

ONNENPELI AMMATEISTA

Peli-idea ammatinvalintaan, siten että se nostaa vaihtoehdoksi myös sukupuolelle ei tyypillisiä aloja. Peli perustuu pelaajan valitsemaan hahmopohjaan (täytyisi siis rakentaa hahmo, jota täydennetään esim. puhekuplilla tms) hahmoon, jolle pelin toinen hahmo, Onnenpyörä esim. Onnen Ammatti tms. hauska ja ohjaava hahmo) antaa ehdotuksia. Lopussa onnenpyörähahmo lataa sukupuolen mukaan segregoituneet alat uudelleen tarkasteluun Entä jos? Ajattelulla. Tavoitteena on avata ammattien kirjo kokonaan 360 asteen periaatteella. Lopussa pelaaja ohjataan vielä tutustumaan tietosivulle. Pelin on oltava eettinen eikä se saa tehdä päätöksiä pelaajan puolesta vaan laittaa miettimään eri ammatteja.

Tietosivustona käytetään <https://www.ammattiosaaja.fi/ammattit/> siten, että se hyödyntää avointa dataa koko ajan.

Hahmo ja ominaisuudet	Onnenpyörän 1. ehdotus	Onnenpyörän 2.ehdotus	Onnenpyörän 3. ehdotus	Onnenpyörä täydentää vielä ammatteja	Onnenpyörä kysyy vielä pelaajan mielipidettä ehdotettujen ammattien sopivuudesta
Pelin alussa saa valita itselleen hahmon ja lisätä hahmolle ominaisuuksia listasta (itsetuntemus + yleiset työelämä ominaisuudet)	Onnenpyörä testaa ominaisuuksiin osumia tehdystä listasta yleisiä työelämätaitoja. Tässä kohtaa osumia ei välttämättä tule ja Onnenpyörä tarvitsee lisätietoa. Ja jos osumia tulee, niin silti haluaa lisätietoa	Onnenpyörä pyytää valitsemaan itselle mieluisia avainsanoja esim. 10 kpl. Avainsanat valitaan pudotusvalikosta ja liittyvät https://www.ammattiosaaja.fi/ammattit/ sivuston ammatteihin.	Vielä tarvitaan lisää, jotta tulee seuraavia ehdotuksia.	Tässä vaiheessa kysyy vielä erityisesti avainsanoja segregoituneista ammateista + täydentää ehdotuksia	kyllä ei osittain Onnenpyörä ohjaa vielä varmuuden vuoksi tutkimaan sivustoa uudelleen.