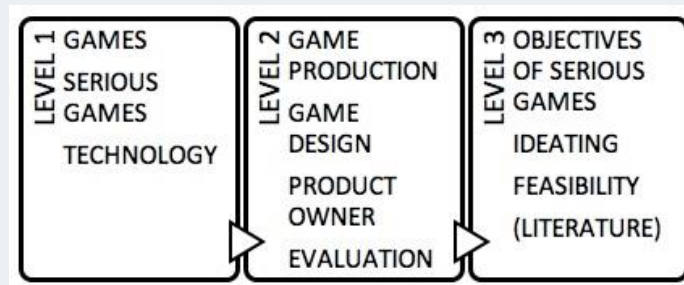




**Opintojaksoja on kuusi ja jokainen niistä on laajuudeltaan 5 opintopistettä.
Opintojaksojen kieli on englanti.**

Basics of Serious Games ja Hyötypelien perusteet

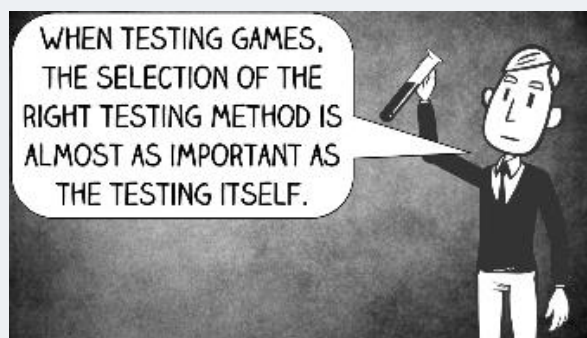
Nämä opintojaksot toimivat johdantona hyötypelien maailmaan. Opintojakso tehtiin myös suomeksi. Lähtökohtana oli tehdä sisältö monialaiselle yleisölle, jolla ei ole ennestään pelikokemusta tai -osaamista. Opintojakson käytyään opiskelija tietää mitä hyötypelit ovat ja ymmärtää niiden merkityksen omalla alallaan. Opiskelijat oppivat kuvaamaan oman peli-ideansa hyödyntäen hyötypelin suunnittelukanvasta (Serious Game Design Canvas) ja tietävät roolinsa tuotteen omistajana tai tilaajana.



Oppimisympäristön pelillistäminen, kuten tasojen käyttäminen, joissa opiskelija etenee tasolta toiselle suoritustensa mukaisesti ja näkee etenemisensä visuaalisesti, voi toimia motivointikeinona.

Testing Methods for Game Testing

Testing Methods for Serious Games -opintojakso tarjoaa opiskelijoille katsauksen pelitestauksessa käytettäviin menetelmiin erityisesti hyötypelien näkökulmasta. Opintojakson aikana käydään läpi kaikki yleisimmät pelitestausmenetelmät, niiden erityispiirteet, käytännön toteutus ja suunnittelu sekä raportointiin liittyvät tekijät.



Opintojakson toteutus on erittäin käytännönläheinen, ja opiskelijat toteuttavat käytännössä jokaisen opintojaksolla opetetun menetelmän. Eri menetelmät opetetaan perinteisen tekstimuotoisen opetuksen lisäksi animaatioihin perustuvilla lyhyillä opetusvideoilla.



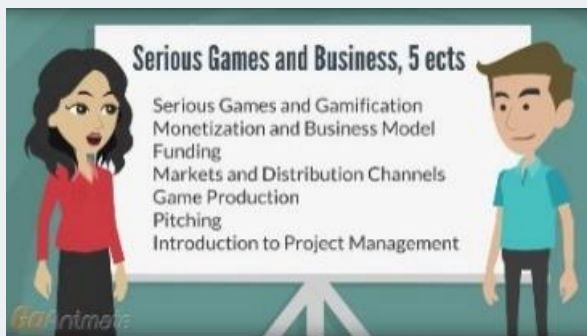
Game and Gamification Design

Game and Gamification Design -opintojakson tavoitteena on, että opintojakson käytyään opiskelija ymmärtää pelisuunnittelun prosessin sekä pelisuunnittelijan työnkuvan. Opiskelija soveltaa samaansa tietämystä kehittämällä oman hyötypeli-ideansa pelitoimintoja hyötypelikanvasta (Serious Game Design Canvas) hyödyntäen. Opintojakson käytyään he ymmärtävät pelillistämisen käsitteen ja miten pelillistämistä suunnitellaan.



Serious Games and Business

Serious Games and Business -opintojakson tavoitteena on ymmärtää hyötypeliliiketoiminnan eri osa-alueita. Opiskelija soveltaa samaansa tietämystä kehittämällä oman hyötypeli-ideansa liiketoimintaa hyötypelien pelisuunnittelukanvasta (Serious Game Design Canvas) hyödyntäen.



Opintojakson lopputyö on oman peli-idean koostaminen hyötypelien suunnittelukanvakselle. Tässä tehtävässä pääpaino on kanvaksen liiketoiminnan eri osa-alueita käsittelevä osa (rahoituslähteet, ansaintamallit, jakelukanavat, pelitiimin kokoaminen).

Gamification in Service Design

Opintojaksolla käydään läpi, mitä palvelumuotoilu on ja kuinka pelillisyydellä voidaan parantaa käyttäjäkokemusta. Opintojakson käytyään opiskelija tietää, kuinka hyödyntää palvelumuotoilua palveluiden kehittämistehtävissä, mitä palvelumuotoilulla ja pelillisyydellä tarkoitetaan, millainen on palvelumuotoiluprosessi ja mitkä ovat käyttäjälähtöisen kehittämisen periaatteet.

