

**S20321, Zet**

<b>Hankkeen nimi, S-numero ja toteutusaika</b>	S20321, Zet, 1.8.2015 – 31.5.2017 (hanke <a href="#">RR-tietopalvelussa</a> )
<b>Rahoittaja ja toteutunut julkinen rahoitus</b>	Hämeen ELY-keskus, 277 253 €
<b>Toteuttajat</b>	Laurea ammattikorkeakoulu, Valaa Oy
<b>Varsinaiset kohderyhmät</b>	Alle 25-vuotiaat työttömät Hangossa ja Lohjalla
<b>Hankkeen tausta</b>	
<b>Tavoitteet</b>	Kehittää mobiilipeli ja hyödyntää nuorten osaamista sen kehittämisessä, tarjota nuorille onnistumisen kokemuksia ja osallistumisen mahdollisuuksia ja parantaa nuorten kokemaa kyvykkyyttä, itsetuntoa ja hallinnan tunnetta, koota nuorten kanssa toimivat tahot yhteen
<b>Toimintatapa</b>	Pelisovelluksen kehittäminen, verkostotyö, olemassa olevan palvelutarjonnan tarkastelu ja sovelluksen hyödyntämistä tukevan palvelukonseptin pilotointi
<b>Tuotokset</b>	Julkaisut: <a href="#">Tuohimaa ym. (Laurea, 2017a)</a> , <a href="#">Tuohimaa ym. (zet-hanke.fi, 2017b) (pdf 746 kt)</a> , <a href="#">Tuohimaa ym. (Laurea, 2017c)</a> , <a href="#">Ahonen (Laurea, 2017)</a> , <a href="#">Jokela (Laurea, 2017)</a> , <a href="#">Jyräsalo (Laurea, 2017)</a> ; Videot (Youtube): <a href="#">Zet-hanke tarinakilpailu (14.10.2015)</a> , <a href="#">Reptilian Overlods - taso 1 tehtävä 1 (30.5.2017)</a> , <a href="#">Reptilian Overlords taso 2 tehtävä 1 (30.5.2017)</a>
<b>Lupaavat osallisuuden käytännöt ja palaset</b>	
<b>Muut tulokset ja vaikutukset</b>	Reptilian overlords -peli; pelin ympärille rakentunut taloudenhallinnan teemapäivä; pelin käyttö keskustelunavaajana nuoren ja aikuisen välillä
<b>Levittäminen ja juurrutus</b>	
<b>Erityishuomioita, kehittämistyön ongelmia</b>	



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020

