

Rekrytoinnin ja perehdyttämisen edistäminen virtuaalisilla ratkaisulla -kokeilun tiivistelmä

Espoon kaupunki: Mari Ahlgren, Ville Kaista, Valia Wistuba ja Terhi Aho
Virtual Dawn Oy: Antti Martikainen

Päiväys: 13.11.2024



Rekrytoinnin ja perehdyttämisen edistäminen virtuaalisilla ratkaisulla -kokeilu

12
kuukautta

Videopelejä testattiin
18 testilaisuudessa
maalis-lokakuussa
2024

**Avoimiin tehtäviin
EI
riittävästi hyviä
hakemuksia.**

**Perehdytys
vaatii toistoja**

10
kiinteistöhoitajaa
eläköityy
4 vuoden sisällä

Kokeilussa mukana:

141 asiakasta

25

Espoon työntekijää

48
kiinteistöhoitajaa

+10
harjoittelijaa

**Kokeilu toteuttaa
Espoo –tarinan
tavoitteita**

*"2 Espoo toteuttaa palveluja
koko Espoolaisen yhteisön
voimin "*

**Kokeilu tukee
Espoon kestävän
kehityksen
tavoitteita**

**Kokeilu tukee Espoon
digitalisaation painopisteitä**

*"2 Tiedolla johdettu, ennakoiva,
älykäs kaupunki "
"3 Tarvittavat kyvykkyydet,
osaaminen ja resurssit
digitaaliseen uudistumiseen "
"5 Sujuva työ, uudistetuilla
tukiprosesseilla "*

Tavoitteena oli selvittää,

1. pystytäänkö moderneilla rekrytointiratkaisulla lisäämään kiinnostusta kiinteistöhoitajien tehtävää kohtaan sekä
2. tehostaako VR-pohjainen materiaali perehdytystä.

Rekrytoinnin ja perehdyttämisen edistäminen virtuaalisilla ratkaisulla -kokeilu

Toteuttajana Espoon Tilapalvelut

Tilapalveluista omistajana toimi Mari Ahlgren ja työparina Ville Kaisla. Kokeilu toteutettiin yhteistyössä Virtual Dawn -yrityksen kanssa Espoossa 01-12/2024.

Lisätietoa:
mari.ahlgren@espoo.fi

Esittelyvideo ([Youtube](#))
Pelasta Espoo –peli ([sivusto](#))
VR-peli ([traileri](#))

Ratkaisut

Pelasta Espoo –videopeli rekrytoinnin tueksi

- Selainpohjainen peli
- Pelattavissa tietokoneella tai mobiililaitteella
- Tutustuttaa kiinteistönhoitajan tehtäviin hausalla tavalla



Kiinteistönhoidon VR-perehdytyspeli

- Virtuaalitodellisuuspeli
- Perehdyttää kiinteistönhoitajan tehtäviin
- Tehtävien suorittaminen tapahtuu todentuntuaisesti käsiohjaimia käyttäen



Rekrytoinnin ja perehdyttämisen edistäminen virtuaalisilla ratkaisulla -kokeilu

Käyttäjäkokemukset:

- Kiinnostava ja innostava
- Tutustuttaa kiinteistönhoitajan työhön
- Tylsätkin tehtävät tuntuvat hauskoilta

Huomioitavaa:

- Kieliversiot (en, sv) suomen kieltä heikommien osaavien varten
- VR-lasien hankinta Espoolle
- Virtuaalitekniikan hyödyntäminen myös muissa toiminnoissa



Kokeilun opit:

1. Pelillisuus on oikea tapa lähestyä nuoria ja nuoria aikuisia
2. Pelin laajuus kannattaa pitää tiukasti rajattuna valittuun tarpeeseen
3. Aktiivinen testaaminen kohderyhmäläisiä osallistaen jo mahdollisimman aikaisessa vaiheessa on avain onnistumiseen.

Kokeilussa
mukana:

166

testaajaa

Jatkopolut:

Espoo jatkaa syntyneiden pelien hyödyntämistä, arvioi jatkokehitysmahdollisuuksia ja pelillistettyjen ratkaisujen hyödyntämistä laajemmin