



PELITUOTANNON TOTEUTTAMINEN, 30 osp

Audiovisuaalisen viestinnän perustutkinto

OPPIMISTAVOITTEET Opiskelijan opintokortin runko Työelämälähtöiset työtehtävät Arvioidaan S = oppimistavoite saavutettu		OPPIMISEN OHJAUS Opetuksen sisältö ammattitaitovaatimusten ja kriteerien pohjalta Keskeiset opetusmenetelmät ja -ympäristöt	
Pelisuunnittelu		<ul style="list-style-type: none">• Kokonaisuuden hahmottaminen<ul style="list-style-type: none">○ Pelien ja pelilaitteiden elinkaari○ Pelien kohderyhmät ja markkina-alueet• Pelimekaniikan hahmottaminen• Pelisuunnitelman ja aikataulun tekeminen	
Sisällön tuottaminen		<ul style="list-style-type: none">• Pelisisällön tuottaminen tarkoituksen mukaisilla ohjelmilla• Pelihahmojen rakentaminen• Taustojen ja pelimaailman toteuttaminen• Aikataulun toteutumisen seuranta	
Pelituotanto		<ul style="list-style-type: none">• Tarkoituksen mukaisien välineiden ja ohjelmistojen käyttäminen• Objektien ja kirjastojen käyttäminen pelituotannossa• Työryhmätyöskentely	
Ongelmanratkaisu		<ul style="list-style-type: none">• Pelin toimivuuden testaus• Ongelmien löytäminen ja korjaaminen	
Kestävä kehitys: <ul style="list-style-type: none">• energiatehokas toiminta sähkölaitteiden käytössä• kierrätys, uusiomateriaalin käyttö ja digitaalinen tallennus• elinkaariajattelu ja eettinen kuluttaminen• vastuullisuus ja yhteisöllisyys• työympäristön turvallisuus, työn ergonomia ja viihtyvyys			
Oppimisympäristöt: Työsali, verkkoalusta ja/tai muut soveltuvat ympäristöt. Opiskelija voi saavuttaa oppimistavoitteet myös yksilöllisen suunnitelman mukaisesti muissa ympäristöissä ja muilla menetelmillä.			