

## Moduuli F - Ryhmätyö: Yhteisöllisyys ja paikalliset palvelut

**Kilpailuaika: 2 tuntia (1h valmistelu + 1h esitykset)**

Kilpailun viimeisessä moduulissa kilpailijat työskentelevät pienryhmissä ja suunnittelevat uuden digitaalisen palvelun, joka tukee yhteisöllisyyttä, paikallisia tapahtumia ja harrastusmahdollisuuksia. Sovelluksen ei tarvitse liittyä suoraan kilpailun aiempaan projektiin, mutta sen tulee hyödyntää samoja teknologioita ja periaatteita.

Prototyypin ei tarvitse olla toimiva sovellus – tärkeintä on selkeä konsepti ja visuaalinen esitys. Tiimit voivat käyttää rautalankamalleja, Figmaa, esitysdioja tai muita visuaalisia työkaluja. Suunnittelussa on hyvä miettiä:

- Kenelle sovellus on suunnattu?
- Mitä ongelmaa se ratkaisee?
- Millä teknologioilla se voisi toteutua?

### Työskentelyvaiheet

#### 1. tunti – Ideointi ja valmistelu

- Tiimit valitsevat sovellusidean ja kohderyhmän.
- Luodaan visuaalinen esitys, joka voi sisältää rautalankamallit, käyttöliittymänäkymät ja päätoiminnot.
- Valmistellaan lyhyt *pitch*-esitys (max. 5 min/tiimi), joka kiteyttää idean ja sen toteutusmahdollisuudet.

#### 2. tunti – Esitykset ja arviointi

- Jokainen tiimi esittelee ideansa ja prototyypkinsä tuomareille ja muille osallistujille.
- Esityksessä tiimin tulee:
- Kuvata ongelma ja siihen tarjoamansa ratkaisu.
- Esittää käyttöliittymä ja tärkeimmät toiminnot.
- Selittää, miten sovellus voitaisiin teknisesti toteuttaa.

### Arviointi

- Innovatiivisuus – Onko idea omaperäinen ja hyödyllinen?
- Käytettävyys – Onko käyttöliittymä selkeä ja hyvin suunniteltu?
- Tekninen toteutettavuus – Voisiko tämän oikeasti kehittää?



Moduulin lopussa tiimin on toimitettava esitysmateriaali, joka voi sisältää:

- Rautalankamallit, käyttöliittymäkuvat tai muu visuaalinen esitys.