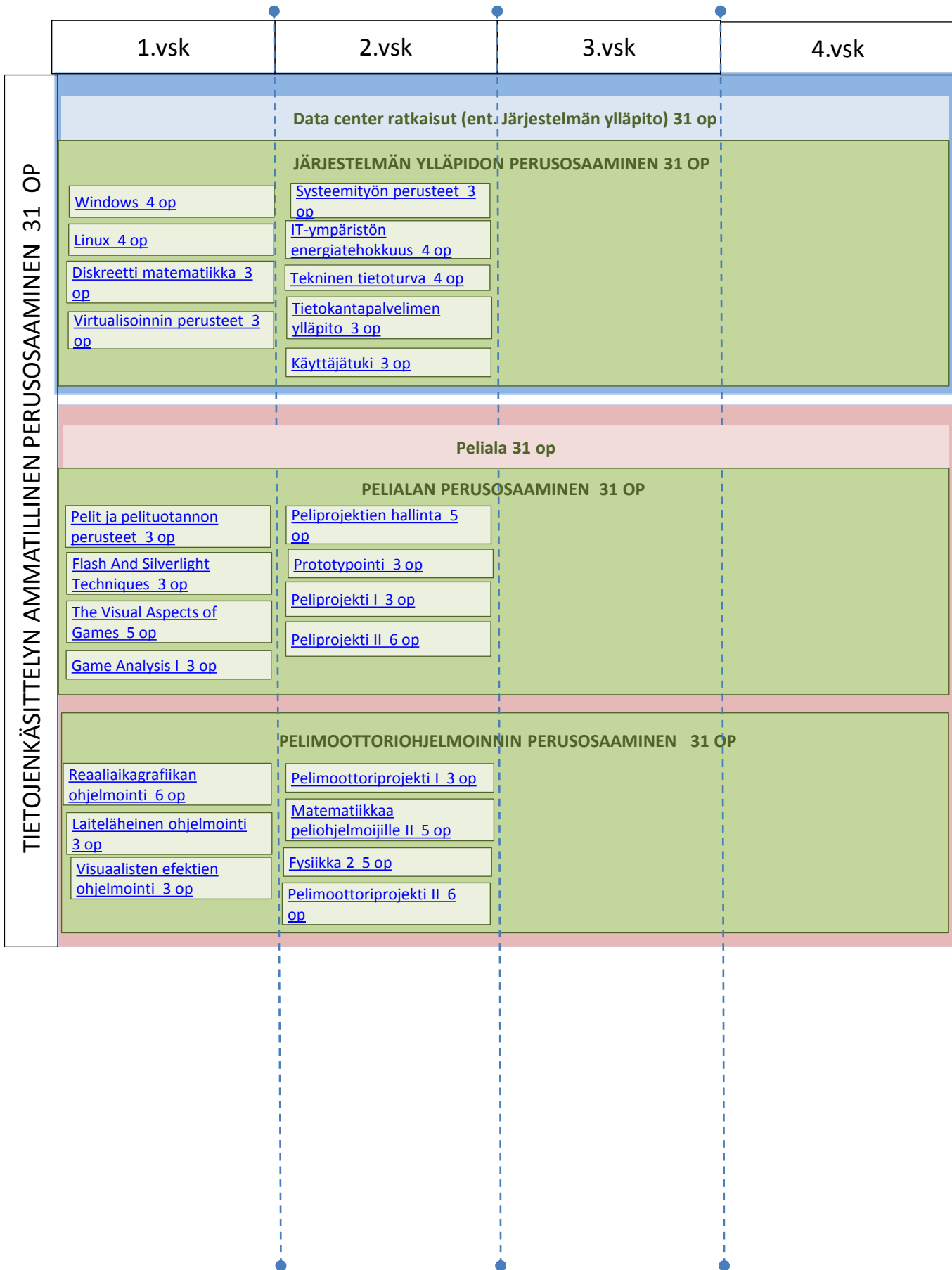


KAT11S opintojen rakenne

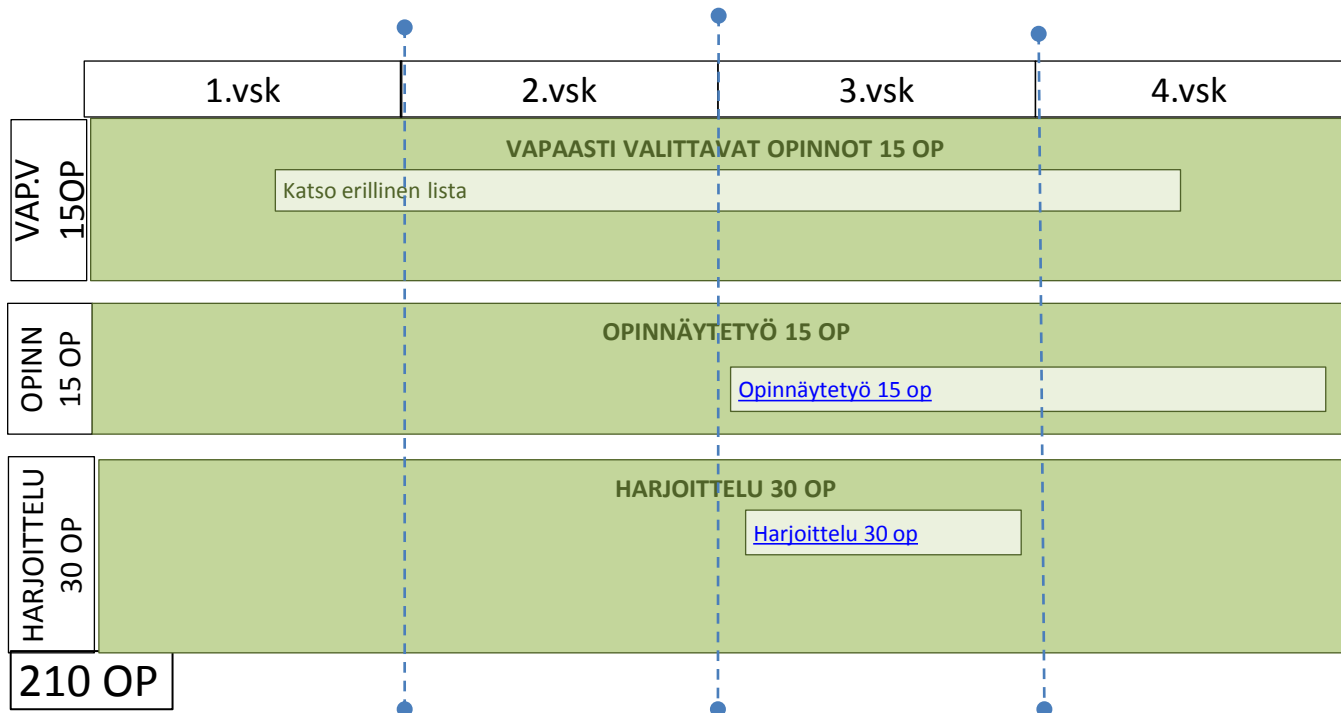
		1.vsk	2.vsk	3.vsk	4.vsk
KAIKILLE YHTEISET PERUSOPINNOT 34 OP		TIETOJÄRJESTELMÄOSAAMINEN 19 OP Tietojenkäsittelyn perusteet 3 op Ohjelmoinnin perusteet 3 op Tietoverkkojen perusteet 4 op Algebra 3 op Organisaation tietoturva 3 op Olio-ohjelmoinnin perusteet 3 op			
		VIESTINTÄ- JA VUOROVAIKUTUSOSAAMINEN I 15 OP Oppijana ammattikorkeakoulussa 3 op Viestintä ja esiintymistaito 3 op Basics of ICT English 3 op Liikeviestintä 4 op Basics of Business English 2 op			
KAIKILLE YHTEISET AMMATTIOPINNOT 31 OP		VIESTINTÄ- JA VUOROVAIKUTUSOSAAMINEN II 12 OP ICT English I 3 op Kokous- ja neuvottelutaito 3 op Svenska i affärslivet 3 op ICT English II 3 op			
		YRITYSTOIMINTAOSAAMINEN 6 OP Projektityöskentely 3 op Yritystalous- ja toiminnan suunnittelu 3 op			
		TIETOJENKÄSITTELYN MENETELMÄOSAAMINEN 13 OP Tietokantojen perusteet 3 op Ajankohtaisseminaari 3 op Kouluttajakoulutus 3 op Tutkimustoiminta ja asiakirjoittaminen 4 op			



.....jatkuu.....TIETOJENKÄSITTELYN SYVENTÄVÄOSAAMINEN 54 OP

1.vsk	2.vsk	3.vsk	4.vsk
Data center ratkaisut (ent. Järjestelmän ylläpito) 54 op			
LIIKETOIMINTAOSAAMINEN 12 OP Sopimus- ja yritysoikeus 3 op Johdon laskenta 3 op Johdaminen 3 op IT-svenska 3 op			
JÄRJESTELMÄN YLLÄPIDON SYVENTÄVÄ OSAAMINEN 42 OP Windows-palvelinympäristö 6 op Verkkojen jatkokurssi 6 op Palvelinvirtualisointi 6 op Skripti-ohjelmointi 5 op Linux-palvelinympäristö 6 op Työasemavirtualisointi 6 op IT-palvelujen turvaaminen 4 op Langattomat verkot 3 op			
Peliala 54 op			
PELIALAN MENETELMÄOSAAMINEN 12 OP (Kaikille pelialalla) Pelikehitysprosessi ja versionhallinta 3 op WWW ja Internet 3 op Testaus ja testaussuunnittelu 3 op Spel svenska 3 op			
PELISUUNNITELUOSAAMINEN 42 OP Käsikirjoittamisen perusteet 5 op Concept Planning And Art 3 op Rapid prototyping 3 op Marketing Video Production 3 op Esituotannon suunnittelu 3 op Skriptaus 3 op Level Planning 6 op Pelituotannon jatkokurssi 4 op Liiketoimintamallit ja rahoitus peliteollisuudessa 3 op Art Direction 3 op Lakiasiat ja IP 3 op Lokalisointi 3 op			

1.vsk	2.vsk	3.vsk	4.vsk
PELILIIKETOIMINTA- JA TUOTANTO-OSAAMINEN 42 OP			
Concept Planning And Art 3 op Käsikirjoittamisen perusteet 5 op	Johtaminen 3 op Rapid prototyping 3 op Marketing Video Production 3 op Esituotannon suunnittelu 3 op Skriptaus 3 op Pelituotannon jatkokurssi 4 op Liiketoimintamallit ja rahoitus peliteollisuudessa 3 op Selling and Sales Management 3 op	Lakiasiat ja IP 3 op Lokalisointi 3 op Johdon laskenta 3 op	
PELIGRAFIikkaOSAAMINEN 42 OP			
2D/3D Character design 5 op Concept Planning And Art 3 op	Rapid prototyping 3 op Marketing Video Production 3 op Esituotannon suunnittelu 3 op Skriptaus 3 op Level Planning 6 op Texturing And Graphics I 3 op Texturing And Graphics II 3 op	Art Direction 3 op Animation 4 op Advanced 2d Techniques 3 op	
PELIMOOTTORIOHJELMOINTIOSAAMINEN 42 OP			
C++ -ohjelmointi 3 op Fysiikka 1 3 op C++ -jatkokurssi 3 op Peliohjelmointi I 5 op	Mobiilipelien ohjelmointi 3 op Matematiikkaa peliohjelmoijille 5 op Tietorakenteet ja algoritmit 3 op Peliohjelmointi II 5 op Pelin tekoäly 5 op	Verkkopelien ohjelmointi 3 op Animaatio-ohjelmointi 4 op	



Vuositeemat / osaamistavoitteet

1. Vuosi

It-osaajaksi

Tietojenkäsittelyn tradenomiopiskelijalla on valmiudet käyttää tietokonetta päivittäisessä työssään. Opiskelija hallitsee ja ymmärtää liike-elämän peruskäsitteet ja opiskelija osaa toimia ja viestiä ryhmässä.

2. Vuosi

It-ammattilaiseksi

Opiskelija oppii oman erikoistumisalansa ammattitaitoja ja -tietoja. Erikoistumisopinnoissa on joko järjestelmänylläpito tai peliala. Opiskelija osaa hyödyntää tiimityötaitojaan ammattiopinnoissaan.

3. Vuosi

It-soveltajaksi

Opiskelija harjaantuu asiantuntijuuteen omalla erikoitumisalallaan. Opiskelija osaa käyttää erilaisia tiedonhankintatapoja, osaa toimia tiimin jäsenenä ja osaa kouluttaa.

4. Vuosi

It-taitajaksi

Opiskelija osaa soveltaa oppimiaan ammattitaitoja ja -tietoja käytäntöön. Opiskelija osaa tehdä pienimuotoisen tutkimus- ja kehittämistyön.

