



Tapahtuman tuotantoprosessin kehittäminen – Case: Bit1 2019

Henri Riutta

OPINNÄYTETYÖ
Marraskuu 2019

Tietojenkäsittely
Pelituotanto

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittely
Pelituotanto

RIUTTA, HENRI:

Tapahtuman tuotantoprosessin kehittäminen – Case: Bit1 2019

Opinnäytetyö 61 sivua, joista liitteitä 8 sivua
Marraskuu 2019

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli tuottaa pelialan Bit1-tapahtuma osana Osaamisen Pelimerkit -hanketta ja kehittää tapahtuman tuotantoprosessia. Opinnäytetyön ensimmäinen tavoite oli tuottaa Bit1-tapahtuma Tampereella 7.-8.5.2019. Toinen tavoite oli tarjota kehitysehdotuksia tapahtuman tuotantoprosessille tuotannon aikana saadun kokemuksen ja tapahtumatuotantoon liittyvän aineiston perusteella.

Opinnäytetyön toiminnallinen osuus koostui Bit1-tapahtuman tuottamisesta ja tapahtuman tuotantoprosessin kehittämisestä. Teoreettinen osuus koostui kolmesta osasta. Ensiksi kerrottiin tapahtumatuotannon vaiheista läpikäydyn aineiston pohjalta. Toiseksi kerrottiin, miten Bit1-tapahtuman tuotanto sujui ja miten tapahtuma toteutettiin, samalla tarjoten kehitysehdotuksia tulevien tapahtumien tuotantoprosessille tehdyn tuotannon pohjalta. Kolmanneksi käsiteltiin läpi käydyn aineiston pohjalta saadut kehittämissuositukset tapahtuman tuotantoprosessille.

Tapahtuman tuotanto sujui hyvin ja tapahtuma oli onnistunut. Osallistujat olivat suurimmaksi osaksi tyytyväisiä tapahtumaan ja siitä saatuun hyötyyn. Tuotannon aikana kuitenkin ilmeni joitakin ongelmia, jotka käsiteltiin opinnäytetyön teoreettisessa osuudessa.

Opinnäytetyön tärkeimmät tulokset liittyvät hankintoihin, mainontaan ja tiedottamiseen, apulaisten rekrytointiin ja tuomareiden ja puhujien hankintaan. Tuotannon alussa hankintoihin liittyvät säännöt eivät olleet tiedossa, mikä aiheutti tuotannolle lisätyötä. Tapahtumaan ei saatu yrityksiä ja vierailijoita paikalle toivottua määrää, koska mainonta ja tiedotus ei mennyt niin hyvin, kuin olisi toivottu. Apulaisten rekrytoinnissa oli paljon epävarmuutta eikä apulaisten määrää ollut helppoa arvioida. Tuomareiden ja puhujien hankinnassa huomattiin olevan tärkeää käyttää Osaamisen Pelimerkit -hankkeen väen omia yhteyksiä, kuten myös tapahtumatiimin omia yhteyksiä.

Asiasanat: tapahtumatuotanto, tuotantoprosessin kehittäminen

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Business Information Systems
Game Production

RIUTTA, HENRI:
Improving the Production Process of an Event – Case: Bit1 2019

Bachelor's thesis 61 pages, appendices 8 pages
November 2019

The goal of this thesis was to produce a game industry event, Bit1, which is a part of the Chips For Game Skills project and to improve the event's production process. The first goal of this thesis was to produce the Bit1 event in Tampere on 7.-8.5.2019. The second goal was to provide improvement to the event's production process using the experience gained during the production of the event, and using the knowledge gained from event production material.

The operational part of this thesis consists of the production of the Bit1 event and improving the event's production process. The theoretical part consisted of three parts. First, the phases of event production were explained using the event production material. Secondly, the production of the Bit1 event was explained while also discussing how the production went. This also included giving suggestions for improvement for future events using the experience gained from the production of the Bit1 event. Thirdly, the suggestions for improvement gained from the event production material were reported and discussed.

The production of the event went well, and the event was a success. The attendees for the most part, were satisfied with the event and with the benefits it provided. Still, some problems did emerge during the production of the event, which were discussed in the theoretical part of the thesis.

This thesis' most important results concerned purchases, marketing and informing, recruiting help for the event, and acquiring judges and speakers. At the beginning of the event's production, the rules for purchases were not clear, which resulted in additional work for the production of the event. The number of companies and visitors was smaller than was hoped, because marketing and informing was not carried out as well as was hoped. Recruitment of helpers for the event caused uncertainty and it was not easy to estimate the number of helpers needed. It was noticed that when recruiting judges and speakers, it was important to use the connections of people in the Chips For Game Skills project, as well as the contacts of the event's team.

Key words: event production, improving the production process

SISÄLLYS	
1	JOHDANTO 6
2	OPINNÄYTETYÖN TAUSTA 7
2.1	Kokemukset projekteista ja niiden hallinnasta 7
2.2	Projektimanagerina TAMK Games Academylla 8
2.3	Mikä on Bit1? 11
2.4	Bit1 - Päätapahtuma 12
3	TAPAHTUMATUOTTAMINEN 13
3.1	Yleistä tapahtumatuotannosta 13
3.2	Tapahtumatuotannon vaiheet 13
3.2.1	Tutkinta 13
3.2.2	Design 14
3.2.3	Suunnittelu 15
3.2.4	Koordinointi 16
3.2.5	Arviointi 16
4	BIT1-TAPAHTUMAN TUOTTAMINEN 18
4.1	Aloitus 18
4.2	Tapahtumapaikan valitseminen 19
4.3	Tuomarit 21
4.4	Ruokapaikat 22
4.5	Juontaja 24
4.6	Apulaiset ja heidän ohjeistus 25
4.7	Tekniikka 26
4.7.1	Puistotornin tekniikka 26
4.7.2	Pelitestauspisteiden laitteet 28
4.7.3	Striimauslaitteisto ja internet-yhteys 30
4.8	Tapahtumasta tiedottaminen ja yritysten paikalle saanti 31
4.9	Tapahtumatuotannon yhteenveto 32
5	TEHDYN TUOTANNON ANALYSOINTI JA KEHITTÄMISEHDOTUKSET 34
5.1	Aineistosta saadun tiedon läpikäyntiä 34
5.2	Aloitus 34
5.3	Tapahtumapaikan valinta 35
5.4	Ruokapaikkojen valinta 38
5.5	Apulaisten hankinta ja ohjeistus 38
5.6	Aikataulutus 41
5.7	Tekniikan hankinta ja toteutus 42
5.8	Tiedottaminen ja yritysten paikalle saanti 44
5.9	Muut asiat 46

6 POHDINTA	49
LÄHTEET	53
LIITTEET.....	54
Liite 1. Tapahtuman henkilökunnan sisäinen aikataulu	54
Liite 2. Tapahtuman apulaisten oma aikataulu	58
Liite 3. Palautekyselyt	60

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön aiheena oli tuottaa Osaamisen Pelimerkit-hankkeen osana oleva pelialan Bit1-tapahtuma ja kehittää tapahtuman tuotantoprosessia tapahtuman tuotannon jälkeen. Bit1-tapahtuman tuotanto aloitettiin 1.10.2018 ja tapahtuma järjestettiin 7.-8.5.2019.

Tavoitteena oli saada konkreettisia kehitysehdotuksia tehtyyn tuotantoon tulevia Bit1-tapahtumia varten ja saada aineistoon pohjautuvaa varmennusta tuotannon aikana tehdyille asioille. Työn tuloksena syntyy neuvoja ja ohjeita Bit1-tapahtuman tuotantoprosessille, joiden avulla tapahtuman tuotanto olisi helpompaa tulevaisuudessa.

Opinnäytetyössä käydään läpi tapahtumatuottamisen vaiheet ja työn tekijän tausta liittyen projektihallintaan ja tuotantoon. Tutkimusmenetelmänä oli teoriapohjainen tutkimus tapahtumatuotantoon ja sen käytäntöihin liittyen ja toiminnallisena osuutena tapahtuman tuottaminen ja tuotantoprosessin kehittäminen.

Bit1-tapahtuma tuotettiin onnistuneesti ja se meni hyvin. Tapahtumaan ei saatu toivottua määrää osallistujia mutta yleisöä oli kuitenkin riittävästi. Tapahtuman tuotannon aikana tapahtuneet ongelmatilanteet käydään läpi ja niille annetaan kehitysehdotuksia kirjoittajan kokemusten ja tapahtumatuotantoon liittyvän aineiston pohjalta. Tapahtumatuotannon aikana huomatu hyvät käytänteet ja toimintatavat käydään myös läpi ja niihin annetaan ehdotuksia ja varmennusta aineiston pohjalta.

2 OPINNÄYTETYÖN TAUSTA

2.1 Kokemukset projekteista ja niiden hallinnasta

Oikea ensikosketukseni projekteihin oli toisena opiskeluvuotena TAMKissa, jolloin aloitin pelituotannon opinnot suuntauduttuani sinne. Ensimmäisenä syyslukukautena aloimme tehdä 2D-peliprojektia neljän hengen tiimissä. Projekti aloitettiin melkein heti kun syyslukukausi alkoi ja se kesti vuoden loppuun asti.

Projektin aikana käytimme Trelloa projektinhallintaa varten, minkä kautta saatiin lisäkokemusta projektinhallinnasta ja siihen liittyvistä työkaluista. Trello on selainpohjainen projektinhallintatyökalu.

Projektinhallintaa olin jo tässä vaiheessa opiskellut yhden kurssin verran ensimmäisenä opiskeluvuoteni. Kurssilla käytiin läpi eri tapoja ja työkaluja hallita projekteja. Kurssilla käytiin erityisen hyvin läpi eri projektimallit.

Ensimmäisen 2D-peliprojektin jälkeen aloitimme toisen peliprojektin, joka vuorostaan oli 3D-peliprojekti. Tämä kesti koko kevätlukukauden. Tästä projektista tosin jouduin jättäytymään pois henkilökohtaisista syistä ennen projektin puoliväliä. Tästä syystä kokemusta ei kokonaisuudessaan kertynyt yhtä paljon kuin edellisestä projektista. Lyhyemmästä osallistumisesta huolimatta sain todella hyödyllistä kokemusta erityisesti pelien laajuuteen liittyen. Peli-ideamme oli ylhäältäpäin kuvattu reaaliaikainen strategiapeli, jossa olisi monta elintärkeää pelimekaniikkaa, kuten myös lukuisia yksikkötyyppejä ja vihollisia. Pelin laajuus oli huomattavasti liian iso tiimille. Pelin kehityksen aikana jouduimme jättämään pois lukuisia mekaniikkoja ja ominaisuuksia, kuten myös yksikkö -ja vihollistyypppejä. Opimme monta asiaa pelin laajuuden kurissa pitämisestä.

2.2 Projektinmanagerina TAMK Games Academylla

Kolmantena opiskeluvuotena aloin toimia projektinmanagerina TAMKin Games Academylla 2016-vuosikurssin opiskelijoiden peliprojekteissa. Toimin projektinmanagerina vastaavanlaisissa projekteissa, kuin missä itse olin mukana edellisenä vuotena, eli 2D -ja 3D-peliprojektit. Tämän tehtävän vastaanottaminen tapahtui sen jälkeen, kun huomasin, että ohjelmointi ei ehkä olekaan minulle sovelias. Opettajien avustuksella keksittiin minulle ns. oma suuntautuminen TAMKin Games Academylla. Suuntauduin pelituotantoon ja projektinhallintaan.

Ensimmäisessä hallitsemassani projektissa oli mukana 10 opiskelijatiimiä. Projektit aloitettiin luomalla tiimit, jonka jälkeen kukin tiimi lähti ideoimaan 2D-peliä. Projektin alussa esittelin itseni tiimeille ja kerroin, miten projektinhallinta tullaan hoitamaan. Kerroin, että tulen näkemään kunkin tiimin kerran viikossa TAMKin Games Academylla ja näissä tapaamisissa käydään läpi mitä tiimit olivat ottaneet tehtäväkseen edellisen viikon aikana, mitä he olivat saaneet tehtyä ja mitä he aikovat tehdä tulevalla viikolla. Tapaamiset tulitaisiin pitämään fyysisen paperitaulun luona, joka toimisi projektinhallintatyökaluna tiimeille. Ensimmäinen projektipäivä aloitettiin antamalla tiimeille tehtäväksi keksiä heidän pelilleen idea ja purkaa kyseinen idea mahdollisimman pieniksi yksittäisiksi tehtäviksi tulevaa projektinhallintaa varten.

Projekti lähti kunnolla käyntiin luomalla kullekin tiimille fyysinen paperitaulu, johon oltiin jo valmiiksi merkattu kolme saraketta: "To do", "Doing" ja "Done". Suomennettuna: "Tekemättä", "Työn alla" ja "Tehty". Nämä kolme saraketta olivat elintärkeitä projektinhallintaa varten. Kuhunkin sarakkeeseen laitettiin post-it-lappuja, joissa luki jokin peliin tehtävä asia. Tiimit itse miettivät, mitä heidän olisi hyvä tehdä, paljonko tekemistä he ottaisivat viikoittain ja kuka tekisi minkäkin tehtävän. Näin pelin tekemiseen vaadittava iso kokonaisuus saatiin purettua pieniksi osiksi, joidenka tekemistä ja edistymistä oli helppo seurata. Ideana oli hoitaa projektinhallintaa ottamalla vaikutteita projektinhallintatavoista scrumista ja kanbanista. Niinpä projektia varten sovittiin viikon mittaiset työpajat tiimeille, eli sprintit.

Kukin tiimi sai itse päättää miten he käyttävät post-it-lappuja. Jotkin tiimit värikoodasivat tehtävät kategorian mukaan, esimerkiksi keltainen lappu saattoi tarkoittaa

pelin grafiikkaan liittyvää tehtävää ja sininen lappu saattoi tarkoittaa pelin ohjelmoimiseen liittyvää tehtävää. Toiset tiimit värikoodasivat laput tekijän mukaan, jolloin jokaisella tiimin jäsenellä oli oman värinen lappu. Lappuihin kirjoitettiin tehtävän nimi ja se laitettiin taululle sille sopivaan kohtaan.

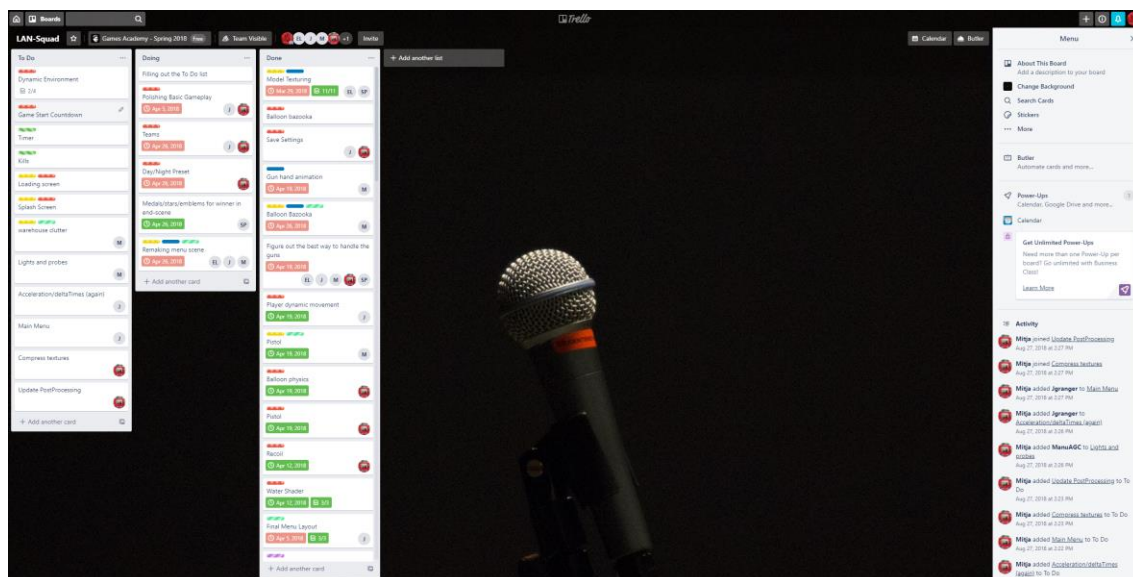
Tapaamissa neuvoin tiimejä parhaani mukaan. Tiimeille annettiin ohjeita ja hyviä käytäntöjä siitä, mistä olisi hyvä aloittaa ja mitä asioita tulisi priorisoida pelinkehityksessä. Tärkein asia oli keskittyä aluksi pelkästään pelin ydinmekaniikkojen luomiseen ja minimaalisen graafisen materiaalin tekemiseen. Tiimeille selitettiin, kuinka projektin lopuksi on parempi olla toimiva peli, jossa on yksi pelattava taso, kuin keskeneräinen peli, jossa on monta keskeneräistä tasoa. Tiimejä muistutettiin myös melkein joka kerta siitä, kuinka pelin suunniteltu laajuus on todella helposti liian suuri. Useimpien tiimien pelin laajuus oli aluksi liian iso, tästä syystä heitä muistuteltiin siitä. Tiedettiin myös, että tiimit eivät välttämättä uskoisi tätä suoraan, vaan heidän täytyisi itse kokea tämä asia. Näin kävikin monen tiimin kanssa. Useat tiimit pienensivät pelinsä laajuutta projektin aikana ja jotkut tiimit jopa vaihtoivat peli-ideansa kokonaan johonkin toiseen, todettuaan nykyisen idean liian isoksi toteuttamista varten.

Tapaamisten yksi tärkeimmistä ideoista oli tietyllä tavalla valvoa tiimejä. Jos jokin tehtävä oltiin laitettu ”Doing”-sarakkeeseen taululla, eikä sitä oltu tehty seuraavaan tapaamiseen mennessä, niin asiasta keskusteltiin ja pyrittiin välttämään saman tapahtumista uudestaan. Tiimeiltä kyseltiin: ”Miksi tätä ei tehty, vaikka se oli ”Doing”-sarakkeessa?”. Jotkut tiimit ottivat liikaa tekemistä viikoittain, mistä heitä aina muistutettiin ja varmistettiin, että saavatko he tehtyä sovitut asiat seuraavaa tapaamista varten. Mitä pidemmälle projektissa päästiin, niin sitä paremmin pystyttiin antamaan tiimeille henkilökohtaisempia neuvoja. Tiimien jäsenistä opittiin ihan hyvin, kuka yleensä tekee sen verran tehtäviä kuin on sovittu ja kuka ei.

Projektinhallinnan yksi tavoitteista oli myös varmistaa, että tiimien pelit olisivat mahdollisimman valmiita projektin lopuksi. Tämä onnistui vähintään aika hyvin. Paperitaulun ja post-it-lappujen avulla tiimien oli helppo seurata, mitä heillä olisi vielä tehtävänä kokonaisuudessaan. Tämän pohjalta oli helpompi nähdä, mihin asioihin todennäköisesti ei riittäisi aika.

Projektin päätteeksi kerättiin palautteet kaikkien tiimien jäseniltä. Palautelomakkeiden täyttö oli pakollinen, jos tiimiläiset halusivat saada arvosanansa projektista. Näin varmistettiin ihmisten vastaaminen palautekyselyyn. Kyselyt tosin piti jättää minulle sähköisesti nimellisenä, jotta pystyin välittämään opettajille, ketkä olivat täyttäneet palautelomakkeen ja ketkä eivät. Kuitenkin, ennen palautelomakkeista kertomista, tiimeille selitettiin, kuinka heiltä toivottiin rehellistä palautetta. Kaikille kerrottiin, että kestan negatiivisenkin palautteen ja haluan tietää kaiken hyvän ja huonon projektihallinnastani, jotta pystyisin kehittämään sitä seuraavan lukukauden 3D-peliprojektia varten. Palautteen antamisen tärkeyttä painotettiin parhaiten mainitsemalla annetun palautteen vaikuttavan seuraavan projektin projektinhallintaan. Mainittiin tietenkin myös se, ettei palautteella ole vaikutusta tiimiläisten arvosanoihin, sillä muuten joku saattaisi pelätä annetun palautteen vaikuttavan arvosanaan. Vastanneista 90,2% piti projektinhallintaa onnistuneena ja koki sen edes jotenkin hyödylliseksi. Palautteet käytiin myös anonyymisti läpi ennen seuraavan projektin alkua tiimiläisten kesken, jonka aikana kerrottiin, mitä muutoksia projektinhallintaan tehtäisiin annetun palautteen pohjalta.

Kevätlukukauden 3D-peliprojekti menikin muuten samalla kaavalla, kuin edellinen projekti, mutta fyysinen paperitaulu oli poissa. Olimme hankkineet tietokoneen, hiiren, näppäimistön ja ison television projektinhallintaa varten. Projektinhallintatyökaluna toimisi nyt Trello (kuva 1), jonne kullekin tiimille luotiin oma projektinhallintataulu. Muita muutoksia oli tiimiläisten läsnäolojen seuraaminen viikoittaisissa tapaamisissa, opettajilta enemmän palautetta pelin kehityksen aikana, minulta enemmän palautetta ja apua tiimeille ja kommunikaation painottamista tiimiläisten välillä. Tämä 3D-peliprojekti meni paremmin, kuin edellinen 2D-peliprojekti. Projektin jälkeen saatujen palautteiden perusteella 94,5% vastanneista piti projektinhallintaani hyödyllisenä.



KUVA 1. Käytössä ollut Trello-taulu

2.3 Mikä on Bit1?

Bit1 on pelialan kilpailu -ja verkostoitumistapahtuma. Tapahtuma järjestettiin ensimmäistä kertaa Helsingissä toukokuussa 2018. Tapahtuma on osa Osaamisen Pelimerkit-hanketta, jonka tavoitteena on edistää pelialalle työllistymistä Suomessa.

Tapahtuma järjestettiin toisen kerran Tampereella toukokuussa 2019, jonka tuottajana toimin. TAMKin pelituotannon opettaja Toni Pippola kysyi minua vuoden 2019 Bit1:n tuottajaksi keväällä 2018. Otin työn mielelläni vastaan. Tulevaa työtä varten kävin vierailmassa vuoden 2018 Bit1-tapahtumassa ensimmäisenä tapahtumapäivänä. Tavoitteena oli saada lisätietoja ja konkreettinen kuva tapahtumasta seuraavan vuoden tapahtuman tuotantoa varten.

Bit1:n tavoitteena on tuoda pelialan uusia osaajia ja pelialan ammattilaisia saman katon alle. Tapahtumaan osallistuu 12 opiskelijatiimiä. Kukin tiimi on päässyt läpi jonkin tapahtuman neljän pääkaupungin esikarsintakilpailusta, nimeltään PreBit. Tapahtuman pääkaupungit ovat Helsinki, Oulu, Tampere ja Turku. Jokaisen tiimin tulee koostua vähintään 50% opiskelijoista, mutta heidän kaikkien ei välttämättä tarvitse asua missään tapahtuman neljästä pääkaupungista. Näin mahdollistetaan laajempi osallistuminen esikarsintakilpailuihin. Kukin kaupungin

omassa PreBitissä tiimit pitchaavat ja testauttavat pelinsä tuomaristolle, joka koostuu pelialan ammattilaisista. Jokaisesta neljästä PreBitistä pääsee kolme joukkuetta eteenpäin päätapahtumaan, yhteensä 12 tiimiä.

2.4 Bit1 - Päätapahtuma

Päätapahtuma koostuu kahdesta päivästä. Ensimmäinen päivä on vain kilpaileville tiimeille, tuomareille ja kutsutuille vieraille. Toinen päivä on avoin päivä, jolloin tapahtumaan pääsee vierailemaan ilmoittautumalla etukäteen käyttäen tapahtuman virallista e-lomaketta. Tietysti ilmoittautumattomia henkilöitä ei käännytetä pois tapahtumasta, kunhan he ilmoittautuvat tapahtuman kirjautumis pisteellä.

Ensimmäisenä päivänä kilpailevat tiimit pitchaavat pelinsä tuomareille ja muulle yleisölle. Pitchaukset suoratoistetaan tapahtuman Facebook-sivulle. Pitchauksien jälkeen on pelitestauksen vuoro, jolloin tuomarit ja muu yleisö pääsee testaamaan kilpailevien tiimien pelejä. Päivä päättyy rentoon illanviettoon valitussa ravintolassa ruuan ja juoman merkeissä.

Toisena päivänä vuorossa on useita puheenvuoroja tapahtuman tuomareilta ja kilpailevien tiimien pelien testausta. Paikalle pyydetään myös yrityksiä ja joitakin muita puhujia. Päivä päättyy kolmen parhaan pelin valitsemiseen, myös yleisön suosikkipeli valitaan äänestyksellä.

Kolmen parhaan pelin tiimit saavat palkinnoksi matkastipendit Finnish Game Day ja White Nights -konferensseihin, jotka järjestetään Pietarissa. Voittajatiimien jäsenille annetaan lisäksi palkinnoksi peliaiheisia oheislaitteita, kuten hiiriä, näppäimistöjä tai kuulokkeita.

Vuoden 2019 Bit1:n voittajatiimit pääsivät myös esittelemään pelinsä julkaisija Playstackille heidän tiloissaan Helsingissä. Tämän kautta tiimeillä on mahdollisuus saada julkaisija pelillensä.

3 TAPAHTUMATUOTTAMINEN

3.1 Yleistä tapahtumatuotannosta

Tapahtuman tuottaminen tulisi aloittaa kysymällä neljä kysymystä: mitä, missä, milloin ja miksi. Kysymyksiin saatavien vastauksien avulla on tarkoitus saada varattua sopivanlainen tapahtumapaikka, sopia tapahtuman budjetista ja määrittää kohdeyleisö ja tapahtuman tarkoitus. Tapahtumatilaa varatessa tulee ottaa huomioon esteettömyys. (Tapahtuman järjestäjän ABC n.d.).

Tapahtuman suunnittelun aikana olisi hyvä jakaa tarvittavat työtehtävät tapahtuman tiimin kesken, siten, että kaikilla olisi suurin piirtein sama määrä töitä. (Tapahtuman järjestäjän ABC n.d.).

3.2 Tapahtumatuotannon vaiheet

3.2.1 Tutkinta

Useimmat tapahtumat alkavat idean kautta. Jollakin henkilöllä on halu ja suurpiirteinen idea järjestää tapahtuma. Tutkinta on ensimmäinen vaihe, jonka avulla tapahtuman idea muuttuu konkreettiseksi. Tutkinnan aikana etsitään tietoa tapahtuman järjestämistä varten ja se aloittaa kaiken etenemisen tapahtuman järjestämiseksi. Asiakkaiden ja toimeksiantajien toiveiden ja tarpeiden, ja niiden käyttökelpoisuuden ymmärtämisen avulla tapahtumatuottajalla on parempi mahdollisuus tuottaa juuri toivotunlainen tapahtuma. (Sven Damm 2012, 27.)

Odotuksien, tarpeiden ja toiveiden tutkiminen on korostettu lukuisten lähteiden kautta, kuten tiedotus -ja suhdetoiminnan ammattilaiset ja markkinoinnin ammattilaiset. Ensimmäisen yleisen käyttökelpoisuusanalyysin ja tapahtuman idean tutkinnan jälkeen tapahtumaprojektille luodaan suunnitelma, jonka kautta saadaan ymmärrys tapahtuman käyttökelpoisuudesta, eli onko se mahdollista tuottaa saa-

tavilla olevilla resursseilla. Tapahtumaprojektin suunnitelma tunnistaa kohderyhmät, asettaa saavutettavia päämääriä, tunnistaa markkinointistrategioita ja antaa rakenteen tapahtuman suunnittelutiimille. (Damm 2012, 27–28.)

3.2.2 Design

Design keskittyy tapahtuman luoviin osiin ja sitä täytyy lähestyä eri tavalla, kuin tutkintavaihetta, sillä luovat asiat eivät ole staattisia eikä ennalta-arvattavia. Design on luova prosessi, joka tekee tapahtumasta erilaisen, kuin edellisistä tapahtumista. Design tekee tapahtumasta ainutlaatuisen, minkä vuoksi suunnittelu vaatiikin paljon inspiraatiota ja ideoita lukuisista lähteistä. Tapahtumatuottajan on tärkeää tukea ja korostaa tapahtuman tiimiltä tulevia ideoita. Suunnitteluvaiheessa on todella tärkeää pitää aivoriihiä tapahtumatiimin kanssa, mikä on hyvä työkalu ideoiden tunnistamiseen, joka on tärkeää erinomaisen tapahtuman luomiseksi. (Damm 2012, 28.)

Tapahtuman ydintarkoitus tulee olla selkeä ja se tulee olla keskustelun keskipiste. On myös tärkeää luoda sopiva ympäristö, jotta tapahtuman tiimi pystyy työskentelemään luovasti. Tapahtuman tiimin kanssa onnistuneiden design-tapaamisten johtamista varten tarvitaan paljon kokemusta. Näiden luovien tapaamisten jälkeen on tärkeää luoda jonkinlainen rakenne keksityille ideoille ja vertailla niitä tapahtuman tavoitteiden ja vaatimusten kanssa. (Damm 2012, 28.)

Käyttökelpoisuuden vuoksi tapahtuman jokainen osa tulee tarkastaa rahoituksen, henkilöstön ja poliittisten vaikutusten kannalta, tarkoittaen soveltuuko tapahtuman kukin osa näihin rajoitteisiin. Riippuen tapahtumasta nämä voivat olla hyvin erilaisia muihin tapahtumiin verrattuna, sillä kyseessä oleva tapahtuma saattaa esimerkiksi luottaa vapaaehtoistyöntekijöihin tai ammattilaisiin. Tapahtuman tiimissä olevien ihmisten vahvuuksien ja heikkouksien määrittäminen on myös tärkeä asia, sillä tapahtuman tiimiläisten tulee pystyä työskentelemään yhdessä tehokkaasti. (Damm 2012, 29.)

3.2.3 Suunnittelu

Suunnitteluvaiheessa kahden edellisen vaiheen työt alkavat muodostua konkreettisiksi. Tässä vaiheessa edellisten vaiheiden asiat konkretisoidaan ja ne muokataan asiakkaan tahtojen mukaisiksi. Hyvällä ja tarkalla tutkinnalla ja sopivalla design-vaiheella suunnitteluvaiheessa voidaan keskittyä kaiken tähän mennessä tehdyn yhteen tuomiseksi. Suunnitteluvaiheessa voi ilmentyä ongelmia edellisten vaiheiden pohjalta, joka pakottaa tapahtumatuottajan uudelleenajattelemaan tutkinnan ja design-vaiheen, joka voi tarkoittaa tuplasti töitä. (Damm 2012, 29.)

Edellisten vaiheiden tuloksista ja vaatimuksista riippuen tapahtuman tiimi laiteaan pystyyn tässä vaiheessa. Isoissa tapahtumissa tiiminrakennusopetusta voidaan sisällyttää tähän vaiheeseen. Erityisesti jättitapahtumat jakavat tapahtuman pienempiin projekteihin tiimejä varten, toisin sanoen tapahtuma pilkotaan pienemmiksi tehtäviksi ja tietyt tehtävät määrätään tietyille tiimeille. (Damm 2012, 29.)

Suunnitteluvaiheessa on kaksi päävaihetta: aika ja tila. Ajalla tarkoitetaan sitä aikaa, mikä tapahtumatuottajalla on, kunnes tapahtuman tulisi alkaa. Useimmiten tapahtuman ajankohta on etukäteen päätetty ja tapahtumatuottajan tulee järjestää tapahtuma siihen mennessä. Joskus tapahtumatuottaja voi vaikuttaa tapahtuman ajankohtaan, jotta se sopisi esimerkiksi paremmin tapahtuman aikataulun tai sään kanssa. Näissä tapauksissa parempi ajankohta tapahtumalle vaikuttaa suoraan tapahtuman kuluihin. (Damm 2012, 30.)

Ajalla tarkoitetaan myös itse tapahtumatuottajan aikaa, onko tapahtumatuottajalla aikaa tuottaa tapahtumaa ja jos on, niin kuinka paljon? Jos tapahtumatuottaja työskentelee useiden tapahtumien parissa, tulee hänen määrittää riittääkö hänellä aika tarvittuun työhön. Tapahtumatiimin käyttämä aika tutkintaan ja designiin tulee tasapainottaa ammatillisen laadun kanssa, mitä tapahtumatuottaja haluaa tuoda esille. Toisin sanoen, niiden tulee vastata toisiaan. Jos tapahtuman lopputuloksesta halutaan laadukas ja ammatillinen, tulee tutkintaan ja designiin käyttää sopiva määrä aika. (Damm 2012, 30.)

Tapahtumapaikkaa valittaessa tulisi ottaa huomioon useita asioita, ennen tapahtumapaikan varaamista tapahtumaa varten, kuten pysäköinti, sisustus ja tunnelma. Tunnelma voi olla erittäin tärkeä ominaisuus tapahtumapaikalle, sillä oikeanlaisen tunnelman omaava tapahtumapaikka ei vaadi niin paljoa aikaa tapahtuman rakentamista varten. (Damm 2012, 30.)

3.2.4 Koordinointi

Koordinointivaiheessa tapahtuma järjestetään. Tässä vaiheessa edellisten vaiheiden työn tulos tulee esille. Tapahtumatiimin tekemät valmistelut ja suunnittelut joutuvat testiin, jonka aikana painotetaan lyhytaikaisten ongelmien ratkaisua, jotta tapahtuma jatkuisi eteenpäin mahdollisimman sulavasti. Tarkoittaen, että taustatyö on jo tehty ja nyt on aika keskittyä itse tapahtumaan ja siellä mahdollisten ilmenevien ongelmien ratkaisuun. (Damm 2012, 30.)

Koordinointivaihe alkaa tapahtuman kenraaliharjoituksilla, joka toimii viimeisenä testinä edellisten vaiheiden tuotoksiin. Kenraaliharjoitukset antavat tapahtumatuottajalle mahdollisuuden testata hänen järjestelyään ja löytää uusia haasteita/ongelmia, jotka olivat päässeet unohtumaan tai niitä ei oltu aiemmin älytty ollenkaan. (Damm 2012, 31.)

Isoin ongelma tapahtumatuottajalle ennen tapahtumaa ja tapahtuman aikana on henkilökunta. Erityisesti isoissa tapahtumissa tapahtumatuottaja ei pysty valvomaan jokaista yksityiskohtaa, vaan hänen täytyy pilkkoa ja delegoida tehtäviä sopiville henkilöille. (Damm 2012, 31.)

3.2.5 Arviointi

Arviointivaihe voi olla todella arvokas tuleville tapahtumille. Arviointi on prosessi, joka muuttuu tapahtuman ja siinä mukana olevien ihmisten kanssa. Joissakin tapahtumissa se voi olla lyhyt keskustelu, kun taas toisissa tapahtumissa se voi olla syvälinen analyysi, jossa katsotaan erityisesti mitkä asiat vaikuttavat tulevaisuuden tapahtumiin. Hyvä arviointi alkaa aina osallistujien palautteilla, jonka pohjalta

arvioinnit yleensä tehdään. Toinen hyvä keino saada tietoa osallistujien tyytyväisyydestä tapahtumaan on katsoja, jonka tehtävänä on seurata tapahtumaa muistilistaa apuna käyttäen ja tarjoten lisäkommentteja. (Damm 2012, 31.)

Suhteellisen uusi ja tehokas tapa tapahtuman arvioimiseen, on kerätä palautetta ennen tapahtumaa ja tapahtuman jälkeen, ja vertailla saatuja palautteita keskenään. Näin saadaan selville eroavaisuudet tapahtuman odotuksista itse tapahtumaan. On myös suositeltavaa hakea palautetta tapahtuman aikana ja pysyä lähellä kävijöitä. Tätä kautta tapahtumatuottaja voi saada välitöntä tietoa osallistujien tyytyväisyydestä tapahtumaan, jonka kautta tapahtumaa voidaan muokata parempaan kävijätyytyväisyyteen pyrkien. (Damm 2012, 31.)

4 BIT1-TAPAHTUMAN TUOTTAMINEN

4.1 Aloitus

Tapahtuman tuottaminen aloitettiin käymällä läpi edellisen tapahtuman tietoja ja tiedostoja Osaamisen Pelimerkit-hankkeen Google Drivestä. Tavoitteena oli saada ensimmäiseksi käsitys tapahtumapaikan vaatimuksista, millainen paikka kävisi tapahtumalle. Onneksi olin ollut käymässä ensimmäisen Bit1-tapahtuman ensimmäisenä päivänä ja olin päässyt näkemään millainen tapahtuma oli.

Budjettiin perehdyttiin heti alussa, niin hyvin kuin mahdollista, jotta pystyttiin arvioimaan, paljonko tapahtumapaikkaa varten budjetista pystyttiin varaamaan. Budjettiin liittyen jouduttiin etenemään arvioiden perusteella, mitkä saatiin tehtyä edellisen vuoden tapahtuman dokumentaation pohjalta. Isona erona edelliseen vuoteen oli kuitenkin huomattavasti pienempi budjetti. Tämä toi tuotantoon omat haasteensa ja joistakin asioista jouduttiin tekemään kompromisseja.

Ensimmäisenä lähdettiin etsimään sopivia tapahtumapaikkaehdokkaita. Ajattelin, että oli järkevää ensiksi saada lyötyä tapahtumapaikka lukkoon, ennen kuin lähdetään tekemään mitään muita isompia asioita tapahtumaa varten. Tapahtumapaikan lukkoon lyömisen kautta saadaan lopullinen päivämäärä itse tapahtuman sijainnin lisäksi, jonka jälkeen esimerkiksi tuomareiden kysely tapahtumaan oli mahdollista. Tietysti tuomareita olisi voinut kysellä jo aiemmin, mutta näissä kyselyissä ei olisi voitu kertoa tapahtumapaikan sijaintia enkä ajankohtaa.

Sopivia paikkoja onneksi löytyi ihan hyvin. Pidin tärkeimpinä asioina tapahtumapaikan kokoa ja sijaintia etsiessäni ehdokkaita. Pian aloinkin soitella paikkoihin ja sopia niissä käyntejä. Alustavat paikkaehdokkaat olivat Kokouskeskus Puistotorni, Kuivaamo, Pakkahuone, Olympiakortteli ja Tampere-talo.

Päätettiin tehdä Trello-taulun tuottamista varten, mitä käytettiin alussa hyvin paljon. Sinne merkittiin muun muassa kaikkien tapahtumapaikkaehdokkaiden tiedot. Taulun käyttö väheni tuotannon alun jälkeen mutta loppua kohden sitä alet-

tiin taas käyttää enemmän. Jälkeenpäin katsottuna suosittelisin käyttämään Trelloa tai jotain vastaavaa työkalua koko tuotannon ajan, tuotantoprosessin helpottamiseksi.

Tuotannon aikana yritin parhaani mukaan hoitaa yhden asian kerrallaan. Ajattelin, että näin helpotan omaa työtäni ja vielä tekemättömistä asioista on helpompi olla perillä. Tuotannon aloitus perehtymällä edelliseen tapahtumaan ja tapahtumapaikan etsiminen ja lukkoon lyöminen on toimiva toimintatapa tulevaisuudessakin.

4.2 Tapahtumapaikan valitseminen

Tapahtumapaikan lukkoon lyömisessä kesti valitettavan kauan. Syynä tälle oli TAMKin säännöt hankintoihin, joista ei tiedetty. Oltiin menty aika pitkälle tiedusteluissa ja yhteydenotoissa tapahtumapaikkaehdokkaisiin, kun selvisi, että jouduttaisiin tekemään monet jo tehdyt asiat uudestaan. Nämä TAMKin säännöt tulivat täysin yllätyksenä, jotka selvisivät, kun kyseltiin TAMKin hankintaosastolta apua tapahtumapaikan valitsemisen prosessiin liittyen. Tässä vaiheessa oltiin kysely tarjouksia omatoimisesti tapahtumapaikkaehdokkailta ja luotu hintavertailutaulukko edellisen vuoden dokumenttien pohjalta.

Saatiin tietää, että tulisi tehdä TAMKin tarjouspyyntöpohjaa käyttäen virallisempi tarjouspyyntökierros samoihin paikkoihin, mihin oltiin oltu jo yhteydessä. Tosin tähän mennessä oltiin jo suljettu pois Tampere-talo ja Pakkahuone näiden paikkojen hintojen perusteella. Kyseisiin paikkoihin ei laitettu virallista tarjouspyyntöä jälleenpäin.

Lähdettiin tekemään virallista tarjouspyyntöä TAMKin hankintaoston avustuksella. Tämän prosessin aikana oli paljon edestakaisin-liikettä. Tehtiin versio tarjouspyynnöstä ja lähetettiin se hyväksyttäväksi hankintaosastolle. Tämän jälkeen lähetetty versio tuli takaisin muutoksien kera, jonka jälkeen tehtiin vielä lisää muutoksia ja lisäyksiä, jonka jälkeen lähetettiin taas päivitetty versio takaisin hankintaosastolle ja tämä prosessi toistui useampaan kertaan.

Valmis virallinen tarjouspyyntö laitettiin uudestaan Kokouskeskus Puistotornille ja Kuivaamolle, kuten myös Sokos Hotels Tampere Ilvekselle ja Sokos Hotels Tampere Tornille. Tarjouspyynnössä pyydettiin tarjoustapahtumatilan lisäksi muun muassa tuoleille, pöydille ja kaikelle tarvittavalle tekniikalle. Hankinnan sääntönä oli kysyä vähintään kolmelta paikalta tarjous virallisella tarjouspyynnöllä, mutta tämä tarjouspyyntö lähetettiin yhteensä neljälle paikalle. Tässä tarjouspyynnössä pyydettiin myös tarjoustapahtumasta cateringistä takahuoneeseen ja toisen päivän lounasta varten. Tästä huolimatta jouduimme vertaamaan tarjouksia pelkästään tapahtumapaikan, huonekalujen, tekniikan ja teknisen tuen hinnalla. Syynä tälle oli Puistotornin huomattavasti halvin tilavuokra, mutta todella kallis catering. Päätimme tehdä ruokailuista erillisen tarjouspyyntökierroksen myöhemmin ja valita nyt vain tapahtumapaikan ja teknisen tuen.

Tarjoukset tulivat Puistotornilta ja Kuivaamolta määräaikaan mennessä, Sokos Hotels Tampere Ilveksen ja Tornin tarjoukset saapuivat määräajan jälkeen, minkä vuoksi niitä ei huomioitu vertailussa. Saaduista tarjouksista halvin oli Puistotorni, minkä vuoksi valitsimme sen. Hinta tärkeimpänä valintakriteerinä oli rahoittajan ohje.

Tästä kaikesta jäi käteen se, että olisi pitänyt tietää TAMKin säännöistä heti alussa. Tämä ei ole kenenkään muun vika kuin itseni, mutta en osannut edes ajatella, että tähän olisi TAMKilla omat tarkat säännöt. Joka tapauksessa tapahtumapaikkojen etsintä ja valinta olisi voinut mennä huomattavasti paremmin ja nopeammin.

Seuraavaa tapahtumaa tuottaessa olisi hyvä heti alussa olla täysin perillä hankintaan liittyvistä säännöistä, ennen kuin lähtee tekemään mitään sen enempää, kuin kartoittamaan tapahtumapaikkaehdokkaita. Aloittaa prosessin ottamalla selvää siitä, miten prosessi täytyy tehdä ja varmistaa, että ymmärtää sen täysin. Sen jälkeen lähtee etsimään tapahtumapaikkaehdokkaita, jotka sopivat tapahtuman vaatimukseen, erityisesti tilan koon ja sijainnin puolesta. Käytettiin itse tilan kokoa varten 300 ihmisen kapasiteettia, mutta neliömetrejä pitää olla tarpeeksi myös. Neliömetrimäärään ei ollut mitään tiettyä haettua numeroa.

Seuraavaksi tekee tarjouspyynnön, joka noudattaa hankintaan liittyviä sääntöjä ja lähettää sen tarpeeksi monelle tapahtumapaikkaehdokkaalle. Tarjouksien saatavuutta olisi hyvä sopia käyntejä tapahtumapaikkaehdokkaiden tiloissa ja varmistaa, että tila soveltuu tapahtumaan, erityisesti koon puolesta. Tämän kaiken jälkeen vertailu tapahtumapaikoista hinnan perusteella ja hankintapäätös.

Tiivistettynä: Tutustuu heti alussa hankintojen sääntöihin. Kartoittaa tapahtumapaikkaehdokkaat tilan koon ja sijainnin perusteella. Luo oikeanlaisen tarjouspyynnön, minkä lähettää vähintään kolmeen paikkaan. Tarjouksessa hyvä kysyä koko pakettia, jos vain mahdollista, eli tapahtumatilaa, huonekaluja, tekniikkaa, teknistä tukea ja cateringia. Tietysti tarpeen mukaan näistä voi kysyä vain osan ja tilata ulkoiselta toimittajalta loput. Jos toiveena on tilata osa mainituista asioista ulkoiselta toimittajalta, voi rahoittajan säännöistä riippuen joutua tekemään uuden kilpailutuksen halutun asian hankintaa varten.

4.3 Tuomarit

Tuomareiden hankinta meni aika hyvin. Haussa oli viisi tuomaria, joista neljää pyydetäisiin myös puhujiksi. Yksi hidastava tekijä oli omien kontaktien puute. Onneksi hankkeessa olevilta ihmisiltä sai hyviä ehdotuksia tuomariehdokkaista.

Käytettiin tuomareita kysyttäessä hankkeen Google Drivestä löytyvää sähköpostipohjaa, mitä käytettiin myös edellisenä vuonna. Tähän pohjaan tehtiin hieman lisäyksiä ja muutoksia.

Tuomariehdokkaita oli yhteensä kuusi, joista valittiin viisi. Ehdokkaista ainoastaan yhtä emme valinneet tapahtumaan. Syynä tälle oli hänen pyytämän palkkion suuruus, mihinkä tämän vuoden tapahtuman budjetissa ei ollut varaa, ainakaan jos kaikille muillekin tuomareille oltaisiin maksettu yhtä paljon. Tuomareiksi valittiin Mariina Hallikainen Colossal Orderilta, Juha Huhtakallio Playstackilta, Antti Ikäläinen Traplightilta, Kalle Kaivola Sisu Game Venturesilta ja Teemu Närhi Fingersoftilta.

Valituista tuomareista Antti Ikäläinen oli ainoa, ketä ei pyydetty pitämään puheenvuoroa. Edellisen vuoden tapahtuman aikataulua katsoessa todettiin, että neljä puheenvuoroa olisi tarpeeksi. Tähän ei ollut mitään muuta syytä kuin se, että neljä puheenvuoroa riitti ajan puolesta.

Tiivistettynä: Seuraavaa tapahtumaa ajatellen tuomarien ja puhujien kyselyt kannattaa aloittaa hyvissä ajoin. Tänä vuonna tuomariehdokkaiden kartoitus ja kysely tehtiin tarpeeksi ajoissa. Tuomarit ja puhujat tosin varmistuivat hieman myöhään. Jos kartoituksen ja kyselyt aloittaa heti vuoden alussa, jos oletetaan, että seuraava Bit1 on myös toukokuussa, niin se pitäisi riittää. Tuomariehdokkaiden kartoitukseen kannattaa hyödyntää muiden osapuolten kontakteja ja tarpeen mukaan pyytää heitä vinkkaamaan ehdokkaille, että tämä henkilö tulee kyselemään sinulta tätä asiaa. Jotkut ehdokkaat eivät välttämättä vastaa ollenkaan, jos kysyjästä ei ole joku tuttu henkilö kertonut etukäteen.

4.4 Ruokapaikat

Ruokapaikkojen valinta meni todella hyvin. Kilpailutus tehtiin yhteensä kuudelle ravintolalle. Ensimmäisen päivän illanviettoon/ruokailuun liittyen lähetettiin kolmeen ravintolaan tarjouspyynnöt ja toisen päivän lounaaseen liittyen toiseen kolmeen paikkaan tarjouspyynnöt. Ruokailupaikkojen tarjouspyyntöihin liittyen oltiin saatu TAMKilta ohje noudattaa suoraan rahoittajan ohjeita, eli TAMKin omia sääntöjä ei tarvinnut tässä tapauksessa noudattaa. Rahoittajan omat ohjeet eivät olleet yhtä tarkat. Saatiin tehdä omanlainen tarjouspyyntö, kunhan se vain lähetettäisiin vähintään kolmeen paikkaan ja tehtäisiin hintavertailu.

Ravintolaehdokkaita kartoittaessa etsittiin tilaa, joka olisi maksimissaan noin kilometrin päässä tapahtumapaikasta ja tilat olisivat riittävän suuret. Valinnat tehtiin halvimman hinnan perusteella.

Ensimmäisen päivän illanvieton/ruokailun ravintoloita etsiessä katseltiin paikkoja, joihin mahtuisi kerralla 60 – 100 henkilöä. Oltiin laskettu, että ensimmäisen tapahtumapäivän osallistujien määrä osuisi tuohon väliin. Ehdokkaita olivat Jack the Rooster, Ravintola Kaijakk ja Panimoravintola Plevna.

Toisen päivän ravintolaa etsiessä katseltiin paikkoja, joihin mahtuisi kerralla meidän väkeä useampi kymmenen kerralla. Ehdokkaita olivat Bistro Venla, Ravintola Frankly ja Sokos Herkku. Ideana oli hoitaa lounas porrastetusti, miten se hoidettiin. Alun perin puhuttu aikaväli meidän väen lounaalle oli klo 12 – 15. Ruokailu sovittiin suoritettavaksi porrastetusti, sillä lounaspaikoissa Tampereen keskustassa on väkisinkin ruuhkaa lounasaikaan. Valinnaksi osui Sokos Herkun ravintola ja saimme lounaamme aikaväliä pitkitettyä aikavälille klo 10.30 – 16.00. Tämä aikaväli oli todella hyvä, sillä se helpotti toisen päivän aikataulun suunnittelua ja osallistujilla oli enemmän valinnanvaraa oman ruokailun ajankohdan valinnassa. Paikkavalinta oli myös erittäin hyvä, sillä matkaa sinne oli noin 450 metriä tapahtumapaikalta ja heidän tilansa olivat tarpeeksi isot sujuvalle lounaalle väkimäärästä huolimatta.

Molempien päivien ruokailuiden ruokien lunastus hoidettiin pääosin nimilistalla. Keräsimme listan osallistujista ja heidän ruoka-allegroistaan, jotka lähetettiin eteenpäin ruokapaikoille. Ruokapaikoissa osallistujamme sanoivat nimensä kassalla ja ruokapaikan henkilökunta merkitsi tämän henkilön ruuan lunastetuksi nimilistastaan. Toisen päivän ruokailun nimilistastaan aivan kaikki osallistujat eivät kerenneet lähettää tietojaan. Tästä syystä teimme ruokalipukkeita, jotka antamalla kassalla saisi saman lounaan ilmaiseksi. Tämä toimi hyvin, tosin ruokalipukkeita jaettiin vain muutama.

Ensimmäisen päivän ruokailun laskutus meni pakettina, sillä saimme tietää tarkan osallistujamäärän etukäteen, mikä oli 60. Tietysti aivan kaikki eivät paikalle tulleet, mikä mahdollisti muutaman jälkeempään ilmoittautuneen ruokailun. Syy pakettilaskulle oli valitun paikan, Ravintola Kaijakan tapa hoitaa catering. He eivät itse tarjoa ruokailua näin isolle väkimäärälle, vaan tilaavat sen ulkopuoliselta cateringpalvelulta ilmoitetun ruokailijamäärän perusteella. Toisen päivän ruokailun laskutus hoidettiin suoraan ruokailijoiden määrän perusteella, sillä Sokos Herkku tarjoi lounasta muillekin samaan aikaan.

Tiivistettynä: Seuraavan tapahtuman ruokailuissa on suositeltavaa käyttää samaa nimilistasysteemiä, josta löytyy myös kunkin osallistujan ruoka-allergiat. Tarpeen mukaan ruokalipukkeita on hyvä tehdä, jos kaikkia osallistujia ei saada ni-

milistoihin ennen niiden lähetystä ruokapaikoille. Tietysti ruokalipuke tulee lähettää kuvana ruokapaikkaan etukäteen, että he tietävät minkälaisia lipukkeita tulee hyväksyä.

4.5 Juontaja

Juontajan hankinta meni hieman turhan myöhäiseksi. Tämä oli pääosin sen takia, koska ajattelin, että voisin itse tehdä juonnot tapahtumassa. Edellisen vuoden tapahtuman ensimmäisenä päivänä kyseisen tapahtuman tuottaja teki juonnot ja koska en ollut nähnyt toista tapahtumapäivää, niin ajattelin, että tulen juontamaan koko tapahtuman. Onneksi hankkeen väen kanssa pidetyn palaverin kautta tuli ilmi, että erillinen juontaja olisi pakollinen. Tämän palaverin jälkeen älysin myös käydä viime vuoden tapahtuman toisen päivän striimin läpi katsoen, jos en ollut älynnyt huomioida jotain. Viime tapahtuman striimin läpikäynti kannattaa tehdä heti alussa seuraavaa tapahtumaa ajatellen ja tarpeen mukaan katsoa uudestaan.

Juontajaksi valittiin Alekski Kauppinen. Kyselimme aluksi viime vuoden tuottajalta ehdotuksia juontajista ja hän mainitsi pari tuttua Tampereelta, jotka voisivat olla hyviä hommaan. Toiveena olisi, että juontaja tietäisi jotain pelialasta ja peleistä. Edellisen vuoden tuottajan kontaktit eivät vastanneet yhteydenottoihin, joten rupesimme miettimään juontajavalintaa Toni Pippolan kanssa. Alekski Kauppinen oli meille molemmille tuttu, koska hän on TAMKista valmistunut tradenomi. Molemmat tunsimme Aleksin sen verran hyvin, että tiesimme hänen sopivan tapahtuman juontajaksi. Näinpä kysyin häneltä ja hän lähti juontamaan tapahtumaamme. Juontajan palkkio oli isompi kuin mitä olimme suunnitelleet, mutta se ei kaatanut tapahtuman budjettia. Jälkikäteen katsottuna Alekski oli todellakin odotettua isomman palkkion arvoinen.

Tiivistettynä: Seuraavaa tapahtumaa ajatellen juontajan hankinta kannattaa aloittaa samaan aikaan, kuin tuomareiden hankinta. On myös hyvä valita juontaja, joka tietää jotain pelialasta, kuten Alekski tiesi.

4.6 Apulaiset ja heidän ohjeistus

Tapahtumaan saimme onneksi hankittua sopivan määrän hyviä apulaisia. Suurin osa apulaisista oli TAMKilta. Tilasuunnittelija, esitystekniikasta vastaava, striimistä vastaava ja neljä yleistä apulaista, yhteensä seitsemän apulaista. Apulaisille luvattiin palkkioksi 90€ arvoinen lahjakortti Verkkokauppa.comiin, koska emme saaneet maksaa palkkaa ja luulimme, että jos palkkio ei mene yli 100€, niin siitä ei menisi veroa. Valitettavasti lahjakortistakin menee veroa kunkin apulaisen oman veroprosentin mukaan. Apulaisten palkkion suuruus ei vastannut heidän työn määräänsä, heille olisi kuulunut maksaa enemmän, mutta budjetimme ei sitä sallinut.

Teknistä tuottajaa emme hankkineet erikseen, lähinnä budjettiin liittyvistä syistä. Tekniseen tuottajaan liittyen koettiin myös, että sille ei olisi tarvetta, koska suuri osa tekniikasta oli käyttövalmiina Puistotornissa heti ensimmäisenä päivänä. Jälkeenpäin ajateltuna tekninen tuottaja olisi helpottanut tuottajan hommia huomattavasti, vaikka emme omaa esitystekniikkaa joutuneet tuomaan tapahtumatilaan. Pärjäsimme ilman teknistä tuottajaa, mutta jos budjetti sen sallii, niin on ehdottomasti suositeltavaa hankkimaan siihen sopiva henkilö seuraavaa tapahtumaa varten.

Käytin aika paljon aikaa ohjeistuksien tekemiseen apulaisille käytännössä kaikkien liittyen. Yleisille apulaisille tein kaavion tilasuunnittelijan tekemän kuvan päälle, missä näkyi tarkalleen tiimien paikat ja kunkin tiimin laitetarpeet. Tätä kuvaa seuraamalla apulaiset saivat laitettua pelitestauspisteet kuntoon alusta loppuun itsenäisesti. Tulevaisuudessa voisi olla hyvä pyytää tilasuunnittelijaa tekemään myös tiimien asettelu tilakaavioon laitetarpeiden perusteella. Tämä vähentää tuottajan taakkaa huomattavasti.

Aluksi pidin tiedotuksen heille kaikesta oleellisesta, mutta siitä eteenpäin he pärjäsivät ohjeiden avulla. Näille samoille apulaisille oli myös omat vuorot Puistotornin ala-aulan kirjautumispisteellä sekä esitysten kellotusvuorot. Näistäkin olin tehnyt tarkat ohjeet ja toimintamallit, kuten myös vuorolistat, mistä he helposti pystyivät seuraamaan, kuka on milloin missäkin. Tein myös yleiset aikataulut tapahtuman apulaisille.

Kaikki apulaiset tekivät mahtavaa työtä ja olisin ollut pulassa ilman heitä. Seuraavaan tapahtumaan ehdottomasti kannattaa hankkia apulaisia sopiva määrä ja tämä kannattaa tehdä ajoissa. Tätä tapahtumaa varten osa apulaisista varmistui turhan lähellä tapahtumapäivää.

Apulaisten määrä tässä tapahtumassa oli mielestäni riittävä, en kokenut, että heitä olisi pitänyt olla enemmän. Apulaiset hankittiin osittain mainostamalla ja kyselemällä TAMKin Games Academyn opiskelijoilta ja minun omilta kavereiltani. Apulaisten hankinta näytti yhdessä kohtaa hieman huonolta. Pelkäsin, että saamme meko hankittua heitä tarpeeksi. Näinpä kysyin muun muassa omaa pikkuveljeäni apulaiseksi ja hän otti tehtävän vastaan. Eli omia kontakteja voi käyttää ja sitä suosittelenkin. Tiesin, että apulaisiksi valitut henkilöt pärjäisivät tehtävissään ja niin he tekivätkin.

Tiivistettynä: Apulaisten tarve kannattaa kartoittaa mahdollisimman ajoissa tuotannon aikana, jonka jälkeen aloittaa apulaisten rekrytoinnin. Apulaisille tulee tehdä selkeät ja tarkat ohjeet heidän työtehtäviään varten tapahtumassa. Viimeisen tiedotuksen pitäminen apulaisille tapahtuman ensimmäisenä päivänä on hyvä idea.

4.7 Tekniikka

4.7.1 Puistotornin tekniikka

Tekniikan suhteen tuotanto meni hyvin. Syynä tälle oli Puistotornista jo valmiiksi löytyvä tekniikka. Heillä oli kaikki esitystekniikka valmiina tilassaan, videotykki ja projektori, mikrofonit, kaiuttimet, valot ja kannettava tietokone millä projektorin kuvaa säädettiin. Tätä varten jouduttiin kuitenkin hieman kikkailemaan. Projektorin varten käytössä oleva kannettava tietokone oli esiintymislavalla, eikä miksauspöydän luona. Kannettavaa tietokonetta ei voitu siirtää, sillä matkaa projektorilta miksauspöydälle oli paljon ja riittävän pitkää HDMI-kaapelia projektorin varten ei ollut. Tämän kaapelin olisi pitänyt olla vähintään 30 metriä pitkä. Tämä ei varsi-

naisesti ollut ongelma, enemmänkin vaiva meidän tekniikasta vastaavalle henkilölle. Tällä toteutuksella hänen pitäisi ravata edestakaisin miksauspöydän ja esiintymislavan välillä. Onneksi tekniikasta vastaava Toni Varjoranta keksi hyvän ratkaisun ja loi etähallintayhteyden Puistotornin kannettavan tietokoneen ja oman kannettavan tietokoneensa välille käyttäen Teamviewer-etähallintaohjelmaa. Näin hän pystyi hallinnoimaan Puistotornin kannettavaa tietokonetta miksauspöydältä käyttäen omaa kannettavaa tietokonettansa.

Puistotornin tekniikkaa varten tilasimme teknisen tukihenkilön paikalle molemmille päiville. Hän ei ollut kumpanakaan päivänä paikalla koko päivää, koska hänet sai tilata per päivä 1 - 4 tunnin ajaksi. Ensimmäisenä päivänä hän tuli kolme tuntia ennen ohjelman alkua paikalle. Tarkoituksena oli opastaa tekniikasta vastaavalle henkilölle miksauspöydän ja muun tarvittavan tekniikan käyttö, jotta hän pärjäisi ilman teknistä tukihenkilöä. Tukihenkilö oli paikalla ensimmäisenä päivänä ohjelman alettua vain 30 minuuttia. Halusimme varmistaa, että jos jotain isoja ongelmia tulee heti alussa, niin tukihenkilö osaisi ne korjata. Toisena päivänä tukihenkilö tuli hieman lähempänä ohjelman alkua paikalle ja oli hyvän aikaa ohjelman alettua vielä paikalla.

Tekniikasta vastaavan henkilön hommiin kuului myös tehdä kaikista pitchauksista ja puheista yksi iso Powerpoint-esitys, koska Puistotornin projektorissa ei ollut kuvan pysäytystoimintoa. Tämä aiheutti hieman päänvaivaa, sillä kaikki pitchaukset ja esitykset eivät olleet samassa formaatissa. Lisätyötä aiheutti myös tiimien viime hetkien muutokset pitcheihinsä. Kaikki sujui pääosin kuitenkin hyvin, tosin parista pitchistä puuttui jokin kuva ja aivan kaikki videot eivät toimineet täysin oikein. Tästä tärkeä kommentti ensi tapahtumaa varten, kaikki esitysmateriaali tulee pyytää samassa formaatissa ja antaa tiukka deadline esitysmateriaalin lähetykselle. Tässä tapahtumassa esitysmateriaalien lähetyksen deadline oli liian lähellä itse tapahtumaa, minkä vuoksi en itse kerennyt tekemään niistä tarvittavaa koostetta, vaikka ne keräsin kaikki kansioon hankkeen Bit1 2019 Google Drivessä. On suositeltavaa antamaan esitysmateriaalien lähetyksen deadlineksi vähintään kolme päivää ennen tapahtuman alkua, samalla ilmoittaen, että lähetyksen jälkeen tehtyjä muutoksia ei oteta huomioon.

Emme hankkineet tapahtumaan erillistä valaistusta. Viime vuoden tapahtumassa oli hieno valaistus, joka toi tunnelmaa tilaan. Tänä vuonna samanlaisen valaistuksen hankkiminen olisi vaatinut isompaa budjettia ja erillisen teknisen tuottajan. Seuraavaa tapahtumaa ajatellen, jos budjetti riittää ja erillinen tekninen tuottaja löytyy, niin erillinen valaistus tunnelman luomiseksi voi olla hyvä idea.

Tiivistettynä: Tapahtumatilan tekninen laitteisto kannattaa varmistaa hyvissä ajoin ennen tapahtumaa ja etukäteen miettiä mahdollisia ongelmatilanteita ja ratkaisuja niille. Teknisen tuottajan tarve on tapahtumakohtainen. Tekninen tuottaja helpottaa asioita, jos tekniseen tuottajaan on varaa. Tekniikan budjetin perusteella on hyvä määritellä riittäkö rahaa esimerkiksi tunnelmavalaitukseen.

4.7.2 Pelitestauspisteiden laitteet

Pelitestausta varten tarvittavat tietokoneet ja näytöt saimme lainaan Jimm's PC Storelta. Teimme heidän kanssaan sponsorointisopimuksen. He tarjosivat meille laitteet näkyvyyttä vastaan. Teimme Bit1:n Facebook-sivulle yhden julkaisuun heidän kampanjalinkkinsä, mitä he olivat ohjeistaneet meitä jakamaan sosiaalisessa mediassamme. Julkaisuun laitettiin myös Jimm'sin antamat hashtagit. Näkyvyyttä tuotiin myös laittamalla Jimm'sin logo tapahtumasta saataviin flyerihin, mistä näki tapahtuman ohjelman ja aikataulun. Jimm'siä myös kiitettiin tapahtuman loppupuheessa. Näkyvyyttä tuotiin myös vielä yhdellä julkaisulla Facebookissa, mihin laitettiin kuvia, missä näkyi Jimm'sin lainaamia laitteita käytössä. Kaikkiin julkaisuihin laitettiin Jimm'sin kampanjalinkki ja tagit. Myös Bit1:n nettisivuilla mainittiin Jimm'sin sponsoroinnista.

Saimme Jimm'siltä yhteensä lainaan 25 tietokonetta ja 25 näyttöä (kuva 2). Olin pyytänyt heiltä pelikelpoisia Windows-käyttöjärjestelmällä varustettuja tietokoneita ja näyttöjä ja luotin siihen, että he lähettävät tarpeeksi tehokkaita tietokoneita meille. Tämä onneksi toteutui odotetusti. Tässä olisi voinut käydä huonosti, koska en älynnyt varmistaa tietokoneista löytyviä komponentteja. Luotin Jimm'siin, koska he myyvät muun muassa paljon pelaamiseen tarkoitettuja tietokonekomponentteja. Saamissamme laitteissa onneksi oli tehokkaat komponentit

sisällä. Pelitestauksen aikana ei ilmennyt minkäänlaisia tietokoneiden tehoon liittyviä ongelmia, eikä ongelmia pelitestaustilanteeseen liittyen muutenkaan.



KUVA 2. Bit1-tapahtuman pelitestausalue (Pippola 2019)

Pyydettyjen laitteiden määrässä oli hieman kikkailua, koska tarkkaa laitetarvetta emme tienneet kuin vasta esikarsintakilpailuiden jälkeen, jotka olivat kuitenkin suhteellisen lähellä päätapahtumaa. He pystyivät tarjoamaan meille 25 tietokonetta ja näyttöä, mikä kuulosti riittävältä. Tarjotulla laitemäärällä pystyisimme tarjoamaan kullekin tiimille kaksi näyttöä ja kaksi tietokonetta tarpeen mukaan. Laitteet onneksi riittivät vallan mainiosti päätapahtumassa, kaikkia ei tarvinnut edes ottaa käyttöön. Jotkut tiimit pysyivät kaksi konetta ja/tai näyttöä pelitestauspisteelle ja heidän toiveensa toteutettiin. Muuten menimme oletuksella, että yksi kone ja näyttö per tiimi.

Pelitestauspisteille tiimit, joilla oli mobiilipeli, toivat omat mobiililaitteensa. Tästä oltiin ilmoitettu tiimeille etukäteen ja tässä ei ollut ongelmia. Näytöt kuitenkin annettiin kullekin tiimille käyttöön mobiilipelistä huolimatta. Jotkut tiimit toivat myös omia oheislaitteita kuten kuulokkeita, peliohjaimia ja kannettavia tietokoneita. Nämä otettiin huomioon, kun varasimme tapahtumaan laitteita TAMKilta. Hiiret ja

näppäimistöt saimme lainaan TAMKin IT-tuelta, näitä oli molempia 25 kpl. Peliohjaimia ja kuulokkeita otimme tarpeen mukaan lainaan TAMKin Games Academyta.

Tiivistettynä: Pelitestausta varten kannattaa hankkia sponsori, joka lainaa laitteet. Lopullista tarvetta tietokoneiden ja näyttöjen määrälle on vaikea arvioida niin ajoissa, kuin olisi hyvä. Tästä syystä tarve joudutaan arvioimaan ja se tietysti kannattaa arvioida yläkanttiin. Oheislaitteiden saatavuus tapahtumaa varten kannattaa kartoittaa hyvissä ajoin.

4.7.3 Striimauslaitteisto ja internet-yhteys

Striimauslaitteisto saatiin lainaan TAMKilta, ainoastaan kameran vakain (tarkennettu nimi: gimbal) piti ostaa erikseen liikkuvaa striimiä varten. Käytimme järjestelmäkameraa kolmijalalla paikallaan olevalle striimille, ja gimbal ja OnePlus 6-puhelinta liikkuvalla striimille. Striimiä varten oli käytössä myös kannettava tietokone, jonka Toni Pippola lainasi.

Striimistä vastasi pääosin Ville Pulkkinen, joka hoiti myös Tampereen PreBitin striimaamisen. Toni Pippola tuli striimivastuuseen vielä mukaan varalta, jos jotain ongelmia tulee. Tämä oli iso juttu, koska nyt Ville ja Toni pystyivät hoitamaan striimin täysin kaksistaan, eikä minun tarvinnut keskittyä siihen. Annoin ohjeita, että mitkä kohdat tapahtumasta pitäisi striimata ja kaiken muun he hoitivat itse.

Puistotornissa oli kiinteä, sekä langaton internet-yhteys. Nämä mielestäni ovat tärkeät vaatimukset tapahtumapaikalle, sillä jos yhteyttä ei ole, sen tuominen tapahtumatilaan voi olla todella kallis riippuen toteutustavasta.

Tiivistettynä: Olisi hyvä varmistaa jo hyvissä ajoin ennen tapahtumaa striimauslaitteiston tarve ja hankinta ja kuka vastaa näistä laitteista. Tapahtumatilan internet-yhteys olisi hyvä varmistaa jo tapahtumatilaa etsiessä, sillä uuden tarvittavan hyvän yhteyden tuominen tapahtumatilaan voi olla todella kallista.

4.8 Tapahtumasta tiedottaminen ja yritysten paikalle saanti

Tapahtumaan liittyvä tiedottaminen meni suurimmaksi osaksi hyvin. Pidin huolen tuomareille/puhujille, juontajalle, apulaisille, hankkeen henkilöstölle ja tiimeille (PreBitin jälkeen) tiedottamisesta. Tietysti sain paljon apua näidenkin kanssa. Muuta tiedotusta tapahtumaan liittyen oli myös paljon mutta nämä hoiti hankkeen tiedottaja Milla Åman.

Heti ensimmäiseksi yksi asia mitä en älynnyt tarpeeksi ajoissa oli tapahtuman mainostaminen mahdollisille kävijöille ja yrityksille. Tähän havahduin liian myöhään, mikä oli täysin oma virheeni. Teimme kuitenkin parhaamme mainostaaksemme tapahtumaa. Laitoin TAMKin Games Academyn Discordiin mainostusta ja ilmoittautumislinkin tapahtuman toiseen päivään. Jaoin linkkiä myös kavereilleni, Whatsapp-ryhmiin, sukulaisilleni ja tietyille opiskelijoille TAMKista, jotka mahdollisesti tietäisivät henkilöitä, jotka voisivat olla kiinnostuneita tapahtumaan osallistumisesta kävijänä.

Tapahtuman mainostuksen myöhästymisen vuoksi emme saaneet odotettua määrää kävijöitä tapahtuman toiselle päivälle. En kokenut tätä niin isoksi ongelmaksi, koska tapahtuman pääpointti mielestäni oli tarjota kilpaileville tiimeille hyvä ja hyödyllinen kokemus, missä he saivat palautetta ja kehitysideoita peleistään ja pitcheistään alan ammattilaisilta ja muilta paikalla olijoilta. Saatujen palautteiden perusteella voimme sanoa, että tämän suhteen tapahtuma oli todellakin onnistunut.

Samoista syistä yrityksiä emme saaneet paikalle kuin yhden ja tämä oli jo etukäteen sovittu yhden hankkeemme jäsenen toimesta. Tavoitteena oli saada paikalle kolme yritystä, eli kolmasosa tavoitteesta toteutui. Laitoin kutsuja tapahtumaan erityisesti tamperelaisille peliyrityksille ilmoittautumislinkin ja mainoksen kera. Kehotin heitä tulemaan paikalle esittelemään yritystään ja pitämään omaa ständiään tai vain vierailemaan.

Tiivistettynä: Suosittelen seuraavaa tuottajaa luomaan jonkinlaisen tiedotussuunnitelman, erityisesti tuomareille ja tiimeille tiedottamista varten. Tapahtuman mainostus ja kutsut pelialan yrityksille ja työntekijöille kannattaa aloittaa huomattavasti aiemmin kuin miten tänä vuonna tehtiin.

4.9 Tapahtumatuotannon yhteenveto

Kokonaisuutena tapahtuma ja sen tuottaminen meni mielestäni hyvin. Matkalla oli paljon asioita, joita opittiin tekemällä ja kantapään kautta. Kuitenkaan mitään ylitsepääsemätöntä ei tapahtunut.

Vielä tiivistettynä asiat, mitkä olisi voinut tehdä paremmin oman kokemukseni perusteella ja yleisiä tärkeitä kohtia seuraavaa tapahtumaa varten ovat seuraavat:

- Tuotannon aloitus perehtymällä edelliseen/edellisiin tapahtumiin
 - Tilan tarpeet
 - Tekniset tarpeet
 - Henkilöstötarpeet
- Jonkin projektinhallintatyökalun aktiivinen käyttö ja sen täyttäminen tehtävillä heti alussa, niin hyvin kuin mahdollista
- Hankintoihin liittyvistä säännöistä ja käytännöistä ymmärrys ennen kuin lähtee tiedustelemaan mitään mahdollisilta tapahtumapaikoilta
- Teknisen tuottajan hankinta, jos budjetti sen sallii
- Tuomareiden ja puhujien valinta hyvissä ajoin, esimerkiksi vuoden alussa, jos tapahtuma on taas toukokuussa
- Apulaisten rekrytointi hyvissä ajoin, esimerkiksi kahta kuukautta ennen tapahtumaa
- Tilasuunnittelijan rekrytointi ja tilasuunnitelman teko hyvissä ajoin
- Esitysmateriaalien lähetyksen deadline vähintään kolme päivää ennen päätapahtumaa
- Tiedotussuunnitelma tiimejä varten, kun päätapahtumaan tulevat tiimit on valittu
- Tiedotussuunnitelma tuomareita ja puhujia varten

- Tapahtuman mainostus ja kutsujen lähettäminen pelialan ihmisille ja yrityksille ajoissa
- Pelitestauspisteille tarvittavan tekniikan tarpeiden kartoitus ja mistä laitteet saadaan

5 TEHDYN TUOTANNON ANALYSOINTI JA KEHITTÄMISEHDOTUKSET

5.1 Aineistosta saadun tiedon läpikäyntiä

Aineistoissa puhuttiin monesti englanniksi termillä ”event manager”. Tämä suomennettiin tapahtumatuottajaksi, koska vuoden 2019 Bit1-tapahtumassa ei ollut erillistä tapahtumamanageria, vaan kokonaisuus oli vastuullani.

Läpikäydystä aineistosta ilmeni paljon hyviä neuvoja ja käytänteitä tapahtumatuotantoon. Aineiston pohjalta pystytään antamaan kehitysehdotuksia ja perustelemaan tehtyjä valintoja tapahtumatuotannon aikana.

5.2 Aloitus

Tuotannon aloituksessa on tärkeää selvittää tapahtuman tavoitteet ja päämäärät, sillä ne vaikuttavat moneen asiaan, mukaan lukien markkinointiin ja sponsoreihin (Yeoman, Robertson, Ali-Knight, Drummong, ym. 2004, 16). Tapahtuman tavoitteet olivat ennestään jo isoksi osaksi tutut, mutta niihin tutustuttiin lisää käymällä läpi hankkeen Drive-kansioita tapahtumaan liittyen. Aloituksen pohjalta saatiin hyvä kuva millainen tapahtuman tulisi olla, jonka pohjalta oli hyvä lähteä eteenpäin tuotantoprosessissa. Apuna oli myös käyntini edellisen vuoden tapahtumassa, jonka pohjalta sain konkreettisen käsitteen tapahtumasta.

Tapahtuman historiaa tulisi tutkia ja sen pohjalta määritellä yleisön koko (Damm 2012, 39). Tämä auttaa huomattavasti tapahtumapaikan valinnassa.

Damm (2012, 78) suosittelee tapahtumatuottajalle virstanpylväiden ja määräaikaisten asettamista ja niiden läpi työskentelemistä, kun niiden aika tulee. (Damm 2012, 78). Hankkeen puolesta tapahtumalle oli jo asetettu suurin piirteiset virstanpylväät ja määräajat tapahtumatuotannon eri osioille. Ne pitivät kokonaisuuden hyvin kasassa. Suosittelen samojen virstanpylväiden ja määräaikaisten käyttämistä tulevaisuudessa, tapahtumatuotannon aikataulusta riippuen.

Yeomanin ym. (2004, 19) mukaan joillekin kävijöille toissijaisten aktiviteettien tärkeys ja hyöty on isompi kuin ensisijaisten aktiviteettien. Mitä aikaisemmin tapahtuman ominaisuudet määritellään, sitä parempi. (Yeoman ym. 2004, 19.) Tämä on hyvä pointti, jotkut tapahtuman kävijät saattavat pitää esimerkiksi puhujien puheita tärkeämpänä kuin kilpailevien tiimien pelien testaamista.

Bit1:n aktiviteetit olivat jo ennalta päätetty, mikä helpotti työtäni. Tästä huolimatta oli hyvä idea käydä läpi aktiviteetit, mitä tapahtumaan tulisi järjestää. Kuitenkin on hyvä idea panostaa kaikkiin tapahtuman aktiviteetteihin yhtä paljon, tai niin paljon kuin pystyy. Bit1:n tärkein tavoite onnistuneen tapahtuman tuottamisen lisäksi oli tuoda pelialan uusia osajia heidän peliensä kanssa saman katon alle pelialan ammattilaisten kanssa. Tähän liittyi esitystekniikkaan ja pelitestausta varten tarvittavaan laitteistoon panostusta. Esitystekniikka onneksi löytyi jo paikan päältä. Tärkeintä oli tehdä tuomareiden, puhujien ja kilpailevien tiimien kokeemuksesta mahdollisimman hyvä.

Yeomanin ym. (2004, 276) mukaan on tärkeää, että tapahtumatuottajat luovat budjetin tapahtumalle. Budjetti luo selkeät päämäärät ja standardit tapahtumalle, joidenka pohjalta voidaan vertailla ja analysoida lopputulosta käytettyihin resursseihin. (Yeoman ym. 2004, 276.) Bit1:n tapauksessa budjetti oli jo etukäteen luotu, mikä helpotti työtäni. Budjettiin liittyen jouduttiin ottamaan selvää rahoittajan säännöistä. Halusin esimerkiksi tietää, että voiko tiettyyn osa-alueeseen varatun osan budjetista siirtää toiseen osa-alueeseen tarvittaessa. Onneksi tämä oli mahdollista, sillä ennalta määrätyt osa-alueet olivat arvioita, eivätkä ne välttämättä tulisi vastaamaan lopullista tarvetta. Esimerkiksi tiedotuksiin oltiin varattu 1000€, mutta niin paljoa ei siihen mennyt. Tämä on hyvä asia muistaa, jos tulevien tapahtumien budjetit ovat etukäteen määritelty ja säännöstellty.

5.3 Tapahtumapaikan valinta

Tapahtuman sijainti on tärkein harkinta tapahtuman alkujärjestelyissä. Väärä sijainti voi aiheuttaa kaikenlaisia ongelmia ja muutoksia, jotka voivat pakottaa tapahtumatuottajan keskittymään ilmenneisiin ongelmiin tapahtuman tuottamisen

sijasta. (Damm 2012, 43.) Tapahtumapaikan valinnan tulee olla paras kompromissi tapahtumaorganisaation tarpeiden, yleisön mukavuuden, esteettömyyden ja hinnan välillä (Allen, O'Toole, McDonnel, Harris 2002, 62). Tapahtuman tutkimisvaiheessa mahdolliset sijainnit tapahtumalle tunnistetaan ja niistä keskustellaan. Vasta suunnitteluvaiheessa tapahtumatuottaja tietää suurimman osan tapahtuman yksityiskohdista ja voi käydä vierailulla mahdollisissa sijaintipaikoissa tapahtumalle. (Damm 2012, 43.)

Taloudelliset muutokset voivat johtaa isoihin tai pieniin muutoksiin tapahtuman ominaisuuksiin liittyen, varsinkin tapahtuman aktiviteetteihin, tapahtumapaikkaan ja yleisimpänä lipun hintaan. Mahdollisen hankinnan hinnan sopiminen budjettiin tulee määrittää ajoissa, jotta aikaa ja vaivaa ei tuhjata liian kalliisiin hankintoihin ja niiden harkitsemiseen. (Yeoman ym. 2004, 18.) Budjetti ja siihen liittyvät asiat olivat iso kysymysmerkki tuotannon alussa. Budjetin näkökulmasta tapahtumapaikan valitseminen ensimmäisenä oli hyvä ratkaisu. Tästä syystä en muuttaisi prosessia, tapahtumapaikka on hyvä kohde aloittaa tapahtuman konkreettinen tuottaminen. Tapahtumapaikka todennäköisemmin on kallein tai vähintään kalleimmasta päästä tapahtuman kuluja.

Yeoman ym. (2004, 20) kertoo, kuinka tapahtumapaikan valinta merkitsee enemmän kuin vain tarvittavan ison tapahtumapaikan löytämistä yleisöä varten. Yleisön mielipide tapahtumapaikasta vaikuttaa heidän mielipiteeseensä itse tapahtumasta. Sopiva tapahtumapaikka on hyvin tärkeä tapahtuman onnistumisen tai epäonnistumisen kannalta, ja sen tulisi sopia tapahtuman teemaan. (Yeoman ym. 2004, 20.) Myös Allen ym. (2002, 364) painottaa, kuinka tapahtumapaikan valinta vaikuttaa tapahtuman teemaan (Allen ym. 2002, 364). Tapahtumapaikkaa valittaessa tärkeimmät kriteerit olivat hinta, sijainti ja tapahtumapaikan soveltuvuus tapahtumaa varten. Teema oli toissijainen asia. Haluttiin löytää mahdollisimman halpa tapahtumapaikka, joka soveltuisi mahdollisimman hyvin tilan kooltaan ja tekniikaltaan tapahtumaa varten. Teeman tärkeyttä tapahtumapaikan valinnassa voi painottaa tulevana vuosina, mutta en pitäisi sitä tärkeimpänä kriteerinä.

Vakiintuneen tapahtumapaikan valinnassa on huomattavia etuja, sillä se tarjoaa osan tai kaikki infrastruktuurista tapahtumaa varten (Yeoman ym. 2004, 20). Myös Allen ym. (2002, 365) mainitsevat, kuinka vakiintuneen tapahtumapaikan

valinnan kautta voi saada suoraan ison osan tarvittavasta infrastruktuurista. Mahdollinen tapahtumapaikka tulee tutkia ja tarkastaa ennen valintaa. (Allen ym. 2002, 365.)

Tapahtumapaikan kartta ja lista tarjotuista palveluista ovat kaksi dokumenttia, joidenka pohjalta on hyvä tehdä tietoinen valinta tapahtumapaikasta. On suositeltavaa tavata tapahtumapaikan johtaja ennen valinnan tekemistä. (Allen ym. 2002, 365.) Vakiintuneen tapahtumapaikan valitseminen voi myös tulla lopuksi halvemmaksi, koska esimerkiksi esitystekniikan kokoamiseen ja purkuun ei tarvita keitään. Vakiintuneessa tapahtumapaikassa myös tekniset ongelmat voivat olla epätodennäköisempiä.

Yeomanin ym. (2004, 20) mukaan tapahtumatilan valinnan tulee ottaa huomioon henkilökunnan tarpeet, esiintyjät, laitteisto, kaupat, hallinto ja muut palvelut, kuten myös tarvittava tila istumapaikoille (Yeoman ym. 2004, 20). Nämä asiat olivat itsestään selviä. Kuitenkin kaiken yllä mainitun huomioon ottamista varten piti tietää hyvin mitä kaikkea tapahtumassa tulisi olla. Tämän tiedon pohjalta pystyttiin kriittisesti näkemään mikä tapahtumapaikka sopisi meille. Tapahtumapaikkaehdokkaita karsittiin pois jo ennen virallista kilpailutusta, pelkästään hinnan ja koon perusteella. Tapahtuman budjetti oli pienempi kuin edellisen, minkä vuoksi tapahtumapaikan hinta oli tärkein asia tapahtumapaikan valinnassa.

Yeomanin ym. (2004, 20) mukaan palvelut ovat elintärkeä valintakriteeri tapahtumapaikan soveltuvuuden määrittämisessä. Vaaditut tekniset palvelut voivat sisältää tieto -ja tietoliikenneyhteyksiä, sähkövirran syöttöä ja audiovisuaalisia laitteita, kuten myös wc-tilat, ruoka -ja juomapalvelut ja ensiapu. (Yeoman ym. 2004, 20.) Monet kyseisistä palveluista, ellei jopa kaikki, saattaa löytyä vakiintuneesta tapahtumapaikasta. Tämä helpottaa tuotannon työtä huomattavasti ja voi mahdollistaa muihin tapahtuman osa-alueisiin isomman palan budjetista.

Henkilökohtaisen preferenssin olemassaolo on huomioitava. Järjestäjillä on oma henkilökohtainen preferenssi, joka vaikuttaa suuresti tapahtumapaikan valintaan. Tapahtumajärjestäjät voivat intohimoisesti olla rakastuneita sopimattomaan tapahtumapaikkaan. (Yeoman ym. 2004, 21.) Jos tapahtuman tarpeet ovat tar-

peeksi hyvin mielessä, ei tämän asian kanssa pitäisi tulla ongelmia. Joka tapauksessa on hyvä tiedostaa, että omasta mielestä paras paikka tapahtumalle ei välttämättä ole oikeasti paras paikka.

Tapahtumapaikkaa valittaessa olisi suositeltavaa kirjata asiat, joita tapahtumatilalta vaaditaan ja valita sopivimmat listan avulla. Valintaa varten listatut asiat voi kategorioida välttämättömiksi tai haluttaviksi valintaprosessin helpottamiseksi. (Yeoman ym. 2004, 21.) Myös kollegoja voi konsultoida, sillä hiemankin ulkopuolinen mielipide voi tuoda tarvittavaa perspektiiviä tapahtumapaikan valintaan.

5.4 Ruokapaikkojen valinta

Ruokapaikkojen valintaa pidettiin hyvin tärkeänä asiana. Yeoman ym. (2004, 175) mainitsee kuinka hyvä ja huono ruoka/juomakokemus vaikuttaa kävijöiden mielipiteeseen tapahtuman onnistumisesta (Yeoman ym. 2004, 175).

Ruokapaikkojen valinnassa loppujen lopuksi jouduttiin tekemään valinta hinnan perusteella. Ehdokkaat oltiin valikoitu jo siltä pohjalta, että mahtuisimme kyseiseen paikkaan. Hinta kriteerinä yleisesti oli pääpointti hankintoja tehdessä, koska hankkeella ja tapahtumalla oli rajallinen budjetti. Mahdollisuuksien mukaan priorisoisin ruokailua seuraavissa tapahtumissa, niin paljon kuin vain mahdollista. Tarkoitin mahdollisesti valinnan tekemistä muunkin kriteerin, kuin hinnan perusteella, esimerkiksi ruuan laadun perusteella.

5.5 Apulaisten hankinta ja ohjeistus

Henkilöstöhallinta on iso työ tapahtuman hallintatiimille, sillä on elintärkeää saada oikea sekoitus ihmisiä mukaan tapahtumaa varten (Damm 2012, 106). Tapahtumatuottajien tulee tehdä päätöksiä tarvittavasta työntekijämäärästä tapahtuman järjestämistä varten. Minkälainen sekoitus taitoja, pätevyksiä ja kokemusta tarvitaan ja milloin mitäkin niistä tarvitaan. (Allen ym. 2002, 129.) Arvioi kuinka monta ihmistä tarvitaan tapahtuman luomista varten. Tuleeko tehtävien olla tietyssä järjestyksessä vai voiko isompi työporukka suorittaa kaikki tehtävät samaan

aikaan? Kuinka paljon ohjeistusta tarvitaan? (Allen ym. 2002, 129–130.) Palkallisten tai palkattomien työntekijöiden rekrytoinnissa on pohjimmiltaan kyse ”oikeiden” työntekijäehdokkaiden houkuttelemista ”oikeisiin” työtehtäviin (Allen ym. 2002, 134).

Yeoman ym. (2004, 26) sanoo, että tapahtumaan tarvittavan työvoiman ja työtehtävien määrittely on monimutkaista ja se vaatii tapahtuman jokaisen elementin analysointia (Yeoman ym. 2004, 26). Määrittele jokainen tehtävä, joka liittyy tapahtuman luomiseen, rakentamiseen ja purkuun. Esimerkiksi tapahtumapaikkaan liittyviin tehtäviin voi kuulua tilan suunnittelu, aidoitus, kylttien pystyttämistä ja roskakorien tuomista tilaan. (Allen ym. 2002, 129.)

Todellisuus monille tapahtumille, erityisesti vapaaehtoiisiin työntekijöihin luottaviin tapahtumiin, on se, että resursseja rekrytointiin ei ole paljoa (Allen ym. 2002, 135). Apulaisten hankinta tapahtumaan oli stressaava asia, sillä se oli täysin vastuullani. Mietin hyvin paljon, että montako apulaista tarvitaan ja kuinka monta saadaan hankittua. Emme kuitenkaan pystyisi maksamaan palkkaa apulaisille. Onneksi palkkion maksaminen lahjakortin muodossa Verkkokauppa.comiin oli mahdollista. Uskon, että vapaaehtoisten apulaisten saatavuuteen luottaminen on huono idea. Jonkinlainen palkkio kannustaa heti enemmän ottamaan tehtävän vastaan. Damm (2012, 47) mukaan vapaaehtoiset ovat yksi eniten ylitsekatsoituista työntekijöistä tapahtuma-alalla (Damm 2012, 47).

Apulaisten tarpeeseen ja erilaisien työtehtävien määrittelyyn auttoi huomattavasti hankkeen henkilöstö, sekä edellisen tapahtuman dokumentointi. Näin saatiin paras mahdollinen kuva suurin piirteisestä tarpeesta ja pystyttiin muokkaamaan sitä tuotettavan tapahtuman tarpeiden pohjalta.

Työtehtävien määritelmät ovat yksi kohta työtarpeen analysoinnissa, jota varten tapahtumatuottajat tarvitsevat jonkin asteen kokemusta tuodakseen oikeat ihmiset oikeisiin työtehtäviin. Tarkennettuna työtehtävän määritelmä tarkoittaa miksi joku työtehtävä on tullut tarpeelliseksi, mitä tämän työn tekijä tulee tekemään ja missä olosuhteissa työtä tehdään. Työtehtävien määritelmät yleensä sisältävät tietoa työn tittelistä ja sitoutumisesta, palkasta/palkkiosta, työn yleiskuvauksesta, velvollisuuksista ja vastuualueista ja vaadituista taidoista ja kokemuksesta. (Allen

ym. 2002, 131–132.) Yleensä töiden määritelmät palkallisille työtehtäville kertovat suurimman osan, tai kaiken edellä mainituista tiedoista, palkattomien työtehtävien määritelmät yleensä kerrotaan paljon yksinkertaisemmin. Tämä johtuu yleensä palkattomien työtehtävien yksinkertaisuudesta. (Allen ym. 2002, 132.)

Apulaisia hankittiin ensiksi tiettyihin työtehtäviin, jonka jälkeen hankittiin vielä yleisiä apulaisia tapahtumaan. Yleisten apulaisten määrä meni hyvin pitkälti saataavuuden mukaan. Yleisiä pulaisia piti aluksi olla kolme, mutta saimme vielä neljän hankittua. Neljä yleistä apulaista oli sopiva määrä vuoden 2019 Bit1-tapahtumaan. Tulevaisuuden tapahtumiin pienempi määrä tuskin riittäisi, mahdollisesti apulaisia saatetaan tarvita vielä lisää tapahtuman koosta riippuen.

Apulaisia hankittaessa tulee pitää mielessä heiltä vaaditut taidot ja kokemus (Yeoman ym. 2004, 26). Tästä syystä suurin osa apulaisista oli tuttujani, koska pystyin jo miettimään, ketkä tutuistani voisivat sopia mihinkäkin tehtävään. Teimme julkisen haun apulaisille TAMKin Games Academyn Discord-kanavalla, jonka kautta saimmekin tilasuunnittelijan ja yhden yleisen apulaisen.

Sopiva vastaanotto VIP-vieraille tulee olla järjestettynä ja hyvin koulutettu henkilökunta tulee olla vastaanottamassa kävijöitä kirjautumispisteellä. (Damm 2012, 49). Pyrin ottamaan vastaan VIP-vieraat, eli tässä tapauksessa tuomarit, juontajan ja puhujat. Kuitenkin tapahtuman ensimmäisenä päivänä tekemistä oli niin paljon, etten kaikkia heitä pystynyt vastaanottamaan tapahtumapaikan kirjautumispisteellä. Paikalla kuitenkin olivat hyvät apulaisemme.

Apulaisten hankintaa varten tulisi tehdä suunnitelma, kertoo Yeoman ym. (2004, 27). Iso kehitysehdotus seuraaviin tuotantoihin. Apulaisten hankinta ja heidän tarve eteni suhteellisen suunnittelemattomasti, tai ainakaan mitään konkreettista suunnitelmaa sitä varten ei ollut. Suosittelenkin tekemään suunnitelman apulaisten hankintaa varten tuleville tapahtumille.

5.6 Aikataulutus

Tapahtuman aikataulu määrittelee tapahtuman kunkin elementin ajankohdan minuutilleen. Tapahtuman aikataulu on luotu auttamaan tapahtuman etenemisen seurannassa ja arvioinnissa. Yleensä tapahtuman aikatauluun kuuluu päivämäärä, aika, toiminta, sijainti, vastuualueet ja tarkentavat selitykset. (Yeoman ym. 2004, 28.) Aikataulu helpottaa tuottajan ja muun henkilökunnan tekemisiä tapahtumassa. Tarkan aikataulun avulla henkilökunta pystyy helposti katsomaan yhdestä paikasta mitä pitää tehdä milloinkin, missä ja kenelle kyseinen tehtävä kuuluu. Tämänlaisen aikataulun tekeminen vaatii aikaa ja suunnittelua.

Yksi tärkeä asia tapahtuman toteutuksessa on luoda tarkat aikataulut. Ne ovat elintärkeitä suurille tapahtumille. Niistä näkee, kuka henkilökunnasta on vastuussa mistäkin ja milloin kyseisen vastuu pitää suorittaa. (Allen ym. 2002, 296.) Teimme juurikin tarkan aikataulun henkilökunnalle Bit1-tapahtumaa varten, kuten myös apulaisille oman aikataulun (liite 1 ja 2). Aikatauluista kävi ilmi mitä kenenkin piti tehdä, milloin ja missä. Tätä aikataulua seuraamalla henkilökuntamme pystyi itsenäisesti toimimaan tapahtumassa ja kaikki järjestäminen ja kokoon laittaminen meni pääosin hyvin helposti. Matkassa saattaa tulla muuttujia, mutta hyvä ja tarkka aikataulu helpottaa muuttujien käsittelyä, jos niitä ilmenee.

Yeomanin ym. (2004, 28) mukaan ennen tapahtuman alkua tulisi pitää viime hetken tiedotus, jossa käydään läpi lopulliset yksityiskohdat ja mahdolliset muutokset aikatauluun. Näin tapahtuma alkaa varmennetulla aikataululla, joka identifioi kaikki pääaktiviteetit. Aktiviteetteja voidaan seurata, jotta varmistetaan, että tapahtuma etenee suunnitellusti. Muutokset aikatauluun tulee kommunikoida kaikille. (Yeoman ym. 2004, 28.) Myös Allen ym. (2002, 377) kertovat, kuinka ennen tapahtumaa olisi hyvä pitää tiedotus työntekijöille. Tässä tiedotuksessa kullekin työntekijälle annetaan heidän roolinsa ja tehtävänsä. (Allen ym. 2002, 377.) Bit1-tapahtumassa toimittiin suurimmalta osalta juuri näin. Jo ennen tapahtuman valmistelua ensimmäisenä tapahtumapäivänä pidimme tiedotuksen henkilökunnalle. Tämä sama toistettiin joillekin henkilökunnasta vielä myöhemmin tarpeen mukaan. Esimerkiksi juontajan kanssa kävimme läpi yksityiskohtia viime hetkellä.

Apulaisten roolit annettiin jo monta päivää ennen tapahtumaa ja heille jaettiin heidän omat aikataulunsa. Kuitenkin joitakin rooleja ja tehtäviä piti vielä antaa tapahtuman valmistelua varten, juurikin mainitun tiedotuksen yhteydessä.

Tapahtuman aikataulutus tunnilleen on tärkeää onnistuneelle tapahtumalle. Aikataulu vaatii myös tarkkaa harkintaa. Kohderyhmä, tapahtuman aktiviteetit, tapahtumatilan saatavuus ja tapahtuman järjestäjien omat preferenssit auttavat tapahtumalle sopivan ajankohdan löytämisessä. Tapahtuman tulisi välttää päällekkäisyyttä toisten isojen tapahtumien ja kilpailevien tapahtumien kanssa. (Yeoman ym. 2004, 21.) Bit1:n ajankohta valittiin hankkeen etäpalaverissa. Mahdollisia ajankohtia suljettiin pois, jos samana päivänä oli jokin toinen pelialan tapahtuma Suomessa. Sopiva päivä löytyi ja tämä kävi myös haluamallemme tapahtumapaikalle, eli Kokouskeskus Puistotornille.

5.7 Tekniikan hankinta ja toteutus

Suuri osa tekniikasta oli jo tapahtumapaikan puolesta valmiina käytettäväksi, mikä oli suuri helpotus tapahtumatuotannon ja budjetin kannalta. Budjettiin liittyvistä syistä ei hankittu esimerkiksi lisävalaistusta tilaan, jolla olisi saanut mahdollisesti luotua ”pelillisen” tunnelman.

Jos tapahtuma tarvitsee äänijärjestelmän hallintaa varten ammattilaisen, tulee aikaa varata äänijärjestelmän säätämiseen (Allen ym. 2002, 372). Puistotornissa oli äänentoistojärjestelmä jo valmiina toiminnassa, kuten myös sitä varten olevat hallintalaitteet. Kaiken varalta palkkasimme paikalle teknikon pitämään huolta siitä, ettei ongelmia tule äänen ja videon suhteen. Tämä teknikko ei ollut paikalla koko tapahtumaa, koska hän opetti meidän omaa apulaista käyttämään tarvittavaa laitteistoa, jonka jälkeen apulaisemme oli vastuussa äänestä ja videosta.

Valaistuksen suunnittelijat voivat viihdyttää ja tehdä vaikutuksen toteutuksellaan tapahtumatilassa. Myös teknisen laitteiston käytön koulutus on erittäin tärkeää. (Yeoman ym. 2004, 93.) Kokeneiden teknikoiden käyttäminen tapahtumassa voi vaikuttaa suuresti. Suosittelenkin ehdottomasti kokeneen teknikon hankkimista tapahtumaan varmuuden vuoksi.

Sponsorointi on tapahtumakirjallisuudessa laajasti harkittu, vaikkei se ole sopia kaikille tapahtumille, sillä tarvittavan ajan ja rahan investointi sponsorin hankkimiseen ei välttämättä ole kannattavaa siitä saatuihin hyötyihin nähden. Oikeanlainen sponsori parantaa tapahtuman imagoa ja houkuttaa parempia osallistujia, asiakkaita ja medianäkyvyyttä. (Yeoman ym. 2004, 24.) Sponsoreita otetaan heidän tarjoamien hyötyjen arvioinnin perusteella (Allen ym. 2002, 226). Tapahtuman pelitestauspisteiden laitteet saimme lainaan sponsorointisopimuksella Jimm's PC Storelta. Laitteita varten tarjosimme Jimm'sille näkyvyyttä, mikä olikin heidän tavoitteensa. Sovimme, että mainostamme heitä Bit1:n Facebook-sivulla, nettisivullamme ja itse tapahtumassa erilaisilla tavoilla. Allen ym. (2002, 238) kertoo, kuinka on tärkeää täyttää sponsorointisopimuksessa sovitut sponsorin vaatimukset tapahtuman aikana (Allen ym. 2002, 238). Teimme kaiken, mitä oltiin Jimm'sin kanssa sovittu.

Sponsoreiden houkuttelemiseksi tapahtumatuottajien tulee miettiä, mitä hyötyjä he voivat tarjota sponsorille. Toisin sanoin, mitä tarkalleen heidän tulee "myydä", jotta sponsori ymmärtää ja näkee heidän tarjoamat hyödyt? (Allen ym. 2002, 227.) Tärkein asia mahdollisten sponsoriennustamiseen tapahtumaa varten on tunnistaa yritykset ja organisaatiot, jotka haluavat saavuttaa saman kohdeyleisön, kuin järjestettävä tapahtuma. Sopivien sponsoriehdokkaiden löytämiseksi tapahtumatuottajan tulee tehdä jonkinasteista tutkimustyötä. (Allen ym. 2002, 232.) Tutkimustyö tähän liittyen oli jo entuudestaan tehty. Osallistuin aiemmin Overwatch-pelin opiskelijoiden SM-kisoihin (lyhennettynä OSM), jotka järjestettiin Kouvolassa. Kisojen aikana juttelin kisan järjestäjien kanssa ja kuulin heiltä, kuinka he olivat saaneet Jimm'siltä lainaan hyvät pelitietokoneet ja näytöt mainostusta vastaan. Koko idea lähteä pyytämään Jimm'siä sponsoriksi lähti tästä. Kuten Allen ym. (2002, 232) kertoo, yksi tapa tunnistaa mahdolliset sponsorit on miettiä mitkä yritykset ovat sponsoroineet vastaavanlaisia tapahtumia entuudestaan (Allen ym. 2002, 232). Overwatchin OSM-kisat olivat erilaiset kuin Bit1-tapahtuma, mutta molemmissa tapahtumissa sponsorin tarpeen syy oli sama; saada lainaan tarpeeksi laitteistoa, mitä käyttää pelaamiseen.

Myös Damm (2012, 34–35) mainitsee sponsoroinnin tärkeydestä onnistuneen tapahtuman saavuttamiseksi. Kaikilla isoilla tapahtumilla maailmanlaajuisesti on

sponsoreita, eli yrityksiä, jotka tukevat tapahtumaa julkisuutta ja mainontaa vastaan. Sponsorointi tekee tapahtumasta taloudellisesti mahdollisen ja takaa tapahtuman laadun. (Damm 2012, 34–35.)

Pelitestauspisteiden laitteiden saanti Jimm'siltä helpotti työtäni huomattavasti. TAMKilta tarvittavien laitteiden saaminen olisi ollut hyvin hankalaa, ellei jopa mahdotonta. Jimm's sopi sponsorina tapahtumaan erittäin hyvin ja suosittelen samaa yritystä sponsoriksi tulevillekin tapahtumille mahdollisuuksien mukaan. Jos Jimm'sin kanssa ei tuleviin tapahtumiin saada uutta sponsorointisopimusta, niin jonkin vastaavan yrityksen saaminen sponsoriksi helpottaisi tekniikan taakkaa huomattavasti.

Jälkeenpäin katsottuna olisi ollut hyvä varmistaa sähkövirran riittävyys tapahtumapaikalla aiemmin. Allen ym. (2002, 369) mainitsevat hyvin, että sähkövirtaa ei saisi pitää itsestään selvänä tapahtumapaikalla (Allen ym. 2002, 369). Tämä oli tismalleen, miten tehtiin. Tulevaisuudessa ehdottomasti kannattaa varmistaa sähkövirran kapasiteetti tapahtumapaikalta. Emme kokeneet onneksi ongelmia, mutta jos ongelmia olisi tullut, niin niihin ei välttämättä olisi voitu nopeasti keksiä ratkaisua. Tapahtumapaikalla kuitenkin oli samaan aikaan päällä muun muassa lähes 20 pöytätietokonetta ja näyttöä, joten sähkövirran tarve oli suuri.

5.8 Tiedottaminen ja yritysten paikalle saanti

Tämä on osa-alue, joka kaipaa eniten kehittämistä. Erityisesti tapahtuman mainostaminen ulospäin ja yritysten paikalle saaminen. Näihin asioihin havahduimme liian myöhään, mikä vaikutti kävijämäärään ja yritysten paikalle saamiseen.

Markkinointi ja mainostus ovat yhä enemmän haastava tehtävä tapahtumille ympäri maailmaa. Markkinoijat kamppailevat huomiosta kasvavan tuotemäärän ja tapahtumien joukossa käyttämällä yhä laajempaa sekoitusta kommunikointikanavia. (Damm 2012, 95.) Markkinoinnin vaatima vaiva ei tapahdu eristyksissä muusta tapahtuman vaatimista asioista. Tapahtumaorganisaation resurssit selvästi rajoittavat markkinointia. (Allen ym. 2002, 167.) Tässä tapauksessa omat

resurssini, lähinnä aika, ja liian myöhään markkinointiin herääminen rajoittivat tapahtuman markkinointia.

Sotia on hävitty, avioeroja otettu, työntekijöitä lähtenyt ja asiakkaita menetetty huonon kommunikaation takia. Tehokas kommunikaatiostrategia on laajasti pidetty tärkeänä tapahtuman onnistumisen kannalta. Pienetkin väärinkäsitykset voivat vaikuttaa suuresti lopputuloksiin. (Damm 2012, 101.) Seuraavia tapahtumia varten tekisinkin suunnitelman kommunikaatiota varten. Se helpottaisi erityisesti kilpaileville tiimeille yhteydessä oloa. Lähtevä tieto olisi yhdenmukaisempaa, eikä lukuisia sähköposteja välttämättä tarvitsisi lähettää. Ilman kommunikaatiosuunnitelmaa voi olla helppo unohtaa jotain asioita tiedotteista, joidenka vuoksi korjaavia ja/tai lisääviä tiedotteita pitää lähettää perään.

Tietoisuus ja kiinnostus tapahtumaa kohtaan tulee mainonnasta ja ennen tapahtumaa luodusta informaatiosta. Informaation laatu, yksityiskohtien tarkkuus, kiehtaisuus ja tästä kaikesta saatu kuva vaikuttaa kävijöiden odotuksiin (Yeoman ym. 2004, 83.) Epävarmuus estää ihmisiä osallistumasta tapahtumaan. Tapahtuman perustiedot tulee olla kätevästi saatavilla. (Damm 2012, 40.) Tämän pohjalta panostaisin enemmän tapahtuman omiin verkkosivuihin, kuten myös tapahtuman Facebook-sivuun. Aikataulu ja kaikki tarvittava tieto tulisi laittaa molempiin näkyviksi mahdollisimman ajoissa. Tarvittavat tiedot, kuten päivämäärät, aikataulu, sijainti ja muut oleelliset tapahtuman tiedot olisi hyvä laittaa helposti löydettäviksi ja luettaviksi.

Damm (2012, 37) painottaa suullisen mainonnan tärkeyttä luotettavimpana ja tehokkaimpana tapana markkinoida tapahtumaa. Useimmilla aloilla on etulyöntiasema, joka mahdollistaa tuotteiden mainonnan toisten tuotteiden yhteydessä. Tapahtumat ovat erilaisia, sillä jokainen tapahtuma on ainutlaatuinen. Tästä syystä tapahtumaa on vaikea verrata aiempaan tai toiseen tapahtumaan. (Damm 2012, 37.) Edellinen Bit1 järjestettiin Helsingissä, minkä vuoksi monet Tampere-laiset eivät välttämättä tienneet tapahtumasta tai eivät osallistuneet. Tuottamani Bit1 järjestettiin Tampereella, jolloin kohdeyleisö kävijöihin nähden oli pääosin tamperelaiset. Suullinen mainonta onkin tästä syystä tärkeää. Olisi hyvä pyrkiä saamaan tapahtuma ja sen tiedot mahdollisimman monelle ihmiselle mieleen, jonka kautta he saattavat mainostaa tapahtumaa kavereilleen ja tutuilleen.

Ilmaisille tapahtumille tiedon jakelu on erittäin tärkeää. Pääsylipun vaativat tapahtumat vaativat huomattavasti enemmän työtä, kuin vain tiedon jakeleminen. (Damm 2012, 37.) Bit1 menee ilmaisen ja maksullisen tapahtuman välimaaston. Perusteena tälle on ilmoittautumispakko, vaikka ilmoittautuminen ei maksa mitään. Ilmoittautumislinkki tulisi jakaa mahdollisimman moneen paikkaan, jotta se ei mene mahdollisesti kiinnostuneilta kävijöiltä ohi. Kääntöpuolena tosin on ihmiset, jotka ilmoittautuvat mutta eivät saavu paikalle.

Kutsu tapahtumaan saattaa olla mahdollisen kävijän ensikosketus tapahtumasta ja sen vuoksi kutsusta tulee saada kuva tapahtuman teemasta. Kutsun tulisi luoda halu osallistua tapahtumaan ja välittää tietoa tapahtumasta. (Allen ym. 2002, 378).

5.9 Muut asiat

Tapahtuman jälkeiset palautteiden keräämiset, tapahtuman läpikäynti ja arviointi ovat tärkeitä tapahtuman kehittämisessä. Kävijöiden palautelomakkeet, arviointilomakkeet ja informatiiviset keskustelut voivat kaikki paljastaa paljonkin siitä, kuinka tapahtuma otettiin vastaan. Tapahtuman jälkeen on myös hyvä aika jättää viimehetken vaikutelma kävijöille. Yksinkertainen ”kiitos” voi vaikuttaa huomattavasti kävijöiden kiitollisuuteen saaduista palveluista tapahtumassa. (Yeoman ym. 2004, 84.) Myös Damm (2012, 49) suosittelee palautelomakkeiden jakamista vierailijoille tapahtuman lopuksi. Kerätty palaute auttaa tapahtuman arvioinnissa ja voi antaa ehdotuksia vaihtoehtoisille aktiviteeteille seuraavaa tapahtumaa varten. (Damm 2012, 49.) Tämä osio on jo hyvin hallussa hankkeen väellä ja tuottamassani Bit1-tapahtumassa käytettiin samoja palautelomakkeita, kuin mitä käytettiin vuoden 2018 tapahtumassa (liite 3).

Tapahtumapaikalle saapuessa ensivaikutelmat merkitsevät. Sisustus, tapahtumatilan kunto ja fiksu henkilökunta vaikuttavat kävijän vaikutukseen koko tapahtumasta. Onko tapahtumatilassa joku, joka vastaanottaa ja auttaa kävijöitä? (Yeoman ym. 2004, 83). Tapahtumapaikan ala-aulan sisutukseen emme vaikuttaneet hirveästi, sillä se oli jo valmiiksi sisustettu, mutta laitoimme esille julisteita tapahtumasta ja ohjeet oikeaan kerrokseen. Itse tapahtumatilan sisustuksessa

käytimme jo paikalla olevia huonekaluja ja lisäsimme itse julisteita ja roll uppeja. Jälkeenpäin katsottuna panostaisin sisustukseen ja teemaan enemmän. Tapahtumapaikkaan ja tilaan olisi hyvä saada enemmän asioita, joista käy ilmi mitä siellä tapahtuu. Myös tunnelman luomiseksi Bit1-aiheiset mainokset tai esimerkiksi pöytäliinat olisivat hyvä idea. Ala-aulan henkilökunnalle ei mainittu mitään käyttäytymisestä kävijöitä kohtaan. Nyt ajateltuna tämä oli huono idea, vaikka siitä ei haittaa koitunutkaan. Henkilökunta kohteli kävijöitä hyvin mutta tulevaisuudessa painottaisin asiallista käytöstä kävijöitä vastaanottavalle henkilökunnalle.

Kävijöiden hallinnassa tarve on epävarma asia, minkä vuoksi tarvittava kapasiteetti täytyy arvioida. Jos kävijöitä on vähemmän, kuin varattu kapasiteetti, käytetään silloin resursseja turhaan. (Yeoman ym. 2004, 66.) Kävijöiden määrän arviointi oli hieman vaikeaa. Edellisen vuoden tapahtumaan oltiin odotettu noin 300 kävijää per päivä. Tämä arvio oli lopulta aika lähellä todellisuutta. Päätimme mennä samalla arvioilla vuoden 2019 tapahtumassa. Arvio vaikutti ensisijaisesti istumapaikkojen määrään, koska tapahtumatilojen valinnassa oli jo varmistunut, että tilaan mahtuu reilusti yli 300 ihmistä. Valitettavasti tyhjiä istumapaikkoja oli tapahtumassa huomattava määrä. Lopullinen arvio kävijöistä tapahtumaan saatiin täytettyjen ilmoittautumislomakkeiden määrän pohjalta, mutta nähtävästi odotimme ilmoittautumattomia kävijöitä turhan paljon. Arvioidun kapasiteetin kanssa ei ollut onneksi oikeita ongelmia, ellei tyhjiä istumapaikkoja laske ongelmaksi.

Damm (2012, 44) mukaan useimmat tapahtumat palkkaavat ammattilaisyrityksen hoitamaan tapahtuman sisustuksen. Ilman tämänlaista yritystä tapahtumatuottajan kuitenkin tulee muokata tapahtumapaikan sisustus tapahtumaan sopivaksi. (Damm 2012, 44.) Vuoden 2019 Bi1-tapahtumassa käytimme Kokouskeskus Puistotornista löytyviä huonekaluja, sillä heillä oli kaikkea tarvittavaa tarpeeksi, eikä heidän huonekalujen käyttö tuonut meille mitään lisäkuluja. Huonekalujen tyyli ei ollut erityisesti peleihin liittyvä, mutta ne ajoivat asiansa hyvin. En suosittelisi panostamaan erityisesti peliteemaan sopiviin huonekaluihin, ellei budjetissa ole reilusti ylimääräistä. Tärkeintä on, että huonekaluja, kuten penkkejä ja pöytiä on tarpeeksi tapahtumaa varten.

Tapahtuman koko vaikuttaa suoraan kauanko tapahtuman purussa kestää ja paljonko sitä varten täytyy nähdä vaivaa. Toistuvat tapahtumat voivat hioa purkuaikataulunsa useiden vuosien aikana. Tapahtuman purku voi tapahtua nopeasti ja kevyesti. Kaikki alihankkijat tietävät tarkalleen, miten heidän laitteensa tulee saada pois tapahtumapaikalta ja minne ne pitää viedä purun yhteydessä. Pienen tapahtuman tapahtumatuottaja voi joutua ainoastaan lakaisemaan lattiat ja sammuttamaan valot. (Allen ym. 2002, 342.) Allen ym. (2002, 380) kertovat, kuinka tapahtuman purku voi myös olla tapahtuman vaikein osa, koska ihmisten innostus on ohi, henkilökunta on väsynyt ja kaikilla on kiire poistua paikalta. Näistä huolimatta juuri tapahtuman purun aikana turvallisuus on tärkeä asia. Purkua varten pitää olla tiedossa tarkka aikataulu. (Allen ym. 2002, 380.) Vuoden 2019 Bit1-tapahtuma oli tapahtumien mittakaavassa pieni, mikä näkyikin purun helppouudessa. Apulaisia ohjeistettiin neuvomaan tiimeille, miten kunkin tiimin oman pelipisteen laitteet puretaan ja he ryhtyivät hommiin jo ennen tapahtuman loputtua. Tarkoituksena oli, että kun pelitestausta loppui ja tuomaristo vetäytyi tuomaroimaan, alkaisi tällöin tiimit purkamaan pelitestauspisteitään jo valmiiksi, jotta tapahtuman loputtua ne olisivat jo purettu. Kaikki meni tämän suunnitelman mukaan. Koska huonekalut ja kaikki muu tekniikka oli Puistotornin omaa, ei meidän tarvinnut tehdä mitään muuta lopuksi, kuin sammuttaa valot ja sulkea tapahtumatilan ovet. Jimm'sin laitteiden haku pois Puistotornilta hoidettiin seuraavana päivänä Postin toimesta. Minä ja yksi apulaiseni menimme kasaamaan tietokoneet ja näytöt hakua varten tapahtumapaikan ala-aulaan.

6 POHDINTA

Opinnäytetyön aihe varmistui Bit1-tapahtuman jälkeen toukokuussa 2019. Olin miettinyt tätä aihetta jo ennenkin mutta en ollut valinnut sitä, ennen Bit1-tapahtumaa en ollut virallisesti vielä valinnut mitään aihetta työolleni. Tapahtuman jälkeen älysin, että voisin tehdä opinnäytetyöni jo tuotetusta tapahtumasta. Työhön piti kuitenkin keksi jokin sopiva näkökulma työn aloituksen ajankohdan vuoksi. Idea tehdä työ Bit1-tapahtuman tuotantoprosessin kehittämisestä ilmeni pian ja siitä tulikin työn aihe. Tämä aihe toivon mukaan toisi konkreettista hyötyä tulevaisuuden Bit1-tapahtumille.

Tapahtuman tuotanto aloitettiin käymällä läpi edellisen tapahtuman dokumentaatiota ja mediaa. Näin saatiin hyvä kuva tapahtuman luonteesta, tarkoituksesta ja yleisestä tunnelmasta. Edelliseen tapahtumaan perehtymisen jälkeen siirryttiin etsimään tapahtumalle sopivaa tapahtumapaikkaa. Tapahtumapaikan etsinnät ja vierailut sujuivat todella hyvin. Tapahtumapaikan valinnan yhteydessä ilmeni ensimmäinen ongelma. TAMKin ohjeen mukaan tarjouspyynnöt pitäisi tehdä viralliseen tarjouspyyntöpohjaan ja lähettää samat tarjouspyynnöt vähintään kolmeen eri paikkaan. Tapahtumapaikkaehdokkaille lähetetyt tarjouspyynnöt eivät olleet TAMKin virallisen ohjeen mukaisia, minkä korjaaminen aiheutti huomattavan määrän lisätyötä ja vei aikaa tuotannolta. Tarjouspyyntökierros jouduttiin tekemään uudestaan TAMKin ohjeen mukaan. Tämä hidasti tuotantoa erityisesti sen takia, koska koin tehokkaimmaksi ja helpoimmaksi tavaksi tehdä yhden asian kerrallaan, ennen kuin siirryn seuraavaan. Tapahtumapaikan valinta oli mielestäni loogisin lähtökohta tuotannolle edelliseen tapahtumaan perehtymisen jälkeen, koska sitä kautta saatiin myös ajankohta tapahtumalle. Tämän jälkeen olisi helppo alkaa työstämään seuraavaa asiaa. Tapahtumapaikan valinnan tärkeyttä painotettiin myös opinnäytetyön tekemiseen käytetyssä aineistossa. Suosittelinkin tulevaisuudessa perehtymään tarkasti rahoittajan ohjeisiin hankintoja varten heti alussa, jotta kilpailutus ja hankinnat sujuvat alusta loppuun hyvin.

Tapahtumapaikan valinnan jälkeen tuotanto sujui suurimmaksi osaksi hyvin. Parantamisen varaa olisi kuitenkin muun muassa tapahtuman mainonnassa ja tiedottamisessa, juontajan hankinnassa ja teknisen laitteiston käytössä.

Tapahtuman mainostus olisi pitänyt aloittaa aiemmin ja sitä olisi pitänyt tehdä enemmän. Mainonnalle olisi hyvä olla suunnitelma. Tapahtumatiimin tiedottajan ja tuottajan välillä tulee olla selkeä ymmärrys siitä, mitä tiedottamiseen liittyvää tuottajan pitää tehdä. On liian helppoa olettaa, että tiedottaja tekee mainonnan tapahtumaa varten.

Mainontaan liittyen myös yritysten paikalle saanti jäi liian myöhäiseksi. Yritysten paikalle kutsumiseen oli olemassa jo mainos/kutsu, jota muokkasin sopivammaksi tekeillä olevaa tapahtumaa varten ja lähetin sen yrityksille sähköpostitse. Mainoksen muokkaus jäi liian myöhäiseksi, kuten myös sen lähetys. Oli myös jonkin verran vaikeaa keksiä tarpeeksi sopivia kutsuttavia yrityksiä tapahtumaa varten. Vaihtoehdot olivat pääsääntöisesti Tampereelta ja yhteystietoja yrityksistä saatiin tapahtumatiimin jäseniltä. Tulevaisuudessa kannattaa kartoittaa laajemmin tapahtumatiimin jäsenten omat kontaktit pelialalla ja alkaa käydä niitä yrityksiä läpi ensiksi. Olisi hyvä päättää montako yritystä tavoitellaan tapahtumaan vierailijoiksi ja pysyä tässä tavoitteessa.

Tiimeille tiedotus meni hyvin mutta sekin olisi voinut mennä paremmin. Suosittelemme tekemään myös tiimeille tiedotusta varten suunnitelman. Näin informaatio pysyy kasassa, eikä toivottavasti tarvitse lähetellä useita sähköposteja, koska jokin tiedonpötkä unohtui jo lähetetystä sähköpostista.

Apulaisten hankinta aloitettiin ajoissa, mutta sopivan määrän rekrytointi oli epävarmaa. Aluksi näytti siltä, ettemme välttämättä saisi tarpeeksi apulaisia tapahtumaa varten. Onneksi omat kontaktit auttoivat ja saimme tarpeeksi apulaisia hommatua tapahtumaan. Apulaisten hankintaa varten voisi olla hyvä tehdä jonkinlainen suunnitelma etukäteen, joka helpottaa rekrytointia käytännössä. Myös sopivan palkkion/palkan tarjoaminen apulaisille on tärkeää. Nyt palkkiona oli 90€ lahjakortti Verkkokauppa.comiin, mutta se ei mielestäni ollut tarpeeksi apulaisten työhön nähden. Vapaaehtoisiin apulaisiin luottaminen ei mielestäni ole hyvä idea, mutta tilanteen mukaan sitä voi harkita.

Tuomareiden ja puhujien hankinta sujui hyvin ja se aloitettiin hyvissä ajoin. Apuna oli hankkeen henkilökunnan kontakteja ja heiltä sai ehdotuksia tuomareista. Omia kontakteja ei ollut ollenkaan, joten apu oli tarpeellista.

Juontajan hankinta on pakollinen asia, mikä älyttiin turhan myöhään. Luulin, että voisin itse juontaa tapahtuman, mikä on mahdotonta tuottajan työmäärän ja vastuun takia tapahtumapäivänä. Juontajan hankinta kannattaa aloittaa samoihin aikoihin, kuin tuomareiden ja puhujien hankinta.

On tärkeää tietää, miten tapahtumapaikan tekninen laitteisto toimii ja miten toimia ongelmatilanteissa. Tapahtumapaikan tekniikkaan kannattaisi tutustua konkreettisesti jo ennen ensimmäistä tapahtumapäivää. Puistotorin tekniikkaan tutustuttiin hieman ennen ensimmäistä tapahtumaa mutta tehty tutustuminen ei ollutkaan tarpeeksi. Ensimmäisenä tapahtumapäivänä ilmeni ongelma yhteyden kanssa projektorin ja tietokoneen välillä. Tämä oli ongelma, koska Puistotorin miksauspöytä oli kaukana projektorin ohjaavasta tietokoneesta. Tällä järjestelyllä tekniikasta vastaava henkilömme olisi joutunut menemään edestakaisin miksauspöydän ja tietokoneen välillä. Onneksi tekniikasta vastaava henkilömme keksi luoda etähallintayhteyden omasta kannettavasta tietokoneestaan Puistotorin tietokoneeseen, jolloin hänen ei tarvinnut liikkua miksauspöydältä mihinkään.

Tekninen tuottaja on hyvä idea ja suosittelen sitä tuleville tapahtumille budjetin salliessa. Tähän tapahtumaan ei teknistä tuottajaa hankittu, koska tapahtumassa käytettävä esitystekniikka oli Puistotorin omaa ja muu tekniikka oli tietokoneita ja niiden oheislaitteita. Emme kokeneet tällöin tarvetta erilliselle tekniselle tuottajalle. Tekninen tuottaja kuitenkin olisi helpottanut tuottajan taakkaa ja stressitasoja huomattavasti, tämä älyttiin ensimmäisenä tapahtumapäivänä. Teknisen tuottajan avulla myös tunnelmavalaistuksen hankkiminen olisi mieluisampaa, jos budjetti sen vain sallii.

Sponsorointisopimus Jimm's PC Storen kanssa oli iso positiivinen asia tapahtumalle. Kaikki tietokoneet ja näytöt pelitestausta varten saatiin Jimm'siltä lainaan. Mainostimme Jimm'siä tapahtuman aikana, kuten myös tapahtuman verkkosivuilla ja Facebook-sivulla sponsorointisopimuksen mukaisesti. Erityisesti pelitestausta varten tarvittavalle laitteistolle kannattaa tulevaisuudessakin hankkia

sponsori, jos vain mahdollista. Olisi hyvä saada myös tarvittavat oheislaitteet saman sponsorin kautta, mutta oheislaitteita ilmeisesti harvemmin lainataan samalla tavalla, kuin tietokoneita ja näyttöjä.

Tapahtuman loputtua kävimme läpi palautteet kilpailevilta tiimeiltä, jotka olivat suurimmaksi osaksi positiivista palautetta. Tiimit olivat tyytyväisiä tapahtumaan ja monet olivat positiivisesti yllättyneet tapahtuman laadusta ja sen hyödystä heille. Sain myös itse paljon positiivista palautetta tiimeiltä, sekä tapahtuman henkilökunnalta ja Osaamisen Pelimerkit-hankkeen väeltä. Kehitysehdotuksia kuitenkin mahtui mukaan. Esimerkiksi tapahtuman aikatauluun liittyen. Tapahtuma oltiin aikataulutettu siten, että tapahtuman toisena päivänä oli pelitestausta ja puhujien puheita samanaikaisesti. Tämä tehtiin tarkoituksella, jotta saataisiin tarpeeksi pitkä aika pelitestausta ja puhujien puheet mahtumaan yhteen päivään. Jotkin tiimien jäsenet kokivat tämän järjestelyn huonoksi, koska kaikki eivät päässeet kuulemaan puhujien puheita. Ymmärrän tämän täysin ja tulevaisuudessa voisi olla hyvä yrittää aikatauluttaa pelitestausta ja puhujien puheet erilleen, jos se vain on mitenkään mahdollista.

Kokonaisuutena tapahtuman tuottaminen meni hyvin. Jännitin ja stressasin työni lopputulosta matkan varrella liikaa, myös itse tapahtuman aikana. Kokemukseni tapahtumien tuottamisesta oli hyvin pientä, enkä ikinä ennen ollut päävastuussa tuotannosta. Koko tuotanto kesti hieman yli 7 kuukautta ja koin tämän ajan sopivaksi tapahtumalle, ainakin tässä mittakaavassa. Tulevaisuuden tapahtumien ja tapahtumatiimin koosta riippuen tuotannon kestoa voi olla hyvä muuttaa.

Yleisesti monet tuotannon aikana tehdyt asiat, olivat aineiston perusteella hyviä käytäntöjä, vaikka sekaan mahtuikin parannettavaa. Parannusehdotuksia itsessään kuitenkin tuli ihan hyvä määrä työn tuloksena, kuten myös varmennusta jo käytetyille hyvillä käytännöillä tuotannon aikana.

LÄHTEET

Allen, J., O'Toole, W., McDonnell, I., Harris, R. 2002. Festival and special event management. 2. painos. Australia: John Wiley & Sons Australia, Ltd.

Damm, S. 2012. Event Management: How to Apply Best Practices to Small Scale Events. 1. painos. Saksa: Herstellung: Diplomica® Verlag GmbH.

Tapahtuman järjestäjän ABC. N.d. Luettu 7.10.2019.
<https://www.sool.fi/hyp/tapahtumat/>

Yeoman, I., Robertson, M., Ali-Knight, J., Drummong, S. & McMahon-Beattie, U. 2014. Festival and events management – an international arts and culture perspective. 1. painos. Yhdistynyt kuningaskunta: Butterworth-Heinemann.

LIITTEET

1 (4)

Liite 1. Tapahtuman henkilökunnan sisäinen aikataulu

Tiistai 7.5

9.00 TAMKilta kaikki tarvittava mukaan pakuun ja lähtö Puistotorniin. Mukaan [Henri Riutta](#), [Topi Appelström](#) ja [Marko Turunen](#)

10.00 Puistotornilla - Tuolien ja pöytien asettelut | [Topi Appelström](#), [Leia Laaksonen](#), [Nikolas Riutta](#) ja [Marko Turunen](#) hoitaa

11.00 Jimm'sin koneet ja näytöt ja muu tekniikka tapahtumatilaan (Jimm'sin laitteet saadaan paikan päälle jo maanantain puolella) - Tiimien pelitestauspisteiden laitteiston kuntoon laitto ja testaus | [Topi Appelström](#), [Marko Turunen](#) ja [Leia Laaksonen](#) hoitaa

13.00 IT-tuki paikalle

12.30 [Ville Pulkkinen](#) paikalle

13.00 Striimauspisteen pystytys ja testaus | [Ville Pulkkinen](#) ja [Toni Pippola](#) hoitaa

13.00 Ala-aulan kirjautumispisteen kuntoon laitto | [Nikolas Riutta](#) ja [Marko Turunen](#) hoitaa

13.00 Äänentoiston, videon ja valojen testaus ja jatkokäyttäjän opastus | [Toni Varjoranta](#) + [IT-tuki](#) hoitaa

14.00 Powerpointtien yms. toimivuuden testaus | [Toni Varjoranta](#) + [IT-tuki](#) hoitaa

14.00 Backstagen kuntoon laitto, herkut yms. esille | [Nikolas Riutta](#) hoitaa [Puistotornin väen](#) kanssa

14.00 Tiimit ja juontaja paikalla nyt | [Marko Turunen](#) hoitaa

15.00 Viimeiset testaukset striimille, esitystekniikalle ja powerpointeille ja pelitestauspisteille. Esitystekniikan ja powerpointtien testauksen hoitaa [Toni Varjoranta](#) ja [IT-tuki](#). Striimin testauksen hoitaa [Ville Pulkkinen](#) ja [Toni Pippola](#). Pelitestauspisteiden testaamisen hoitaa [Topi Appelström](#).

15.00 Tuomarit paikalla viimeistään nyt | [Henri Riutta](#) hoitaa

15.00 Briiffit yms. juontajalle ja muulle henkilökunnalle tarpeen mukaan.

- 15.30** Kaikki kunnossa tapahtumaa varten
- 15.45** Ovet auki yleisölle
- 16.00** Tapahtuma alkaa - Juontajan avauspuheet - Tuomarien esittäytyminen
- 16.10** Pitchaukset alkaa - Vainary - Anxiety of Alina pitch
- 16.20** Karva Games - O.R.B. Offensive Rolling Bot pitch
- 16.30** Team Erden - Erden pitch
- 16.30 IT-tuki lähtee pois**
- 16.40** Philip Lindberg - Subject 1131 pitch
- 16.50** Team Sockman - Sockman pitch
- 17.00** Plusminus - Plusminus pitch
- 17.10 Tauko - 15 minuuttia**
- 17.25** Evil Match - Tethernauts pitch
- 17.35** Drio - Drio pitch
- 17.45** Tsuit-Tsait Games - Runaway Bacon pitch
- 17.55** Wheel, Snipe & Celly - Puck Buddies pitch
- 18.05** Play Possum - Dead Fungoria pitch
- 18.15** Losthoodie - Shred 'N' Slam pitch
- 18.25** Juontaja kiittää tiimejä ja tuomareita - **20 minuutin tauko**
- 18.45** Pelitestausta alkaa
- 20.00** Pelitestausta loppuu - Juontaja kiittää päivästä ja tiimit + henkilökunta valmistautuu lähtemään jatkamaan iltaa Ravintola Kaijakaan.
- 20.15** Lähtö Ravintola Kaijakaan

20.30 Saapuminen Kaijakkiaan, meille omaan tilaan - Ruuat tarjolla, syönti alkakoon!

00.00 Kaijakassa omasta tilasta poistuminen ja siirtyminen julkiselle puolelle (tai nukkumaan)

Keskiviikko 8.5

8.00 Henkilökunta kokoontuu Puistotornilla

8.30 Testaus esitystekniikalle, **Toni Varjoranta** (valot, äänet, kuva, mikit), striimauslaitteistolle, **Ville Pulkkinen** ja **Toni Pippola** ja pelitestauspisteille, **Topi Appelström**, **Marko Turunen** ja **Leia Laaksonen**

9.00 IT-tuki paikalle

9.00 Briiffi juontajalle

9.30 Kaikki valmista - Tiimit paikalle siten, että heidän pelitestauspisteensä ovat valmiit klo 9.45 mennessä

9.45 Ovet auki yleisölle - Tuomarit paikalle

10.00 Alkupuheet - Tuomarien esittäytyminen

10.00 Pelitestausta alkaa - Yleisöäänestys alkaa

10.15 **Mariina Hallikainen** - 10 Years of Building Cities - Case: Colossal Order

10.45 Tauko 15 min ennen seuraavaa puhetta

11.00 **Teemu Närhi** - Pains of Game Development at Fingersoft - And Some Lessons Learnt So Far

12.00 Sokos Herkun lounas alkaa, avoin klo 16.00 asti - Vapaata oleskelua (pelitestausta, verkostoitumista yms.)

13.30 IT-tuki lähtee pois

14.00 **Kalle Kaivola** - Building your games company - an investment view

14.30 **Juha Huhtakallio** - Publishing your game

15.00 Tauko ennen IGDA:n puheenvuoroa

15.00 Tuomarointi alkaa

15.10 **Vesa Raudasoja** - 25 Years of IGDA

15.30 **Kimmo Heinonen** - Last Year's Winners

15.40 Vapaata oleskelua (pelitestausta, verkostoitumista yms.)

16.00 Yleisöäänestys sulkeutuu

16.00 Pelitestauspisteiden purku alkaa

16.30 Tuomarointi päättyy

17.00 Award show

18.00 Tapahtuma päättyy

18.15 Kaiken muun purku alkaa

22.00 Valmista

Liite 2. Tapahtuman apulaisten oma aikataulu

Tiistai 7.5

- 15.30 - 17.00 Kirjautumispiste: **Marko Turunen** ja **Nikolas Riutta**
- 16.10 - 17.10 Pitchauksien kellotus: Topi Appelström**
- 17.00 - 18.00 Kirjautumispiste: **Leia Laaksonen** ja **Topi Appelström**
- 17.25 - 18.25 Pitchauksien kellotus: Marko Turunen**
- 18.00 - 19.00 Kirjautumispiste: **Marko Turunen** ja **Nikolas Riutta**
- 19.00 - 20.00 Kirjautumispiste: **Leia Laaksonen** ja **Topi Appelström**

Keskiviikko 8.5

- 9.30 - 11.00 Kirjautumispiste: **Leia Laaksonen** ja **Topi Appelström**
- 10.15 - 10.45 Mariinan puheen kellotus: Nikolas Riutta**
- 11.00 - 11.30 Teemun puheen kellotus: Topi Appelström**
- 11.00 - 12.00 Kirjautumispiste: **Marko Turunen** ja **Nikolas Riutta**
- 12.00 - 13.00 Ruokailu: **Marko Turunen** ja **Nikolas Riutta**

12.00 - 13.30	Ruokailu: Toni Varjoranta ja Ville Pulkkinen
12.00 - 13.00	Kirjautumispiste: Leia Laaksonen ja Topi Appelström
13.00 - 14.00	Ruokailu: Leia Laaksonen ja Topi Appelström
13.00 - 14.00	Kirjautumispiste: Marko Turunen ja Nikolas Riutta
14.00 - 14.30	Kallen puheen kellotus: Marko Turunen
14.00 - 15.00	Kirjautumispiste: Leia Laaksonen ja Topi Appelström
14.30 - 15.00	Juhan puheen kellotus: Nikolas Riutta
15.00 - 16.00	Kirjautumispiste: Marko Turunen ja Nikolas Riutta
15.10 - 15.30	Vesan puheen kellotus: Leia Laaksonen
15.30 - 15.40	Kimmon puheen/haastattelun kellotus: Leia Laaksonen
16.00 - 17.00	Kirjautumispiste: Leia Laaksonen ja Topi Appelström
17.00 - 18.00	Kirjautumispiste: Marko Turunen ja Nikolas Riutta

Liite 3. Palautekyselyt

Suomenkielinen palautekysely

PALAUTEKYSELY

1 = täysin eri mieltä, 2 = jokseenkin eri mieltä

3= ei samaa eikä eri mieltä

4= jokseenkin samaa mieltä, 5= täysin samaa mieltä

Oliko tapahtuma mielestäsi onnistunut?

1 2 3 4 5

Koitko tapahtumaan osallistumisen hyödylliseksi?

1 2 3 4 5

Koitko tuomareiden antaman palautteen hyödylliseksi?

1 2 3 4 5

Koitko muiden vierailijoiden antaman palautteen hyödylliseksi?

1 2 3 4 5

Oliko pelin testaamiseen käytetty aika mielestäsi riittävä?

1 2 3 4 5

Oliko pitchaamiseen käytetty aika mielestäsi riittävä?

1 2 3 4 5

Oliko koko tapahtuman kesto ja aikataulutus mielestäsi sopivia?

1 2 3 4 5

Saitko tarpeeksi tietoa tapahtumasta ennen tapahtumaa?

1 2 3 4 5

Vierailitko tapahtuman sivuilla bit1.fi?

kyllä en en ole varma

Vierailitko tapahtuman Facebook-sivulla?

kyllä en en ole varma

Vapaa sana / kiitokset / parannusehdotuksia ensi vuodelle?



2019 / Tampere / bit1.fi

FEEDBACK QUESTIONNAIRE

1 = completely disagree, 2 = somewhat disagree
3 = neutral
4 = somewhat agree, 5 = completely agree

Do you think the event was successful?

- 1 2 3 4 5

Do you feel like participating to the event was beneficial?

- 1 2 3 4 5

Do you find the feedback from the judges beneficial?

- 1 2 3 4 5

Do you find the feedback from other visitors beneficial?

- 1 2 3 4 5

Do you think the time allocated for playtesting was enough?

- 1 2 3 4 5

Do you think the time allocated for pitching was enough?

- 1 2 3 4 5

Do you think the duration and scheduling of the event was fitting?

- 1 2 3 4 5

Did you receive enough information about the event before the event?

- 1 2 3 4 5

Did you visit the event's website bit1.fi?

- yes no not sure

Did you visit the event's Facebook page?

- yes no not sure

Free word / thanks / suggestions for improvement?



2019 / Tampere / bit1.fi