



3R Game jam -säännöt

Game jameilla jakaannutaan tiimeihin. Tiimeissä suunnitellaan peli, jonka ideana on saada opiskelijat innostumaan kierrättämisestä. Pelin tulee kannustaa yhteisöllisyyteen, sillä asukkaat keräävät pelissä pisteitä yhteiseen pottiin. Pisteiden karttuessa pelaajat nousevat seuraavalle tasolle. Aina uudelle tasolle päästessä pelaajat lunastavat itselleen palkintoja.

Pelin käyttöönotto:

Peliä tullaan testaamaan opiskelija-asuntoyhtiö Kuopuksen Samoilijantien uusissa opiskelija-asunnoissa. Kohde koostuu viidestä yhteisöllisyyteen kannustavasta opiskelija-asuintalosta, joissa asuu kaikkien kohteiden ollessa valmiita yhteensä 252 opiskelijaa omissa yksioissään. Asukkaat vievät jätteensä pihalla olevaan yhteiseen jätepisteeseen.

Tavoitteena on, että game jameilla tuomariston valitsema peli jatkojalostetaan pilottikäyttöön syyskuun puoleen väliin mennessä. Mikäli valittu tiimi sitoutuu pelin jatkokehittämiseen ja ylläpitoon pilotin aikana (17.9.–30.11.), kaupunki sitoutuu maksamaan siitä korvauksen. Korvauksesta sovitaan erikseen tiimin kanssa.

Mikäli mikään peli ei ole toteutuskelpoinen, tuomariston ei tarvitse valita toteutettavaa peliä.

Mikäli pilotin tulokset ovat hyvät, voidaan pilotoidun pelin jatkokehittämisestä järjestäjää erilliset neuvottelut.

Tervetuloa mukaan 3R Game jameihin! - reduce, reuse, recycle!

facebook: 3r game jam

#gamejamkuopio

Pohjois-Savon liitto tukee
maakunnan
menestystä



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



KUOPIO

SMARA
SAVILAHDEN
SMARTIIMMAT
RATKAISUT



KUOPAS
Kuopion Opiskelija-asunnot Oy



Taustatietoa

Kuopas

Kuopas, eli Kuopion Opiskelija-asunnot Oy asuttaa kuopiolaisia opiskelijoita. Kuopas myös rakennuttaa jatkuvasti uutta opiskelijoille soveltuvaa asuntokantaa, ympäristön huomioon ottaen. Tämä näkyy muun muassa energiatehokkaassa suunnittelussa ja kiinteistönhoidossa. Kierrätyksen lisääminen on luonnollinen jatkumo muulle ympäristöystävälliselle toiminnalle.

Samoilija

Samoilijassa on 5 taloa, 254 asuinpaikkaa (20-23 m² yksiöitä), joista talot C,D, ja E valmistuvat 1.9.2018. Samoilija on tehty mahdollisimman pienellä hiilijalanjäljellä ja se on toiminnaltaan muutenkin hyvin energiatehokas. Tulevaisuuden hiilijalanjälkeä pienentää lisäksi yhteiskäytössä toimiva sähköauto, jonka voi varata itselleen käyttämällä mobiiliappia. Taloissa on erilaisia Samoilijan asukkaille avoimia yhteistiloja, joissa kaikki viiden talon asukkaat voivat yhdessä ja toisiinsa tutustuen pelata lautapelejä ja Playstationia, katsella leffoja isolta valkokankaalta, kuntoilla, tehdä ruokaa ja ylipäätensä oleskella keskenään.

Talot ovat suunniteltu luomaan yhteisöllistä kanssakäymistä jo pelkästään yleisten tilojen sijoittelujen osalta. Asukkaiden kesken rakentuneet Whatsapp-ryhmät rakentavat yhteisöllistä elinympäristöä jatkuvasti. Pihalla voi myös grillata, heitellä frisbee golfia ja pelata korista. Sijaintina Puijonlaakso helpottaa urheilumaastojen löytämistä ja lähellä sijaitseva uimaranta tarjoaa viilennystä kesähelteillä.

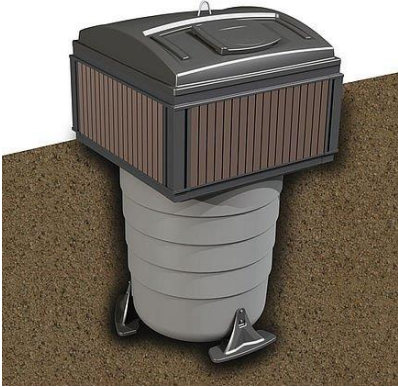
Jätekkukko

Jätekkukko on kuntien omistama palveluyhtiö, joka tuottaa kaikki kiinteistön päivittäiseen jätehuoltoon liittyvät palvelut. Kattaviin palveluihimme kuuluvat jätteenkuljetuspalvelut, jätehuollon palveluneuvonta, lajitteluasemat, Kuopion jätekeskus sekä Rinki-ekopisteverkostoa täydentävät ekopisteet. Jätekkukon toimialue kattaa 16 kuntaa ja alueella on 220 000 asukasta.

Kohteen jätekeräys

Kohteesta erilliskerätään **sekajäte, muovi, biojäte, kartonki, metalli, lasi ja paperi.**

Kohteessa on käytössä syväkeräysjärjestelmä.



Syväkeräysastia:

(https://www.google.com/search?q=syv%C3%A4ker%C3%A4ys&client=firefox-b-ab&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiTq82qoPHcAhVQzKQKH9kDEkQ_AUICygC&biw=1536&bih=729#imgrc=P9mSLsMtXX0ypM:)

Vaaralliset jätteet

<https://www.jatekukko.fi/palvelut/lajitteluasemat/kodin-vaaralliset-jatteet/vastaanottopisteet.html>

- Paristot: <https://www.paristokierratys.fi/>
Käytetyt paristot voi viedä veloituksetta niiden myyntipisteeseen. Samoilijantietä lähinnä oleva kauppa: K-Market Puijon Pähkinä

Peli

Tiimeissä suunnitellaan peli, jonka ideana on saada opiskelijat innostumaan jätteiden kierrättämisestä. Peliin tulee kannustaa jätteiden lajittelun lisäksi yhteisöllisyyteen, sillä asukkaat keräävät pelissä pisteitä yhteiseen pottiin. Pisteiden karttuessa pelaajat nousevat seuraavalle tasolle. Aina uudelle tasolle päästessä pelaajat saavat palkintoja.

Peli voi olla joko suomeksi tai englanniksi. Huomioitava, että kaikki aineisto ei ole saatavilla kuin suomeksi (esim. Lajittelun ABC, kierrätyspisteet)

Peliin tulee sisällyttää lajittelun ABC <https://www.jatekukko.fi/lajittelun-abc.html>

Vaihtoehtoiset lisäelementit peliin, joita pelinkehittäjät voivat hyödyntää:

- Jättekukon lisäpalvelut:
 - Noutokukko: palvelu, jonka voi tilata kotiin hakemaan isokokoiset jätteet, kuten huonekalut tai muut käytöstä poistetut isot rikkiiniset jätteeksi menevät esineet

- Kiertokukko: Jätekeskuksen yhteydessä sijaitseva ehjien tavaroiden vaihtokontti, jonne voi viedä ehjän tuotteen (kuten huonekalun) ja ottaa samalla halutessaan itselleen jonkin tavaran kontista mukaansa
- QR-koodit tms. Peliin on mahdollista liittää kohteita, kuten kierrätyspisteitä, jonne asukkaita ohjataan viemään esimerkiksi paristot, huonekalut tms. jätteet, joita ei voi jättää Samoilijantien asukkaiden jäteastioihin.
- Salainen taso

Pelin kriteerit:

- kannustaa kierrättämään
- helppo ja vaivaton pelata
- koukuttaa pelaamaan
- kannustaa yhteisöllisyyteen
- Lisäksi tuomaristo arvostaa luovaa ja villiä ideointia
- Pelin toteutettavuus (tiimin kyky toteuttaa peli)

Pelien arviointi

Tiimit esittelevät pelinsä tuomaristolle sekä muille osallistujille sunnuntaina klo 16. Esittelyssä jokainen tiimi esittelee pelin ja pitchaussuunnitelman sekä tiivistelmät. Tuomaristossa on mukana järjestäjien edustajia ja pelillistämisasiantuntijoita. Tuomaristo valitsee kriteereihin perustuen mielestään parhaan pelin sekä toiseksi ja kolmanneksi parhaat. Katso lisätietoja kohdasta Prosessi.

Pelin esittely:

- 1) Pelin esittely esimerkiksi Game Play videon kautta
- 2) Pitchaussuunnitelma, joka sisältää seuraavat kohdat (erillinen lomake):
 - Mistä peli ladataan
 - Tekninen apu pilottivaiheen aikana
 - Paljonko tekninen tuki pilottikauden aikana maksaa?
 - Onko halukas jatkokehittämiseen?
 - Jos ei, voiko joku muu viimeistellä ja jatkokehittää peliä?
 - Paljonko pelin jatkokehittäminen itse tehtynä maksaa (kustannusarvio)?
 - Puuttuuko teiltä jatkokehitysvaiheesta joitain osa-alueita tai resursseja? Mitä resursseja?
- 3) Julkinen tiivistelmä pelistä:
 - Teksti ja kuvat (A4/pari kalvoa)

Prosessi

- Tuomariston valitseman pelin kehittäjien kanssa käydään jatkoneuvottelut pelin pilotoinnista. Yksityiskohtaiset asiat käydään sopimusneuvotteluissa.
- Neuvottelut ja pelin kehittäminen pilotointikuntoon tapahtuu aikavälillä: 20.8.-15.9.
- Pilotointiaika, jolloin pelin tulee olla käytössä 17.9. - 30.11.
- Toteuttajat saavat käyttää alihankkijoita pilottivaiheessa, mutta sopimus tehdään pääosapuolen kanssa. Pääosapuoli vastaa alihankkijansa työstä ja kustannuksista.
- Mikäli mikään peli ei ole toteutuskelpoinen, tuomariston ei tarvitse valita toteutettavaa peliä.
- Mikäli yhteistyötä voittajaryhmän kanssa ei synny, järjestäjä voi valita toisen ryhmän jatkotyöhön.
- Milloin palkkio pelin viemisestä pilottikuntoon luovutetaan pilottivaiheen alkaessa. Palkkio ylläpidosta luovutetaan pilotin jälkeen. Palkkiot toteutettua työtä vastaan.