

TEHTAAN TYYPPIEN **KONSEPTI- YHTEENVETO**

Projektipäällikkö, muotoilija: Julius Oförsagd
Käsikirjoitus: Jonne Suopajarvi



KUISKESAAREN SEIKKAILU

Mitä tapahtui lossiyrittäjä Korpiaiselle? Miksi veneen moottori tuhoutui? Entä mitä mieltä savustajayrittäjä Martti Ryyni oli oikeasti vallitsevasta tilanteesta?

Kuiskesaaren seikkailu on immerssiivinen live-roolipelikokemus yrittäjille. Yön yli kestävä seikkailu kokoaa yrittäjätiimejä kokemaan tarinallisen oppimispolun, jonka aikana vastaan tulee toinen toistaan kummallisempia haasteita ja tehtäviä ratkottavaksi. Jokainen tiimi kulkee oman polkunsa osana yhteistä tarinaa.

***Seikkailun päämäärä on kaikille sama -
saavuttaa eväät menestykseen ja selvitä takaisin kotiin.***

Konseptin yleisesittely

1. Immersiivinen selviytymisseikkailu luovan alan yrittäjille
2. Draamallinen kokonaisuus, jota johtaa pelinjohtaja
3. Koska tarinan kirjoittaminen 50:lle erilliselle omavaltaiselle päähenkilölle on mahdotonta, pyritään osallistuja heittämään draamallisessa maailmassa polulle, jossa hän kulkee matkan, jonka aikana hän joutuu haastamaan itsensä ja peilaamaan omaa toimintaansa suhteessa muuhun ryhmään ja fiktiivisiin hahmoihin. Samalla osallistuja löytää maailman tarinan, kirjoittaa omansa ja oppii lisää yrittämisestä.
4. Pelaajat valitsevat Asiakaslähtöisyyden, Viestinnän, Jaksamisen tai Oppimisen teemoista omansa henkilökohtaisen mielenkiintonsa pohjalta. Jokaisen teeman ympärille muodostuu oma seikkailuryhmä.
5. Jokainen ryhmä kokee oman tarinallisen seikkailun. Neljä eri tarinaa ovat yhdessä yksi iso kokonaisuus ja jokaisen tarinan isoimmat pisteet ovat keskenään samoja. Näiden läpikäymiseen tarvitaan kaikkien yhteistyötä.
6. Henkilökunnan esittämät hahmot johdattavat tarinaa eteenpäin.

RAKENNE

YKSI YHTEINEN TARINA

NELJÄ ALATEEMAA

NELJÄ JOUKKUETTA

PELINRAKENTAJA JA NÄYTTÉLIJÄT
JOHDATTAVAT SEIKKAILUUN

TEEMAT

ASIAKASLÄHTÖISYYS
VIESTINTÄ
JAKSAMINEN
OPPIMINEN

MIKSI?

Kuiskesaaren seikkailu - Creve Campin tarkoitus on yhdistää yrittäjiä uuden oppimisen ja verkostoitumisen äärelle. Camp on osallistava ja kokemuksellisuutensa ansiosta muistijälkiä jättävä tapahtuma, joka vie osallistujan oppimisen immerssiiviselle tasolle.

PALASET

**ISO
YHTEINEN
TARINA**

**JOKAISEN RYHMÄN JÄSEN
VALITAAN OSALLISTUJIEN OMAN
MIELENKIINNON PERUSTEELLA**

**NELJÄ RYHMÄÄ,
JOTKA MUODOSTUVAT
NELJÄN ERI TEEMAN ALLE**

**NELJÄ ALATARINAA,
JOISTA JOKAISTA KÄY
LÄPI YKSI RYHMÄ**

**SEIKKAILU, JOKA HAASTAA
JOKAISEN RYHMÄN JOKAISEN
JÄSENEEN OPPIMAAN UUTTA JA
MUUTTUMAAN PAREMMAKSI
YRITTÄJÄKSI**

**ISO YHTEINEN TARINA
RATKAISTAAN YHDESSÄ
MUUTTUNEINA**



KOHTAUKSET

Kohtaus 1:

Valmistautuminen - Minä haluan

1. Paikkana varustehalli tms lähtöpiste
2. Esitellään pelinjohtaja -> Kaikki mitä se sanoo, tapahtuu. Käydään läpi esimerkki.
3. Esitellään ensimmäinen Non-Player Character, eli NPC: Kapteeni. Kapteeni ohjaa venettä, jolla saareen mennään. Tuntee maaston jne, ja niin kauan ku se on mukana, niin kellään ei oo mitään hätää.
4. Setupataan feikkitarina; Jaetaan porukka ryhmiin, ajatuksena että mennään kaikilla mukavuuksilla varustettuun saareen, leikitään survivoria pitämällä heimoneuvostoa ja speed deittailemalla ja juodaan viiniä. Kapteeni kertoo maailmasta: eli esim. että Saarella asustaa entinen lossiyrittäjä, ja sen maille ei saa mennä, sillä se on hullu ja tappaa varmasti.

5. Jaetaan ryhmiin perustuen siihen kuka on, millaisena itsensä näkee. Tällä ois setupataan erilaisia tarinoita tähtäimeen, vaikka tarinaa ei voikaan täysillä hallita.
6. Osallistujat vastaavat kysymykseen ketä ovat ja mitä haluavat suhteessa valitsemaansa ryhmään.
7. Pakataan kampaet ja lähdetään
8. Jaetaan kaikille lomapassit, jotka pitää leimata pelin aikana viettämällä hetki omaa aikaa.

Kohtaus 2:

Matka - mennä tuntemattomaan

1. Tapahtumapaikka: Vene/väline, jolla saareen matkataan
2. Esitellään maailman interaktiivisuus: Veneessä on osioita tai esineitä, joiden poimiminen saa pelinjohtajan toimimaan. Täältä vois löytyä esim. Saaren kartta, joka helpottaa elämää tulevaisuudessa, jos sellaisen sattuu ottamaan mukaansa.
3. Esitellään juonitapahtumat: Kun ranta lähestyy, tulee myrsky/veneeseen moottori räjähtää/tms. Kapteeni yrittää selvittää tilanteen, mutta epäonnistuu ja hukkuu/katoaa/kotka vie
4. Pelinjohtaja vois määrätä jotain menetetyksi myrskyssä, esim viinit ovat hukkuneet.

Kohtaus 3: Rantautuminen - etsimään

1. Esitellään ongelmanratkaisupelit, PELI 1: Pelaajien täytyy selvittää tie rantaan. Pelinjohtaja määrää rajoitteita (moottori ei toimi, meloja ei ole) Elementit ovat kuitenkin pelaajien ulottuvilla, jos niitä osaa käyttää. Vaatii ryhmätyötä, ja mielellään ryhmien välistä yhteistyötä.
2. Tässä onnistutaan, ja rantaan päästään. Laiva on kuitenkin tuhoutunut. Puhelimet ei toimi ja postilaiva kulkee vasta viikon päästä, joten pelaajien tehtävänä on järjestää itselleen olosuhteet, jossa selviää niin kauan, että ehtii rakentaa uuden laivan, jolla matkata takaisin sivistykseen.

Kohtaus 4: Työnjako - sopeutumaan

1. Esitellään pelin pidemmät tehtävät: Pelinjohtaja esittelee ryhmille tarkoitetut vastualueet: yösjän etsintä, SOS-viestintä, veneenkorjaus ja veneen kuljettajan etsintä. Alussa heitetyt polut jatkuu tässä, ja esim. Asiakaslähtöisyys-ryhmä lähtee selvittämään kapteenin kuolemaa tutustumalla saaren asukkaisiin ja yrittämällä ymmärtää heitä ja heidän motiivejaan.
2. Aiemmin löydetty kartta auttaa
3. Rannalla lisää esineitä, jotka auttaa eteenpäin: Entisen lossiyrittäjän vanha mainoslippis yms.

Kohtaus 5: Työn suoritus

1. PELI 2: Jokaisella ryhmällä oma haastepelinsä, nyt pidempi ja selkeämmin ryhmän teemaan liittyvä. Jokaisella tarinalla oma NPC
2. Tarkoitus saada yrittäjät katsomaan peliä ja tarinaa, sen oman aihealueensa asiasisällöt mielessä, ja oppia samalla kun on hauskaa.

Kohtaus 6: Onnistuminen - Löytämään

1. Pelissä onnistutaan, mutta vähän liian helposti. Esim. Viestinnän ei oikeasti tarvinnut tehdä tuntemattomasta tunnettua, vaan asiat asia saatiin hoitumaan ilman muutosta tai uuden oppimista. Eli ei esim pyydetty lupaa ottaa polttopuita, kun lossiyritäjä pelotti, vaan pöllittiin ne.
2. Onnistumisesta seuraa palkinto, esim ruokaa, palju ja unta.
3. Kaikki on hetken hyvin.

Kohtaus 7: Epäonnistuminen - ottamaan

1. On aamu, tehdään aamuhommat
2. Jokaisen ryhmän tarinat menevät perseelleen; esim. Lossiyrittäjä ei voikaan olla veneenkuljettaja, sillä hän piileskelee saadakseen pelaajat panttivangeikseen.
3. Tästä lähtee käyntiin PELI 3: Jokaisen ryhmän on selvitettävä tarinansa toinen haaste ja kyettävä muutokseen.

Kohtaus 8: Paluu - palaamaan tuttuun

1. Paikka: Ranta/laiva
2. Ryhmäongelmat on ratkaistu, nyt ne täytyy yhdistää
3. PELI 4: osat yhdistetään ja päästään uuteen/korjattuun laivaan ja koetaan katarsista

Kohtaus 9: Kotiin - muuttuneena

1. Paikka: varustevarasto tms.
2. Puretaan kamppeet
3. Jaetaan kokemusta ja sitä mitä on opittu
4. Lähdetään kotiin muuttuneina

SISÄLLÖT

NELJÄ TEEMAA

ASIAKASLÄHTÖISYYS

JAKSAMINEN

VIESTINTÄ

OPPIMINEN

ASIAKSLÄHTÖISYYS

Asiakslähtöisyyden ytimessä on kyky kuunnella ja ymmärtää asiakkaita ja heidän tarpeitaan, ja toimia saadun tiedon pohjalta. Siksi laitammekin asiakslähtöisyys-ryhmän yrittäjämme toimimaan salapoliseina. Heidän tehtävänään on etsiä tietoa, kuunnella ympäristöään ja löytää vastaus mysteeriiin. Koska kyse on asiakslähtöisyydestä, niin teemme mysteerin kuitenkin twistillä; lopuksi heidän tehtävänsä ei ole tuomita syyllistä, vaan auttaa ihminen pinteestä.





VIESTINTÄ

Tuntematon pelottaa meitä. Tuntemattomasta tehdään tuttua viestinnällä, mutta mitä jos viestintää ei tehdä aktiivisesti? Mitä jos brändin annetaan syntyä vahingossa? Mitä, jos väärinymmärrys karkaa käsistä? Ryhmä 2 pääsee kohtaamaan tuntemattoman, sillä heidän tehtävänä on kohdata tuntematon, kommunikoida sen kanssa ja auttaa molempia osapuolia saamaan haluamansa.

JAKSAMINEN

Yrittäjää vie eteen päin usko omaan visioon ja luja tahto, joka mahdollistaa sen toteuttamisen. Usein kuitenkin periksiantamattomuus ja vahva usko parempaan johtaa siihen, että yrittämisen alttarille ollaan valmiita heittämään aivan kaikki, mikä irti saadaan. Silloin on vain ajan kysymys, milloin jaksaminen loppuu, ja yrittäminen vaatii uhrinsa. Siksi ryhmä 3 pääsee harkitsemaan kulttiin liittymistä. Kulttiin, jossa kaikki ennen pitkää uhraavat itsensä. Tavoitteena on nähdä todellisuuden tiedostamisen tärkeys ja oppia pitämään huolta yrittäjän tärkeimmästä resurssista: hänestä itsestään.



OPPIMINEN

Yrittäjän on tie menestykseen on täynnä itsensä ja osaamisensa kehittämistä, sekä kantapään kautta nautittuja oppitunteja, eikä se tie lopu ikinä. Ja koska maailma muuttuu jatkuvasti, on yrittäjän yksi tärkeimmistä taidoista oppia uutta ja uusiutua tulevaisuuden tarpeisiin. Tämä vaatii kuitenkin sellaista järjestelmällisyyttä, joka on meille ihmisille äärimmäisen vaikeaa. Usein löydämmekin itsemme tilanteesta, jossa on pakko oppia uutta nopeasti, välttyäksemme katoamasta osaksi historiaa. Siksi ryhmä 4 pääsee Scifi-seikkailulle päivittämään menneisyyteen jämähtänyttä osaamista.

TEEMOJEN KÄSIKIRJOITUKSET LIITTEENÄ

ROOLIT

PELINJOHTAJA

NÄYTTELIJÄT

TIIMILÄISET

SISÄLLÖISTÄ VASTAAVA TUOTTAJA

TUOTANTOPÄÄLLIKKÖ

SKENOGRAFIA, PROPSIT

TURVALLISUUS

HUOLTO

ALUSTAVA
TUOTANTOSUUNNITELMA
SEKÄ KULULASKELMA

TUOTANTOSUUNNITELMA

Sisällön tuotantosuunnitelman muotona on prosessin breakdown neljässä vaiheessa: esituotanto, valmisteluviikko, tapahtuma ja purku. Suunnitelma on tarkoitettu työkaluksi sekä rahoitusta hakiessa, että tuottajalle vaiheittain päivitettäväksi tiekartaksi kohti lopullista toteutusta.

[Sisällön tuotantosuunnitelma liitteenä.](#)

KULULASKELMA

Sisällön kululaskelma on tarkoitettu työkaluksi rahoituksen hakuun, ja se vaatii reilusti tarkennusta tuottajalta ennen tuotannon varsinaista käynnistämistä. Tuotannon koko 22:lla toistolla nyt noin 100 000€, ja tämän mittakaava täytyy varmasti tarkentaa, kun tiedetään, mitä rahaa lähdetään hakemaan.

[Sisällön kululaskelma liitteenä.](#)

DRAAMALLINEN SELVIYTYMISPELI YRITTÄJILLE

KUUSIKESÄAREN

SEIKKAILU

CREVE CAMP: KOKEMUKSELLINEN KOULUTUSKONSEPTI

Immersiivinen koulutusseikkailu, jonka tehtävänä on tarinallisuuden ja pelillisyyden avulla edistää yrittäjien oppimisen, asiakaslähtöisyyden, viestinnän ja jaksamisen taitoja. Yön yli kestävä seikkailu auttaa rakentamaan laajempia verkostoja ja antaa inspiraatiota oman yritystoiminnan kehittämiseen.

NELJÄ
JOUKKUETTA

NELJÄ
SEIKKAILUA

YKSI YHTEINEN TARINA

NELJÄ TEEMAA

JAKSAMINEN

OPPIMINEN

VIESTINTÄ

ASIAKAS-
LÄHTÖISYYS

NELJÄ TIIMIÄ, NELJÄ SEIKKAILUA, YKSI YHTEINEN PÄÄMÄÄRÄ

YHTEINEN LÄHTÖTILANNE

JAKSAMINEN

JOKAISELLA TIIMILLÄ ON OMA TARINALLINEN POLKU, JOKA VIE KOHTI YHTEISTÄ PÄÄMÄÄRÄÄ. TARINOIDEN POLUT RISTEÄVÄT TOISTENSA KANSSA YHTEISISSÄ OHJELMISSA.

OPPIMINEN

VIESTINTÄ

YHTEINEN RATKAISU

ASIAKASLÄHTÖISYYS

TIIMI 4

TIIMI 3

TIIMI 2

TIIMI 1

YHTEINEN
HETKI

Lisätietoja

JULIUS OFÖRSAGD

0408668737

julius@arctic-factory.com

#tehtaantyytit

#arcticfactory

www.arctic-factory.com





TEHTAAN TYYPIT

ARCTIC FACTORY

www.arctic-factory.com