

Serious Games Platform for business and Education

Hankkeen taustaa

Esimerkiksi pelien, sanomalehtien ja kirjojen, elokuvien ja TV-sarjojen sekä musiikin jakelu on siir-tynyt yhä vahvemmin digitaalisiin ekosysteemeihin. Murros vaikuttaa myös esimerkiksi opetus-alaan: opetuksen digitaalinen jakelu on kasvava trendi.

Pelialalla muutos on ollut huomattava: mobiilipelit löytyvät julkaisualustojen verkkokaupoista (Kuten iOSin AppStore) mutta myös PC- ja konsolipelit ostetaan yhä useammin digitaalisesta pal-velusta. PC-pelien digitaalinen jakelu on lähes yksinomaan Steam-palvelun hallussa (<http://store.steampowered.com/?l=finnish>). Trendistä huolimatta yhtenäinen digitaalinen jakelu on hyötypelipuolella lähes olematonta.

Tämän hankkeen yhtenä tavoitteena on luoda edellytyksiä yhtenäiselle hyötypelialan digitaaliselle jakelukanavalle, hyötypelien "Steamille". Se tarjoaisi paitsi uuden tehokkaan väylän jakaa ja os-taa hyötypelisiä myös loisi alalle kiinnostavan yhteisökanavan. Oma alusta ottaisi myös tarkasti huomioon hyötypelien erikoisominaisuudet ja -vaatimukset. Mikäli yhtenäiselle jakelualustan to-teuttamiselle löytyy perusteita, se voisi tulevaisuudessa tuottaa myös itsessään huomattavan lii-ketoimintapotentiaalin luoville aloille. Tässä hankkeessa suunniteltava ja noudatettava yhteis-työmalli sitoo ensiksi yhteen yritysmaailman ja hyötypelialan opetuksen yhteiselle digitaaliselle opetus- ja jakelualustalle.

Tavoitteet

Hankkeen tavoitteena on tuottaa uutta ja innovatiivista hyötypelialan koulutusta verkko-opintoina. Uusi opetus sitoo yhteen ICT-alan ja luovat alat (kuten ohjelmistokehityksen, pelialan, designin ja palvelumuotoilun) monialaiseksi kokonaisuudeksi, joka synnyttää laadukasta ja kaupallisesti suun-tautuvaa osaamista. Opetus jaetaan ja markkinoidaan hankkeessa räätälöitävien (VirtuaaliAMK/Tampereen AMK) digitaalisten alustojen kautta, jolloin sisältö tavoittaa esteettömästi opiskelijat ja opettajat koko Suomen alueella. Koulutukselle on tarvetta, sillä hyötypelit sekä pelillisyyteen ja pelialaan liittyvän osaamisen hyödyntäminen on useilla aloilla jatkuvassa kasvussa.

Suunniteltavan hyötypelikurssikokonaisuuden yhtenä tavoitteena on uudistaa ja kehittää tutkimuk-seen perustuvia, pelillisyyteen ja hyötypelisiin tukeutuvia opetussisältöjä, jotka ottavat nykyistä paremmin huomioon alan yritysten tarpeet. Hankkeen tarkoituksena on lisätä kohdealueiden korkeakoulujen ja yritysten osaamista hyötypelistä keskittyen niin teknisiin (työkalut, ohjelmointirak-kaisut, hyvät käytänteet) kuin liiketaloudellisiin näkökulmiin (palvelumuotoilu, yritysten tarpeet, markkinointi). Tämän lisäksi hankkeessa kehitetään VirtuaaliAMK-verkoston digitaalista opetus-, oppimis- ja jakelualustaa vastaamaan tunnistettuja hyötypeliopetuksen tarpeita.

Kohderyhmä

Varsinaisen kohderyhmän muodostavat alueen yritykset, joiden hyötypeliosaamistaan lisätään, ja peliopintokokonaisuuksia suorittavat opiskelijat, jotka tekevät yritysten kanssa hyötypeliprojekteja. Välillisen kohderyhmän muodostavat hankkeessa ja yhteistyöverkostossa mukana olevat koulutusorganisaatiot ja niiden opetushenkilöstö.

Rahoittajat

Kestävää kasvua ja työtä 2014-2020 (ELY-keskus), Kajaanin Ammattikorkeakoulu Oy, Oulun ammattikorkeakoulu Oy, Oulun yli-opisto ja Tampereen ammattikorkeakoulu Oy (VirtuaaliAMK-verkoston kehittämissyksikkö).

Toteuttamisaika

1.11.2015 - 31.12.2017

Yhteyshenkilöt

Projektijohtaja

Jari Kähkönen

Puh. (08) 6189 9303

GSM 0447101303

etunimi.sukunimi@kamk.fi

Projektipäällikkö

Heli Tolonen

Puh.

GSM 0400409916