

Hankinta, Helsingin kaupungin ja Suomenlinnan hoitokunnan yhteiskehittämishaaste yrityksille - Lisätyn todellisuuden (AR) oppimispolku Suomenlinnaan

Pisteysten vertailutaulukko

	Oppimispolun sisällöt (max. 25p.)	Kokeilun innovatiivisuus (max.15p.)	Palvelun skaalautuvuus (max. 20p.)	Hinnoittelu (max.20p.)	Toteuttajan referenssit ja sopivuus (max. 20p.)	Yhteensä pisteitä (max. 100p.)
Arilyn 1	14	5	12	5,7	13	49,7
Arilyn 2	14,5	5	12	5,7	13	50,2
Arilyn 3	14	5	12	5,7	13	49,7
FlyAR A	8,5	8	7	15,9	13	52,4
FlyAR B	8,5	8	12	15,9	13	57,4
CTRL Reality	18,5	7	10,5	10,3	12,5	58,8
Ameliate	15	9	11	15,6	10	60,6
HarhaXR	12	8	10	13,0	13	56,0
Ludocraft	20	12,5	14,5	13,4	15	75,4
TechLemon	5	5	6	16,9	7	39,9
3DBear	20	10	15	14,0	15	74,0
XRNation	3	5	6	11,5	7	32,5

Sanalliset arviot:

Arilyn (1-3): Yrityksellä vahvaa teknistä osaamista, toimiva alusta ja hyvät referenssit. Sisällön muokkaus on helppoa. Pedagoginen kokonaisidea sekä Suomenlinnan ympäristön huomioiminen oli puutteellista.

FlyAR A ja B: Pelillisiä elementtejä oli sisällytetty hyvin tarjouksiin, mutta ne olivat sisällöltään geneerisiä. Jäi pedagogiselta sisällöltään vajaaksi. Alustoissa epävarmuustekijöitä.

CTRL Reality: Pelillisyyttä ja pedagogista näkökulmaa oli avattu hyvin. Tekninen ratkaisu vaikutti hieman kömpelöiltä. Vaatii raskaan sovelluksen lataamista, mikä saattaa vaikeuttaa laajamittaista käyttöä ja skaalaamista. Kattava referenssit.

Ameliate: Pedagogista käyttöä mietitty oivaltavasti ja käytön skaalaamisen mahdollisuudet olivat ilmeiset. Motivaatio käyttäjän ymmärtämiseen tuli selkeästi esille. Peli-idea olisi voinut tuoda kattavammin esille, kuvaus toteutuksesta oli melko niukka. Referenssit melko hyvät.

HarhaXR: Oppimispolun pelillistäminen jäi hajanaiseksi, vaikkakin sisältöpuolesta sinänsä mietittykin monipuolisesti. Mukana muutamia selkeästi hyviä ideoita (3D-tulokset). Firmalla hyvää kokemusta vastaavista ympäristöistä. Raskas sovellus vaikeuttaa skaalaamista ja käyttöä.

Ludocraft: Pelillisyyden edistyksestä ja myös sisältöjä pohdittu opetus suunnitelman näkökulmasta ansiokkaasti. Alusta potentiaalinen jatkokehityksen osalta, eri käyttäjäryhmien huomioiminen hyvää. Suomenlinnan ympäristön hyödyntäminen huomioitu erityisen hyvin tarjouksessa. Hyvät referenssit peli- ja opetussektorilta.

TechLemon: Idea esitely kovin suppeasti. XR-tekniikan hyötykäytöstä erillisiä esimerkkejä, mutta ei ehjää kokonaisuutta. Pedagogiaa ei huomioitu tarjouksessa.

3DBear: Pedagogisesti laadukas ratkaisu, alusta toimiva ja helppokäyttöinen. Referenssit kattavat. Jatkokehityksen muille käyttäjäryhmille jäi epäselväksi.

XRNation: Pedagogiaa ei oltu huomioitu tarjouksessa ollenkaan, ainoastaan peli-idea esitely lyhyesti. Teknistä osaamista ilmeisesti löytyy kyllä, mutta kokonaisidea jäi epäselväksi.