

KUTSU AARTEENETSINTÄPELIIN HELSINKIIN



KARTUTA YMPÄRISTÖTIETOUTTASI PELATEN

KERÄÄ KOLMEN HENGEN JOUKKUE JA ILMOITTAUDU MUKAAN. PELIT JÄRJESTETÄÄN HELSINGIN KESKUSTASSA SUNNUTAINA 16.8.2009 JA SUNNUNTAINA 23.8.2009!

Olemme suunnitelleet aarteenetsintäpelin, joka hyödyntää uudenlaista mobiilia karttateknologiaa. Etsimme nyt ihmisiä pelaamaan tätä peliä Helsinkiin Luonnontieteellisen museon ympäristöön.

Tänä vuonna peli järjestetään 16.8 ja 23.8 klo 10:50 - 14/15:00. Mukaan voivat ilmoittautua kaikki innokkaat kolmen hengen joukkueet. Peli sopii parhaiten 10-100 vuotiaille.

Ilmoittautumiset: Mainitse ilmoittautumisen yhteydessä puhelinnumerosi ja sähköpostiosoitteesi sekä päivä, joka joukkueellenne sopii parhaiten (16 tai 23.8) ja lähetä ilmoittautumisesi sähköpostitse osoitteeseen [ann.morrison \[at\] hiit.fi](mailto:ann.morrison@hiit.fi).

Kokoontumispaikka ja -aika: Kokoonnumme ennen pelin alkua [Luonnontieteellisen museon](#) ala-aulassa klo 10:50. Osa pelistä pelataan ulkona, joten jokaisen pelaajan kannattaa varata mukaan säähän sopivat vaatteet. Lähetämme mukaan tuleville joukkueille tarkemmat ohjeet vielä hyvissä ajoin ennen peliä.

Pelin kulku:

- Pelin aluksi pelaajat tutustuvat peliin ja käytettävään teknologiaan. Teknologian käyttö opetellaan jo museossa niin, että kaikki varmasti taitavat käytön ennen pelin alkua.
- Jokainen joukkue saa pelin ajaksi käyttöönsä pakkauksen, joka sisältää: matkapuhelimen (Nokia N95), paperikartan, kohteiden etsimiseen tarvittavat vihjeet sekä erilaisten tehtävien suorittamisessa tarvittavaa materiaalia (esim. liuskoja veden laadun mittaamista varten).
- Peli alkaa sisällä museossa, jonka jälkeen joukkueet siirtyvät ulos jatkamaan peliä. Joukkueet käyttävät kohteiden etsimisessä apunaan annettuja vihjeitä ja joko mobiiliteknologian ja paperikartan yhdistelmää tai pelkkää paperikarttaa. Kun joukkue on löytänyt etsityn kohteen, osoittaa joukkue käyntinsä siellä valokuvan tai tehtäväsuorituksen avulla.
- Pelin kesto on kokonaisuudessaan noin 90 minuuttia, jonka jälkeen joukkueet palaavat museolle ja kertovat kokemuksestaan tutkijoille ja täyttävät kyselylomakkeet. Tutkijat tarkkailevat joukkueita ja pelin etenemistä koko pelin ajan.
- Parhaat suoritukset palkitaan: 1) Nopein ja tarkin joukkue, 2) parhaat valokuvat ottanut joukkue sekä 3) parhaan uuden tehtävän suunnitellut joukkue palkitaan. Toki pelaaminen itsessäänkin on palkitsevaa! Aiemmin järjestetyistä pelistä saamamme palaute on ollut positiivista.
- Pelin jälkeen ja sitä ennen tarjoilemme museolla pientä purtavaa, mutta lounasta emme tarjoa. Päivä siis kannattaa suunnitella tämä huomioiden.

Pelin aikana testattava teknologia, MapLens, yhdistää paperikartan ja digitaalisen mobiilin kartan

Testaamamme uusi teknologia, MapLens, lisää paperikartan päälle uutta tietoa, kun sitä katsotaan matkapuhelimen kautta. Tällaista tietoa ovat esimerkiksi erilaiset ympäristöön liittyvät vihjeet tai muiden ihmisten kohteesta ottamat valokuvat. Pelin aikana joukkueet käyttävät joko tavallisen kartan ja matkapuhelimen yhdistelmää tai pelkkää paperikarttaa.

Taustaa

Pelin järjestää [Helsinki Institute for Technology \(HIIT\) Ubiquitous Interaction \(UIx\)](http://www.hiit.fi/~morrison/ubiquitousinteraction/) -tutkimusryhmä ja se on osa EU rahoitteista [IPCity](http://www.hiit.fi/~morrison/ipcity/) tutkimushanketta. Pelin tarkoituksena on selvittää tapoja lisätä ihmisten ympäristötietoutta tehostettua todellisuutta (Mixed Reality) tukevan teknologian avulla. Lisätietoja pelistä: <http://www.hiit.fi/~morrison/maplens.html>.

Lisätietoja ja ilmoittautumiset sähköpostitse osoitteeseen:
ann.morrison (at) hiit.fi (<http://www.hiit.fi/~morrison/>)

Tervetuloa pelaamaan!