat vaikuttaa ostajan mielestä alkuperäistä arvokkaammalta."
Parantainen 2011, 37.

Ole asiantuntija

Anna itsestäsi asiantunteva kuva. Siitä ei varmasti ole haittaa myyntitilanteessa. Koska asiakkaina toimivat kunnat ja kaupungit, vaikuttaa hankintalaki projektiin kahdella tavalla. Parhaankin myyntimiehen kannattaa hillitä itsensä ja olla myymättä asiakkaalle liikaa. Yli 30 000€ hankinnat nimittäin eivät ole kunnassa enää yhden ihmisen päätettävissä.

Myydessämme eräälle asiakkaalle yhteensä 24 tapahtumaa alkoi hintakin lähentelemään tuota hankintalaissa mainittua 30 tuhatta. Pian olisimmekin saaneet vakuutella yhden ihmisen sijaan kokonaista lautakuntaa, jolloin myös päätöksenteosta olisi tullut paljon kankeampaa. Huokaisimme kuitenkin helpotuksesta hinnan jäädessä pari euroa alle riman. Homma eteni mukavasti ja jouhevasti.

Hankintalaki myöskin määrää, että kunnan hankinnat tulee kilpailuttaa. Asiakas tekee hankeilmoituksen osoitteessa: <http://www.hankintailmoitukset.fi/fi/> , johon palveluntarjoaja vastaa omalla tarjouksellaan. Huoli pois. Mikäli myyntineuvottelut ovat sujuneet hyvin, huomaat hankintailmoituksen olevan itsellesi hyvin suotuisa. Esimerkki tarjouksen löydät liitteistä.

Hyvä myyjä on tietoinen myös kilpailijoistaan. Markkinat ohjelmointiopetkselle ovat uudet, mutta eräitä kilpailijoita on. Tietoa muista palveluista saat esimerkiksi osoitteesta: <http://koodikerho.fi/ohjelmointiopetusta-suomessa/>

"Jos myyjällä ei ole omaa näkemystä, hän ei vaikuta asiantuntijalta."
Parantainen 2011, 46.

Sopimus

Ja lopuksi vielä sopimus. Kokemusten mukaan sopimuksen haluaa laatia asiakas hyvin laaditun tarjouksen pohjalta. Asiakas on paremmin tietoinen esimerkiksi siitä, miten julkisten hankintojen yleisiä sopimusehtoja sopimuksessa sovelletaan. Jos nyt kuitenkin löydät itsesi tilanteesta, jossa sinä laadit sopimuksen, löytyy hyväksi todettu sopimus pohja työohjeen liitteistä.

Media – Vinkkaa tulevasta tapahtumasta paikalliselle medialle

OHJELMOINTI ON NYT IN

Koodaustyöpajassa innokkaat koodarit pääsevät tekemään oman pelin.

Myyrmäkitalon Tietopaja täytti nuorista koodareita 3.-4. luokkalaisten KoduKohinoissa. Työpajassa lapset ja heidän huoltajansa tutustuivat Kodu-ohjelmointikieleen ja toteuttivat oman pelin.

Kivistöläiset Henrik Ervasti ja hänen äitinsä Nina osallistuivat työpajaan jo toista kertaa. 9-vuotias Henrik oli harjoitellut ohjelmointia myös kotona. – Olen koodannut muutenkin tietokoneella. Mielenkiintoisinta koodauksessa on pelien tekeminen, Henrik kertoi.

–Tulevaisuutta ajatellen koodauksen alkeet on hyvä



hallita. Henrik on kiinnostunut peruskoodauksesta ja olemme miettineet viikoittaisia kursseja, mutta emme ole vielä löytäneet sellaista. Koodausaiheen iltapäiväkerho olisi hyvä, Nina Ervasti mietti.

Kodu-ohjelmointi sai häneltä kiitosta helppokäyttöisyydestä ja koodauksen perusperiaatteiden opettamisesta. Vaikka tekstit ovat englanniksi, kuvat ovat vahvasti tukemassa tekemistä.

Maaliskuussa koodataan jälleen

Korsossa, Tikkurilassa ja Myyrmäessä pidettiin marraskuussa yhteensä kaksitoista KoduKohinat-työpajaa, jotka oli suunnattu ikäryhmittäin 1.-9. luokkalaistille.

Paikat täyttyivät heti ilmoittautumispäivänä. Ainoastaan yläasteikäisten ryhmään jäi joitakin vapaita paikkoja.

Ensi syksynä voimaan tuleva uusi opetussuunnitelma käsittelee myös koodauksen. KoduKohinat järjestetään osana Vantaan esi- ja perusopetuksen toimintakulttuurin kehittämishanketta. Seuraavan kerran osallistumaan pääsee maaliskuussa.

Kodun voi ladata ilmaiseksi omalle koneelle osoitteesta koduamelab.com.

Henrik Ervasti tuli KoduKohinoihin hakemaan läppäriä ja kertautta.

"Kodu-ohjelmointi sai kiitosta helppokäyttöisyydestä ja koodauksen perusperiaatteiden opettamisesta. Vaikka tekstit ovat englanniksi, kuvat ovat vahvasti tukemassa tekemistä."
Vantaan asukaslehti 1/2016

"Ilmassa on aitoa oppimisen iloa, joka purkautuu aika-ajoin oivalluksista kertovina hihkaisuina."

Poimittu Oulun Akkuna intranetistä

Kodulle kyytiä Pajakeskuksessa

Nuorten Pajakeskuksesta kantautuu tiistai-iltaa innokas näppiksen nakutus. Kun marraskuun harmauden vastapainoksi koulutustilan näytöille levittyä visuaalisesti rikas, taianomainen näky. Ilmassa on aitoa oppimisen iloa, joka purkautuu aika-ajoin oivalluksista kertovina hihkaisuina. Pelimaailmaan istutetut hahmot, Kodut, käyttäytyvät täsmällisesti nuorten peliohjelmien käskyjen mukaisesti. Työpajan kuluessa pelimaailma heräsi hiljalleen eloon. Kodut joutuivat illan aikana vielä monenlaisen kipeleihin.

Paikalla on ensimmäisenä KoduKohinat-tapahtumailtana yli 30 lasta ja vanhempaa. Tiistai-iltaa myös kaksi muuta iltaa ovat täyteen varattu. Yhteensä osallistujien määrä on yli 100. Paikkansa lunastaneet ovat onnekkaita, sillä tulijoita Oulun KoduKohinoihin olisi ollut kymmenittäin lisää.

"Kaikki paikat Oulun Kohinoin täyttyivät varissa ilmoittautumisen alkamisesta", vahvistaa Kaisa Aaltonen, tapahtuman ohjaaja ja järjestäjä Osuuskunta Idea-Milusta.

Kodu on visuaalinen ohjelmointikieli, jonka avulla voidaan helposti luoda omia kolmiulotteisia pelejä. Ympäristön idea on kehittää lasten loogista ajattelua ja ongelmanratkaisukykyä. Jo kessä vaiheessa tiedetään, että tuleva uusi opetussuunnitelma sisältää ohjelmointia. Sitä perustellaan paitsi Suomen IT-osaamisen ja kilpailukyyn säilyttämiseksi myös erikseen ajatteleminen taitojen kehittämiseksi. Lapset ja nuoret tarvitsevat ymmärrystä nykyaikaisen maailman rakennuspalloista kasvaakseen täysivertaisiksi tietoyhteiskunnan jäseniksi.

Tuukka Apaja opastaa peliohjelmoinnista kiinnostuneita tiimejä varmaan ottein, eikä ihme: Oulun tapahtumavikko on jo kuudes kuluvalle syksylle. Tätä ennen omat Kohinansa ovat kokeneet jo Helsinki, Tampere, Turku, Solo ja Vantaa. Vastanotto on ollut ohjaajien mukaan poikkeuksetta hyvää. He toivovat, että lapset ja opettajat, miksei myös huoltajatkin, saavat kipinän tutkia ohjelmoinnin saloja syvemmin. Kodu-ympäristö on leikkiliitydessään oiva väline seikkailun aloittamiseen.

Tällä erää Oulun KoduKohinat jäivät lajissaan viimeisiksi. Suunnitelmassa on isompi työpaja Helsingin Messukeskukseen ensi vuoden keväällä. Lisäksi Osuuskunta Idea-Milun tähtäimessä on jakaa peliohjelmoinnin ilosanomaa jo vähän pidemmälle laajassa ehtineillä tavoitteilla Project Spark -ympäristössä.

Idea-Milun on Turun ammattikorkeakoulun Salon BinesAkatemian opiskelijoita koostuva osuuskunta. KoduKohinoiden lisäksi opiskelijat järjestävät tapahtumia eri aiheista sekä tarjoavat graafisen suunnittelun palveluja. KoduKohinat-kiertueen Idea-Milun toteuttama yhteistyössä ohjelmointiympäristöä kehittävä Microsoftin kanssa.



Nuorten Pajakeskuksen koulutustila on marraskuun viimeisen viikon ajan myös Kodu Game Lab.

Teksti ja kuvat: Juha Alatalo

Myyjän muistilista

Miksi?

Haluamme olla mukana opettamassa ohjelmoinnin alkeita lapsille. Ohjelmointitaidot ovat tulevaisuuden kansalaistaito, oppiminen kannattaa aloittaa nuorena.

Kiinteä hinta

Ennen kuin otat yhteyttä asiakkaaseen, mieti etukäteen paljonko palvelun tuottaminen maksaa. Onko paikkakunta esimerkiksi niin kaukana, että monen tapahtuman yhteydessä on fiksumpaa yöpyä hotellissa.

Räätälöi räätälöimättä

Kodu palvelee kaikenikäisiä. Kerro asiakkaalle, että parhaan oppimistuloksen takaa järjestämällä oman tapahtuman jokaiselle ikäryhmälle. Valinnan vapaus tekee asiakkaasta motivoituneemman.

Poista riskin tunne

Osamaksu ja tarvittaessa suppeampi kokeiluversio auttavat asiakasta tekemään ostopäätöksen.

Ole asiantuntija

Muista, kuinka hankintalain koukerot vaikuttavat projektiin. Muista, että hankinta pitää kilpailuttaa. Ole tietoinen kilpailijoista, mutta myös siitä, että myymäsi palvelu on paljon parempi. Sopikaa asiakkaan kanssa tilavarauksista sekä tapahtuman tiedottamisesta. Ja muista tehdä sopimus ennen kuin käärit hihat ja rupeat hommiin.

KoduKohinat

Tapahtuman järjestäminen

Mitkä ovat tapahtuman järjestäjän tehtävät ja tavoitteet? Paljonko tehtäviin on varattu aikaa ja minkälainen on hyvä suoritus? Minkälaisia asioita kokemus on osoittanut tapahtuman järjestämisestä? Tässä luvussa käydään läpi loogisessa järjestyksessä asiat, joista suoriutumalla luodaan edellytykset onnistuneelle tapahtumalle.

**"Hyvät päätökset syntyvät
kokemuksesta, kokemukset
syntyvät huonoista päätöksistä."
Mark Twain, Yhdysvaltalainen
kirjailija**

Helppoa ja mukavaa

KoduKohinat tapahtuma on kestoaltaan kolme tuntia. Kävijöitä tapahtumassa on enimmillään noin 30. Se on määrä, josta kaksi kouluttajaa selviytyvät vielä hyvin. Kokemus on osoittanut, että suuremman kävijämäärän kanssa alkaa kouluttajilla olemaan jo kädet täynnä. KoduKohinat tapahtuma on tähän mennessä järjestetty melkein 30 kertaa ja aina onnistuneesti. Matkan varrella on tietenkin sattunut ja tapahtunut ja tämä työohje on luotu näiden kokemusten pohjalta. Seuraamalla tätä työohjetta tapahtuman järjestäminen sujuu ongelmitta. Jätä itsellesi vähintään kaksi viikkoa aikaa suoriutua kaikista tehtävistäsi.

Tapahtumatila

Sovi asiakkaan kanssa etukäteen siitä, hoitaako tilavaraukset asiakas vai palvelun tarjoaja. Koska asiakkaana on kunta, saa kirjaston taikka koulun tilat varattua käyttöönsä ilmaiseksi. Ota huomioon, että tilat saattavat olla kovassa käytössä ja varaus saattaa mennä viikkojen päähän. Tämä vaikuttaa suoraan siihen, milloin tapahtuma voidaan järjestää. Tapahtuma tilan varaus on ensimmäinen tehtäväsi, koska ennen sitä et voi esimerkiksi tiedottaa kävijöitä siitä, missä tapahtuma järjestetään.

Aikaisemmin KoduKohinat ovat järjestetty sekä koulujen tiloissa, että kirjastojen mediatiloissa. Kummatkin ovat toimivia ratkaisuja, mutta mediatilat ovat usein helpompia järjestäjällä. Koulujen tiloissa joudutaan usein itse kantamaan pöytiä sekä tuoleja, kun taas mediatilassa pöydät ja tuolit ovat valmiiksi suunnattu kohditi piirtoheitin näyttöä. Parhaimmassa tapauksessa ei tarvitse kuin saapua paikalle.

Hoidatpa tilavaraukset sitten itse tai et, varmista, että tilalla on edellytykset tapahtumaan. Tilaan pitää mahtua 30 kävijää tietokoneidensa kanssa ja tilassa pitää olla valkokangas, sekä videotykki, johon kouluttaja saa liitettyä oman tietokoneensa.

On erittäin tärkeää varmistua tilan toimivuudesta vaikkapa puhelinsoitolla ennen tapahtumaa. Ongelmia aikaisemmin on tuottanut esimerkiksi se, kun asiakkaan itse varmaan tilaan mahtui 30 ihmistä vaivoin. Varmista myös se, että tilan tekniikka toimii ja on yhteensopiva omien laitteidesi kanssa. Esimerkiksi monien

kirjastojen tekniikka saattaa vielä olla vanhaa. Tämä on muun muassa johtanut ongelmaan, jossa kouluttajan tietokonetta jossa on paikka vain HDMI-kaapelille, ei ole ollut yhteensopiva tapahtumatilan videotykin kanssa, johon käy vain VGA-kaapeli. Lisäksi kannattaa myös kysyä, toimiiko tilassa avoin langaton yhteys. Vaikka kävijöitä tiedotteessa pyydetään lataamaan ja asentamaan Kodu Game Lab ohjelma koneelleen ennen tapahtumaa, eivät kaikki sitä tee. Mikäli avointa yhteyttä ei tilassa ole, voit ratkaista asian ottamalla mukaasi vaikkapa oman "mokkulan", tai pitää Kodun asennusohjelmaa muistitikulla.

"Tapahtuman järjestäjänä olet vastuussa kokonaisuuden toimimisesta, ja silloin sinun kuuluukin varmistaa jokainen pienikin yksityiskohta."

Vallo & Häyrinen 2008, 84.

Sähköposti

Yleisötapahtuman kannalta on tärkeää, että kävijöillä ja tapahtumasta kiinnostuneilla on mahdollisuus saada lisätietoa tapahtumaan liittyen. Helpoin tapa tämän järjestämiseen on tapahtuman virallinen sähköpostiosoite. Sähköposti pitää olla luotuna ennen tapahtumasta tiedottamista, sillä sähköpostin määrässä tapahtuu aina suuri piikki kun tapahtumasta tiedotetaan yleisölle ja ilmoittautuminen on avattu.

Projektipäällikön vastuulla on huolehtia siitä, että sähköposti tulee luetuksi. Sähköpostin luku unohtuu helposti kaiken muun ohessa. Toimiva tapa on lukea sähköposti joka päivä tiettyyn kellonaikaan. Mikäli projektipäällikkö ei itse lue sähköpostia, pitää siihen osoittaa vastuuhenkilö. Jos asiaa ei ole osoitettu kenenkään vastuulle, jää sähköposti lukematta.

Usein sähköpostissa kysyttyä ja vastaukset:

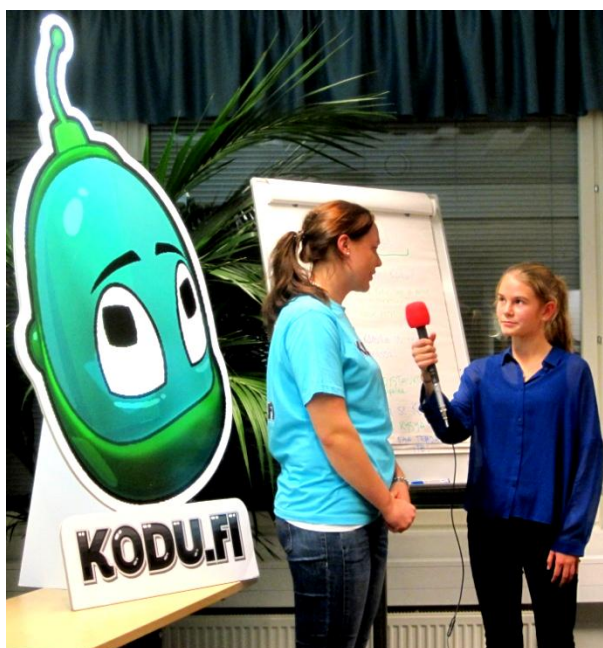
- Onko oma tietokone osallistumisen kannalta välttämätön? **Vastaus:** On.
- Toimiiko Kodu Game Lab Applen tietokoneissa? **Vastaus:** Ei.
- Toimiiko Kodu Game Lab Applen koneessa, jossa on virtuaalinen Windows käyttöjärjestelmä? **Vastaus:** Joissain tapauksissa. Kodu Game Lab kannattaa ladata koneelle ja kokeilla toimiiko se.
- Pystyykö tapahtuman järjestäjä lainaamaan konetta? Lainakoneiden hankkiminen ja mukana tuominen tapahtumapaikalle tulisi järjestäjälle turhan vaikeaksi, joten **vastaus kysymykseen on:** Ei.

Ilmoittautuminen tapahtumaan

Hyvin tehdyn ilmoittautumislomakkeen luonti on tapahtuman onnistumisen kannalta erittäin tärkeää. Ilmoittautumislomakkeella muun muassa hallitaan sitä, ettei tapahtuma tule liian täyteen. KoduKohinoissa mukana on 2 kouluttajaa. Aikaisempien kokemusten mukaan kävijämäärä, josta 2 kouluttajaa selviytyy vielä hyvin, on 30 osallistujaa. (yksi vanhempi ja maksimissaan 2 lasta/ilmoittautuminen).

Ilmoittautumissivun tulee olla erittäin selkeästi ymmärrettävissä, eikä varaa tulokinnalle kannata jättää. Ilmoittautumissivun voi luoda vaikeasti, kankeasti ja kalliisti luomalla tapahtumalle oma verkkosivu ilmoittautumiselle. Tai helposti, ketterästi ja ilmaiseksi.

Mikäli ilmoittautumissivun luontiin valitaan vaihtoehto 2 (helppo, ketterä ja ilmainen) onnistuu tämä käyttäen Google Sheets palvelua. Google sheets on Google Driven ilmainen lisäosa. Lisäosan käyttöön tarvitset Ilmaisen Google Drive tilin. Tilin voi luoda vaikkapa pelkästään KoduKohinoita varten. Ohjeet ilmoittautumissivun luontiin löydät työohjeen liitteistä.



KoduMasterin haastattelu

"Tapahtumakutsusta voidaan lyhkäisesti sanoa, että se on tapahtuman esite. Kun vastaanottaja hypistelee kutsua kädessään, hänelle muodostuu odotuksia tapahtuman sisällöstä."

Vallo, Häyrynen 2008, 119.

Tiedote ja kutsu

Siitäkin huolimatta, että KoduKohinat tapahtumat ovat aina olleet täynnä, on markkinointibudjetti 0 euroa. Voidaan kuitenkin todeta, että tiedote tapahtumasta tavoittaa 100% kohderyhmästä. Hukkamarkkinointia ei ole. Kuinka näin?

Koska asiakkaana toimivat kunnat ja palvelu on suunnattu peruskoululaisille, tiedotteen jakelu voidaan järjestää käyttäen sähköistä reppuvihkoa, eli Wilmaa. Tiedote tapahtumasta lähtee jokaiselle vanhemmalle ja monet vanhemmat lukevatkin lastensa sähköistä reppuvihkoa päivittäin. Koska tiedote tulee niinkin viralliselta taholta, kuin lapsen omalta koululta, antaa se mielikuvan oppimisen kannalta tärkeästä ja hyvin järjestetystä tapahtumasta. Parhaimmillaan KoduKohinat ovat täyttyneet kahdessa minuutissa ilmoittautumisen alkamisesta.

Itse tiedote kannattaa suunnitella hyvin. Sen lisäksi, että tiedote saa ihmiset innostumaan tapahtumasta ja kertoo, mistä tapahtumassa on kyse, pitää hyvän tiedotteen saada ihmiset toimimaan halutulla tavalla ja vastata puolestasi mahdollisimman moneen kysymykseen. Hyvä kutsu vastaa ainakin seuraaviin kysymyksiin:

- Tilaisuuden luonne
- Kuinka monelle kutsu on tarkoitettu (yksi kutsu on tarkoitettu huoltajalle ja enintään kahdelle lapselle)
- Milloin tilaisuus pidetään (viikonpäivä, päivämäärä, alkamis- ja päättymisaika)
- Missä tilaisuus pidetään (tarkka osoite ja miten tapahtumapaikan löytää)
- Kuka tilaisuuden pitää (organisaation nimi ja yhteystiedot sekä kutsun lähettäjän nimi)

- Ilmoittautuminen tapahtumaan (saat kopioitua linkin ilmoittautumiseen, kun luot ilmoittautumislomaketta)
- Onko tapahtuma maksuton (tapahtuma on maksuton osallistujille)
- Tapahtuman sisältö pääpiirteittäin
- Mitä mukaan tapahtumaan (Osallistuja tarvitsee mukaansa oman kannettavan tietokoneen, jossa on Microsoft käyttöjärjestelmä ja tietokonehii-ren)
- Ohjeet Kodu ohjelman esiasennukseen (järjestäjä pääsee helpommalla kun mahdollisimman moni on asentanut Kodun koneelleen ennen tapahtumaa)

Liitteenä työohjeesta löydät pohjan tiedotteelle.

Mukaillen

Vallo & Häyrinen 2008, 121.

Materiaalihankintoja

Mikäli järjestät KoduKohinat tapahtumaa ensimmäistä kertaa, vaatii tapahtuman järjestäminen eräitä materiaalihankintoja. Hankinnat pitävät sisällään esimerkiksi Kouluttajan värikkään T-paidan, tapahtuman julisteita, joihin löydät tarvittavat grafiikat liitteenä työohjeesta.



Löydätkö kuvasta KoduMasterin? Värikäs T-paita auttaa.

Mitä mukaan Kodukohinoihin?

Lista asioista, joista on koettu olevan hyötyä.

T-paita ja nimikyltti

Värikäs paita auttaa tunnistamaan kouluttajan, liittissä näppärä Kodun kuva paidan painatukseen ja pohja nimikyltille.

Tekniikka

Kouluttajan oma kannettava tietokone, josta Kodua on kätevä opettaa. Mukana tapahtumissa on ollut myös oma HDMI-kaapeli ja "mökkulu" jos tapahtumatilassa ei ole langatonta yhteyttä.

Jatkojohdot

Noin kuusi kappaletta monipaikkaisia jatkojohtoja, joiden avulla saadaan sähköt tapahtumatilan jokaiselle istumapaikalle.

Tykötarpeet

Ohjelmoidessa tulee nälkä. Tauko tarjoiluun mukaan reilusti hedelmiä, mehutii-
vistettä, kahvia, suodatinpussit, laktoositon maito, kertakäyttöastiat, käsidesi,
servetit, palasokeri, jätessäkkirulla, 2 mehukannua, pumppukannu, hedelmäastia

Kahvinkeitin

Nokkela järjestäjä kysyy, mikäli tapahtumatilassa on kahvinkeitin, jota voi käyttää. Muutoin keitin pitää toimittaa paikalle itse.

Kurkkupastillit

Kolmetuntinen opetus saattaa käheyttää äänen. Ota mukaan kurkkupastilleja.

Järjestäjän Checklist

Aluksi

- ✓ Tilavaraukset. Hoida tilavaraukset ensimmäisenä. Etukäteen on vaikea tietää, milloin sopivat tilat ovat vapaina. Varauksen jälkeen osaat tiedottaa kävijöitä, milloin ja missä tapahtuma järjestetään.

2 viikkoa ennen tapahtumaa

- ✓ Luo tapahtumalle sähköpostiosoite, josta tapahtumasta kiinnostuneet voivat kysellä lisätietoja. Muista myös lukea sähköpostia.
- ✓ Ilmoittautumislomake. Ilmoittautumislomake on hyvä avata noin 2 viikkoa ennen tapahtumaa
- ✓ Kutsu/tiedote. Kun tapahtumatila on tiedossa ja ilmoittautumislomake kunnossa, voit tiedottaa tapahtumasta. Muista mitä hyvä tiedote pitää sisällään (sivu 28)

1 viikko ennen tapahtumaa

- ✓ Painata kouluttajien paidat sekä tulosta julisteet
- ✓ Hanki kasaan materiaalit, kuten jatkojohdot, tarjoiluastiat ja kertakäyttöastiat.
- ✓ Tarkista puhelinsoitolla tapahtumatilan toimivuus

1 päivä ennen tapahtumaa

- ✓ Käy ostamassa tapahtumassa tarjoiltavat hedelmät
- ✓ Kokoa materiaalit ja tarkista että kaikki tarvittava on mukana
- ✓ Kun kaikki on kunnossa, lepää. Huomenna on tapahtumapäivä.

KoduKohinat

Tapahtumapäivä

Minkälainen on KoduKohinat formaatti, eli minkälainen on itse tapahtuman rakenne ja aikataulu? Kuinka tapahtumasta tehdään mielenkiintoinen kaikenikäisille, eli minkälaiset moduulit kullakin ikäryhmillä on? Kuinka tapahtuman vetäjät selviytyvät tehtävästään ja minkälaisiin kysymyksiin vetäjä törmää tapahtumien aikana? Tässä luvussa KoduMaster oppii, kuinka KoduKohinat tapahtuma vedetään läpi.

**A recipe has no soul,
you as the cook
must bring soul to the
recipe.**
Thomas Keller,
Amerikkalainen keittiömestari

KoduKohinat

Se mikä erottaa KoduKohinat muista satunnaisista ohjelmointiopetuksista on tapahtuman formaatti, eli käsikirjoitus. Formaatti on vakiintunut usean pidetyn tapahtuman jälkeen ja takaa, että jokainen KoduKohinat tapahtuma on sisällöltään yhtä laadukas. Voit kutsua asiakkaan vierailemaan tapahtumapaikalle. Tapahtumien iloinen ja hyvä "pöhinä" vaikuttaa varmasti asiakkaan.

Parantaisen teoksessa *Tuotteistus*, hyvän formaatin kerrotaan olevan toistettavissa päivästä toiseen ja tekijöistä huolimatta. formaatti on asiakkaille itsestään selvä ja sisältää ripauksen 'sitä jotain.' (Parantainen 2008. 124) Tapahtumankäsikirjoituksen tueksi työohje pitää sisällään koulutusvideoita, joiden avulla uusi Kodumaster sekä oppii käyttämään Kodu ohjelmaa, että näkee käytännössä, kuinka KoduKohinat tapahtuma vedetään läpi. Ripaus 'sitä jotain' tulee sinusta. Heittäydy mukaan ja tarjoa kävijöille unohtumaton oppimiskokemus.



Kuva: Verkkopedagogiikka Vantaalla

Tapahtumakäsikirjoitus

Tapahtumakäsikirjoitus vastaa kysymyksiin: mitä tapahtuu, missä tapahtuu ja milloin tapahtuu. Seuraamalla tapahtumakäsikirjoitusta takaat mukavan tapahtumaillan niin kävijöille, kuin itsellesikin. Seuraavaksi läpikäytävä aikataulu on ala-asteikäisten KoduKohinat aikataulu. Aikataulun lisäksi

käytä hyväksesi liitteen opetusvideota, jotta saat paremman kuvan siitä, miten tapahtuma etenee. Työohjeessa **KoduMaster 1** toimii tapahtuman vetäjänä ja **KoduMaster 2** vastaa tarjoilusta, sekä auttaa kävijöitä ongelmassa opetuksen aikana.

Tapahtumakäsikirjoituksesta saa kokonaiskäsityksen tapahtumasta, ja sen laatii etukäteen vastuullinen projektipäällikkö.
Vallo, Häyrinen 2008, 151.

16:00 Tilan rakennus

Kävijät tapahtumaan saapuvat kello viisi. Tapahtuman vetäjät (KoduMaster 1 ja KoduMaster 2) saapuvat tuntia aikaisemmin rakentamaan tapahtumatilaa ja varmistamaan, että kaikki on valmista.

KoduMaster 1 varmistaa että videotykki ja muu tekniikka pelaa, sekä järjestee tapahtumatilan ja asettaa tarvittavat jatkojohdot. Tämän jälkeen laitetaan esille mahdolliset opasteet tapahtumatilaan.

KoduMaster 2 pitää huolen tarjoilusta. Ennen tapahtumaa mehut voi tehdä valmiiksi ja asetella hedelmät yms. koreihin. Taukotavarat tuodaan tilaan vasta tauon aikana, joten tavarat kannattaa asetella niin, että niitä on helppo kantaa. Tämän jälkeen KoduMaster 2 voi auttaa tapahtumatilan rakennuksessa.

17:00 Järjestäytyminen

Suurin osa kävijöistä saapuvat paikalle juuri ennen kello viittä. Pieni osa osallistujista saapuu aikaisemmin tai myöhemmin. Tämä on usein tapahtuman kiireisintä aikaa. Videotykillä kannattaakin heijastaa näytölle, että ensimmäinen puolituntinen (17:00 - 17:30) on järjestäytymistä.

Vaikka tieto omasta koneesta ja Kodu game lab:in omatoimisesta asentamisesta on ilmoitettu etukäteen, tosiasia on että Kodu ohjelmaa ei ole vielä asennettu koneelle ja pahimmassa tapauksessa oma kone puuttuu kokonaan. Koneen puuttumisen olemme päätyneet ratkaisemaan sillä, että valitettavasti tapahtumaan osallistuminen vaatii oman koneen. Myöskin lainakoneen järjestäminen kävijöille luo tarpeettoman paineen projektiryhmälle. Tieto omasta Windows koneesta on kyllä kerrottu etukäteen ja tarpeeksi hyvin.

Kun kävijät saapuvat tapahtumatilaan, toivottaa projektiryhmä heidät tervetulleeksi ja kysyvät samalla onko Kodu ohjelma jo asennettuna tietokoneelle. Mikäli asennus vielä puuttuu, projektiryhmä auttaa Kodu ohjelman asennuksessa, jotta se saataisiin suoritetuksi jokaiselle kävijälle mahdollisimman nopeasti. Järjestäytyminen kestää lähes aina puolituntia. Mikäli ei siinäkään ajassa ole kaikille ohjelmaa saatu asennetuksi, alkaa KoduMaster1 vetämään tapahtumaa eteenpäin ja KoduMaster2 jatkaa asennusten auttamisessa ja muiden ongelmien ratkomisessa.

17:30 Kodun alkeet (katso video)

Opetus lähtee liikkeelle toivottamalla kaikki yhteisesti tervetulleeksi ja kertomalla tapahtuman tavoitteesta, joka on ohjelmointitaitojen opettelu ja omien pelien ohjelmointi.

Opetuksessa lähdetään liikkeelle perusasioista ja aloitetaan tekemään omaa pelimaailmaa. KoduKohinat etenevät niin, että alussa kouluttaja (Kodumaster1) näyttää mitä tehdään, jonka jälkeen osallistujat pääsevät itse tekemään ja kokeilemaan.

Omatoimisen työskentelyn aikana kouluttajat liikkuvat yleisön joukossa ja auttavat ohjelman käytössä, sekä vastailevat kysymyksiin. Samalla kouluttaja tutkailee, milloin opetettu asia on omaksuttu ja voidaan siirtyä eteenpäin. Jo pelkkä pelimaailman teko jaksaa innostaa nuorempia oppilaita pitkään, mutta vanhemmat oppilaat omaksuvat asiat nopeammin ja kaipaavat lisää haastetta. Tällöin on aika siirtyä opetuksessa eteenpäin.

18:00 ohjelmoinnin alkeet

Ohjelmoinnin perusteissa saadaan ensikosketus ohjelmointilogiikkaan. Tässä kohtaa opetusta lisätään itse tehtyyn pelimaailmaan hahmo, joka ohjelmoidaan ensiksi liikkumaan ja sen jälkeen tekemään muita asioita, kuten hyppimään jne.

18:30 Tauko

Tauko pyritään pitämään noin 18:30. Ennen taukoa on tapahtuman isäntä (KoduMaster2) käynyt laittamassa taukoevääät ja juomat kuten kahvin ja mehun valmiiksi ja kantaa taukotarvikkeet (hedelmät, juotavat, jätessäkki, käsidesi, kertakäyttöastijat) tapahtumatilaan. osallistujat saavat joko pitää tauon tai jatkaa työskentelyä Kodu ohjelman kimpussa. Samalla myös tapahtuman vetäjät saavat hengähdystauon opetuksesta. Mikäli esimerkiksi järjestäytyminen ja tapahtuma on edennyt nopeasti, saattaa taukoaikakin olla aikaisemmin. Noin vartin mittaisen tauon jälkeen on aika opetella ensimmäisen oman pelin ohjelmointia.

18:45 peliohjelmoinnin alkeet

Opetellaan ohjelmoimaan oma helppo peli, jonka logiikkaa voidaan myöhemmin käyttää kaikissa tulevilla peleillä.

19:00 Omien pelien tekoa

On aika pistää opitut taidot käyttöön ja aloittaa omien pelien teko. Kouluttajat avustavat pelien teossa ja vastailevat mitä ihmeellisimpiin kysymyksiin peliohjelmointiin liittyen.

20:00 Lopetus ja loppusiivous

On aika kiittää kävijöitä tapahtumaillasta. Tapahtumatilan siivous alkaa vasta kun viimeisetkin kävijät ovat poistuneet.



Yläasteikäiset

Yläasteikäisten KoduKohinat tapahtuma on myös kestoltaan kolmetuntinen. Tapahtuma on kuitenkin nopeatempoisempi ja tapahtuman aikana opetetaan myös haastavampien pelien ohjelmointia. Ohjeet haastavampiin peleihin löydät opetusvideosta 2.

17:00 - Järjestäytyminen

17:30 - Kodun alkeet

17:45 - Ohjelmoinnin alkeet

18:00 - Pelin ohjelmoinnin alkeet

18:15 - Rallipeli ja Jalkapallopelejä

18:45 - Tauko ja loppuaika omien pelien tekoon

20:00 - Lopetus ja loppusiivous

KoduGuru

Ohjelmointiopetuksen tuleminen peruskouluun tarkoittaa, että myös monen opettajan on opittava uusi taito, eli ohjelmointilogiikka. KoduGuru on luotu opettamaan opettajia ohjelmoimaan ja käyttämään Kodu Game Lab ohjelmaa. Kestoltaan tapahtuma on myös kolmetuntinen ja se on kätevästi yhdistettävissä opettajien täydennyskoulutustapahtumiin, joita opettajille järjestetään säännöllisesti. KoduGuru tapahtumassa on paikalla yksi KoduMaster kouluttaja, eikä taukotarjoilua ole. Tämän takia myös tapahtuman hinta on edullisempi ja hinnoitteluun voit käyttää aikaisemmin työohjeessa esiteltyä mallia.

Aikataulultaan KoduGuru on samanlainen kuin KoduKohinat tapahtuma ala-asteikäisille. Ainoastaan tapahtuman loppu on toisenlainen. Lopussa opettajat eivät aloita tekemään omaa peliään, vaan kouluttaja haastaa heidät tekemään jalkapallopelin tai rallipelin.

Arviointi ja kehitys takaavat laadun

Arviointi on oleellinen osa tapahtumatuotannon kehitystä. Perinteisiä arviointikriteerejä ovat aikataulujen pitämiset, tapahtuman taso eli laatu ja taloudellinen tulos (Kauhanen, ym. 2002, 125.)

Ensimmäisten KoduKohinoiden aikana ei mikään ollut itsestään selvää. Asia, joka auttoi projektiryhmää niin tapahtuman organisoinnissa, kuin itse tapahtuman läpiviennissäkin, oli jokaisen tapahtuman jälkeen pidetty lyhyt palaveri muistiinpanojen pohjalta. Tapahtuman aikana muistiinpanoihin voi jatkuvasti lisätä huomioita vaikkapa siitä, jos kouluttaja ei opeta/selitä tiettyä asiaa tarpeeksi hyvin tai mikäli taukotarjoilun valmistelu kestää liian kauan, jolloin yhden kouluttajan vastuulle jää jokaisen kävijän opastus ja kysymyksiin vastailu. Loppupalaveri onkin tärkeää uusien tapahtumajärjestäjien kanssa, sillä siten voidaan varmistaa, että tekijät kehittyvät toimissaan ja KoduKohinat tapahtuma pysyy laadultaan hyvänä. Muistiinpanoihin kannattaa myös laittaa ylös tapahtuman aikana esitetyt kysymykset, joihin ei juuri sillä hetkellä osattu vastata.

Muista seurata myös tuotteen kannattavuutta, sillä tosiasia on, että mikään ei ole pysyvää, eikä palvelun tuotteistamisprosessi ole ikänä täysin valmis. Mikäli keksit uuden, paremman tavan tehdä jonkin asian, kirjaa se ylös ja tee siitä uusi tapa toimia. Yhteistyö asiakkaiden kanssa saattaa tuoda esille myös tarpeita erilaisille palveluille, kuten työohjeessa esiteltyt moduulit ikäryhmille taikka opettajien ohjelmointikoulutus. Asiakkaan tarpeet kannattaa ottaa huomioon ja voit ryhtyä itse tuotteistamaan uudenlaisia palveluja asiakkaille.



Jälkimarkkinointi pisteenä i:n päälle

Kun tapahtuma on onnistuneesti saatettu päätökseen, on aika kiittää asiakasta yhteistyöstä. Hyvin hoidettu tapahtuma saattaa poikia myös lisää työtä eteenkin, jos asiakas on kutsuttu vierailemaan täpötäyteen tapahtumatilaan. Muista myös kysyä itsellesi referenssiä koko projektin hoidosta.

Naapurikuntien koulutusvastaavat ovat varmasti tuttuja toisilleen. Ota hyöty irti "naapurikateudesta" ja lähesty seuraavaksi naapurikuntaa KoduKohinat tapahtuman tiimoilta. He eivät varmasti halua jäädä paitsi ohjelmoinnin opetuksesta.

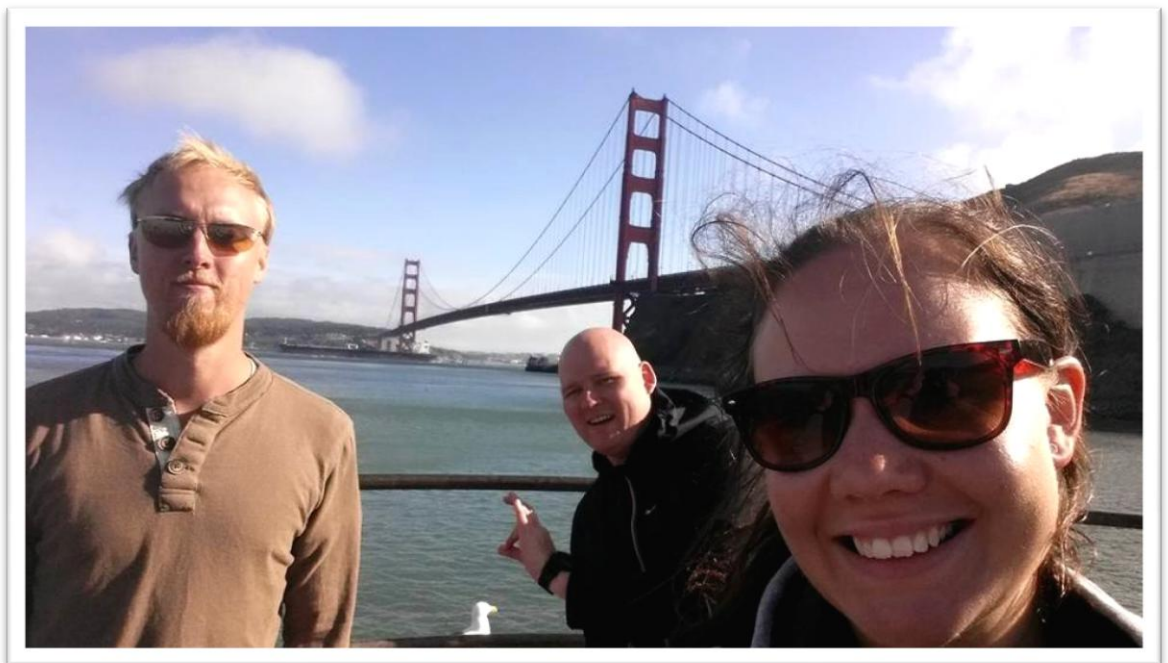
Ja kiitä myös projektiryhmää, joka on auttanut toteuttamaan tapahtuman kansasi.

LOPUKSI

Olemme nyt yhdessä, hyvä lukija, käyneet läpi kaiken sen tiedon ja taidon, joka KoduKohinoiden järjestämisestä ympäri Suomen on tarttunut. Tavoitteena on, ettei pyörää aina tarvitse keksiä uudelleen, vaan voit turvautua työohjeeseen aina tarpeen vaatiessa. Se on luotu auttamaan sinua toteuttamaan huikeaa KoduKohinat tapahtumaa, mutta työtä laadukkaan tapahtuman toteutus sinulta silti vaatii.

KoduKohinat myöskin palkitsevat tekijänsä. Lasten 'Ahaa!' elämykset ja sähköpostiin satunnaisesti tulevat kiitos-kirjeet vanhemmilta auttavat jaksamaan kaiken tekemisen keskellä. Ja muista unelmoida. KoduKohinat auttoivat alkuperäistä tekijätiimiään pääsemään tavoitteisiinsa ja saavuttamaan unelmansa. Nyt on sinun vuorosi ruveta hommiin. Toivotan sinulle onnea ja menestystä tuleviin koitoksiin.

Alkuperäinen KoduKohinat ryhmä lähti kiertueen päätteeksi matkalle maailman ympäri.



Lähde sinäkin!

LÄHTEET

Parantainen, J. 2007. Tuotteistaminen - Rakenna palvelusta tuote 10 päivässä. Helsinki: Talentum.

Parantainen, J & Apunen, A. 2011. Tuotteistaminen 2 - Tuotteistajan 10 psykologista vipua. Helsinki: Talentum.

Vallo, H & Häyrynen, E. 2008. Tapahtuma on tilaisuus - Tapahtumamarkkinointi ja tapahtuman järjestäminen. Helsinki: Tietosanoma.

Kauhanen, J.; Juurakko, A & Kauhanen, V. 2002. Yleisötapahtuma - Suunnittelu ja toteutus. Helsinki: WSOY.

Collins, J. 2001. Hyvästä paras - Miksi jotkut yritykset menestyvät ja toiset eivät? Kauppakari/Talentum Media Oy. Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä 2001.

Ohjelmointiopetusta Suomessa. Viitattu 15.2.2016 <http://koodikerho.fi/ohjelmointiopetusta-suomessa/>

Kodu Game Lab Community. What is Kodu? Viitattu 15.2.2016 www.kodugamelab.com/about/

Yrityssalo. Tuotteistamisen työpaja. 10.2.2016

Verkkopedagogiikka Vantaalla - Kohta kaikki koodaa: KoduKohinat 4. -6.11.2014. Viitattu 18.2.2016 <http://vantaa-tvt.blogspot.fi/>

Vantaa asukaslehti. 2016. Ohjelmointi on nyt in. Viitattu 18.2.2016 http://www.vantaa.fi/instancedata/prime_product_julkaisu/vantaa/embeds/vantaawwwstructure/121537_asukaslehti_1_2016.pdf

Sinek, S. 2009. TEDx Talks - Start with why -- How great leaders inspire action. Viitattu 18.2.2016 https://www.youtube.com/watch?v=u4ZoJKF_VuA

Sopimuspohja.

1. Sopijapuolet

Tilaaaja

Tilaaaja

Osoite

Toimittaja

Toimittaja

Osoite, Y-Tunnus jne.

2. Yhteyshenkilöt

Ketä toimittajan puolesta on yhteydessä ja kehen. Esimerkiksi projektipäällikkö ja tilaajan puolesta hankkeesta vastaava

Sopimusehdot

Onko tilaaja määritellyt tarjousilmoituksessaan, että jotakin tiettyjä sopimusehtoja, esimerkiksi julkisten hankintojen yleisiä sopimusehtoja.

3 Sopimuksen kohde

Mitä sopimus pitää sisällään ja mitä se ei pidä sisällään. Esimerkiksi 12 KoduKohinat tapahtumaa X välisenä aikana.

Sopimus perustuu toimittajan lähettämään tarjoukseen (Liitteenä) ja tilaajan hankintapäätökseen (liitteenä).

4 Palvelun toteuttamisaika ja -tapa

Koulutukset järjestetään X välisenä aikana. Koulutukset toteutetaan lähiopetuksena tilaajan osoittamassa paikassa.

5 Hinta

Palvelun hinta on tarjouksessa (liitteenä) kerrottu hinta.

6 Laskutus ja maksuehdot

Palvelun kokonaishinta muodostuu kohdan viisi (5) mukaisesti ja sitä koskeva laskutus muodostuu seuraavasti kahdessa erässä:

- Ensimmäinen laskutus 6 järjestetyn tapahtuman jälkeen.
- Toinen laskutus kaikkien järjestettyjen tapahtumien jälkeen.

Maksuehto in 21 päivää netto. Viivästyskorko on korkolain mukainen.

Laskussa on mainittava arvonlisäverollinen hinta.

7 Virhe palvelun toimittamisessa

Toimittaja on velvollinen viipymättä tiedon saatuaan poistamaan palvelussa ilmenevät virheet.

Tilaajan tulee ilmoittaa virheestä toimittajalle kirjallisesti 1 kuukaudessa siitä kun Tilaaja on havainnut virheen.

8 Vahingonkorvaus

Mitä vahingonkorvauksesta sovitaan

10 Sopimuksen purkaminen

Jos tätä sopimusta jommankumman puolesta rikotaan ja sopimuksen jatkaminen on kohtuutonta on sopimus mahdollista purkaa välittömästi.

Kummallakin sopijapuolella on mahdollisuus purkaa sopimus, mikäli sen toteuttaminen tulee ylivoimaisen esteen takia mahdottomaksi.

Sopimuksen purkamisesta tulee ilmoittaa toiselle sopijapuolelle kirjallisesti ja purkamisilmoituksessa on ilmoitettava purkamisperusteet.

11 Sopimuksen siirtäminen

Tätä sopimusta ei saa siirtää kolmannelle osapuolelle ilman kaikkien sopijapuolten kirjallista suostumusta.

12 Sopimuksen muuttaminen

Sopijapuolet voivat muuttaa tätä sopimusta vain kirjallisesti. Muutokset tulevat voimaan, kun muutokset ovat hyväksytty ja allekirjoitettu kummankin sopijapuolen toimesta.

13 Erimielisyydet

Sopimuksesta johtuvat erimielisyydet pyritään ensisijaisesti ratkaisemaan sopijapuolten yhteisissä neuvotteluissa.

Ellei ratkaisua löydy neuvotteluissa, ratkaistaan asia X kunnan käräjäoikeudessa.

14 Muut ehdot

Sovelletaanko sopimukseen jotain muita ehtoja?

15 Sopimusasiakirjojen keskinäinen pätemisjärjestys

Sopimusasiakirjat täydentävät toisiaan. Mikäli sopimusasiakirjat ovat keskenään ristiriidassa, on tämän sopimusasiakirjan teksti ensisijainen. Tämän jälkeen noudatetaan sopimuksen liitteitä numerojärjestyksessä.

16 Allekirjoutukset

Paikka ja päiväys

Toimittajan puolesta

Tilaaja

Liitteet

1 Tarjouspyyntö

2 Tarjous

3 Hankintapäätös

Tarjouspohja.

Tarjous

Tarjouksen päiväys 01.01.2016

Tarjous voimassa 14.01.2016 asti

Tarjouksen vastaanottaja

Kuka tai mikä tarjouksen ottaa vastaan

Mitä tarjotaan

Kirjoita tähän yksityiskohtaisesti mitä tarjotaan. **Esimerkiksi:** Tarjoamme ohjelmointitapahtuman peruskoulutuksen lapsille ja heidän huoltajilleen kunnassa X. Ohjelmointitapahtuma suunnataan tapahtumakohtaisesti tietyille ikäryhmille: luettele ikäryhmät

Tarjoamme X määrän tapahtumia X välisenä aikana.

Jokaisen tapahtuman kesto on 3 tuntia. Tapahtumat järjestetään arki-iltoina klo 17:00 - 20:00 ja sisältää 15 min tauon, jonka aikana tarjoamme kävijöille pientä välipalaa. Koulutuksen ohjelmointiympäristönä toimii Kodu Game Lab. Tapahtuma toteutetaan lähiopetuksena kahden kodukouluttajan avustuksella. Tapahtuma järjestetään tilaajan osoittamassa paikassa. Jokainen tapahtuma järjestetään maksimissaan 30 osallistujalle. Lapsi osallistuu tapahtumaan huoltajansa kanssa.

Sopimusehdot

Onko tilaaja määritellyt tarjouspyynnössään, että on noudatettava joitakin tiettyjä sopimusehtoja? Esimerkiksi julkisten hankintojen yleisiä sopimusehtoja.

Mitä palvelu maksaa

Muista ilmoittaa, onko hinta alvillinen vai ALV% 0

Maksuehto

Mitkä ovat maksuehdot. **Esimerkiksi:** Maksuehto on 21 päivää netto. Viivästyskorko on korkolain mukainen. Laskutus tapahtuu 2 osassa. Ensimmäinen laskutus 6 tapahtuman jälkeen ja toinen laskutus kaikkien tapahtumien jälkeen.

16 Allekirjoutus

Paikka ja päiväys

Toimittajan puolesta

TIEDOTE.

Tule tekemään peli yhdessä lastesi kanssa!

Syksy on lähtenyt napakasti käyntiin ja samalla myös uudet ja mielenkiintoiset oppimismahdollisuudet rantautuvat Suomeen!

Järjestämme Vantaalla viime syksyn tavoin maksuttoman **KoduKohina** -illan, johon tahtoisimme teidän osallistuvan lastenne kanssa!

1.1 Kodu on?

Kodu on Microsoftin kehittämä visuaalinen ohjelmointikieli ja pelintekoympäristö, jonka avulla kuka tahansa voi helposti luoda omia 3D-pelejä. Teillä ei tarvitse olla minkäänlaista osaamista koodaamisesta ennen Kodun käyttöä. Kodun idea on kehittää loogista ajattelua, ongelmanratkomiskykyä sekä osaamista yhdistellä eri tyyppisiä taitoja ja tietoja, joita pelien ja ohjelmistojen kehittäminen sekä laajenevissa määrin ala kuin ala nyt ja tulevaisuudessa vaativat! Kodun avulla modernin koodaamisen idea tulee helposti ja hauskaasti tutuksi.

Kodun kanssa vain mielikuvitus on rajana ja pelintekoympäristöä testanneet sekä aikuiset että lapset ovat saaneet mielettömiä oppimiskokemuksia Kodun parissa!

1.2 Kohina?

KoduKohina on maksuton yhden illan sessio, jossa tutustutaan Kodu -pelintekoympäristöön, kokeillaan uusia asioita yhdessä lasten kanssa ja opitaan tekemään Kodulla peli! Toivomme, että huoltaja keräisi ympärilleen 1 – 3 lapsen tai nuoren tiimin, jolla osallistutaan Kohinaan. Näin saadaan yhdessä tekemistä sekä projektiin näkökulmia niin nuorilta kuin vähän kokeneemmiltakin.

Kohinat järjestetään 12 eri iltana, jotta kaikki halukkaat pääsevät osallistumaan. Osallistujamäärä on noin 30 henkilöä (10 tiimiä) / ilta. Tapahtumat järjestetään Vantaalla **Tikkurilan kirjastossa, Korson kirjastossa ja Myyrmäen kirjastossa 3. – 26.11. tiistaisin, keskiviikkoisin ja torstaisin klo 17.00 – 20.00.** Tarjolla Kohinoissa on pien-

tä välipalaa ja virvokkeita. Olemme suunnitelleet illat eri ikäryhmille: **7.-9.lk**, **5.-6.lk**, **3.-4.lk** ja **esi - 2.lk**. Jokaiselle ikäryhmälle on varattu kolme iltaa.

1.3 Ilmoittautuminen?

Ilmoittautuminen **on auki** osoitteessa <http://kodu.fi/index.php/tapahtumat>! Ainoastaan tapahtumasivuilla tehdyt ilmoittautumiset lasketaan. Ilmoittauduthan pikaisesti teille sopivimpaan päivään, jotta pääsette varmasti mukaan. Syksyllä 2014 järjestetyt tapahtumat täyttyivät jo ensimmäisten minuuttien aikana, joten olehan nopea!!

Lisäinfoa saat sähköpostilla info@kodu.fi tai osoitteesta kodu.fi

Mitä tarvitset mukaan:

- oma Windows-tietokone tarvikkeineen virtajohto ja hiiri halutessasi
- reipasta oppimisen halua ja tiimityöskentelyä

Nähdään Kohinoissa!

Syksyisin

terveisin,

KoduFinland -tiimi

Videot ja materiaalit

Oheisesta linkistä löydät opetusvideot KoduKohinat läpiviemiseen ja haastavampaan ohjelmointiopetukseen. Opetusvideon ilmoittautumislomakkeen luontiin. Ja graafista materiaalia KoduKohinat tapahtuman järjestämiseen.

<https://drive.google.com/folderview?id=0B3TI9KWEQuLEeIVMWW4ybFdRYIU&usp=sharing>