

Työnäytetilaisuus 13.-14.3.2025 (maks. 40 pistettä)

Tarjoaja: 3D Talo

1. Kirjautuminen VR-ympäristöön Kirjautuminen järjestelmän sisään Riverian käyttäjänä ja ulkopuolisena käyttäjänä, VR-laseilla ja tietokoneella.	Pisteet (5/2/0p) 5	Perustelu
2. Valikoiden selkeys ja visuaalisuus Esittele valikoita, niiden välillä liikkumista eteen- ja taaksepäin, pelin aloittaminen ja lopettaminen.	5	
3. Liikkuminen VR-ympäristössä: liikkumisen sujuvuus, esteeseen törmääminen, seinät/ovet, muiden pelaajien huomioiminen Esittele, kuinka käyttäjä liikkuu VR-ympäristössä, millaisia esteitä siellä on, miten törmääminen esteeseen tapahtuu, kuinka ovi aukeaa/ovesta kuljetaan, miten käyttäjä havaitsee ja voi huomioida muut samanaikaiset pelaajat.	5	
4. Toiminnallisuudet: turvallisuushavainnon tekeminen Esittele, kuinka käyttäjä tekee turvallisuushavainnon, mitä ja miten sen osalta voi raportoida, millaisia eri turvallisuushavaintomahdollisuuksia on, miten käyttäjä voi jakaa havainnon toisten pelaajien tai kouluttajan kanssa.	5	
5. Toiminnallisuudet: asiakkaan kohtaaminen, vuorovaikutus ja toiminnallisuus tilanteessa Kuinka käyttäjä kohtaa asiakkaan, millaista vuorovaikutusta on mahdollista käydä asiakkaan kanssa, mitä toiminnallisuuksia käyttäjällä on suhteessa asiakkaaseen.	5	

Miten toinen pelaaja voi liittyä tilanteeseen? Miten käyttäjä voi jakaa tilanteen toisten pelaajien tai kouluttajan kanssa.		
6. Kouluttajan hallintapaneeli ja näkymä peliin Esittele, millaiselta VR-ympäristö näyttää kouluttajan näkymästä, mitä eri hallintatoimintoja kouluttajalla on käytettävissä, kuinka kouluttaja voi ohjeistaa käyttäjää pelin aikana.	5	
7. Palautenäkymä Esittele, millaisen palautteen käyttäjä saa pelisuorituksesta, millaisen palautteen kouluttaja saa pelisuorituksesta, mihin palaute tallentuu ja kuinka se löytyy jatkossa.	5	
8. Pelin editointinäkymä, skenaarioiden muokkaaminen (helppokäyttöisyys) Esittele toteutuksen editointinäkymä, kuinka kouluttaja voi editoida toteutusta, millaisia muokkausmahdollisuuksia on.	2	Esityksestä ei käynyt riittävästi selville tilaajan mahdollisuudet muokata ja luoda uusia skenaarioita.

ARVIONNISSA KIINNITETÄÄN HUOMOITA SEURAAVIIN KRITEREIHIIN

- Käytettävyys (liikkuminen, valikoiden selaaminen, kirjautuminen, vuorovaikutus, kirjoittaminen)
- Rakenteelliset kentät ja niiden sisältö ja monipuolisuus
- Edellä mainittujen ominaisuuksien ja toiminnallisuuksien käytettävyys, toimintojen suorittamisen helppous ja nopeus eli järjestelmän toiminnan loogisuus ja prosessien sujuvuus
- Visuaalisuus
- Palautteen ja editointimahdollisuuksien selkeys ja loogisuus

Tilaaja arvioi työnäytteet asteikolla hyvä (5 p.), tyydyttävä (2 p.), huono/hylätty (0 p.). Tarjoaja saa työnäytteestä viisi (5) pistettä, jos esitetty työnäyte soveltuu sellaisenaan tilaajan tahtotilaan tai tarjoaja pystyy esittämään selkeästi, kuinka toteuttaa tilaajan tahtotilaa vastaavan toteutuksen. Tarjoaja saa kaksi (2) pistettä, jos esitetty työnäyte ei suoraan sovellu sellaisenaan tilaajan tahtotilaan, eikä tarjoaja pysty selkeästi osoittamaan, kuinka

toteuttaa tilaajan tahtotilaa vastaavan toteutuksen. Tarjoaja saa nolla (0) pistettä, mikäli esitetty työnäyte ei sovellu tilaajan tahtotilaan, eikä tilaaja pysty osoittamaan kuinka tulisi sen toteuttamaan.

Mikäli tarjoaja ei pysty esittämään tiettyä työnäytekohtaa omalla järjestelmätoteutuksellaan, voi sen esittää esim. Powerpointin tai muun toimintaa mahdollisimman hyvin havainnollistavan esitystavan avulla. Mikäli näitä kohtia on enemmän kuin kolme (3), ehdokas voidaan sulkea tarjouskilpailusta, jos katsotaan, ettei asetettu tavoitetila ja laatu tule teknisten ja toiminnallisten puutteiden vuoksi toteutumaan. Tällöin järjestelmän toimintalogiikka/käyttöliittymä on liian monimutkainen, se sisältää liikaa työvaiheita tai se vaatii päällekkäistä työtä muiden käytössä olevien järjestelmien kanssa.