

Tietotekniikan ja tietojenkäsittelyn opetuksen integraatio ja osaamisen kehittäminen KAMK:ssa

Hankkeen taustaa

Koulutuksen on jatkuvasti vastattava työelämän tarpeisiin ja reagoitava ympäristön muutokseen. Tällä varmistetaan, että valmistuvilla opiskelijoilla on työelämässä tarvittava osaaminen hallussa ja he siirtyvät joustavasti työelämään opintojen päätyttyä. Kajaanin ammattikorkeakoulussa (KAMK) Tietojenkäsittelyn Pelialan koulutus ja Tietotekniikan Ajoneuvojen tietojärjestelmät suuntautumisvaihtoehto on profiloitu painoaloiksi – myös OKM:n suuntaan. Molemmat alat ovat osa CEMIS mittaus- ja tietojärjestelmien koulutus- ja tutkimuskeskusta, jonka yhtenä tavoitteena on koulutuksen, tutkimus- ja kehittämistoiminnan kilpailukyvyyn, vetovoiman, laadun sekä vaikuttavuuden parantaminen.

Tavoitteet

Tässä hankkeessa on tavoitteena integroida Tietotekniikan ja Tietojenkäsittelyn opetusta sopivilta osin ja kehittää henkilökunnan simulaatio- ja peliteknologian osaamista. Simulaatio- ja peliteknologian ja ajoneuvojen tietojärjestelmien osaamisen yhdistäminen luo uusia sovellusaloja mm. ajoneuvoihin ja työkoneisiin liittyvien simulaatioteknologioiden parissa.

Hankkeessa selvitetään opintoalojen opetussisältöjen yhteneväisyydet laajemmin, tutkitaan vaihtoehtoja yhteisen opetuksen järjestämiseen, luodaan opiskelijoille opintoja tukevia, ristiinvalittavia opintokokonaisuuksia ja muodostetaan opintosuunnille yhteisiä projektitöitä. Opinnoissa kannustetaan opiskelijoita innovatiivisuuteen ja yrittäjyyteen. Insinööriopintoihin kehitetään kiinnostava, uusi Simulaatio- ja peliteknologian suuntautumisvaihto ajoneuvotietojärjestelmien rinnalle ja tietojenkäsittelyn pelialalle englanninkielinen, kansainvälinen koulutusohjelma. Molempien koulutusalojen vetovoimaisuutta lisätään markkinoinnin keinoin. Projektin aikana lisätään kv-opintoja vaihtomahdollisuuksia parantamalla sekä englanninkielistä opetusta lisäämällä.

Simulaatio- ja peliteknologiaan erikoistavaa koulutusta ei löydy mistään muusta suomalaisesta oppilaitoksesta. Tämän hankkeen myötävaikutuksella on mahdollista luoda Kajaanin ammattikorkeakoulusta ja CEMIS osaamiskeskuksesta kansainvälisesti tunnettu simulaatio- ja pelialan osaamiskeskittymä, joka houkuttelee opiskelijoita myös Suomen ulkopuolelta.

Kohderyhmä

Projektin ensisijaisena kohderyhmänä ovat Kajaanin ammattikorkeakoulun opettajat, muu henkilöstö sekä välillisesti opiskelijat. Lisäksi projektin hyödynsaajina ovat alalla toimivat yritykset. Yritykset ovat KAMK:n asiakkaita, joiden tarpeisiin KAMK kouluttaa uudenlaisia osaajia. Hyödynsaajina ovat myös toisen aikuis- ja nuorisosaasteen ajoneuvoalan opiskelijat, joiden jatko-opiskelumahdollisuudet parantuvat ja monipuolistuvat tämän hankkeen myötä.

Rahoittajat

Kainuun ELY-keskus (ESR) ja Kajaanin ammattikorkeakoulu

Toteuttamisaika

1.1.2011 - 31.12.2012

Yhteyshenkilöt

Projektijohtaja

Risto Oikari

Puh.

GSM 044 7101 410

Projektipäällikkö

Tanja Korhonen

Puh.

GSM 0447101009

etunimi.sukunimi@kajak.fi