

Elämysympäristöllä lisää osaajia teollisuuteen

Konsepti ja käsikirjoitus

Loppuraportti 31.5.2024

Sitowisen tiimi

Juuso Virrankuja

Sari Kotaniemi

Nella Boman





Kohderyhmämme ymmärrys: nuoren kehityksen keskeneräisyys

"Stressihormonin eli kortisolin perusmäärä elimistössä lisääntyy ikävuosien 9 - 19 välillä. Nuoruusvuosina stressivasteet ovat voimakkaampia. Voimakas stressivaste lisää dopamiinieritystä etuotsalohkon alueilla, jolloin käyttäytyminen suuntautuu välittömän palkitsevuuden etsimiseen. Samanaikaisesti muisti- ja etuotsalohkon toiminnot heikkenevät. Nuori tarvitsee paljon enemmän ymmärrystä, ohjausta ja välittämistä kuin käyttäytymisen perusteella voisi olettaa."

Lastentautien erikoislääkäri Hermanson Elina ja kehitysneuropsykologian dosentti Sajaniemi Nina

"Aivojen etuotsalohkon tehtävä on oman toiminnan ohjaus, ja se aivolohko kypsyy vielä yli 20-vuotiaana. Nuoren keskushermosto siis on kesken, mutta eihän hän itse sitä tajua. Vanhempien pitäisi tajuta."

Lastenpsykiatri Jari Sinkkonen

"Jos yhteiskuntamme ymmärtäisi, miten nuoren aivot kehittyvät, koulua uudistettaisiin toisin."

Tutkija ja nuorisopsykiatri Linnea Karlsson

Sisältö

1. Tiivistelmä
2. Työn lähtökohdat, tavoitteet ja työn sisältö
 - a) Tausta-aineisto
 - b) Digitaalinen kysely nuorille sekä yrityksille helmikuussa 2024
 - c) Työpaja 9.-luokkalaisille 13.3.2024
 - d) Vaikuta! -päivien rastikierros 9.-luokkalaisille 16.4.-17.4.2024
 - e) Jatkokysely yrityksille huhtikuussa 2024
3. Konsepti ja sen kuvakäsikirjoitus
4. Jatkokehityssuositukset

LIITTEET



Tiivistelmä

Projektin tavoitteena oli määrittää **konsepti** ja **käsikirjoitus valmistavan teollisuuden virtuaaliselle elämysympäristölle**. Projektin lähtökohtana olivat valmistavaa teollisuutta vaivaava osaajapula sekä vääränlaiset mielikuvat, joita esim. nuorilla alasta on. Elämysympäristöstä halutaan rakentaa uusi innovatiivinen keino houkutella alalle uusia osaajia mm. lisäämällä tietoisuutta alasta etenkin yläkoululaisten keskuudessa.

Konseptia lähdettiin työstämään palvelumuotoilun keinoin, **osallistamalla paikallisia yläkouluikäisiä** konseptin määrittelyyn. Projektin aikana laadittiin mm. **digitaalinen kysely** 7-luokkalaisille ja **työpaja** 9-luokkalaisille. Huhtikuussa järjestetyillä Vaikuta!-päivien rastikierroksella konseptiin kerättiin palautetta ja kehitysehdotuksia tamperelaisilta 9-luokkalaisilta. Matkalle mahtui niin laadullista kuin

määrällistä tutkimusta. Konseptia määrittämässä oli yli 300 nuorta. Projektin aikana tutustuttiin myös alueen valmistavan teollisuuden yrityksiin, joskin yrityksiä osallistamalla saimme suhteellisen niukasti näkemyksiä konseptin määrittämistä varten. Yrityksille laadittuihin kahteen digitaaliseen kyselyyn saimme yhteensä 11 vastausta.

Kyselyiden ja työpajojen tulokset **vahvistivat käsitystä, että nuorten mielikuvat alasta ovat puutteelliset**. Tulosten perusteella oli päästiin myös kiinni niihin asioihin, joita nuoret pitävät merkityksellisinä niin työelämässä kuin potentiaalisen virtuaaliympäristön sisällössä.

Lopputuotteena syntyi elämysympäristön konseptia kuvaava esittelyvideo, kuvakäsikirjoitus, sekä tämä loppuraportti liitteineen (kyselyiden ja työpajojen tulokset).

Jatkotoimenpiteinä työryhmä ehdottaa mm., että dialogi sekä nuorten että yritysten kanssa pidetään vahvasti auki myös seuraavassa kehitysvaiheessa. Tulokset myös puoltavat sitä, että toteutus laaditaan puhelimella toimivaksi virtuaaliympäristöksi, sillä valtaosalle nuorista oma puhelin oli ensisijainen valinta pelialustaksi.

Konsepti on laadittu nuorten toiveet huomioiden, mutta kuitenkin niin, että ensimmäisessä vaiheessa toteutukseen voidaan valita vain tärkeimmät ominaisuudet (**MVP-toteutus**). Tulevaisuudessa toteutusta on mahdollista laajentaa ensin teollisuuden piirissä, mutta ihannetilanteessa myös kokonaan muille aloille.

Työn tausta, tavoitteet ja sisältö

Työn lähtökohdat ja tavoitteet

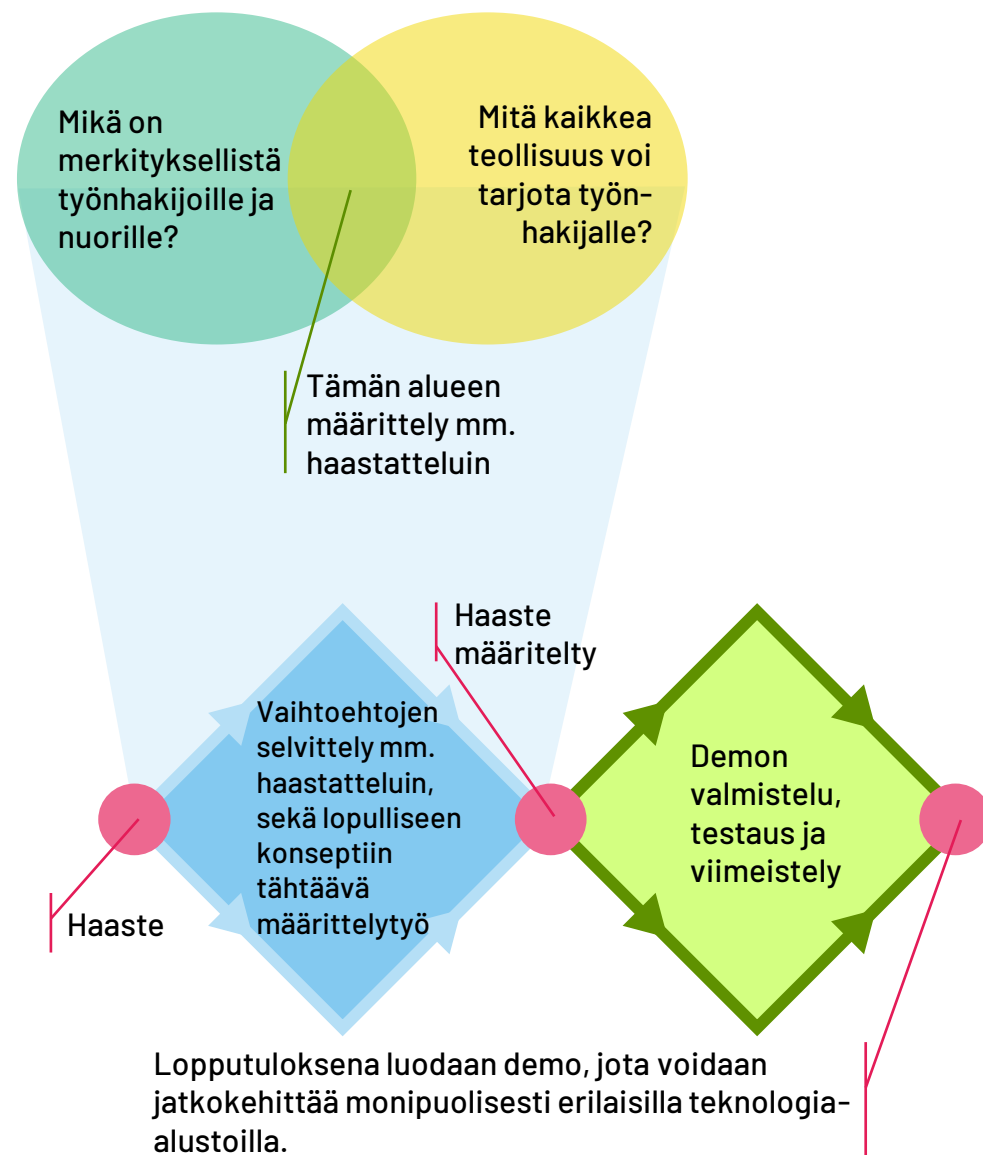
Tampereen seudun valmistavan teollisuus on kovien **haasteiden** edessä. Alaa vaivaa jo nykyisellään **osaajapula**, mikä ei nykyvalossa näytä helpottavan tulevaisuudessakaan. Teknologiateollisuuden mukaan teknologiateollisuuteen tarvitaan seuraavan 10 vuoden sisään jopa 130 000 uutta tekijää (Teknologiateollisuus ry, 2023). Valmistavan teollisuuden opintoihin **ei riitä tarpeeksi hakijoita**, ja alalle valmistuvistakin jopa 26 % on työttöminä vielä vuoden jälkeen valmistumisestaan (Tolpje, 2024). Myös nuorten **mielikuvat** alasta ovat osin **virheellisiä** ja voivat perustua vanhanaikaiseen tietoon.

Näistä lähtökohdista on käynnistetty selvitystyö, jossa on tavoitteena luoda **käsikirjoitus** ja **konsepti** uudennaiselle, **innovatiiviselle** tavalle houkutella alalle uusia osaajia. Tavoitteena on määrittää pelillisiä ja yhteisöllisiä elementtejä sisältävä, **valmistavan teollisuuden virtuaalinen elämysympäristö**, mikä esittelee niin alaa, sen historiaa kuin alan opiskelupaikkoja ja yrityksiä. Elämysympäristön tavoite on **kohentaa** alan **vetovoimaa** ja sen **imagoa**, sekä **lisätä tietoisuutta** valmistavasta teollisuudesta etenkin Tampereen seudun yläkouluikäisten keskuudessa.

Työn sisältö

Konseptia lähdettiin toteuttamaan loppukäyttäjät edellä: Tarkoitus ei ollut luoda virtuaaliympäristöä, jota nuoret eivät halua käyttää, vaan määrittää yhdessä nuorten kanssa nuoria innostava ympäristö.

- **Tammikuu 2024, lähtötilanteen kartoitus**
 - Nykytilanteeseen ja lähtöaineistoihin tutustumista, aihealueen ymmärryksen hankkiminen.
- **Helmikuu 2024, ongelmanasettelua ja konseptin suuntaviivojen määrittelyä**
 - Digitaalinen kysely Hatanpään koulun 7.-luokkalaisille – Mikä nuorille on merkityksellistä työelämässä ja millainen mielikuva heillä on valmistavasta teollisuudesta
- **Maaliskuu 2024, ensimmäisen prototyypin rakentaminen**
 - Digitaalinen kysely Tampereen konepajakoulun yrityskumppaneille
 - Digitaalisten kyselyjen pohjalta lähdettiin määrittämään itse konseptia ja sen kuvakäsikirjoitusta, sekä ensimmäistä demoa itse ympäristöstä.
 - Työpaja 20:lle tamperelaiselle 9.-luokkalaiselle – Prototyypin esittely ja palautteen kerääminen: Millaisia pelejä nuoret itse pelaavat, ja mitä tarpeita heillä on ammatinvalinnan ja valmistavan teollisuuden työpaikkojen suhteen.



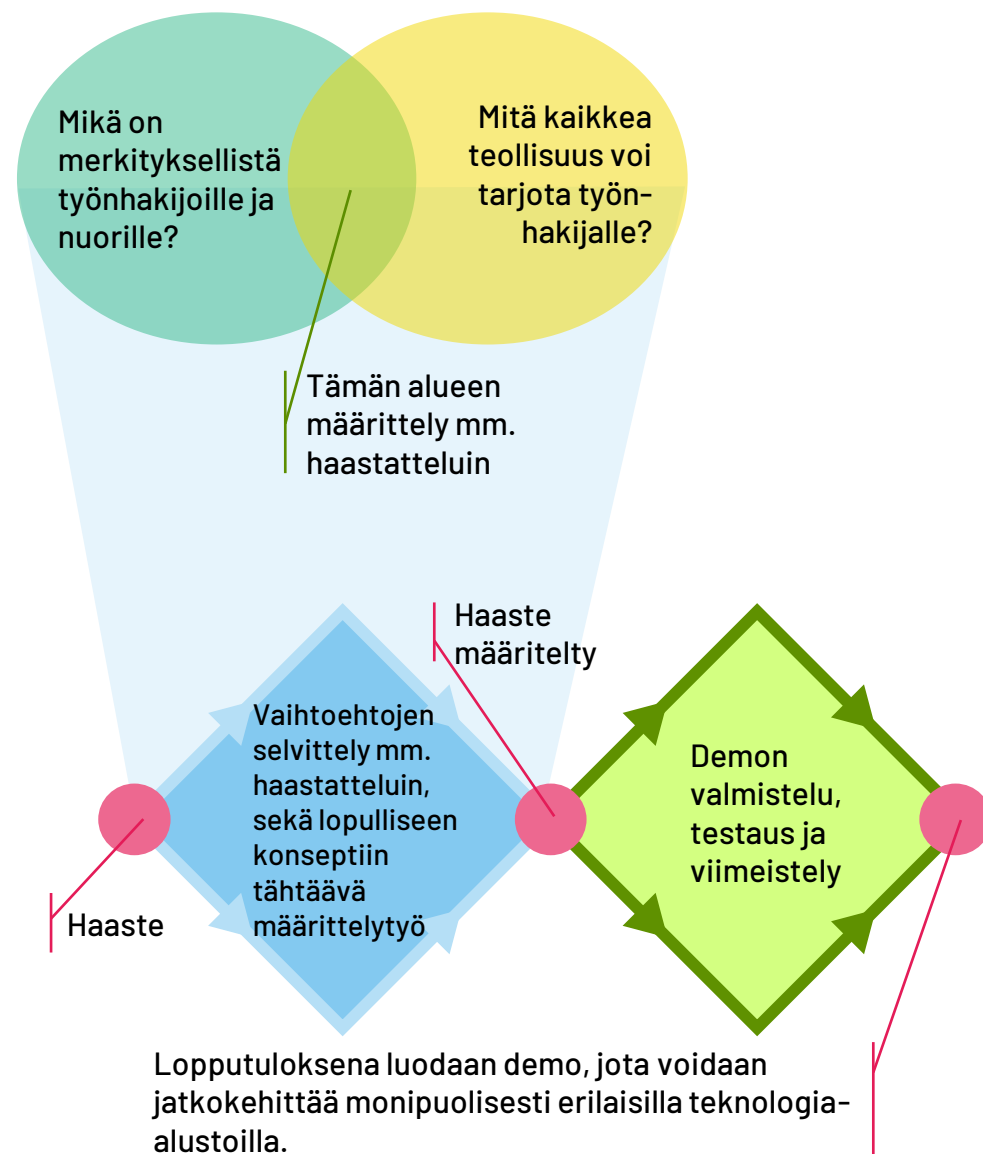
Työn sisältö

- **Huhtikuu 2024, prototyypin jatkojalostus ja testaaminen**

- Prototyypinä toimineen demovideon esittely Vaikuta! -päivillä 16.-17.4., missä sadat tamperelaiset 9.-luokkalaiset kiertävät rasteja tehtäviä suorittaen. Sitowisen ja Tampereen kaupungin rastin tehtävä oli rakennettu niin, että nuorilta kerättiin palautetta laaditusta demovideosta: Kokevatko nuoret tämänkaltaisen palvelun hyödyllisenä, ja miten elämysympäristöstä saadaan heidän mielestään heitä paremmin palveleva paketti.

- **Toukokuu 2024, työn viimeistely**

- Huhtikuun aikana Konepajakoulun yrityskumppaneille lähetettiin toinen kysely, millä kartoitettiin tavallisen työntekijän työpäivää ja työtehtäviä. Tätä tietoa hyödyntäen elämysympäristöön voidaan luoda sisältöä, jonka tarve on kartoitettu yhdessä nuorten kanssa, ja joka tulee suoraan yrityksiltä.
- Työn lopputuotteina laadittavat konsepti, sen kuvakäsikirjoitus ja demovideo päivitettiin niin aiemmin saatujen kyselyiden kuin Vaikuta! -päivien palautteiden perusteella.
- Projektin päätteeksi järjestettiin loppuseminaari, missä työn tuloksia esiteltiin projektin laajennetulle ohjausryhmälle.



Tausta-aineisto



Yhteiskunta vaatii murrosikäiseltä mahdottomia

”Jos yhteiskuntamme ymmärtäisi, miten
nuoren aivot kehittyvät, koulua
uudistettaisiin toisin.”

Tutkija ja nuorisopsykiatri Linnea Karlsson

Lähde:
Vasantola, Satu, Helsingin Sanomat, 24.11.2018.



“Vanhempien täytyy vaatia lapsiltaan myös epämiellyttäviä asioita”

”Tämä ei ole psykosöötystä vaan tiedettä: nuori ei itse tiedä omaa parastaan. Kasvattajan ei pidä seurata sivusta, kun teini pilaa mahdollisuuksiaan.”

”Aivojen etuotsalohkon tehtävä on oman toiminnan ohjaus, ja se aivolohko kypsyy vielä yli 20-vuotiaana. Nuoren keskushermosto siis on kesken, mutta eihän hän itse sitä tajua. Vanhempien pitäisi tajuta.”

”Nuorelle voi sanoa, ettei voi vanhempana vain katsoa sivusta, kun nuori pilaa mahdollisuuksiaan jatkokoulutukseen ja työelämään.”

Lastenpsykiatri Jari Sinkkonen

Lähde:
Ahvenniemi, Ulla, Kodin Kuvalehti, 6.3.2018.



Nuoruuden kehitys - mitä tapahtuu pinnan alla?

”Stressihormonin eli kortisolin perusmäärä elimistössä lisääntyy ikävuosien 9 – 19 välillä. Nuoruusvuosina stressivasteet ovat voimakkaampia. Voimakas stressivaste lisää dopamiinieritystä etuotsalohkon alueilla, jolloin käyttäytyminen suuntautuu välittömän palkitsevuuden etsimiseen. Samanaikaisesti muisti- ja etuotsalohkon toiminnot heikkenevät.”

”Niin kauan kuin kehitys on kesken, aivot ovat herkistyneet kehitystä vaarantaville ja onneksi myös sitä suojaaville tekijöille. Nuori tarvitsee paljon enemmän ymmärrystä, ohjausta ja välittämistä kuin käyttäytymisen perusteella voisi olettaa. Nuoruus on ajanjakso, jossa kehitys voi ohjelmoitua uudelleen – kohti kasvavaa kaaosta ja syrjäytymistä tai kohti joustavaa mielen hallintaa ja uusia mahdollisuuksia. Aivoissa vahvistuvat ne hermosolujen väliset yhteydet, joita käytetään. Tärkeintä on saada nuoret käyttämään aivojaan kaikkea hyvää rikastuttavalla tavalla.”

Lähde:
Hermanson, Elina ja Sajaniemi, Nina, Lääketieteellinen aikakauskirja Duodecim, 2018.



Ammattikoulut ovat osalle nuorista pelkkä etäsäilö

"Teoriatunteja oli kahdessa vuodessa hänen mukaansa ehkä viisi. Pääasiassa piti tehdä tehtäviä itsenäisesti ja etsiä netistä tietoa."

"Esimerkiksi lähihoitajakoulutuksessa näytti olevan selvästi tiukempi meininki kuin maalareiden ja rakentajien opinnoissa."

"VUODEN 2022 amisbarometriin vastanneista opetuksen laatua piti enimmäkseen hyvänä 43 prosenttia, osittain hyvänä 34 prosenttia ja huonona 10 prosenttia."

Lähde:
Kokko, Outi. IS Taloussanomat. 3.2.2024



Tarve: 130 000 uutta osaajaa

Jotta alan osaajatarpeisiin voidaan vastata, on tärkeää:

- Panostaa koulutukseen, yritysten, oppilaitosten ja työvoimahallinnon kumppanuuksiin ja jatkuvan oppimisen palveluihin.
- Erittäin olennaista on myös työkuulttuurin ja asenteiden muutos.
- Meidän pitää myös onnistua vahvan matemaattis-luonnontieteellisen pohjan luomisessa peruskoulussa ja työssä alan vetovoimaisuuden eteen.

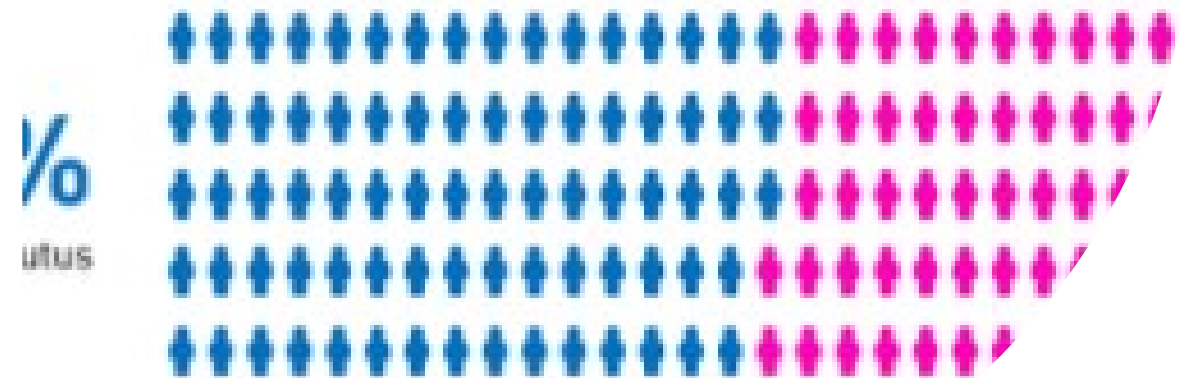
Digitalisaatio ja ympäristön kannalta kestävän liiketoiminnan kehittäminen tuovat uusia osaamistarpeita.

Lähde:
Teknologiateollisuus ry., 5.12.2023

Teknologiateollisuuden osaajata

130 000 uutta osaa

seuraavan kymmenen vuoden aik



Palkan merkitys nuorille

"Kävi ilmi, että joka viides lukiolainen yllättyi kielteisesti siitä, millaista palkkaa he saattoivat odottaa valitsemallaan alalla. Kielteisesti yllättyneet myös vaihtoivat todennäköisimmin hakukohdettaan paremman palkan lupaavaan vaihtoehtoon."

"Viisi valitsisi mieluummin kivan työn, vaikka palkka olisi huonompi. Viisitoista valitsisi mieluummin hyvän palkan, vaikka työ ei olisi niin kiinnostava."

Lähteet:
Puttonen Mikko, Helsingin Sanomat, 8.5.2023
Helsingin Sanomat, 20.11.2023

Ammatillinen peruskoulutus

Mukana ovat vuosina 2016–2020 tutkinnon suorittaneet niiltä aloilta, joissa oli 2021 vähintään sata työllistä. Taulukko kertoo työllisten keskitulon.

Suurituloisimmat

	tutkinto	vuositulot, euroa
Alipääällystötutkinto, paloiesimies	54 813	
Hätäkeskuspäivystäjä	46 145	
Prosessiteollisuus	43 447	
Pelastaja, palomies	43 151	
Rikosseuraamusala, vankeinhoito	40 674	
Rajavartija	38 667	
Merenkulkuala	38 273	
Kaivosala	37 032	
Maanmittausala	33 375	
Sähkö- ja automaatioala	32 562	

Pienituloisimmat

	tutkinto	vuositulot, euroa
Hiusala	20 708	
Matkailuala	20 707	
Ravintola- ja catering-ala	20 466	
Tekstiili- ja vaatetusala	20 249	
Media-ala	19 224	
Kuvallinen ilmaisu	19 184	
Hius- ja kauneudenhoitoala	18 861	
Musiikkiala	17 673	
Tekstiili- ja muotiala	17 215	
Tanssiala	16 027	

Ammattik

Mukana ovat vuosina 2016–2020 tutkinnon suorittaneet niiltä aloilta, joissa oli 2021 vähintään sata työllistä. Taulukko kertoo työllisten keskitulon.

Suurituloisimmat

Insinööri, p
Ins., rakennus- j
Insinööri
Ins
Trac
Ins., muu/tuntem

Pienituloisimmat

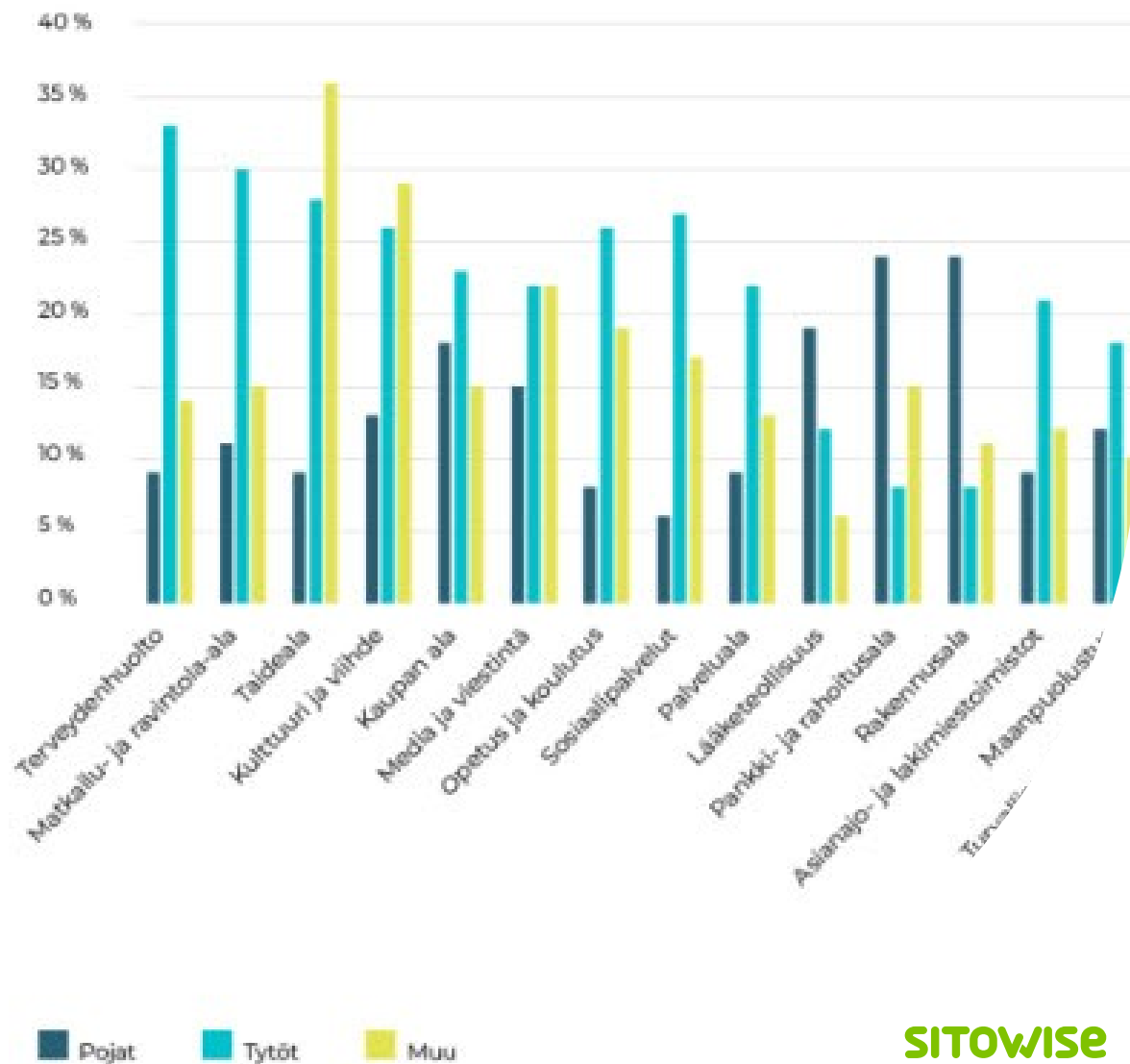
Tradenomi, kirj

Taustalla on merkitystä

”NYT Nuorten tulevaisuusraportin mukaan nuorten mielestä kiinnostavimpia aloja ovat terveydenhuolto, matkailu- ja ravintola-ala, taide-, kulttuuri- sekä kaupan ala. Vanhempien koulutustausta, nuoren sukupuoli sekä arvot ovat vahvasti yhteydessä kiinnostukseen eri aloja kohtaan.”

Lähde:
Nuorten NYT, Taloustutkimus, 30.8.2023.

Millä aloilla voisit harkita työs



Digitaalinen kysely 7.-luokkalaisille

KYSELYN TULOKSET

Digitaalinen kysely nuorille

Helmikuussa 2024 Tampereen seudun 7.-luokkalaisille laadittiin kaksiosainen digitaalinen kysely.

Ensimmäisessä osassa kartoitettiin nuorten arvoja ja haaveita työelämän suhteen yleisellä tasolla. Syötteitä saatiin mm. YLE:n (Welling, A., & Kuivanen, A., 2024) ja Helsingin Sanomien (HS, 2023) artikkeleista, sekä projektiryhmän tekemistä omista olettamuksista.

Kyselyn toinen osa syventyi mielikuviin juuri valmistavasta teollisuudesta.

- 1. Laita seuraavat unelmien työn ominaisuudet tärkeysjärjestykseen (yhteensä 9 arvoa)*
- 2. Mitä todella tärkeitä ominaisuuksia lisäisit yllä olevaan listaan*
- 3. Kerro vielä muutamalla sanalla, että millaista työtä et haluaisi missään nimessä tehdä – Millainen olisi kaikista kamalin työpaikka*
- 4. Kiinnostako (valmistava) teollisuus sinua työpaikkana*
 - a) Miksi valmistava teollisuus kiinnostaa?*
 - b) Miksi se ei kiinnosta?*
- 5. Millaista tietoa kaipaisit teollisuudesta ja sen työpaikoista?*
- 6. Mikä saisi sinut hakeutumaan teollisuuden pariin töihin?*
- 7. Vapaa palaute*

Nuorten kyselyn havainnot

Kyselyn tarkemmat tulokset löytyvät liitteistä 1 (nuoret) ja 2 (yritykset), ohessa on kooste tärkeimmistä havainnoista. Kyselyyn saatiin 77 vastausta Tampereen seudun 7.-luokkalaisilta.

- Tuloksissa painottui vahvasti **palkka** ja sen merkitys, mutta myös **työkaverit** ja **työn varmuus**. Oman työn merkityksellisyyttä ja mahdollisuuksia vaikuttaa omiin töihin ei koettu nuorten keskuudessa kovin tärkeäksi.
- Muita työn ominaisuuksia ja arvoja, jotka nuoret halusivat nostaa esille heille annetun listan ulkopuolelta olivat mm. **työaika** ja **työn määrä**, sekä **työympäristö** niin viihtyvyyden kuin työturvallisuuden kannalta. Myös työn mielekkyys nostettiin monessa vastauksessa esille.
- Yli puolet vastanneista totesi, että valmistava teollisuus ei kiinnosta heitä alana. Hieman alle puolet eivät osanneet sanoa, että ovatko alasta kiinnostuneita vai eivät, ja kahdeksan vastaajaa kertoi olevansa alasta kiinnostuneita. Perusteluissa, että miksei ala kiinnosta, korostui se, miten nuorilla on **negatiivinen mielikuva** alasta. Työn kerrottiin **vaikuttavan**

tylsältä ja **monotoniselta**, saman asian puurtamiselta. Myös näissä vastauksissa huonon palkan mainittiin olevan yksi syy sille, että ala ei kiinnosta.

- Aiempien kysymysten vastauksista nousi myös esille sellaisia seikkoja, joista nuoret haluaisivat tietää enemmän. **Palkan suuruus** kiinnosti useita, samoin **yleistieto alasta**: Mitä valmistava teollisuus ylipäänsä edes on, millaista työ ja työtehtävät ovat, jne.
- Asioita, jotka **houkuttelisivat** hakemaan alalle, mainittiin mm. hyvä palkka, mukavat työkaverit sekä mukava ja turvallinen työympäristö. Mielekkääksi koettu työ myös houkuttelisi hakemaan alalle. Seuraavat kaksi yksittäistä vastausta työryhmä haluaa nostaa muuten vain esille: Nuoren hakemaan alalle voisi yksinkertaisesti saada joku, joka houkuttelisi sinne ja ylipäänsä kertoisi nuorelle alasta.

Digitaalinen kysely

Kysely yrityksille

KYSELY YRITYKSILLE MAALISKUU 2024

Digitaalinen kysely yrityksille

Nuorille laaditun kyselyn tulosten perusteella laadittiin digitaalinen kyselylomake myös Tampereen Konepajakoulun yrityskumppaneille.

Kyselyllä kartoitettiin ensin yleisiä taustatietoja yrityksestä, tämän jälkeen tiedusteltiin yritysten näkemystä sille, että miksi ala ei kiinnosta nuoria, ja lopuksi pyydettiin kuvaamaan mm. työskentelyä yrityksessä, neuvomaan nuorta koulutusmahdollisuuksien kanssa, sekä kartoitettiin urakehitysmahdollisuuksia yrityksessä.

1. Yrityksen nimi?
2. Millä (valmistavan teollisuuden) sektorilla yritys toimii?
3. Montako henkeä yritys työllistää (joko likimäärin tai tarkka määrä)?
4. Millaisiin tehtäviin on eniten pulaa ja miksi? Onko johonkin rooliin toisaalta paljon tarjontaa?
5. Mikä on teidän näkemyksenne siitä, miksi nuoria ei kiinnosta teollisuus?
6. Millainen on tavanomainen työpäivä työntekijän näkökulmasta? Monelta se alkaa ja kauan se kestää? Millaisista työtehtävistä se koostuu? Onko jokainen työtehtävä samanlainen? Onko jokainen työpäivä samanlainen?
7. Jos nuori haluaisi alalle ja yritykseenne töihin, miten te kannustaisitte häntä toimimaan (mihin esim. hakea opiskelemaan)?
8. Palkan merkitys korostui suuresti nuorten vastauksissa: Pystyisittekö kertomaan, että millaista palkkaa esim. teillä vastavalmistuneena olisi mahdollista saada? Entä millainen palkkakehitys alalla muuten on?
9. Entä urakehitys yleisesti: Kuinka nuori voi edetä urallaan teidän yrityksessänne?
10. Vapaa palaute

Yrityskyselyn havainnot

Kyselyyn saatiin kolme vastausta alueen yrityksiltä:

- Vastanneet yritykset edustivat teknologia- ja konepajateollisuutta, ja valmistivat mm. liikkuvia työkoneita (metsäkoneet, poravaunut yms.)
- Työntekijöitä yrityksissä oli hieman yli kymmenestä reiluun muutamaan sataan.
- **Koneistajista** (sorvaus ja jyrsintä) on **eniten pulaa**, mikä nostettiin kahden yrityksen toimesta esiin.
- Negatiivisten mielikuvien epäiltiin johtuvan mm. **negatiivisesta medianäkyvyydestä** sekä perustuvan **menneisyyden tietoihin** ja **työoloihin**. Eräässä vastauksessa myös epäiltiin, että opettajilla ja opinnonohjaajilla **ei ole tarpeeksi tietoa alasta**, mitä jakaa nuorille.
- **Tavanomainen työpäivä** oli kuvattu hyvin auki: Työ teollisuuden parissa on pääsääntöisesti kaksivuorotyötä, ja saattaa sisältää jonkin verran joustoa sekä mahdollisuuden vaikuttaa omiin työvuoroihinsa. Myös työn sisältöön on mahdollista vaikuttaa ja tietojen ja taitojen kehittyessä myös eteneminen

uralla on mahdollista. Tuotannosta on mahdollista siirtyä työnjohtoon, tai toimiston puolelle eri tehtäviin.

- Urakehitykseen tosin vaikuttaa myös yrityksen koko: Isommissa yrityksissä on enemmän liikkumavaraa uravalintojen suhteen kuin pienissä, joissa urakehitys voi olla haasteellista.
- Tampereen seudun **koulutustarjontaa keuhuttiin kattavaksi** ja ammattiopiston koneistajalinjan mainittiin olevan paras peruskoulutus alalle. Koska alalla on työtehtäviä laidasta laitaan, on tarvetta myös monenlaiselle osaamiselle ja osaamistasolle: Tarvitaan niin ammattitutkinnon kuin tohtoritutkinnon omaavia ja osaamista kaivataan niin valmistustekniikkaan, materiaalitekniikkaan, logistiikkaan kuin talousosaamisen suhteen.
- **Palkasta** mainittiin, että ne perustuvat mm. Teknologiateollisuuden työehtosopimukseen ja ovat sidonnaisia tehtävään ja kokemukseen. Tuotannon puolella on eri palkka, kuin toimiston puolella. Erilaisilla lisillä on myös mahdollista kasvattaa omaa palkkaansa.

Nuorten työpaja 13.3.2024

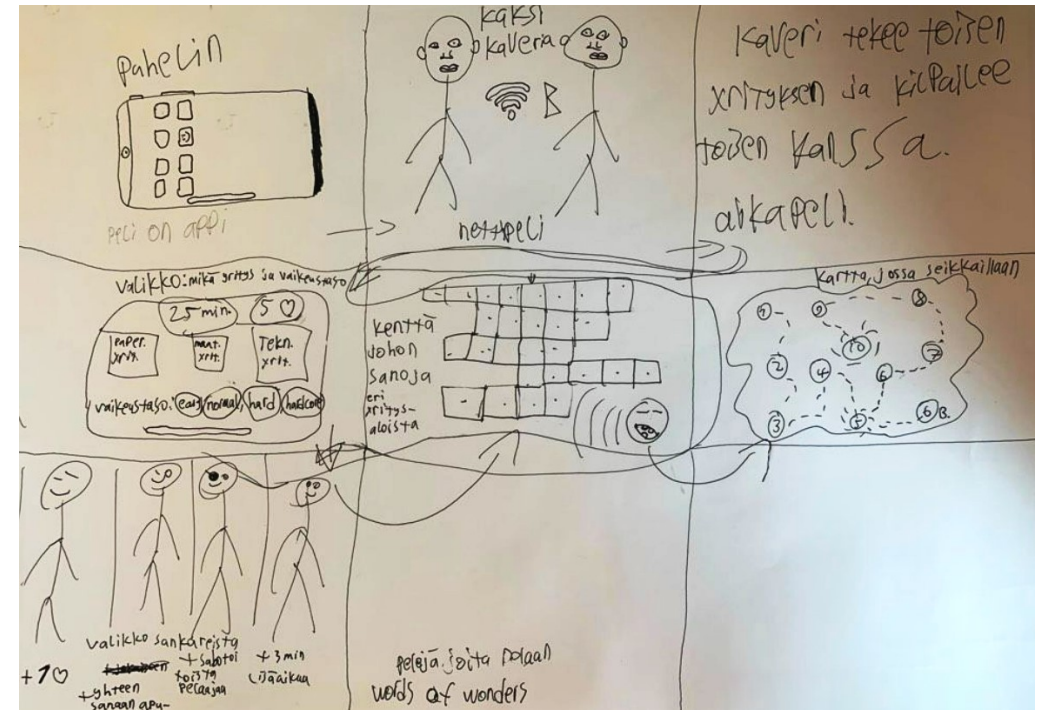
TYÖPAJAN TULOKSET

Nuorten työpaja

Maaliskuussa 2024 kuudelletoista paikalliselle 9.-luokkalaiselle järjestettiin työpaja, jossa nuoret pääsivät antamaan palautetta elämysympäristön konseptin ensimmäisestä versiosta ja ideoimaan sisältöä ympäristölle.

- **Ryhmäkeskustelua** – Millaisia pelejä nuoret itse pelaavat? Millainen on hyvä peli ja millaisia tehtäviä peli sisältää? Pelataanko peliä yksin, vai kavereiden kanssa?
- **Ryhmäideointia** – Millainen voisi olla teollisuuden pelikonsepti?
- **Yksilötehtävä** – Ideoi teollisuuden pelikonseptille käsikirjoitus: Miten peli voisi alkaa? Mitä kaikkea peli sisältää (millaisia hahmoja, tehtäviä ja sisältöä)?

Teknisistä- ja aikatauluhaasteista johtuen työpajan sisältöä piti muokata lennosta, ja tehtävänantoa tiivistettiin oikealta löytyvän mukaiseksi. Tästä huolimatta työpajan fasilitaattorit onnistuivat keräämään palautetta ja ideoita kaikkiin yltä löytyviin tehtäviin.



TEHTÄVÄ:

Ideoi pelillinen teollisuuden virtuaalinen elämysympäristö.

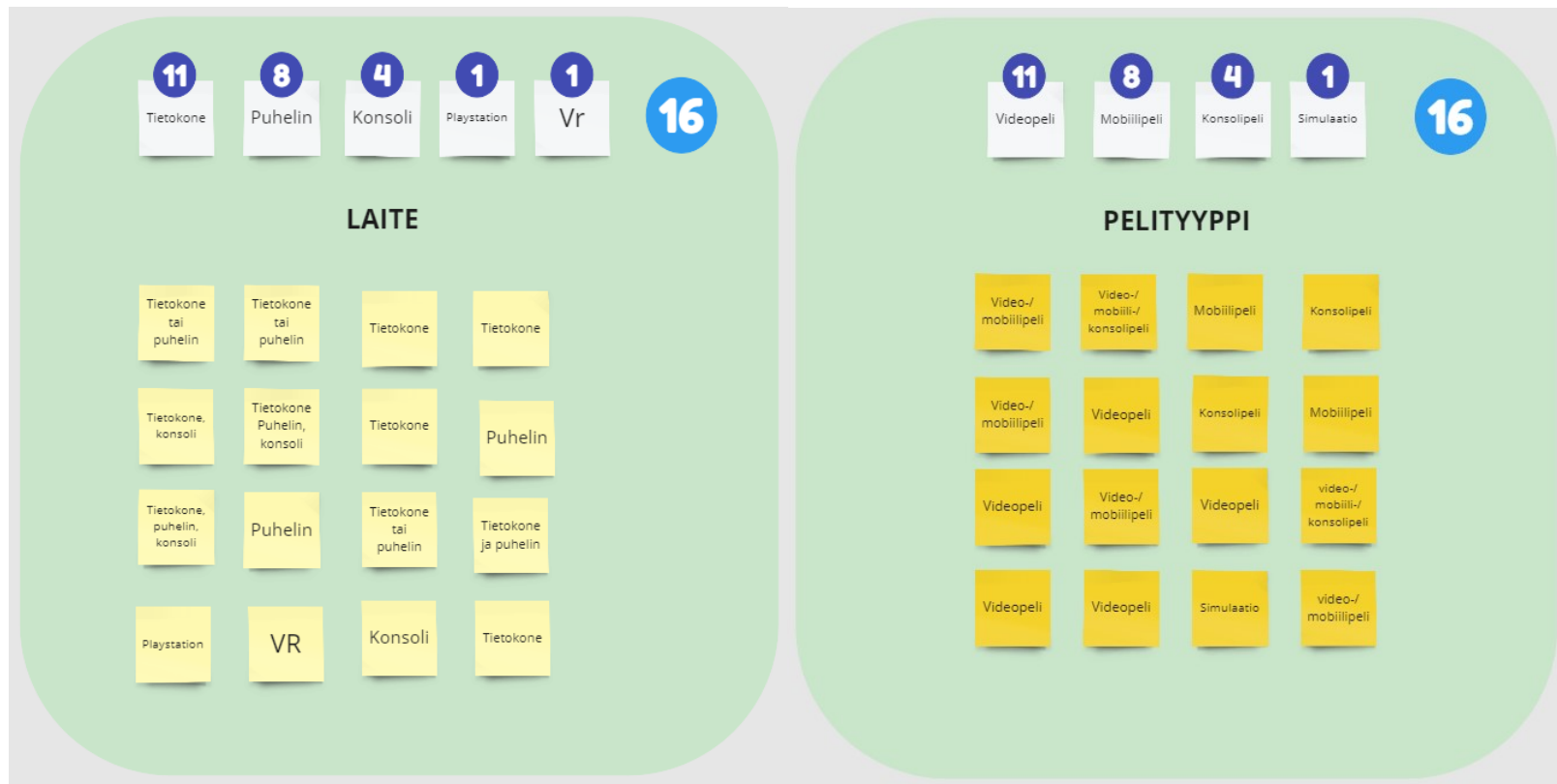
Tekniikka vapaa: kirjoita, piirrä, kuvakäsikirjoita jne.

- Miten peli käynnistyy ja millä sitä pelataan?
- Pelataanko sitä yksin, vai kavereiden kanssa?
- Millaisia tehtäviä pelissä ratkotaan?
- Millaisia hahmoja pelissä on?
- Listaa ylös, mitä pelejä pelaat vapaa-ajalla.

Nuorten työpaja – mikä laite ja millainen peli?

Pelialustana nuoret suosivat ensisijaisesti **tietokonetta** (11) ja tämän jälkeen **puhelinta** (8). Pelikonsoli nousi esiin viisi kertaa ja VR vain kerran.

Suosittu pelityyppi noudatti pelilaitteen vastauksia: **videopeli** esiintyi 11 kertaa, **mobiilipeli** 8 kertaa ja konsolipeli 4 kertaa. Yhdessä vastauksessa oli otettu kantaa varsinaisesti pelin tyyliin, kun vastaaja oli maininnut simulaatiopelit suosikikseen.



Nuorten työpaja – yksin vain kavereiden kanssa?

Kysymys siitä, että pelaisivatko nuoret peliä mieluummin **yksin** tai **kavereiden kanssa** herätti monenlaista vastausta:

- Kaksi henkilöä halusivat pelata peliä yksin
- Kuusi halusi pelata yhdessä kavereiden kanssa
- Kahdeksassa vastauksessa peliä haluttiin pelata pääosin yksin, pelin kuitenkin sisältäessä jonkinlaisia yhteisöllisiä moninpeliominaisuuksia, kuten:
 - Mahdollisuus keskustella kavereiden kanssa
 - Tulostaulu, mistä voi seurata kavereiden edistymistä
 - Kavereiden kanssa kilpaileminen jne.



Nuorten työpaja – pelin käynnistyminen?

Ehdotuksia pelin aloitukselle saatiin seuraavasti:

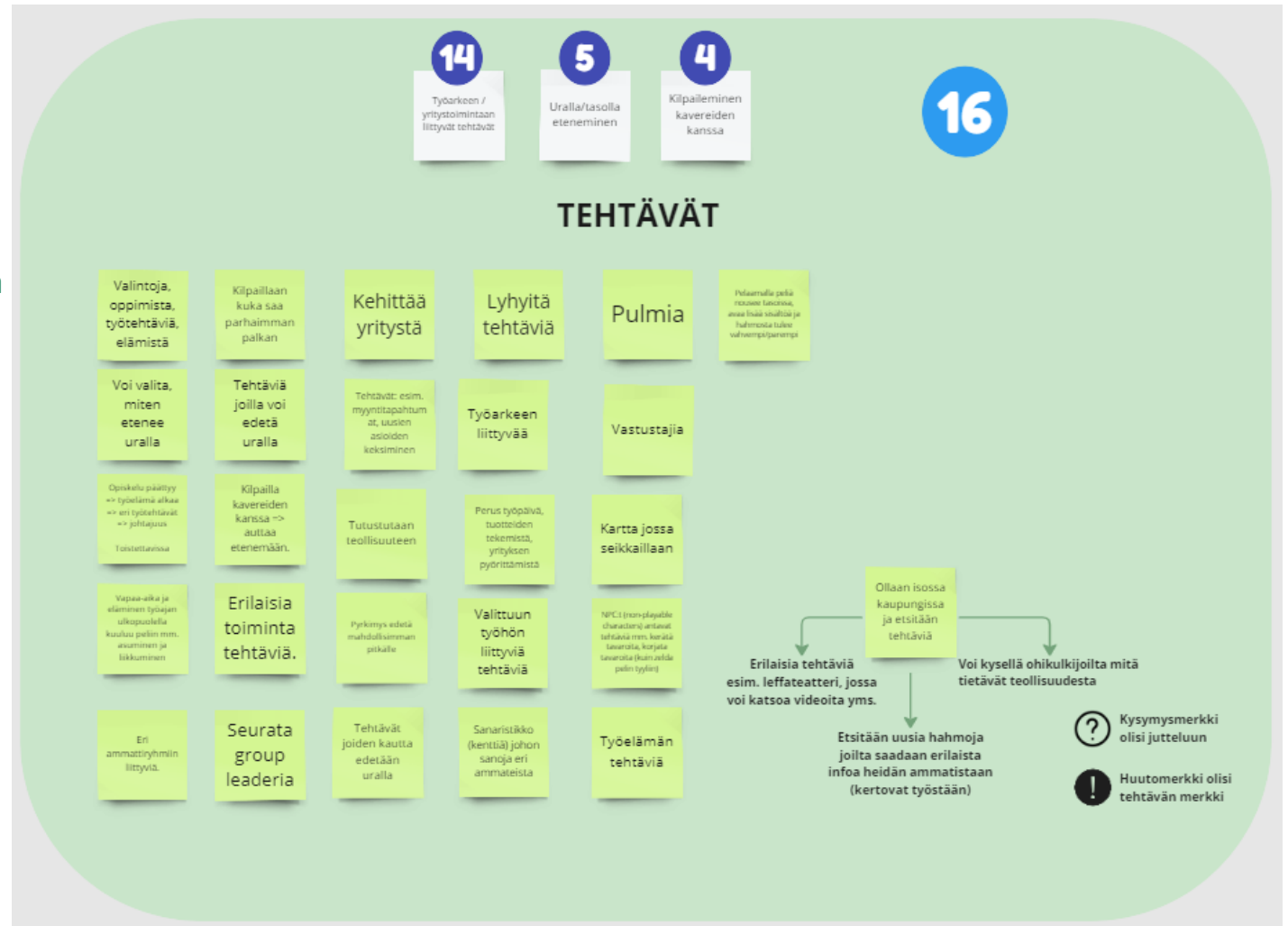
- Monet toivoivat mahdollisuutta luoda **oman pelihahmon**
- Pelissä voisi valita **oman polkunsu eteenpäin**, eli lähteä opiskelemaan, hakea töihin, tai jopa perustaa oman yrityksen
- Muutama ehdotti alkuun jonkinlaista introvideota
- Yksi aloittaisi kutsumalla kavereita samaan pelisessioon itsensä kanssa



Nuorten työpaja – pelin tehtävät ja sisältö?

Pelin sisältöön nuoret ehdottivat seuraavaa:

- **Työhön liittyvä sisältö** esiintyi 14:ssä vastauksessa
 - Valittuun työhön tai ammattiin liittyviä työtehtäviä
 - Alaan tutustuminen työn kautta
- Viidessä vastauksessa esiintyi omalla **uralla eteneminen** tavalla tai toisella
 - Yrityksen ja oman pelihahmon kehittäminen
 - Tavoite päästä ”mahdollisimman pitkälle”
- Neljässä vastauksessa nostettiin kavereiden kanssa pelaaminen joko yhdessä heidän kanssaan tai heitä vastaan kilpaillen
- Yhdessä vastauksessa nostettiin myös työelämän ulkopuolinen elämä esille: Vapaa-ajan, asumisen ja esimerkiksi liikkumisen linkittäminen mukaan peliin. Myös pelimaailman ulottaminen koko kaupungin tasolle ja sisällön luominen tämä isompi kuva mielessä.



Nuorten työpaja, työryhmän huomiot

Alusta – Tietokone oli nuorten ryhmän suosikki pelikonseptin pelialustaksi puhelimen ollessa toiseksi suosituin pelilaite.

Yksin vai yhdessä – Peliä haluttiin pelata niin yksin kuin kavereiden kanssa. Valtaosassa vastauksia kuitenkin ehkä painottui yksinpelaamisen osuus, joskin erilaiset yhteisölliset ominaisuudet oli toivottu osa pelikokemusta.

Pelin aloitus – Monet toivoivat, että peli alkaisi monen muun pelin tapaan oman pelihahmon luomisella ja sen ulkonäön muokkaamisella mieleisekseen. Myös alkuintro ja -video oli toivottu tapa aloittaa peli.

Pelin sisältö – Nuorilta saatiin paljon kommentteja itse pelin

sisältöön. Pelissä voisi olla jokin **tarinan kaari** ja selkeä **eteneminen**. Alussa voisi joko valita jonkin **valmiin urapolun** tai **luoda** kokonaan uuden, **omannäköisen urapolun**. Peli alkaisi hankkimalla jokin tietty **koulutus**, jonka jälkeen siirryttäisiin työelämään tiettyyn ammattiin ja yritykseen. Pelissä suoritettaisiin omaan **työnkuvaan liittyviä tehtäviä** samalla tutustuen ammattiin, oma pelihahmo keräisi tästä **työkokemusta** ja **etenisi** omalla **urallaan** työtehtävistä ja ammattikuvista toiseen.

Nuori haluaa tutustua eri ammatteihin konkretian kautta – peli olisi kuin oman elämänsä simulointia tulevaisuuteen.

Vaikuta!-päivät

16-17.4.2024

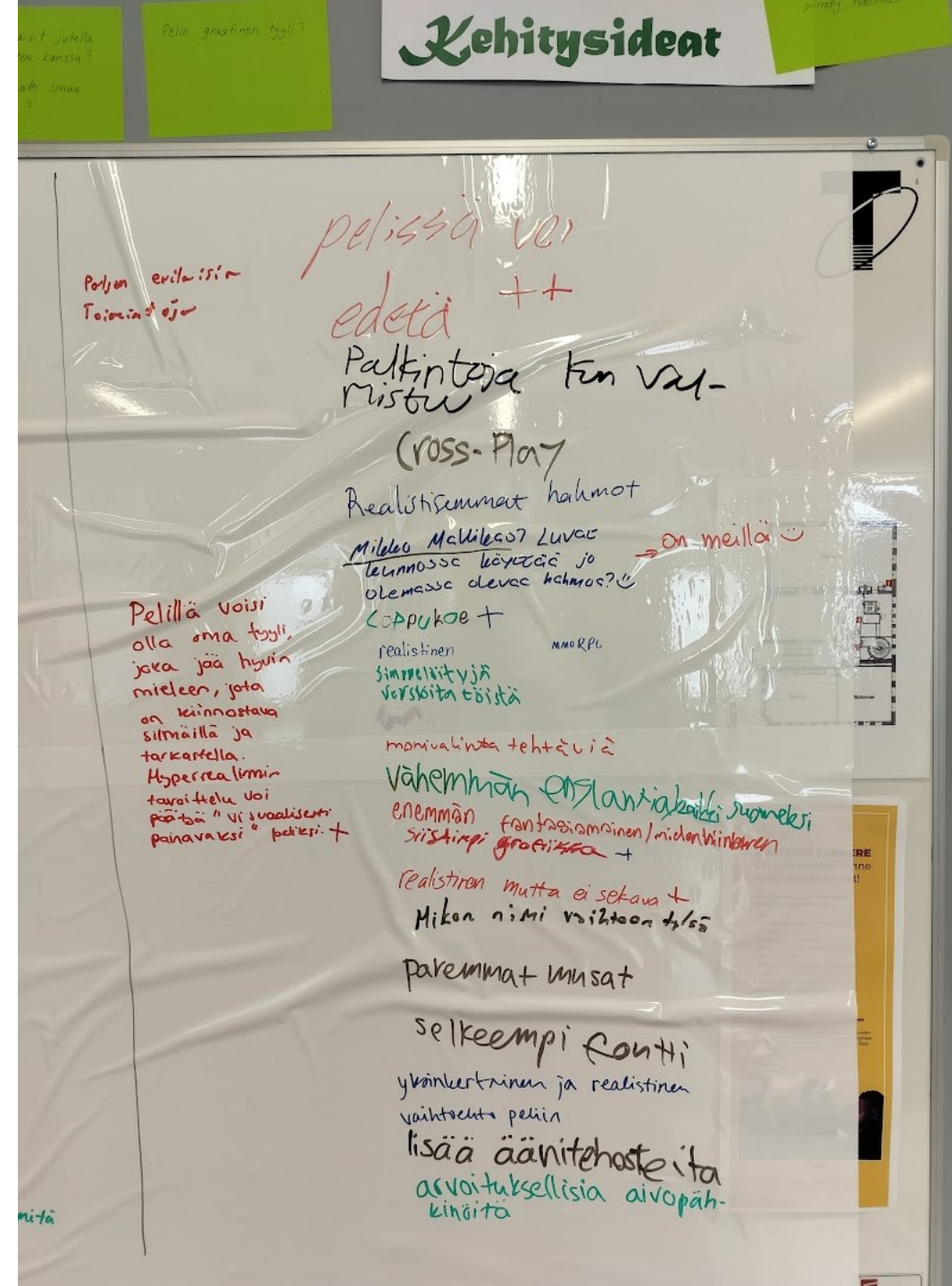


Vaikuta! –päivät (16.-17.4.)

Huhtikuussa Tampereella järjestettiin nuorten **Vaikuta! –päivät**, jossa Tampereen seudun 9.-luokkalaiset kiersivät yritysten ja muiden tahojen ylläpitämiä rasteja pisteitä keräten.

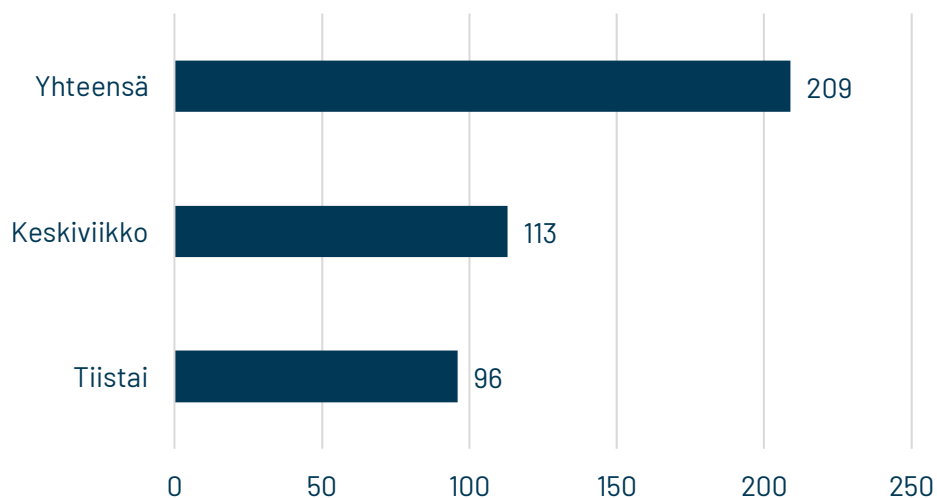
Projektiryhmä laati Vaikuta! –päiville demovideon teollisuuden elämysympäristöstä, joka tässä vaiheessa oli alkanut muotoutua pelikonseptiksi. Rastikierroksen yhden rastin kestoksi ohjeistettiin noin kymmenen minuuttia, minkä pohjalta projektiryhmä rakensi **rastin juoksutuksen** seuraavasti:

- Rastin pohjustus rastille saapuvalle joukkueelle, 1 min
- Demovideon esittely ja sen arvioiminen (1-10), 2 min
- Pelikonseptin ideoiminen ryhmässä, 7 min, sisältäen mm.
 - Nimiehdotuksen keksiminen pelikonseptille
 - Sisällön ideointi pelikonseptille (millaisia tehtäviä ja millaista informaatiota alasta nuoret toivoisivat suorittavansa ja saavansa)
 - Kehitysehdotukset niin peliin kuin demovideoon – Miten teemme konseptista vielä kiinnostavamman



Vaikuta! -päivien tilastoja

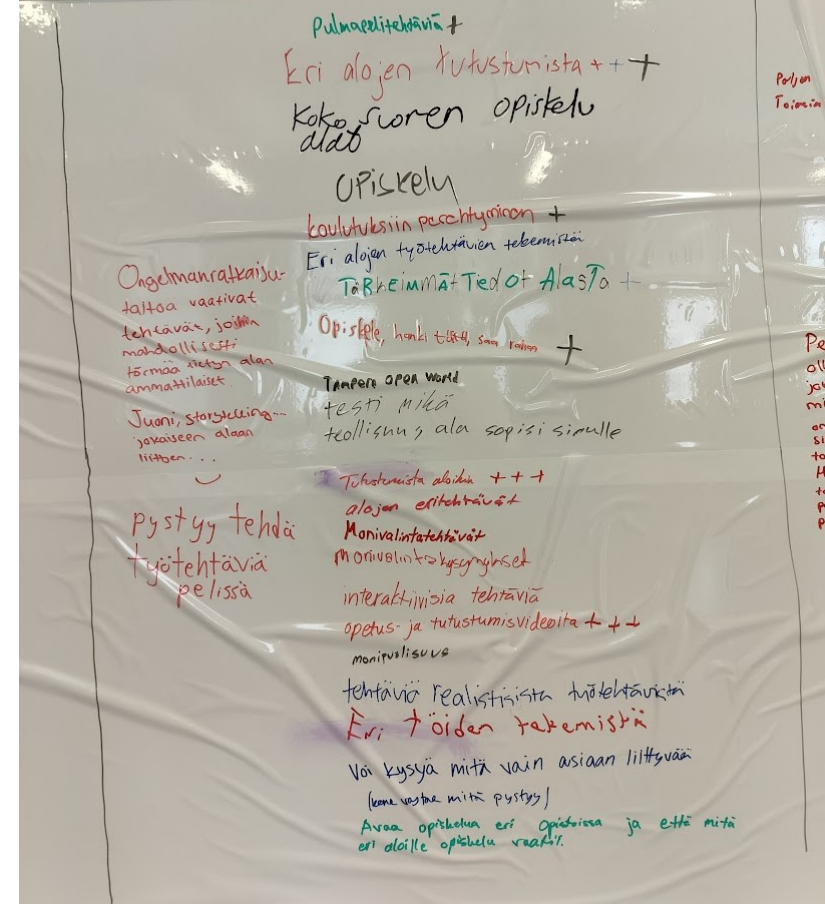
Kävijämäärät



Idean arviointi videon näkemisen jälkeen

Tiistai	8,1
Keskiviikko	7,8
=====	
Yhteensä	7,9

Perlin tehtävien ideointi



Kaksipäiväinen tapahtuma oli onnistunut ja nuoret olivat mukavasti mukana kehittämässä.

Vaikuta! -päivien antia

Pelille ehdotettiin monia nimiä, mutta äänestetyimmäksi nousi "Mene töihin simulator". Työryhmä päätti päivittää ehdotuksen "tamperelaisempaan" muotoon:

Mee töihi simulator/simulaattori

Pelin nimi

24 Mene töihin simulator	15 Pay day 4	11 Työportaali	4 Amis pro simulator
3 Tie teollisuuteen	2 PROAMIS	2 Mene töihin!	1 Jee! Töitä!
1 Opinto_simulaatio	1 Työ simulaattori	1 tre hustlers	1 Comunism<3
1 Lentokone	1 Tie työelämään	1 Löydä elämäsi intohimo	

Ammattimatka 3000 AKA AM3	Reitti työelämään 3D	työ teollisuudesta?
TET-työelämätesti	Tutoriaali töihin	Gta VI!
Ystävysty teollisuuteen	Tre GTA	Industrial day
Työpeli :)	Töitä Tampereelta	Free Phony
Löydä ammattisi 3.0	Tulevaisuutesi reitti	opinto-simulaatio
Opintomatka	Doki Doki Industrial Club	Amis tienaa enemmän
Tie työelämään	Matka opintojen pariin	content warning
TechGame	KAIUS	

Pelin tehtävien ideointi

3 Eri alojen tutustumista	3 Tutustumista aloihin	3 opetus- ja tutustumista
1 Tärkeimmät tiedot alasta	1 Koulutuksiin perehtyminen	1 Opiskele, l... töitä, saa r...
1 Pulmapeli-tehtäviä		
Koko Suomen opiskelualat	Eri alojen työtehtävien tekemistä	Alojen e... tehtävä
Tampere open world	testi, mikä teollisuusala sopisi sinulle	Monivalir... kysymys
Opiskelu	Monivalinta tehtävät	Tehtäviä realistisista työtehtävistä
interaktiivisia tehtäviä	Monipuolisuus	Avaa opiskelua opistoissa ja että eri aloille opisk... vaatii
Eri töiden tekemistä	Voi kysyä mitä vain asiaa liittyvää (kone vastaa mitä pystyy)	Juoni, storyt... jokaiseen liittyen
Realistinen rahansaanti	Ongelmanratkaisutaitoa vaativat tehtävät, joihin mahdollisesti törmää tietyn alan ammattilaiset	Pystyy... työte... pr...
Alan tehtäviä		

Kehitysideat

Toiveita:

- Peliin haluttiin muitakin aloja kuin valmistava teollisuus
- Eri opiskelumahdollisuudet haluttiin mukaan peliin
- Sisällöksi toivottiin mm.
 - Todellisia työhön liittyviä työtehtäviä
 - Interaktiivisia tehtäviä
 - Yksinkertaistettuja, mutta todellisuuteen pohjaavia tehtäviä
- Juoni ja tarinan kerronta jokaisen alan mukaan
- Ammatinvalintatesti pelin alkuun
- Pelissä tulisi voida edetä omalla urallaan
- Kiinnostava graafinen ilme, joka jää mieleen

Kehitysideat



Kehitysideat

Pelialustoista **puhelin** nousi nuorten suosikiksi yli tietokoneen.
Osa toivoi mahdollisuutta pelata monella eri alustalla.

Pelissä **palkitseminen**

- Pelin sisäinen palkitseminen esim. Mahdollisuus ostaa kosmeettisia esineitä, joilla pelihahmoaan voi muokata haluamansa näköiseksi (hatut, vaatteet, jne.)
- Osa toivoi palkintoja tosielämästä, kuten alennuksia palveluihin, elokuvalippuja jne.
- Yksi potentiaalinen palkintsemismalli liittyi myös mahdollisten TET- ja kesätyöpaikkojen hakemiseen.

Keskiviikko

Henkilöt voisivat puhua	Oikeita työtehtäviä
Käytännön kokeilu alasta	Hitaampi video
Enemmän tekemistä videolle	Introduktion
Voi ostaa hienompia tyyppejä	Monipuolisesti eri pisteitä
Vähemmän yleinen Stock musiikki	Tyyppiä voi muokata vapaasti
Sama käyttäjä tietokoneeseen ja puhelimeen	Enemmän tekemistä pelissä
Paljon vaihtoehtoja valikoissa (ehkä?)	Kilpaileminen kaverin kanssa
Huono palkka (pakottaa tekemään enemmän töitä ja etenemään uralla)	Paremmat grafiikat
Vähemmän AI asetteja	Puheversio eli keskustelua
Erilainen musiikki	

Millä pelata?

Tietokone 11 Puhelin 21	
Millaista palkintoja? Mihin käyttää palkintoja?	
Alennuksia liikunta- palveluihin	Alennuksia palveluihin
TET ja kesätyöpaikka	Uusia hahmoja ja vatteita
Arpa palkkaan ja rahaan	Leffalippu
Rahaa	Työharjoittelu 3
Super alennuksia kauppoihin	Ruokaa 2
Tuunata oman amisauton pelissä	Raha osta lentokoneita
Ei yhtä tuskallinen elämä	Hyvä, jos työpaikat löytyy pelistä

Kavereiden kanssa pelaaminen? Miten?

Joo se on kivempaa	Ei välttämättä koska työt voivat kuitenkin olla itsenäisiä
Khyl	Kyllä mutta se olisi hankalaa???
Voi olla mahdollista pelata yhdessä tai yksin	Kaverin kanssa kivempaa, netissä, voi hakea samaan paikkaan
TET paikka	
Kesätyöpaikka	Juu
Taisi unohtua	En hae

Vaikuta! -päivät, työryhmän huomiot

Alusta – Toisin kuin nuorten työpajassa (13.3.), puhelin oli tämän ryhmän suosikki pelialustaksi tietokoneen ollessa sijalla 2.

Kehitysideoista – Peli, jonka avulla voisi tutustua alaan ja ammattiin koettiin nuorten keskuudessa hyvänä ideana, mikäli sen avulla pääsisi tutustumaan alaan sen työtehtävien kautta. Myös tarina ja ns. iso kuva nousi vastauksissa esiin, eli työtehtäviin tutustuminen voisi tapahtua ammattinimikkeen työpäivän kautta: Millainen perustyöpäivä kyseisessä ammatissa on, millaisista tehtävistä se koostuu ja miten se on rytmitetty. Kun työpäivä sidotaan vieläkin isompaan kuvaan, eli miten se esim. liittyy muiden työtovereiden ammatteihin, tai miten jokin työtehtävä on vaikkapa osana pidempää tuotantoketjua tuotteen tilauksesta, suunnittelun ja tuotannon kautta

sen toimitukseen asiakkaalle asti.

Nuorilla on tarve nähdä ja kokea ammatit tutustumalla niihin perustietojen ja konkretian kautta.

Palkitsemisesta – Palkitseminen pelin sisällä voi tapahtua antamalla pisteitä, joilla voi ostaa omalle pelihahmolleen kosmeettisia tavaroita. Pelin ulkopuoliset palkinnot (elokuvaliput tms.) nähtiin hieman irrallisena asiana itse aiheesta. Projektiryhmä myös koki, että peli voi olla oiva alusta ilmoittaa TET- ja kesätyöpaikoista, mutta sellaisen tarjoaminen palkintona pelaamisesta saattaa olla huono idea ja suosia niitä nuoria, jotka pelaavat paljon.

Valmistavan teollisuuden työntekijät

Pelin sisältö

KYSELY YRITYKSILLE HUHTI-TOUKOKUU 2024

Digitaalinen kysely yrityksille

Huhti-, toukokuussa Tampereen Konepajakoulun yrityskumppaneille toteutettiin myös toinen kysely.

Tätä kyselyä oli tiivistetty ja karsittu nuorilta saadun palautteen perusteella, ja tavoite oli saada vastauksia ja sisältöä muutamiaan nuoria kiinnostavaan kysymykseen, pääpainon ollessa juurikin työpäivän ja työtehtävien sisällössä.

Seuraavilla kalvoilla on koottuna saatuja vastauksia eri ammattinimikkeiden näkökulmasta.

1. *Mikä on työnimikkeesi?*
2. *Mikä on koulutuspolkusi? Mihin ammattinimikkeeseen valmistuit?*
3. *Anna muutamia esimerkkejä millaisia työtehtäviä työnkuvasi sisältää? Onko monipuolisesti erilaisia työtehtäviä vai aina samaa hommaa? Jos mahdollista, kuvaa hieman auki työtehtäviäsi, sillä näistä voimme rakentaa alaan liittyviä ja työtehtäviä hyvin kuvaavia tehtäviä elämysympäristöön.*
4. *Millaisia muita ammatteja ja työtehtäviä yrityksessänne on ja miten ne mahdollisesti linkittyvät omiin työtehtäviisi?*
5. *Vapaa sana, voit kertoa lisätietoa työstäsi/ammattistasi joita haluaisit nuorten tietävän.*

Koneistaja

Tredu

Kun saan kappaleesta piirustuksen, suunnittelen sen kiinnityksen koneeseen. Teen työstöohjelman CAMillä. Tilaan/tilautan tarvittavat työkalut jos ei ennestään olemassa. Simuloin työstöohjelma jolloin tarkastan ohjelman virheettömyyden.

Teen koneeseen asetuksen ja koneistan ensimmäisen kappaleen. Teen tarvittavat mittaukset ja varmistan, että kappale on kuvan mukainen. Täydennän vaadittavat mitat tarkastuspöytäkirjaan.

Sorvaaja, hammastaja, hioja, hammashioja.

”Tietokone käytössä jokaisessa työpisteessä. Kuvat ja kaikki tarvittavat ohjeet löytyvät omalta päätteeltä. Kukin täydentää oman työvaiheensa toleroidun mitan mittapöytäkirjoihin. Tämän päivän konepaja on siisti ja valoisa. Konepajassa usein mahdollisuus kouluttautua useammalle eri tyyppiselle koneelle. Monitaitoisuutta arvostetaan.”



Lähde: <https://www.tredu.fi/koulutus/koneistaja-5/>

SITOWISE

Automaatioinsinööri

ICT-asentaja, sähköasentaja, sähkötekniikan DI

Ohjelmistoalan töitä, suunnittelutöitä, käyttöönottoja ja sähköasennuksia.



Lähde: Sitowise Saga AI

SITOWISE

Henkilöstöjohtaja

Peruskoulu, lukio, yliopisto (diplomi-insinööri)

Henkilöstöjohtajan tehtävä on hyvin laaja ja työpäivät ovat harvoin samanlaisia. Saan työskennellä globaalissa organisaatiossa hyvin erilaisten ihmisten kanssa. Työtehtäväni vaihtelevat rekrytoinnista henkilöstön kehittämiseen ja palkitsemisjärjestelmistä seuraajasuunnitteluun. Osa tehtävistä on hyvinkin yksityiskohtaisia ja yhtä henkilöä koskevia, osa puolestaan laajoja, strategisen tason tehtäviä. Työhöni kuuluu niin itsenäistä työskentelyä kuin yhteistyötä oman yrityksen henkilöstön ja ulkopuolisten sidosryhmien kanssa. Matkustan työssäni myös paljon eri puolilla maailmaa.

Yrityksessämme on hyvin laajasti erilaisia tehtäviä. Tuotannossa on mm. kokoonpanoa, koneistusta, sähköasennusta, laadunvarmistusta, logistiikan tehtäviä sekä viimeistelyä ja maalausta. Toimiston puolella puolestaan on erilaisia työnjohdon, tuotannonohjauksen ja -suunnittelun tehtäviä, suunnittelua mekaniikkasuunnittelusta sähkösuunnitteluun ja automaatioon sekä erilaisia hallinnollisia tehtäviä, kuten talous ja kirjanpito, IT, henkilöstöhallinto ja toimistopalvelu. Lähes kaikissa toiminnoissa on tehtäviä asiantuntijasta päälliköihin ja johtoon.

"Ainoastaan koulutustausta ei määrittele elämänmittaista urapolkua, vaan tarttumalla tilaisuuksiin ja olemalla avoin uusille asioille, voi omaa urapolkua rakentaa pitkin matkaa. Ole utelias, avoin ja innokas!"



Lähde: Adobe Firefly

SITOWISE

Sales Director

Ylempi ammattikorkeakoulu, sähköinsinööri

Johdan myynti- ja projektiorganisaatiota. Hoidan mm. sopimuksia, asiakaspalavereita, teams- tai lähipalavereita, johdan tarjoustyöskentelyä ja organisoin asiakastilaisuuksia.

Suunnittelua, asennustyötä, varastotyötä, talous, hankinta ja markkinointi.

"Teknisesti sähköistyvä maailma antaa erittäin paljon erilaisia haasteita ja mahdollisuuksia."



Lähde: Adobe Firefly

SITOWISE

Henkilöstöjohtaja

Helsingin yliopisto, Filosofian Maisteri. Aineina; kasvatustiede, englantilainen filologia ja tiedotusoppi. Lisäksi auskultointi ja aineenopettajan pedagoginen pätevyys.

Olen henkilöstöalan ammattilainen yli 20 vuoden kokemuksella erilaisista HR, HRD tehtävistä ja HR johtajan ja johtoryhmän tehtävistä teollisuuden ja softa teknologia-alan pörssi- ja perheyhtiöistä. Hoidan palkanlaskentaan liittyviä tehtäviä, rekrytoimme nuoria kesätöihin ja vastavalmistuneita lopputyön tekemiseen ja siitä myös vakituisiin tehtäviin.

Suosittelen nuorille ammattiopistoa tai AMK:ia. Asenne, aktiivinen ote ja positiivinen mieli ratkaisevat. Työtehtävät oppii työssä ja koko ajan voi oppia lisää ja edetä vaativampiin tehtäviin jos ja kun itse haluaa. Työpaikat kouluttuvat ja usein kannustavat oppimaan lisää.

Työpaikassani on teollisuusautomaation tehtäviä mm. sähkö-, instrumentointi- ja automaatioasentajille, automaatioinsinööreille, tietotekniikan insinööreille, ohjelmisto-alan insinööreille, kyberturvallisuus osaajille ja softa-arkkitehdeille. HR ja People asiantuntijat tekevät työsopimuksia, neuvovat esim. työterveys- ja työturvallisuusasioissa, palkka-asioissa, koulutus- ja kehitysasioissa. Neuvotaan myös perhevapaa-asioissa tai jos vaikka sairastuu tai tulee muita haasteita työssä tai vaikka lasten kanssa ja tarvitsee apua ja tukea.

"Olen opiskellut yliopistossa useita eri aineita ja olen ollut kiinnostunut monista eri asioista. Mikään aine peruskoulussa tai lukiossa tai yliopistossa ei mennyt ns. "hukkaan". Työelämä ei ole "pikamatka", vaan maraton ja jokaisen työura on erilainen. Opiskelu kannattaa aina! Teknologiat kehittyvät vauhdilla mm. Teslan tyyppisestä autosta ei voitu kuin mielikuvitella 10 vuotta sitten. Itse sain ensimmäisen kännykän 1998 Soneralla. On tärkeää opiskella, että pysyy mukana kehityksessä. Teollisuudessa on melko hyvät palkat, verrattuna esim. palvelualoihin ja myös tytöille on hyviä ja siistejä tehtäviä. Nykyään teollisuuden työpaikat ovat moderneja ja siistejä, työmenetelmät ja välineet usein huipputeknologiaa ja mm. paljon automaatiota ja robotteja käytetään. Teollisuuden työpaikat eivät ole "nokisia ja likaisia hikipajoja" vaan kivoja ja siistejä paikkoja, joissa on mahdollisuus monipuolisiin tehtäviin ja hyvään ansiotasoon."

Palaute tai viesti: Pelikonsepti pitää jalkauttaa ja sitä pitää markkinoida aktiivisesti nuorille. Esitellä messuilla, kouluissa ja tapahtumissa. Ylipääntään pitäisi jalkautua kouluihin esittelemään teollisuuden työpaikkoja. Opoilla on usein heikko tuntemus saati kokemus yksityisen sektorin työpaikoista. Lukiossa tyttärilleni kerrottiin; Oikis, lääkis ja kauppias vaihtoehtoista. Tosi surkeaa "ammatinvalinnan" "ohjausta" tai neuvontaa.



Lähde: Sitowise Saga AI

Customer Service Manager 1/2

Peruskoulu, lukio, ammattikorkeakoulu, yliopisto

Asiakkaiden auttaminen ympäri maailmaa, teknisten vikojen selvittäminen, varaosien lähettäminen, huoltomiesten johtaminen ja huoltokierrosten organisointi ympäri maailmaa, verkkokaupan ylläpitäminen, tulliasioiden hoitaminen ja toimintojen kehittäminen.

Istun toimistolla ja otan vastaan puheluita sekä sähköposteja asiakkailta ja autan heitä teknisten ongelmien kanssa. Yritän pitää laitteemme maailmalla käynnissä. Organisoin huoltomiesten tehtäviä. Välillä käyn palaverissa tai olen palaverissa etänä. Tyypillisesti en matkusta juurikaan. Kiireellisin aika lämmityslaitteiden ylläpidossa on talvisin ja syksyisin, jolloin kiire on todella kova ja työpäivät pitkiä. Asiakkaat ottavat yhteyttä meihin melkein joka mantereelta.

”Työelämässä on lopulta ihan hauskaa, vaikka nuorena se tuntui kovin kaukaiselta ajatukselta. Kesätyöpäivät tuntuivat todella pitkiltä ja tylsiltä, mutta nyt aika menee niin nopeasti, että ei ehdi edes töitään tehdä.”



Lähde: Adobe Firefly

SITOWISE

Customer Service Manager 2/2

Peruskoulu, lukio, ammattikorkeakoulu, yliopisto

Myyjät myyvät tuotteitamme ja huoltosopimuksia. **Projektipäälliköt** huolehtivat laitteen toimituksen asiakkaalle ja yhteyden pidon asiakkaan kanssa. Kun laite on tarpeeksi vanha, niin se siirtyy projektipäälliköltä minun vastuulle. Projektipäälliköiden kanssa keskustelemme asiakkaiden ongelmista ja erityisesti laitteista joiden vastuu on siirtymässä minulle.

Työnjohtajat huolehtivat, että laitteemme valmistuvat tuotannossa. He myös huolehtivat, että varaosapaketit valmistuvat, ennenkö lähetän ne asiakkaille. Tarvittaessa he tilaavat myös lisää varaosia. Heidän kanssa myös ratkomme asiakkaiden teknisiä haasteita yhdessä. Ostopäällikkö ostaa meille osia tuotantoon ja varaosiksi. Jos jotain puuttuu, niin pyydän häntä tilaamaan lisää osia. **Sähkösuunnittelija** suunnittelee laitteidemme sähköt. Hänen kanssaan ratkomme asiakkaiden sähköön liittyviä ongelmia. **Mekaaninen suunnittelija** suunnittelee laitteen rakenteen ja osat. Hänen kanssaan ratkomme asiakkaiden ongelmia, jotka liittyvät veteen, kaasuun, öljyyn, lämpöön ja mekaanisiin rakenteisiin. **Automaatiosuunnittelija** suunnittelee laitteen automaattioratkaisut ja valmistelee tietokoneet. Hänen kanssaan ratkomme ongelmat jotka liittyvät laitteen logiikkaan tai tietokoneisiin. **Markkinointikoordinaattori** vastaa nettisivuista ja mainoksista sekä muusta ulospäin näkyvästä. Hänen kanssaan korjailemme nettisivuihimme ja verkkokauppaamme liittyviä ongelmia ja kehitämme näitä. **Mekaaninen asentaja** hitsaa putkia ja tekee mekaanista kokoonpanoa tuotannossa. He käyvät myös tekemässä laitteidemme asennuksia ja käyttöönottoja maailmalla. **Sähköasentaja** asentaa sähköt laitteisiimme. He käyvät myös tekemässä laitteidemme asennuksia ja käyttöönottoja maailmalla. Joskus lainaan heitä työnjohtajilta ja käytän huoltotehtävissä.



Lähde: Adobe Firefly

SITOWISE

Toimitusjohtaja

Peruskoulu -> lukio -> teknillinen yliopisto, konetekniikan diplomi-insinööri

Yrityksessäni työskentelee reilu kymmenen työntekijää. Olemme siis pieni firma ja siitä johtuen teen työpäiväni aikana todella erilaisia tehtäviä. Tällä viikolla olen esimerkiksi käynyt läpi työntekijöiden työtuntikirjaukset, lähettänyt ne tiedot palkanlaskijalle ja lopuksi hyväksynyt/tarkistanut palkat. Olen myös vastaanottanut asiakkailta tilauksia, tiedottanut poikkeusaikatauluista, maksanut laskuja ja lähettänyt niitä asiakkaille, tilannut raaka-aineita ja laatinut yrityksen kehityssuunnitelmaa yhden hankkeen kautta. Lisäksi saatan käydä vaikka ostamassa työntekijöille munkkeja!

Yrityksessämme työskentelee pääasiassa koneistajia. Heidän lisäksi on työnjohtaja, tuotantoinsinööri ja toimitusjohtaja. Teemme kaikki yhteistyötä ja monet asiat suunnitellaan yhdessä.



Lähde: Adobe Firefly

SITOWISE

Markkinointikoordinaattori

Yo -> Matkailualan tutkinto, opistoaste -> Tradenomi, kansainvälinen kauppa

Verkkosivujen tuottaminen ja ylläpito, sivustovierailujen seuranta ja analysointi, verkkokaupan ylläpito, yrityksen sosiaalisen median kanavien ylläpito, esitemateriaalinen valmistaminen, erilaisten esitysmateriaalinen teko ja ylläpito, asiakastyytyväisyyskyselyiden teko ja analysointi, messu- ja tapahtumajärjestelyt (sis. myös webinaarit), mainosten ja mainosmateriaalien teko, sisällöntuotanto, uutiskirjeiden laatiminen.

Markkinoinnissa ollaan tekemisissä koko yrityksen henkilöstön kanssa, koska ulkoiseen näkyvyyteen ja myynnin edistämiseen tarvitaan paljon myös talon sisäistä tietoa mm. tuotteista, tuotannosta ja sen prosesseista.

Yrityksessämme on mm. myyjiä, suunnittelijoita, asentajia, sähköreitä, projektipäälliköitä, joista useimmilla on tekninen koulutustausta, esim. automaatio- tai sähköpuolelta ja eri koulutusasteilta (ammattikoulu, AMK, teknillinen yliopisto)



Lähde: Adobe Firefly

SITOWISE

Konseptin kuvakäsikirjoitus



Konsepti ja sen kuvakäsikirjoitus

Työn lopputuloksena syntyi konseptin **kuvakäsikirjoitus**, kuvakäsikirjotusta kuvaava **esittelyvideo**, sekä kuvakäsikirjoituksen mukainen pelin sisältö esitettynä **vuokaaviossa**.

Konseptin sisältö perustuu niin nuorilta kuin yrityksiltä kyselyistä, työpajoista ja Vaikuta! -päiviltä saatuihin palautteisiin ja kommentteihin. Yllä mainitut dokumentit ovat osana raportin liitteitä.

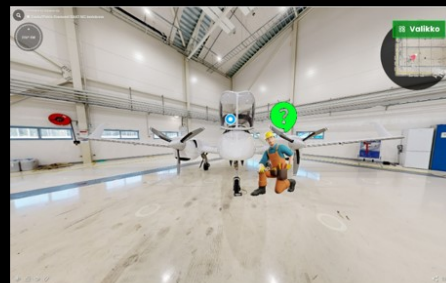
Kuvakäsikirjoitus

MEE TÖIH SIMULATOR TEOLLISUUS



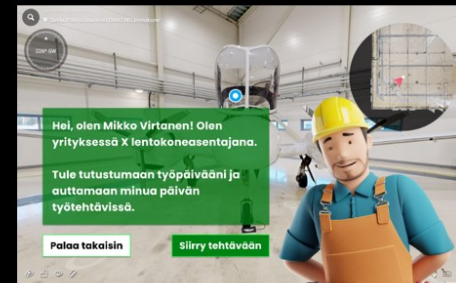
SITOWISE

Kohteeseen tutustuminen



Pelaaja on valinnut kohteeseen Lentokone Oy:n ja on päässyt sisälle lentokonehalliin.

Työntekijään tutustuminen



Pelaaja tutustuu Mikko Virtaseen, joka toimii lentokoneasentajana Lentokone Oy:ssä. Pelaaja voi palata takaisin hallitilaan tai siirtyä tehtävään.



SITOWISE

LIITE / Elämysympäristöllä lisää osaajia teollisuuteen

Toiminto / vaihtoehto

Laatikot kuvaavat konseptissa esiintyviä vaihtoehtoja ja toimintoja.

Valinta

Timantit kuvaavat konseptissa valintaa, joka pelissä tulee prosessin aikana tehdä.

Kommentit ja taustoitukset

Puhekuplissa on taustoittavaa selitetekstiä ominaisuuksista ja sisällöstä.

1. vaiheen toteutus

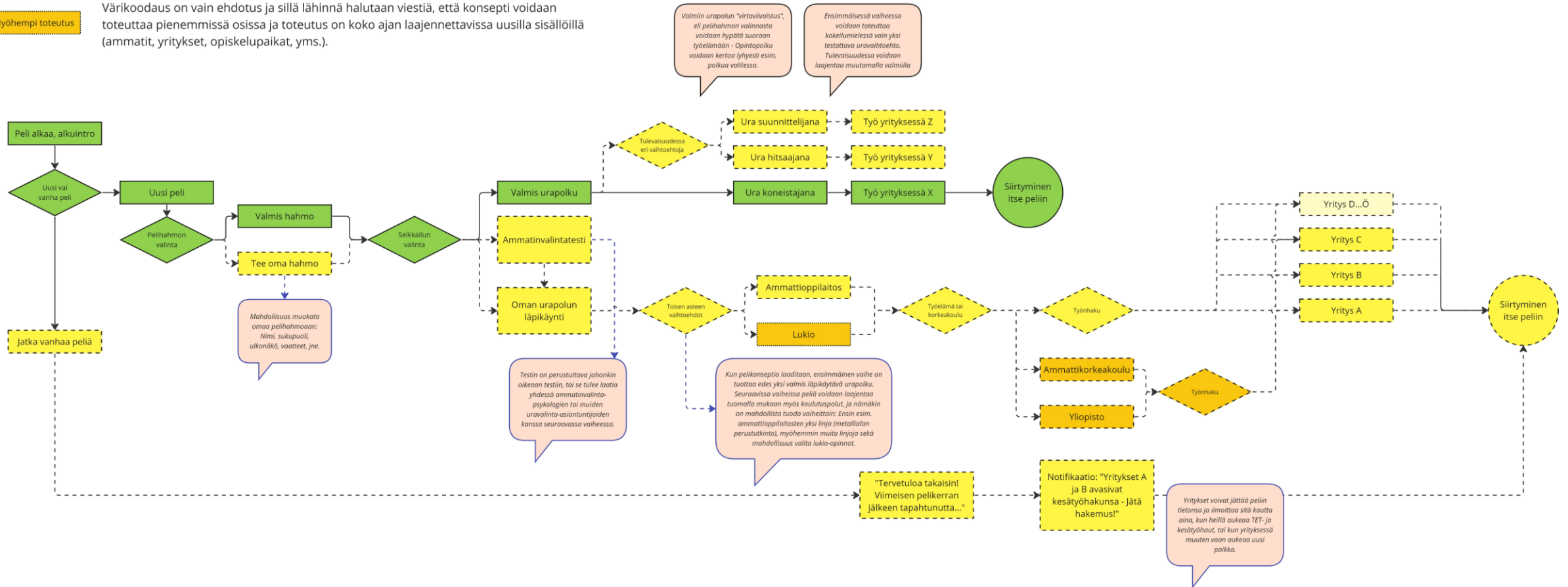
Vihreät muodot kuvaavat sitä vähimmäistasoa, joka ensimmäisessä toteutusvaiheessa tulisi toteuttaa. Keltaiset muodot kuvaavat toimintoja, ominaisuuksia ja sisältöä, jotka voidaan tuoda peliin myöhemmissä kehitys- ja toteutusvaiheissa. Oranssit muodot kuvaavat matalan prioriteetin ominaisuuksia, jotka voidaan toteuttaa joskus tulevaisuudessa. Värikoodaus on vain ehdotus ja sillä lähinnä halutaan viestiä, että konsepti voidaan toteuttaa pienemmissä osissa ja toteutus on koko ajan laajennettavissa uusilla sisällöillä (ammatit, yritykset, opiskelupaikat, yms.).

Seuraava vaihe

Myöhempi toteutus

Kuvakäsikirjoituksen vuokaavio

Katso erillinen liite



Jatkokehityssuosituks



Suosituksat jatkokehitykselle

Työn aikana nousseiden huomioiden perusteella työryhmä vahvasti suosittaa pelialustaksi **mobiilipuhelinta**. Konsepti kuvaa niitä ominaisuuksia, joita nuoret ovat toivoneet ja ehdottaneet. On kuitenkin syytä huomioida, että tarkempi tekninen toteutus määräytyy mm. toteutettavan sisällön ja käytettävissä olevien kehitysresurssien perusteella.

Konseptista laadittuun vuokaavioon on määritetty ns. vähimmäistoteutus, eli **MVP-toteutus** (*Minimum Viable Product*, ks. erillinen liite). Tämä käytännössä kattaa yhden valmiin pelihahmon ja yhden valmiin urapolun, millä on mahdollista testata pelin perustoiminnallisuutta. Myöhemmissä vaiheissa peliä voidaan laajentaa uusilla urapoluilla, uusilla ammateilla ja yrityksillä, sekä tuomalla mukaan opintopolut.

Suosittellemme, että nuoret pidetään vahvasti mukana **yhteiskehittämisessä**. Ajatuksena on mm. ollut, että digitaaliseen kyselyyn vastanneet 7.-luokkalaiset (syksyllä 2024 8.-luokkalaiset) otetaan mukaan esim. teknisen toteutuksen testaamiseen seuraavassa kehitysvaiheessa. Myös yritykset tulee pitää mukana seuraavissa vaiheissa ja heidän osallistamiseen tulisikin laittaa enemmän painoarvoa. Esimerkiksi luotaessa koneistajan urapolkua peliin tulisi haastatella alalla työskenteleviä koneistajia ja sisältö tulisi määritellä yhdessä heidän kanssaan.



Lähteet

Taustakuvat on luotu Adoben tekoälytyökalun Firefly'n avulla.

- Ahvenniemi, U. (2018). Jari Sinkkonen: "Vanhempien täytyy vaatia lapsiltaan myös epämiellyttäviä asioita". Kodin Kuvalehti. 6.3.2018. Saatavilla: <https://www.kodinkuvalehti.fi/artikkeli/voi-hyvin/perhe/jari-sinkkonen-vanhempien-taytyy-vaatia-lapsiltaan-myo-epamiellyttavia>
- Helsingin Sanomat. (2023). Ottaisitko mieluummin kivan työn vai hyvän palkan? Kysyimme 12-vuotiailta. Talous | HS.fi. 20.11.2023. Saatavilla: <https://www.hs.fi/talous/art-2000009973066.html>
- Hermanson, E., & Sajaniemi, N. (2018). Nuoruuden kehitys-mitä tapahtuu pinnan alla?. *Duodecim*, 134(8), 843-849. Saatavilla: <https://www.duodecimlehti.fi/duo14286>
- Kokko, O. (2024). Vanhempien mitta täyttyi – ammattikoulut ovat osalle nuorista pelkkä etäsäilö. IS Taloussanomat. 3.2.2024. Saatavilla: <https://www.is.fi/taloussanomat/art-2000010142515.html>
- Nuorten yrittäjyys ja talous. (2023). Kyselytutkimus: Arvot, sukupuoli ja vanhempien koulutustausta vaikuttavat nuorten kiinnostukseen eri aloja kohtaan. Taloustutkimus. 30.8.2023. Saatavilla: <https://nuortennyt.fi/kyselytutkimus-arvot-sukupuoli-ja-vanhempien-koulutustausta-vaikuttavat-nuorten-kiinnostukseen-eri-aloja-kohtaan/>
- Puttonen, M. (2023). Kiva työ vai hyvä palkka? Helsingin Sanomat. 8.5.2023. Saatavilla: <https://www.hs.fi/talous/art-2000009973066.html>
- Teknologiateollisuus ry. (2023). Osaamistarpeet: Osaaminen ja osaajien saatavuus ovat yrityksille ratkaisevia tekijöitä. 5.12.2023. Saatavilla: <https://teknologiateollisuus.fi/fi/vaikutamme/koulutus-ja-osaaminen/osaamistarpeet-osaaminen-ja-osaajien-saatavuus-ovat-yrityksille>
- Tolpo, A. (2024). Suomalaiset ammattilaiset katoavat jonnekin, mutta kukaan ei tiedä minne – metallifirmoilla on jäljellä vain yksi vaihtoehto. YLE uutiset. 30.1.2024. Saatavilla: <https://yle.fi/a/74-20071839>
- Vasantola, S. (2018). Nuoren mieli himoitsee mielihyvää ja pikavoittoja – Yhteiskunta vaatii murrosikäiseltä mahdottomia, sanoo tutkija Linnea Karlsson. Helsingin Sanomat. 24.11.2018. Saatavilla: <https://www.hs.fi/feature/art-2000005909568.html>
- Welling, A. & Kuivanen, A. (2024). Työnantajat ihmeissään nuorten työnhakijoiden vaatimusten kanssa – pelkkä hyvä palkka ei enää kelpaa. YLE uutiset. 8.2.2024. Saatavilla: <https://yle.fi/a/74-20073140>