

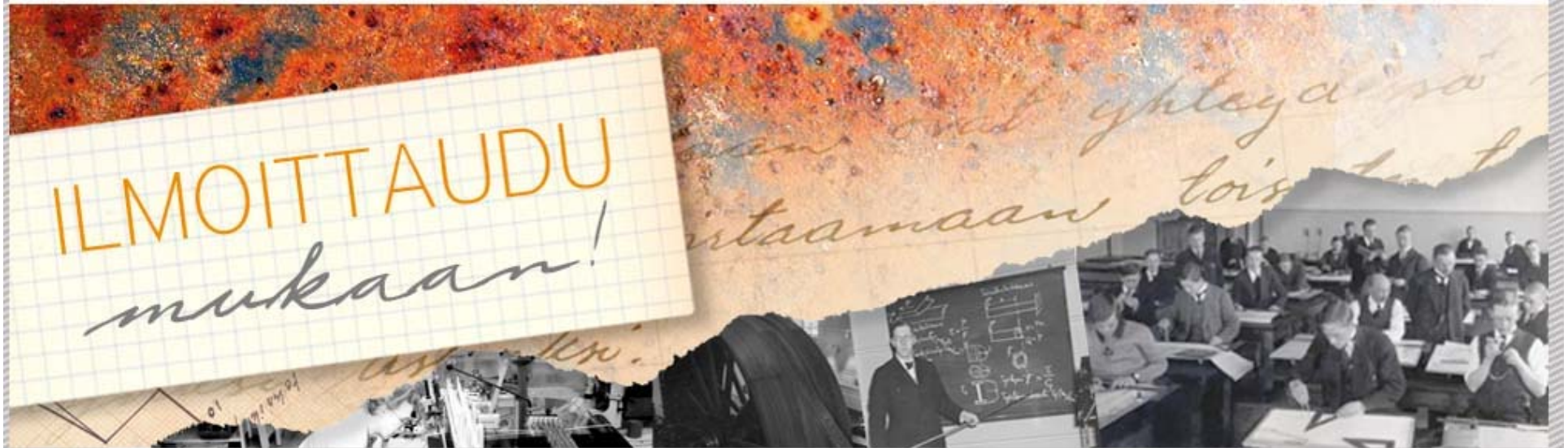
INSINÖÖRIKOULUTUSTA

100 vuotta
1912-2012

Tampereella 1.-5.10.2012

www.insinooritsatavuotta.fi

Haku



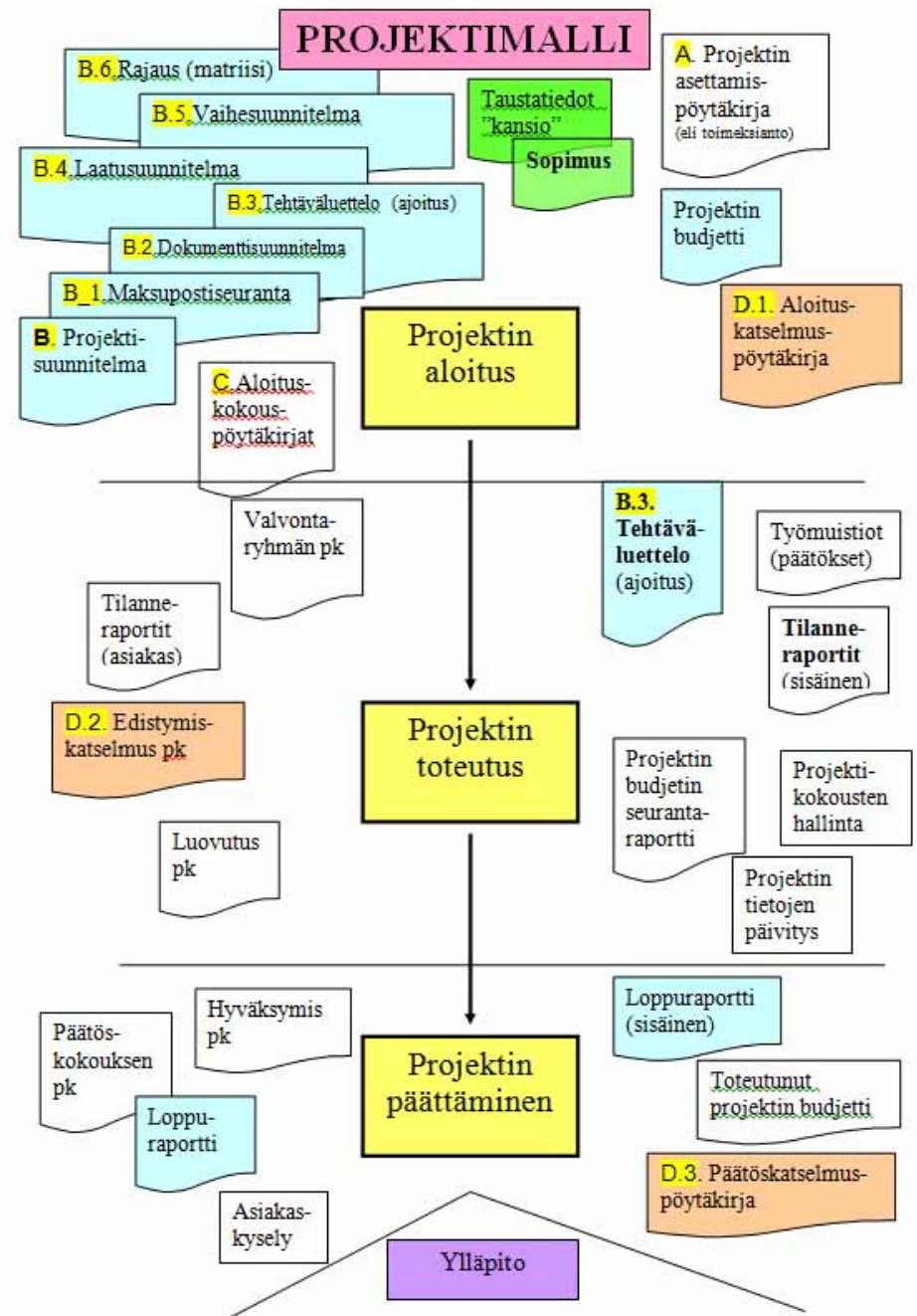
Foorumi 2012

Yrjö Utti

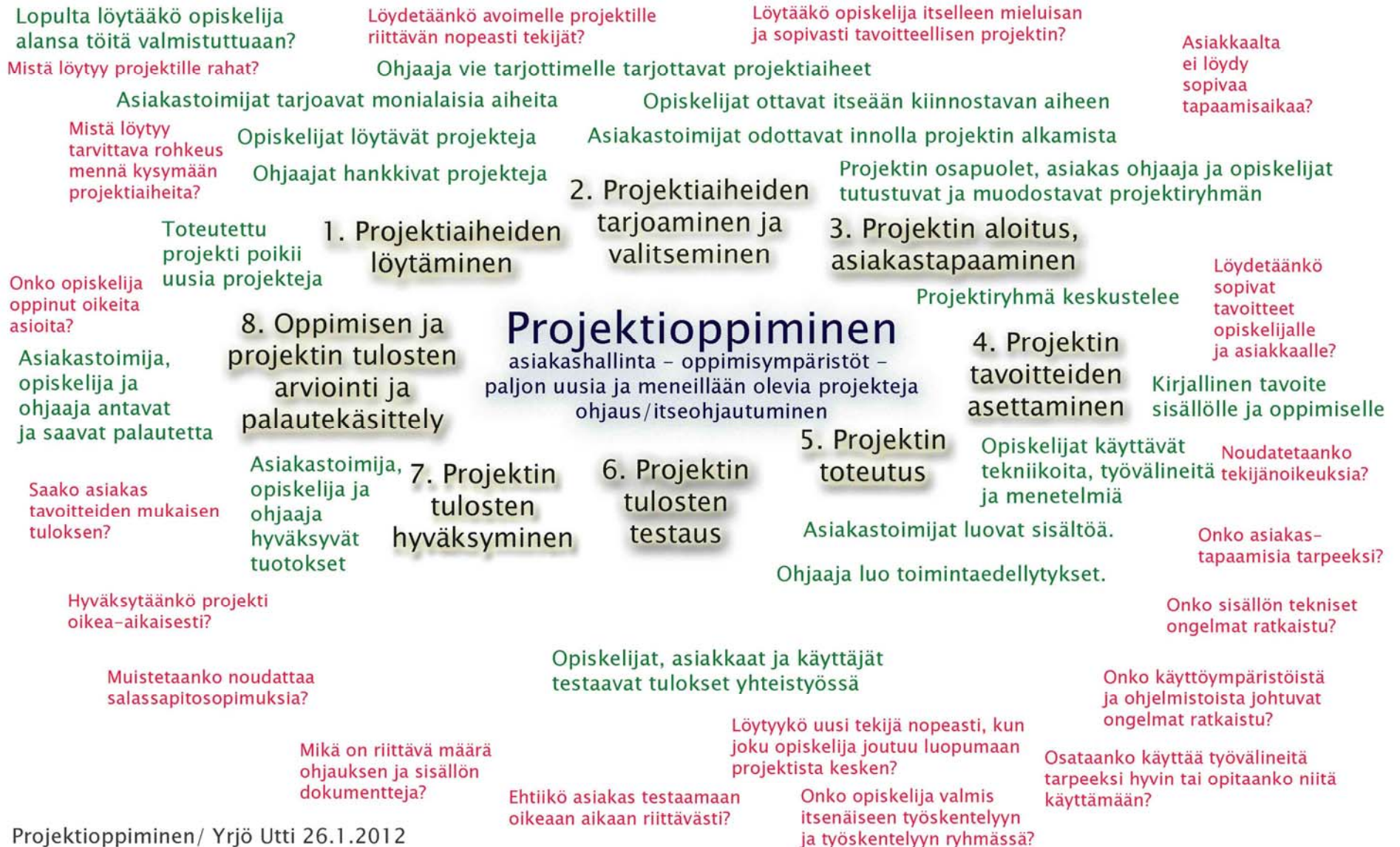
5.10.2012

Projektityömalli

- Kiinteät vaiheet
- Hallittu byrokratia
- Säännölliset tehtävät
- Formaalia työtä
- Valvonnan tehtäviä



Projektioppiminen





Idea projektipeliin syntyi tästä
markkinoinnin oppimisen dialogin
pelistä!

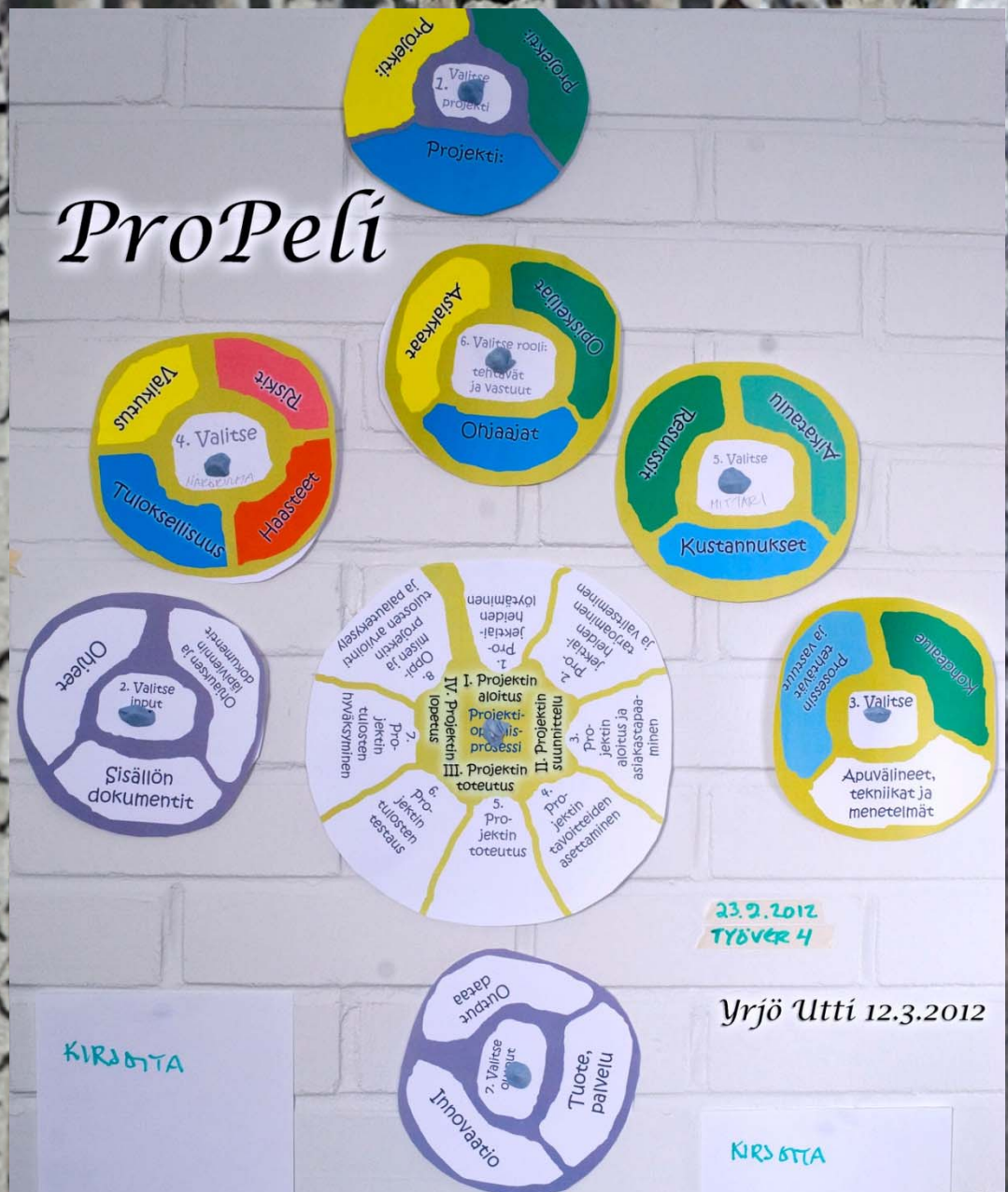
Idean isänä oli Timo Lehtonen
(Tiimiakatemian valmentaja).

Ajatusmalli tai idea siitä miten projektin lähestymistapaa voisi muuttaa dialogia korostaen.

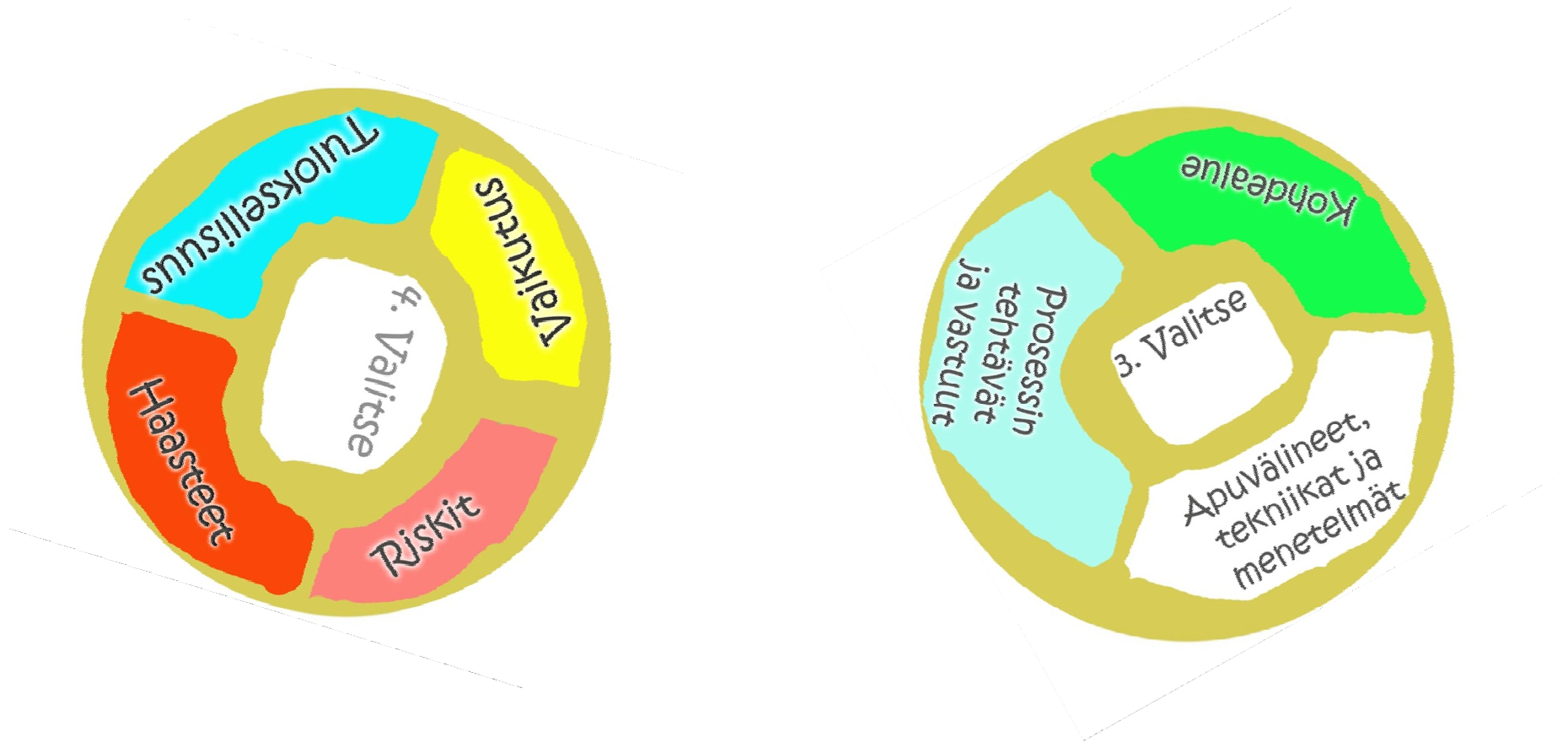
Ajatusmallia on testattu todellisissa projekteissa ja opetuksen harjoitusprojekteissa

Toimii ikään kuin muistilistana. Syntyy yllätyksellisiä tilanteita dialogin kautta.

ProPeli



Valitse parametrit, joista raportoit



Kokemuksia ajatusmallin testauksesta

- Kokemuksena on mm. löydetty keskustelujen kautta projektin eri vaiheissa unohtuneita asioita
- JATKOA: Jotta jäisi jälkiä dokumentteihin, niin vaatisi jonkinlaisen webbisovelluksen, johon puhumisen sijaan olisi kenttä, johon havainnot tai raportin sisältö **kirjoitettaisiin** ja lopuksi saatu sisältö **tulostettaisiin** tietokoneen muistista.
- Mihin uuteen ideaan voisit soveltaa ajatusmallia ja tuottaa uuden pelin?

Ajatusmallin jatko

- Luulisin, että tämä on jokin välivaihe ja tällä idealla kukin voisi tuottaa itselleen omaan tilanteeseen sopivan mallin
- Esimerkiksi maalla Punkaharjulla Majoitushepokatti-yrityksessä on kotieläimiä ja syntyi ajatus toteuttaa lapsille peli, jossa on parametreina ”**Eläimet**” (oma kiekko) ja sitten toisessa kiekossa on ”**Mitä eläin tekee?**”