

Serious Gaming Research Lab

Hankkeen taustaa

Hyötyp pelejä toteutetaan useille pelialustoille, joita ovat kannettavat mobiililaitteet, konsolit, PC ja kolmannen osapuolen laitteet. Kannettaville mobiililaitteille suunnattujen hyötyp pelien uskotaan kasvavan tulevaisuudessa voimakkaimmin, koska valtava määrä asiakkaita on saavutettavissa.

Hyötyp elimarkkinoiden ennustetaan kasvavan voimakkaasti seuraavien vuosien aikana. Education sector factbook 2012 -raportin mukaan serious games -markkinat olivat vuonna 2012 kooltaan 2 miljardia dollaria ja kasvavan vuonna 2015 4,4 miljardiin dollariin ja vuonna 2017 7,4 miljardiin dollariin (GSV EDU, 2012). Erityisesti diginatiivisukupolvi on tottunut hyödyntämään digitaaliteknologian tarjoamia mahdollisuuksia elämän eri osa-alueilla. Diginatiivien ennakoidaan olevan ensimmäinen sukupolvi, joka hyödyntää oppimispel eä laajasti kaikilla elämän osa-alueilla. Tällä hetkellä hyötyp elimarkkinat ovat kuitenkin vasta aukeamassa ja markkinat alan yrityksille ovat haastavat.

Globaalit haasteet mm. terveydenhuollossa, liikkumattomuudessa, väestön ikääntymisessä ja oppimisessa näkyvät voimakkaasti serious gaming -alan tutkimuksen ja tuotekehityksen kasvuna maailmanlaajuisesti. Tuoreen tutkimuksen mukaan mm. suomalaisesta aikuisväestöstä noin 75 % viettää suurimman ajan vuorokaudesta paikallaan maaten, istuen tai seisten (Terveystutkimus 2011). Terveystutkimuksen kustannukset kasvavat koko ajan. Ratkaisuja haetaan mm. hyötyp elien avulla, joiden uskotaan mm. aktivoivan ihmisiä liikkumaan. Myös kuntoutukseen ja terapiaan haetaan kasvavalla tahdilla uusia keinoja pelien avulla. Hyötyp eleillä pyritään myös mm. tukemaan psyykkistä ja fyysistä hyvinvointia ennaltaehkäisevästi.

Tavoitteet

Projektin tavoitteena on kehittää Serious Gaming Research Lab -palvelu, joka tarjoaa

1. Hyötyp elituotteiden testausta ja arviointia sekä tutkimusta. Testauspalvelu auttaa parantamaan tuotteiden laatua ja kiinnostavuutta, minkä seurauksena tuotteiden kaupalliseen menestykseen on luotu paremmat mahdollisuudet.
2. Ratkaisuja hyötyp elejä kehittävien ja niitä hyödyntävien yritysten tarpeisiin. Tämä voi olla esimerkiksi konsultointia tarvittavan asiantuntemuksen hankintaan esim. tuotekehityksen, palvelumuotoilun tai markkinoinnin tarpeisiin.

Palvelu auttaa hyötyp elejä kehittäviä sekä niitä hyödyntäviä yrityksiä kehittämään parempia tuotteita ja palveluja, sekä löytämään tarvittavaa asiantuntemusta, kontakteja ja markkinoimaan tuotetta halutuille tahoille ja verkostoille.

Kohderyhmä

Rahoittajat

Tekes (EAKR-rahoitus), Kajaanin Ammattikorkeakoulu Oy, Kuopio Innovation Oy, Vuokatin säätiö, Suomen aivotutkimus- ja kuntoutussäätiö, Vuokatti Superpark Oy, Kainuun Etu Oy, Jyväskylän yliopisto, Huoltoliitto ry ja Sendain yliopisto.

Toteuttamisaika

1.4.2015 - 31.5.2016

Yhteyshenkilöt

Projektijohtaja

Jari Kähkönen
Puh. (08) 6189 9303
GSM 0447101303
etunimi.sukunimi@kamk.fi

Projektipääällikkö

Veli-Matti Nurkkala
Puh.
GSM 044 383 0247