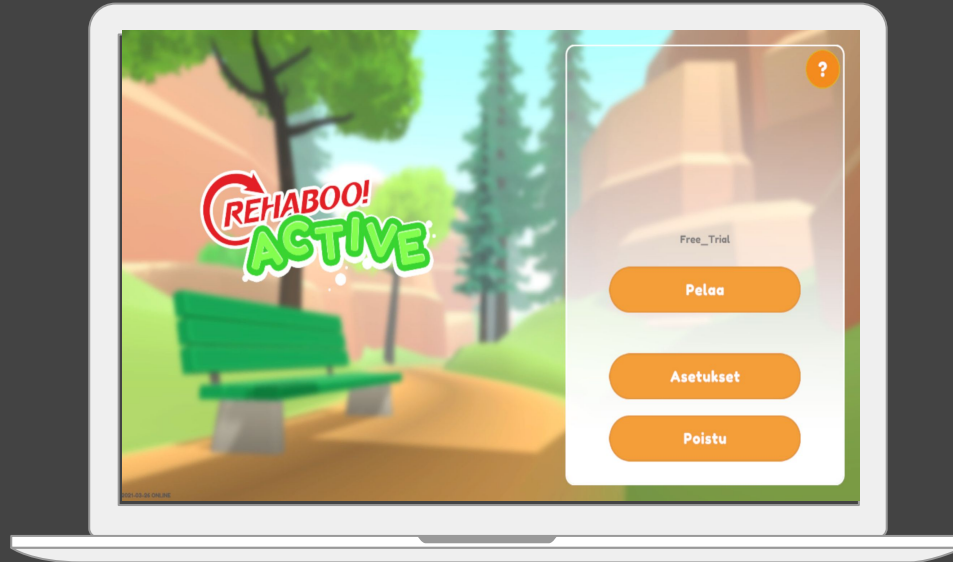




INNOSTETAAN IKÄÄNTYVIÄ
INNOVATIIVISESTI- KOKEILUN
LOPPURAPORTOINTI 12.08.2021

TAVOITE

Ikäntyvien tuote on uusi ja pilotoitu pelitoteemilla. Nyt testataan, miten peli otetaan vastaan kotiympäristössä, henkilökohtaisilla laitteilla.



Selvittää, miten peli toimii etä-aikana kotiloissa itsenäisesti käytettynä ja omaisten kanssa



MUUT TAVOITTEET

1. Saada hyödyllistä käyttäjä dataa ja palautetta uuden palvelun kehittämiseksi eteenpäin.
2. Pelien sisältöjen kehittäminen ja laadun testaus.
3. Liikkumisohjelma saa hyödyllistä tietoa itsenäisesti käytettävien digitaalisten tuotteiden sopivuudesta ikääntyneiden, etenkin varhaisen vaiheen muistisairaiden liikuttamiseen.



KOKEILUN KUVAUS JA KESTO

- Kokeilijoiden rekrytointi & ilmoittautumisen järjestäminen
- kick-off-tilaisuuden suunnittelu ja järjestäminen kokeilijoille (+omaiset)
- kokeilun läpivieminen
- palautteen kerääminen
- kysely- ja käyttäjädatan analysointi
- sisällön tuotanto ja muokkaukset
- Tekninen tuki
- Loppuraportti
- Kokonaisuudessaan kokeilu toteutetaan huhtikuu-elokuun aikana.



KOKEILUN TULOKSET

- Latausmääriä 17/20
- Pelikertoja 268
- Kokeilijoina Muistiluotsi sekä hoitohenkilökuntaa kahdesta palvelukeskuksesta
- Android ensimmäistä kertaa ulkoiseen käyttöön
- Kokeilu käynnissä Toukokuu-Heinäkuu
- Palautteet kerätään kirjallisesti elokuun aikana
- Käyttäjätdataa



17/20

Latausta



264

Pelikertaa



47 034

Mitattua askelta



HAASTEET JA OPIT

- GDPR + SEURANTA -> ELÄINHAHMOVALIKKO
- PELAAJAN OHJEISTUS -> ÄÄNI & TEKSTIKOMENNOT, KOKO + AJOITUS
- VAIKEUSASTEET + LISÄÄ PELATTAVAA + JATKOMAHDOLLISUUS
- TIETOTEKNINEN OSAAMINEN + HENKILÖKOHTAISET LAITTEET
- VIRTUAALITAPAHTUMAT+ PELINKÄYTTÖ & KOHDERYHMÄ
- ANDROID & IOS



JATKOT

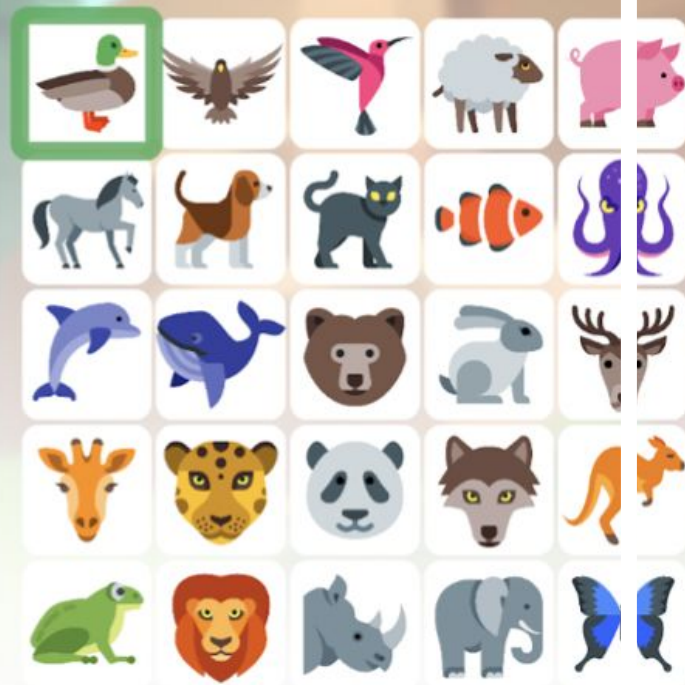
- KOHDERYHMIEN LAAJENTAMINEN KOTONA ASUVIIN
 - ELDERLY LIVING HOME ALONE -KOHDERYHMÄN TUTKIMUKSET
- UUDET KAUPUNGIT JA ALUEET - MUISTILUOTSIT JA MUUT PARTNERIT
- LAITEVALIKOIMAT, KUNNAT PARTNEREINA?
- YHTEISÖLLISET ELEMENTIT, KILPAILUT JA HAASTAMISET (SUKU)
- PELIEN KEHITYS YHDESSÄ KÄYTTÄJIEN KANSSA - VAATIVIMPIA PELEJÄ

TULOSTAULU

| # | PLAYER | SCORE |
|----|--|-------|
| 1 | Pelaaja | 1203 |
| 2 | Pelaaja | 350 |
| 3 |  Lammas 2 | 337 |
| 4 | Pelaaja | 272 |
| 5 |  Haukka | 264 |
| 6 |  Lammas 1 | 235 |
| 7 | Pelaaja | 227 |
| 8 | Pelaaja | 207 |
| 9 |  Lammas 2 | 197 |
| 10 | Pelaaja | 104 |

Valitse eläinhahmo

Ankka 1



Valitse

Ohita



Haluatko jatkaa peliä?



EN

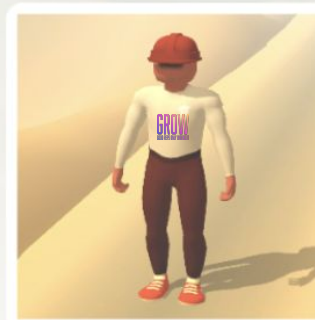


KYLLÄ

TULOSTAULU

| # | PLAYER | SCORE |
|----|--------|-------|
| 1 | SINÄ | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |
| 6 | | |
| 7 | | |
| 8 | | |
| 9 | | |
| 10 | | |

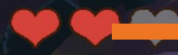
Valitse hahmo



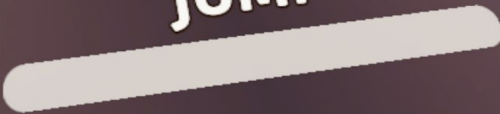
Valitse

★ 599

📍 900 m



JUMP



Jump!



★ 74

📍 133 m



Jump!

JUMP





0.0



Fish

17





KIITOS KOKEILUSTA!