

**Tietojenkäsittelyn koulutus**  
Veli-Matti Korhonen



Opiskelen **tietojenkäsittelyn koulutuksessa toista vuotta ja suuntaudun pelialaan**. Olen kotoisin Oulusta. Suuntaudun opinnoissani peligrafiikkaan.

Olin ensimmäisen opiskeluvuoden jälkeen **kesälukukauden Singaporessa Nanyang Polytechnicissa vaihdossa**. Sain tietää vaihtomahdollisuudesta kv-infossa, jossa aiemmin Singaporessa olleet opiskelijat kertoivat kokemuksistaan ja siitä kiinnostukseni heräsi. Opiskeluvaihto kesäaikana sopi hyvin suunnitelmiini, ja meitä lähti vaihtoon kuuden opiskelijan ryhmä yhtä aikaa. Pääsimme

mukaan viimeisen vuoden paikallisten opiskelijoiden peliprojekteihin. Oli mukava huomata, että meilläkin oli ensimmäisen vuoden opintojen perusteella jotain annettavaa, koska meillä oli enemmän kokemusta pelien tekemisestä tiimityönä. Pelin aihe annettiin koululta, ja itse olin tekemässä peliä vanhusten terveydenhuollon tueksi ja motivaattoriksi. Minun osuuteni oli tehdä grafiikkaa, animaatiota ja hahmosuunnittelua. Vaihdon aikana osallistuimme koulun järjestämään Game Concept Challengeen, jossa oli mukana ranskalaisia, japanilaisia ja suomalaisia opiskelijoita.

Mukava kokemus opintojen aikana oli osallistuminen luokkakaverini kanssa Atrian pelisuunnittelukilpailuun. Miikka Ketosella oli idea, johon hän pyysi minua mukaan ja päädyimme suunnittelemaan **"Ruokaryntäys" –pelin** kilpailua varten. Yleisö sai lopulta äänestää suosikkejaan Atrian valitsemien finalistien joukosta, ja meidän pelimme voitti. Peli on nyt julkaistu Atrian Kokkaamo-sivustolla. Lisäksi olen ollut suunnittelemassa julkaistua **kännykkäpeliä "Sir Dashing"**.

Pelien tekemiseen kuuluu muutakin kuin pelkkää tietokone- tai mobiilipelejä. Teknologiaopintojaksoilla teimme yhteistyössä peliteknologian insinööriopiskelijoiden kanssa **KAMK lautapelin**, johon suunnittelimme opintoihin sijoittuvan pelilaudan ja pelikortit. Peli on opiskelijoiden pelattavissa kampuksen kahvioissa.

Kajaanin ammattikorkeakoulussa pelialan opiskelijoilla on **hyvä yhteishenki ja tiivis yhteisö**. Eri vuosikurssien opiskelijat tekevät yhteistyötä. Opintoihin kuuluu paljon käytännön tekemistä. Suuntautuminen joko pelialalle tai datacenter-opintoihin valitaan jo ensimmäisenä syksynä ja kevätlukukaudella tehdään jo ensimmäiset pelit. Kolme päivää viikossa on varattu projektipäiville, jolloin tehdään pelejä. Kahtena päivänä on teoriaopintoja, jotka tukevat pelien tekemistä.

**Opiskele pelialaa KAMK:ssa!**