

Tradenomi

- Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
- Liiketalouden koulutusohjelma

TRADENOMIKOULUTUS

LIIKETALouden KOULUTUSOHJELMA TIETOJENKÄSITTELYN KOULUTUSOHJELMA

Koulutusjohtaja:

Heli Itkonen
Päivi Auno, vs. koulutusjohtaja 31.12.2011 saakka

Opintosihteeri:

Merja Suutari

Koulutusohjelmavastaavat:

Hannele Siipola, liiketalouden koulutusohjelma
Tarja Karjalainen, tietojärjestelmien osaamisalue

Tradenomikoulutuksessa koulutetaan liiketalouden ja tietojenkäsittelyn ammattilaisia esimies- ja asiantuntijatehtäviin sekä itsenäisiksi yrittäjiksi. Englanninkielisessä koulutusohjelmassa painotetaan kansainvälisyyttä ja yhteistyötä yritysten kanssa (ks. Degree Programme in International Business).

Alalla suoritetaan liiketalouden ammattikorkeakoulututkinto. Aloituspaikkoja on 100, joista 60 on tietojenkäsittelyn koulutusohjelmassa ja 40 liiketalouden koulutusohjelmassa. Opintojen laajuus on yhteensä 210 opintopistettä. Koulutus kestää 3,5 vuotta.

KOULUTUSOHJELMAT

KOULUTUSOHJELMIEN YLEISET TAVOITTEET

Koulutusohjelmien tavoitteena on, että opiskelija saavuttaa oman ammattialansa laaja-alaisen ja korkeatasoisen osaamisen ja soveltamisen. Tavoitteena on, että hänelle kehittyy kyky taloudellisen toiminnan lainalaisuuksien ja keskinäisten riippuvuussuhteiden ymmärtämiseen sekä taloudellisen toiminnan yhteiskunnallisten vaikutusten ymmärtämiseen.

Tradenomikoulutuksen kieliopinnot

Tradenomikoulutuksessa on opiskeltava ruotsia ja vieraita kieliä seuraavasti:

- * Liiketalouden koulutusohjelma pääaineen mukaan
 - markkinointi
 - taloushallinto ja juridiikka
 - vähintään 2 kieltä

21 op
- * Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
 - vähintään 2 kieltä

17 op

TIETOJENKÄSITTELYN KOULUTUSOHJELMA 210 OP

Tietojärjestelmät osaamisalue

Kajaanin ammattikorkeakoulussa Tietojärjestelmät osaamisalue muodostuu Tietojenkäsittelyn (tradenomi) ja Tietotekniikan (insinööri) koulutusohjelmista ja se on osa CEMIS osaamiskeskusta, jonka yhtenä tavoitteena on koulutuksen, tutkimus- ja kehittämistoiminnan kilpailukykyyn, vetovoiman, laadun sekä vaikuttavuuden parantaminen. Tietotekniikan ja Tietojenkäsittelyn opetuksellisissa sisällöissä on yhteneväisyyksiä, jotka tullaan toteuttamaan koulutusohjelmien välisinä yhteisinä opintoina. Koulutusohjelman tavoitteen mukainen osaaminen sisältää seuraavat ydinosamaisalueet:

Tietojenkäsittelyn koulutusohjelmakohtaiset kompetenssit

Tietojärjestelmäosaaminen, jonka tavoitteena on, että tradenomi

- ymmärtää tietojärjestelmät kokonaisuutena ja niiden tuottamis-, hankinta- ja käyttöönottoprosessin sekä tiedonhallinnan periaatteet toiminnan kehittämisen näkökulmasta
- osaa määritellä, suunnitella ja testata ohjelmiston, tietokannan ja käyttöliittymän ottaen huomioon tietoturvan
- osaa ohjelmoida
- osaa dokumentoida ja tulkita dokumentteja esimerkiksi ylläpitäessään ohjelmistoja
- osaa suunnitella ja toteuttaa koulutuksen.

ICT-infrastruktuuri-osaaminen, jonka tavoitteena on, että tradenomi

- ymmärtää tietoverkon eri komponenttien (laite- ja ohjelmistokomponentit) merkityksen ja toiminta-periaatteet
- osaa hyödyntää tietoverkkoja eri komponentteineen ratkaisuja tehdessään
- osaa rakentaa ja ylläpitää tietoverkkojen perusratkaisuja
- osaa ottaa tietoturvan huomioon organisaation ICT-infrastruktuuriratkaisussa.

ICT-projektiosaaminen, jonka tavoitteena on, että tradenomi

- ymmärtää erilaisten ICT-projektien luonteen ja projektitoiminnan kokonaisuuden organisaatiossa
- ymmärtää systemaattisen toimintatavan merkityksen projektityössä ja osaa toimia ICT-projektissa vastuullisesti
- osaa käyttää ja soveltaa ICT-projektien suunnittelun ja hallinnan menetelmiä
- osaa tunnistaa ICT-projektitoiminnan riskejä ja varautua niihin.

Liiketoimintaosaaminen, jonka tavoitteena on, että tradenomi

- ymmärtää liiketoiminnan keskeiset prosessit ja toiminnot
- ymmärtää tietotekniikan merkityksen osana organisaation toimintaa ja sen roolin toiminnan kehittämisessä
- osaa kehittää liiketoiminnan prosesseja ja etsiä tukea ratkaisuihin tietotekniikasta
- ymmärtää sopimusten, tarjousten, lisenssien ja tekijänoikeuksien merkityksen omassa työssään
- osaa palvella asiakasta

ICT-erikoisosaaminen, jonka tavoitteena on, että tradenomi

- osaa soveltaa tietojaan ja taitojaan jollakin ICT:n osa-alueella sekä analysoida, arvioida ja kehittää toimintaa tällä alueella.

Ammatillisen osaamisen edistyminen kuvataan vuositeemojen avulla:

1. vuosikurssi: IT-osaajaksi

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

2. vuosikurssi: IT-ammattilaiseksi

Oiskelija oppii oman erikoistumisalansa ammattitaitoja ja -tietoja. Erikoistumisopintoina on joko järjestelmän ylläpito tai peliala. Oiskelija osaa hyödyntää tiimityötaitojaan ammattiopinnoissaan.

3. vuosikurssi: IT-soveltajaksi

Oiskelija harjaantuu asiantuntijuuteen omalla erikoistumisalallaan. Oiskelija osaa käyttää erilaisia tiedonhankintatapoja, osaa toimia tiimin jäsenenä ja osaa kouluttaa.

4.vuosikurssi: IT-taitajaksi

Oiskelija osaa soveltaa oppimiaan ammattitaitoja ja -tietoja käytäntöön. Oiskelija osaa tehdä pieni-muotoisen tutkimus- ja kehittämistyön.

KAIKILLE YHTEISET PERUSOPINNOT	34 op
Tietojärjestelmäosaaminen	19 op
Viestintä- ja vuorovaikutusosaaminen I	15 op
TIETOJENKÄSITTELYN AMMATILLINEN PERUSOSAAMINEN	31 op
Järjestelmän ylläpidon perusosaaminen	31 op
tai	
Pelialan perusosaaminen	31 op
tai	
Pelimoottoriohjelmoinnin perusosaaminen	31 op
KAIKILLE YHTEISET AMMATTIOPINNOT	31 op
Viestintä- ja vuorovaikutusosaaminen II	12 op
Yritystoimintaosaaminen	6 op
Tietojenkäsittelyn menetelmäosaaminen	13 op
TIETOJENKÄSITTELYN SYVENTÄVÄ OSAAMINEN	54 op
Liiketoimintaosaaminen	12 op
Järjestelmän ylläpidon syventäväosaaminen	42 op
tai	
Pelialan menetelmäosaaminen	12 op
Peliliiketoiminta- ja tuotanto-osaaminen tai	42 op
Pelisuunnitteluosaaminen tai	
Peligrafiikkaosaaminen tai	
Peliohjelmointiosaaminen tai	
Pelimoottoriohjelmointiosaaminen	
VAPAASTI VALITTAVAT OPINNOT	15 op
HARJOITTELU	30 op
5 kk:n mittainen harjoittelu kotimaassa tai ulkomailla	
OPINNÄYTE	15 op

Opiskelijat valitaan ensimmäisen syksyn opintomenestyksen, suuntautuneisuuden ja toiveiden perusteella järjestelmän ylläpidon tai pelialan pääainevaihtoehtoihin.

DATA CENTER RATKAISUT (ent. Järjestelmän ylläpito)

Ylläpidon syventävissä opinnoissa opinnot painottuvat laitteistojen ja käyttöjärjestelmien asennukseen ja hallintaan, tietoverkkojen ja palvelinten toimintaan sekä ylläpitoon. Opiskelija saa valmiudet toimia esimerkiksi järjestelmäasiantuntijana, käyttöpäällikkönä tai kouluttajana.

PELIALA

Pelialan syventäviksi opintokokonaisuuksiksi opiskelija voi valita seuraavia kokonaisuuksia: peliliiketoiminta ja tuottaminen, pelisuunnittelu, peligrafiikka, peliohjelmointi tai pelimoottoriohjelmointi. Peli-ohjelmoinnin ja pelimoottoriohjelmoinnin opintojen kautta opiskelija saa valmiudet myös perinteiseen ohjelmointityöhön. Opiskelija saa valmiudet toimia esimerkiksi ohjelmistosuunnittelijana, peliohjelmoijana, ohjelmoijana tai kouluttajana.

TIETOJENKÄSITTELYN KOULUTUSOHJELMAN OPINTOJAKSO-KUVAUKSET

KAIKILLE YHTEISET PERUSOPINNOT 34 op

Tietojärjestelmäosaaminen 19 op

Tietojenkäsittelyn perusteet	3 op
Tietoverkkojen perusteet	4 op
Organisaation tietoturva	3 op
Ohjelmoinnin perusteet	3 op
Algebra	3 op
Olio-ohjelmoinnin perusteet	3 op

Viestintä- ja vuorovaikutusosaaminen I 15 op

Viestintä ja esiintymistaito	3 op
Basics of ICT English	3 op
Basics of Business English	2 op
Oppijana ammattikorkeakoulussa	3 op
Liikeviestintä	4 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

TIETOJENKÄSITTELYN AMMATILLINEN PERUSOSAAMINEN 31 op

DATA CENTER RATKAISUT (ent. Järjestelmän ylläpito)

Järjestelmän ylläpidon perusosaaminen 31 op

Windows	4 op
Linux	4 op
Diskreetti matematiikka	3 op
Virtualisoinnin perusteet	3 op
Systeemyön perusteet	3 op
Käyttäjätuki	3 op
IT-ympäristön energiatehokkuus	4 op
Tekninen tietoturva	4 op
Tietokantapalvelimen ylläpito	3 op

**tai
PELIALA**

Pelialan perusosaaminen	31 op
Pelit ja pelituotannon perusteet	3 op
Flash and Silverlight Techniques	3 op
The Visual Aspect of Games	5 op
Game Analysis I	3 op
Peliprojektien hallinta	5 op
Prototypointi	3 op
Peliprojekti I	3 op
Peliprojekti II	6 op
Pelimoottoriohjelmoinnin perusosaaminen	31 op
Reaaliaikagrafiikan ohjelmointi	6 op
Laitelaheinen ohjelmointi	3 op
Visuaalisten efektien ohjelmointi	3 op
Pelimoottoriprojekti I	3 op
Matematiikkaa peliohjelmointiin II	5 op
Fysiikka 2	5 op
Pelimoottoriprojekti II	6 op

TIETOJENKÄSITTELYN SYVENTÄVÄ OSAAMINEN **54 op**

DATA CENTER RATKAISUT (ent. Järjestelmän ylläpito)

Järjestelmän ylläpidon syventäväosaaminen	42 op
Verkkojen jatkokurssi	6 op
Palvelinvirtualisointi	6 op
Windows-palvelinympäristö	6 op
Skripti-ohjelmointi	5 op
Työpöytävirtualisointi	6 op
Linux-palvelinympäristö	6 op
Langattomat verkot	3 op
IT-palvelujen turvaaminen	4 op
Liiketoimintaosaaminen	12 op
Sopimus- ja yritysoikeus	3 op
Johtaminen	3 op
Johdon laskenta	3 op
IT-svenska	3 op

**tai
PELIALA**

Pelialan menetelmäosaaminen	12 op
Pelikehitysprosessi ja versionhallinta	3 op
WWW ja Internet	3 op
Testaus ja testaussuunnittelu	3 op
Spel svenska	3 op
Peliliiketoiminta ja tuotanto-osaaminen	42 op
Johtaminen	3 op
Concept Planning and Art	3 op
Rapid Prototyping	3 op
Marketing Video Production	3 op
Esituotannon suunnittelu	3 op
Skriptaus	3 op

Käsitteellöjttamisen perusteet	5 op
Pelituotannon jatkokurssi	4 op
Liiketoimintamallit ja rahoitus peliteollisuudessa	3 op
Lakiasiat ja IP	3 op
Lokalisointi	3 op
Selling and Sales Management	3 op
Johdon laskenta	3 op

Pelisuunnitteluosaaminen 42 op

Käsitteellöjttamisen 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
Art Direction	3 op
Pelituotannon jatkokurssi	4 op
Liiketoimintamallit ja rahoitus peliteollisuudessa	3 op
Lakiasiat ja IP	3 op
Lokalisointi	3 op

Peligräfiikkaosaaminen 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
Art Direction	3 op
Animation	4 op
Texturing and Graphics I	3 op
Texturing and Graphics II	3 op
Advanced 2d Techniques	3 op

Peliohjelmointi- ja 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
Pelien tekoäly	5 op
Animaatio-ohjelmointi	3 op
Verkkopelien ohjelmointi	4 op

VAPAASTI VALITTAVAT OPINNOT 15 op

HARJOITTELU 30 op

OPINNÄYTETYÖ 15 op

TIETOJENKÄSITTELYN KOULUTUSOHJELMAN OPINTOJAKSOKUVAUKSET

PERUSOPINNOT

KAIKILLE YHTEISET PERUSOPINNOT 34 op BASIC STUDIES FOR ALL

(KTPT6Z) TIETOJÄRJESTELMÄOSAAMINEN 19 op BASIC INFORMATION SYSTEMS COMPETENCE

(KTPT027) Tietojenkäsittelyn perusteet Introduction to Data Processing

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tuntee tietotekniikan perusteet ja tietoturvan. Opiskelija osaa käyttää oppilaitoksen tietokoneita ja oheislaitteita sekä tavanomaisia työvälineohjelmia opiskelun vaatimissa tehtävissä.		
Sisältö:	Tietotekniikan perusteet Oppilaitoksen tietojärjestelmä Hakemistorakenne Tietoturva Tekstinkäsittely Esitysgrafiikka Taulukkolaskenta Terveys ja työympäristö		
Toteutus:	Luennot ja verkko-opetus		
Suoritukset:	Tentti ja verkko-oppimisympäristön harjoitukset		
Kirjallisuus:	Opettajan osoittama materiaali		

(KTPT023) Ohjelmoinnin perusteet Introduction to Programming

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija hallitsee perustiedot ja -taidot tietokoneohjelman laatimisessa ja ohjelmointitekniikassa.		
Sisältö:	Ohjelmointi ja tietokoneohjelman suunnittelu. C#-kielen ja VisualStudio-ohjelmointiympäristön perusteet.		
Toteutus:	Monimuoto-opetus: luennot ja ohjatut sekä itsenäiset harjoitukset		
Suoritukset:	Tentti ja harjoitustyö		
Kirjallisuus:	Opettajan osoittama materiaali		

(KTPT024) Tietoverkkojen perusteet
Introduction to Information Networks

Laajuus:	4 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija ymmärtää peruskäsitteet tietoverkoista, erityisesti lähiverkoista.		
Sisältö:	Tietoverkkojen peruskäsitteet Lähiverkon perusteet TCP/IP -verkon perusteet		
Toteutus:	Luennot ja harjoitukset		
Suoritukset:	Harjoitustyö ja tentti		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa.		

(KTPT025) Algebra
Algebra

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Lukion ja ammatillisten oppilaitosten algebran perusteiden osittainen kertaaminen ja täydentäminen. Kurinalaiseen ja määrätietoiseen työskentelyyn oppiminen sekä vuorovaikutustaitojen kehittäminen.		
Sisältö:	Lukujoukot ja laskutoimitukset Lausekkeet ja funktiot Yhtälöt ja yhtälöryhmät Eksponenttifunktio ja logaritmi Johonkin matematiikkaohjelmaan tutustuminen		
Toteutus:	Luennot ja harjoitukset. Yksin ja ryhmissä työskentely.		
Suoritukset:	Ilmoitetaan opintojakson alussa		
Kirjallisuus:	Majaniemi, A., Algebra I Majaniemi, A., Algebra II Henttonen, J., Peltomäki, J., Uusitalo, S., Tekniikan matematiikka 1		

(KTPT012) Organisaation tietoturva
Data Security in Organisations

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tutustuu ajankohtaisiin organisaation tietoturvallisuuteen liittyviin kysymyksiin. Opiskelija tuntee ja osaa tehdä ratkaisuja organisaation tietoturvaan ja riskien hallintaan.		
Sisältö:	Tietoturvan lähtökohdat ja käsitteet Tietoturvan kohteet Tietoturvan lainsäädäntöä Tietoturvasuunnittelu Riskianalyysi ja riskien hallinta Johtaminen ja sen kehittäminen		
Toteutus:	Luennot, harjoitukset		

Suoritukset:	Tentti
Kirjallisuus:	Hakala M., Vainio M., Vuorinen O., Tietoturvallisuuden käsikirja, Vahti 1/2001, Valtion viranomaisen tietoturvallisuustyön yleisohje, opetusmonisteet

(KTPT026) Olio-ohjelmoinnin perusteet
Object Oriented Programming

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija ymmärtää olio-ohjelmoinnin peruskäsitteet ja osaa soveltaa niitä ohjelmistojen suunnittelussa ja toteutuksessa.		

Edeltävä osaaminen: Ohjelmoinnin perusteet

Sisältö:	Olio-ohjelmoinnin perusteet, luokat ja oliot, perintä ja luokkakaaviot
Toteutus:	Luennot ja harjoitukset
Suoritukset:	Tentti ja harjoitustyö
Kirjallisuus:	Opettajan osoittama materiaali

**(KTPV5Z) VIESTINTÄ- JA VUOROVAIKUTUS-
OSAAMINEN I 15 op**
COMMUNICATION AND INTERACTION COMPETENCE

(KTPM004) Oppijana ammattikorkeakoulussa
Personal Development Programme

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1.- 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija perehtyy ammattikorkeakouluun ja valitsemaansa alaan sekä oppii hyödyntämään opiskelijapalveluja. Opiskelija perehtyy myös tietojenkäsittelyn opintojen sisältöön ja opetusmenetelmiin. Hän oppii suunnittelemaan opintojaan, arvioimaan oppimistaan ja saa välineitä seurata omaa ammatillista kehittymistään.		

Sisältö:	Bootcamp Opiskelu ammattikorkeakoulussa, opiskelutaidot ja oppimisympäristöt Opiskelijapalvelut Ryhmäytyminen Opintojen suunnittelu Asiantuntijuuteen kehittyminen Työelämään siirtyminen		
Toteutus:	Luennot, pienryhmätyöskentely, verkko-opetus, suunnittelu- ja kehityskeskustelut		
Suoritukset:	Osallistuminen ja annettujen tehtävien suorittaminen		
Kirjallisuus:	Opinto-opas, sähköinen materiaali		

(KTPV004) Viestintä ja esiintymistaito
Communication and Public Speaking Skills

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija rohkaistuu ilmaisemaan itseään selkeästi sekä suullisesti että kirjallisesti ja harjaantuu esiintymään ryhmätilanteessa myös ryhmän ohjaajana.		
Sisältö:	Viestinnän perusteet ja inhimillisen viestinnän eri osa-alueet Puhe-esityksen rakenne ja toteutus, esiintymisjännitys Äänenkäyttö, sanaton viestintä Asiantuntijaesitykseen valmistautuminen, havainnollistaminen		
Toteutus:	Pienryhmäopetus		
Suoritukset:	Kirjallisuustentti, osallistuminen pienryhmätyöskentelyyn, harjoitukset ja tehtävät		
Kirjallisuus:	Andersson, Kylänpää: Käytännön puheviestintä Husu,Tarkoma,Vuorijärvi: Ammattisuomen käsikirja		

(KTPV012) Basics of ICT English
English/Basics of ICT English

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija hallitsee atk-englannin keskeisimpien aihe-alueiden sanaston ja osaa soveltaa sitä sekä suullisesti että kirjallisesti		
Edeltävä osaaminen:	Lähtötasotesti ja Build up Your English -kurssi tarvittaessa		
Sisältö:	Atk:n keskeiset aihealueet ja niiden sanasto Luetun - ja kuullunymmärtämisharjoituksia Ammattikielen keskeisiä rakenteita Suullisia tehtäviä		
Toteutus:	Pienryhmäopetus		
Suoritukset:	Jatkuva näyttö. Suulliset esitykset. Kirjalliset tehtävät ja koe.		
Kirjallisuus:	Opetusmonisteet		

(KTPV013) Liikeviestintä
Business Communication

Laajuus:	4 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tietää viestinnän perusteet, pystyy kirjallisesti ilmaisemaan itseään selkeästi ja tavoitteellisesti liike-elämän ja hallinnon erilaisissa viestintätilanteissa.		
Sisältö:	Kielenhuolto ja kirjoittamisen kieli Viestinnän perusteet Hyvän asiakirjan ominaisuudet Häiriötön liikeviestintä Ongelmatilanteiden liikekirjeet Hallintoviestintä: todistus,raportti, Referaatti ja paikanhakuasiakirjat Portfolio		
Toteutus:	Lähiopetuksen pienryhmät		
Suoritukset:	Kirjallisuustentti, osallistuminen pienryhmätyöskentelyyn, suulliset ja kirjalliset		

harjoitukset ja tehtävät

Kirjallisuus: Repo-Nuutinen: Viestintätaito
Kortetjärvi-Nurmi,Kuronen, Ollikainen: Yrityksen viestintä
Kylänpää & Piirainen: Liike-elämän kirjallinen viestintä

(KTPV014) Basics of Business English

English/Basics of Business English

Laajuus: 2 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa kuvata koulutusta ja suomalaista koulutusjärjestelmää, hän osaa kertoa työstä, työpaikasta ja työtehtävistä sekä yrityksen toimintaympäristöstä ja yrittämisestä laajemmalti osana yhteiskuntaa.

Sisältö: Koulutus, suomalainen koulutusjärjestelmä. Motivaatio ja työ, työnkuvaukset, yrityksen osastot ja ihmiset. Yrityksen toimintaympäristö, yritysmuodot, toiminnan muutokset, kuvaajat, rahoitussuunnitelma. Puhelinkeskustelut: muodollinen / epämuodollinen kieli.

Toteutus: Pienryhmäopetus.

Suoritukset: Jatkuva näyttö. Suullinen yritysesittely. Kirjallinen tentti.

Kirjallisuus: Ilmoitetaan etenemisuunnitelmassa

PAKOLLISET AMMATTIOPINNOT

KAIKILLE YHTEISET AMMATTIOPINNOT 31 op **PROFESSIONAL STUDIES FOR ALL**

(KTAV5Z) VIESTINTÄ- JA VUOROVAIKUTUS- OSAAMINEN II 12 op **COMMUNICATION AND INTERACTION COMPETENCE II**

(KTPV009) ICT English I English/ICT English I

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija harjaantuu käyttämään aktiivisesti englannin kieltä kirjallisesti ja suullisesti työelämän vaatimissa tilanteissa, kuten hakemusten, erilaisten raporttien ja projektikuvausten laatiminen ja suulliset esitykset.

Edeltävä osaaminen: Basics of ICT English ja Basics of Business English

Sisältö: Erikoistumisalan tekstit, sanasto
Suulliset tilanteet: oman työn ja osaamisen esittely, projektin esittely, keskustelu alan ajankohtaisista asioista
Kirjalliset työt: blogi alan ajankohtaisista asioista, projektikuvaus, käsikirjoitus, hakemus, esitysmateriaali, tarjouspyyntö, tarjous, raportti, hakemus ja CV, luento- tai oppimispäiväkirja tms. riippuen erikoistumisesta

Toteutus: Pienryhmäopetus

Suoritukset: Portfolio kirjallisista töistä, arvioitavat suulliset esitykset, jatkuva näyttö

Kirjallisuus: Opetusmonisteet

(KTAV001) Kokous- ja neuvottelutaito
Meetings and Negotiation Skills

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija tuntee kokous- ja neuvottelukäytännöt sekä osaa toimia kokouksen ja neuvottelun eri tehtävissä.

Sisältö: Ryhmäviestinnän eri muodot
Kokouksen ja neuvottelun tekniikkaa
Vaikuttaminen, perustelu ja päätöksenteko
Asiakirjat: kutsu, esityslista, muistio, pöytäkirja, anomus, pyyntö, lausunto, tiedote

Toteutus: Luennot, pienryhmätyöskentely, vierailut

Suoritukset: Laaja projektityö, asiakirjain laadinta, näytekokous, neuvotteluseuranta, harjoitukset, tentti

Kirjallisuus: Heiska, Kontio, Majapuro, Valtonen, Korkeakouluopiskelijan kokoustaito
Jattu-Wahlström, Kallio, Neuvottelutaito
Kylänpää, Viestintätilanteet

(KTPV010) Svenska i affärslivet
Swedish/Svenska i affärslivet

Laajuus: 3 op Ajoitus: 3. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ylläpitää ja kehittää aikaisemmin saavuttamaansa kielitaitoa sekä edistää valmiuttaan käyttää ruotsin kieltä päivittäisissä talouselämän työtehtävissä.

Edeltävä osaaminen: Lähtötasotesti ja Bygg Upp Din Svenska -kurssi tarvittaessa

Sisältö: Rakenteiden kertaus
Koulutus, opintojen rakenne ja sisältö
Työpaikan viestintätilanteet
Asiakaspalvelu
Työpaikanhaku
Yritysesittely

Toteutus: Pienryhmäopetus

Suoritukset: Jatkuva näyttö, suullinen esitys ja kirjallinen tentti

Kirjallisuus: Ilmoitetaan kurssin alussa

(KTPV011) ICT English II
English/ICT English II

Laajuus: 3 op Ajoitus: 3. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija selviytyy englannin kielellä kokous-, neuvottelu-, työpaikkahaastattelu- ja esitystilanteissa sekä omaa valmiudet hoitaa yrityksen sisäistä ja ulkoista viestintää.

Edeltävä osaaminen: ICT English I

Sisältö:	Kokoukset ja kokousasiakirjat Neuvottelut Projekti- ja/tai testiraportti ja sen esittely Työharjoitteluraportti (ja seminaari) Tuotekehitys- ja lokalisointiraportti ja sen esittely Lopputyön abstrakti Muut kirjalliset ja suulliset työt erikoistumisen mukaan
Toteutus:	Pienryhmäopetus
Suoritukset:	Arvoitavat suulliset esitykset, esim. kokous, seminaari, esitelmä, työpaikkahaastattelu Portfolio kirjallisista töistä
Kirjallisuus:	Opetusmonisteet

(KTAY1Z) YRITYSTOIMINTAOSAAMINEN 6 op **BUSINESS COMPETENCE**

(KTAY001) Projektityöskentely Project Management

Laaajuus:	3 op	Ajoitus:	1.vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija omaksuu pelialan/tietojenkäsittelyn kehitysprojektien tavoitteellisen toimintatavan oman toiminnan perustaksi. Opiskelija hallitsee projektisuunnitelman teon ja osaa esittää ja myydä sen tehokkaasti.		
Sisältö:	Projektityöskentelyn periaatteet, roolitukset sekä projektien elinkaari. Projektisuunnitelman kirjoittaminen. Raportointi ja dokumentointi.		
Toteutus:	Luennot ja harjoitustyöt, TKI -opinnot (1 op)		
Suoritukset:	Tentti, harjoitustyöt ja tehtävät.		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson aikana.		

(KTPB004) Yritystalous- ja toiminnan suunnittelu Introduction to Business Economics

Laaajuus:	3 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija hallitsee yritystoiminnan perusteet ja osaa laatia yrityksen liiketoimintasuunnitelman.		
Sisältö:	Yritystoiminnan peruskäsitteet Yrityksen toimintaprosessi ja toimintaympäristö Yrityksen kannattavuuden seuranta Yritystoiminnan suunnittelu		
Toteutus:	Monimuoto-opetus		
Suoritukset:	Tentti ja liiketoimintasuunnitelman laatiminen		
Kirjallisuus:	Isokangas J., Kinkki S., Yrityksen perustoiminnot		

**(KTAM1Z) TIE TOJENKÄSITTELYN
MENETELMÄOSAAMINEN 13 op**
METHODOLOGICAL COMPETENCE

(KTPT019) Tietokantojen perusteet

Introduction to Databases

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tuntee relaatiotietokantojen periaatteet, osaa suunnitella ja toteuttaa yksinkertaisen tietokannan, osaa käyttää relaatiotietokantaohjelmistoja ja valmista tietokantaa kyselykielellä.		
Sisältö:	Tietokantojen peruskäsitteitä ER-mallinnus Normalisointi SQL:n perustoimintoja		
Toteutus:	Pienryhmäopetus		
Suoritukset:	Tentti ja harjoitustyöt		
Kirjallisuus:	Hernandez, Tietokannat - Suunnittelu ja toteutus käytännössä Hovi, A., SQL-opas Hovi, Huotari, Lahdenmäki, Tietokantojen suunnittelu & indeksointi		

(KTPT020) Ajankohtaisseminaari

Topical Seminar

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tutustuu uutuussovelluksiin ja tietojenkäsittelyn uusiin menetelmiin. Opiskelija osaa hakea tietoa ammattilehdistä ym. tietolähteistä ja yhdistellä niitä esityskelpoiseen muotoon.		
Sisältö:	Seminaariesitelmän aiheen valinta, lähdemateriaalin haku/käyttö, seminaariesitelmän laatiminen ja esittäminen, seminaaritilaisuuksiin osallistuminen. Kurssi valmistaa opiskelijaa opinnäytetyön tekemiseen pitäen sisällään mm. kirjaston järjestämän tiedonhaun koulutuksen. Kurssi linkittyy Kouluttajakoulutus- ja Tutkimustoiminta ja asiakirjoittaminen opintojaksojen sisältöihin ja aikatauluihin.		
Toteutus:	Pienryhmäopetus		
Suoritukset:	Seminaariesitelmä, osallistuminen seminaaritilaisuuksiin aktiivisena ja kriittisenä kuulijana.		
Kirjallisuus:	Ajankohtaismateriaali		

(KTAV002) Kouluttajakoulutus

Computer Trainer Skills

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa suunnitella ja toteuttaa koulutusjakson.		
Edeltävä osaaminen:	Esiintymistaito ja viestintä		

Sisältö:	Kouluttajan tehtävät, koulutuksen valmistelu, koulutustilaisuuden suunnitelma, koulutustilaisuuden (45 min) pitäminen
Toteutus:	Pienryhmäopetus
Suoritukset:	Jatkuva näyttö, arvioitu koulutustilaisuus sekä luento- ja kirjallisuustentti
Kirjallisuus:	Engeström, Perustietoa opetuksesta Lappalainen, Pedagoginen viestintä -moniste

(KTAM001) Tutkimustoiminta ja asiakirjoittaminen
Research and Academic Writing

Laajuus:	4 op	Ajoitus:	3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija perehtyy tutkimusprosessin vaiheisiin, tiedonhankintaan ja pystyy laatimaan tieteellisen tutkielman jäsennellysti ja selkeästi.		

Edeltävä osaaminen: Kurssi tulee suorittaa ennen opinnäytetyötä.

Sisältö:	Tutkimustoiminnan muodot ja merkitys, tieteenfilosofisia lähtökohtia Tieteellisen tiedon kriteerit Tutkimusprosessi ja tutkimusraportti Tekstin laatimisen ohjeet Kielenhuolto, tekstianalyysi Merkitys- ja lauseoppia
Toteutus:	Lähiopetuksen pienryhmät, luennot ja harjoitukset
Suoritukset:	Harjoitustyöt, tekstit ja tentti Tekstianalyysit ja tehtävät, opinnäyteteksti
Kirjallisuus:	Hirsjärvi, Remes & Sajavaara, Tutki ja kirjoita Lappalainen, Opinnäytetyöohjeita Muu kurssilla ilmoitettava kirjallisuus

**TIETOJENKÄSITTELYN AMMATILLINEN
PERUSOSAAMINEN 31 op**
BASIC INFORMATION PROCESSING PROFESSIONAL COMPETENCE

**(KTAT7Z) JÄRJESTELMÄN YLLÄPIDON
PERUSOSAAMINEN 31 op**
SYSTEMS MAINTENANCE BASIC COMPETENCE

(KTPT014) Windows
Windows

Laajuus:	4 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija ymmärtää Windows-käyttöjärjestelmän perusteet sekä Windows-työaseman ylläpidon organisaatiossa.		
Sisältö:	Käyttöjärjestelmän asentaminen ja perusylläpito Työaseman ylläpito ja hallinta		

Asennuksen automatisointi
Päivityksien jakelu
Keskitetty hallinta

Toteutus: Pienryhmäopetus, laboratoriotyöt

Suoritukset: Oppimispäiväkirja ja laboratoriotyöt

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTPT015) Linux
Linux

Laajuus: 4 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää Linux-käyttöjärjestelmän toimintaperiaatteen ja hyödyntämisen työpöytäkäytössä.

Sisältö: Yleistä Linuxista
Asennus
Komentorivi
Ylläpidon perusteet
Graafinen käyttöliittymä
Resurssien määrittely ja hallinta
Tietoturva
Linux avoimen lähdekoodin käyttöjärjestelmä

Toteutus: Luennot ja harjoitukset.

Suoritukset: Oppimispäiväkirja ja harjoitukset

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa.

(KTPM005) Diskreetti matematiikka
Discrete Mathematics

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija tietää tietokoneen toiminnan matemaattiset perusteet, osaa ohjelmoinnissa tarvittavat loogiset ilmaisut, matemaattisten mallien merkityksen ja todennäköisyyslaskennan perusteet.

Edeltävä osaaminen: Lähtötasotesti

Sisältö: Loogisten lausekkeiden sieventäminen
Lukujärjestelmät ja niiden väliset muunnokset
Boolean algebra
Joukko-oppi
Todennäköisyyslaskennan perusteet sovelluksineen

Toteutus: Luennot ja harjoitukset

Suoritukset: Tentti ja harjoitukset

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTPT017) Virtualisoinnin perusteet

Introduction to Virtualization

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tuntee virtualisointitekniikat, eri virtualisointituotteet sekä virtualisoinnin käyttökohteet.		
Sisältö:	Yleiskuvaus Virtualisointitekniikat Virtualisointituotteet Virtualisoinnin hyödyntäminen organisaatiossa		
Toteutus:	Luennot, laboratoriotyöt		
Suoritukset:	Tentti ja harjoitustyö		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa		

(KTPT005) Systeemyön perusteet

Introduction to Systems Development

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tunnistaa systeemyöhön liittyvät peruskäsitteet ja osaa luokitella ja kuvata systeemyön eri vaiheet. Opiskelija tunnistaa tietojärjestelmän hankinnan eri vaiheet ja osaa soveltaa tietojärjestelmän käytännön tietojärjestelmän hankintaprosessin.		
Sisältö:	Johdatus tietojärjestelmien kehittämiseen Tietojärjestelmien kehittämisen vaiheet Tietojärjestelmien dokumentointi Tietojärjestelmän hankintaprosessi		
Toteutus:	Luennot ja pienryhmätyöskentely		
Suoritukset:	Tentti ja harjoitustyö		
Kirjallisuus:	Haikala, I., Merijärvi, J., Ohjelmistotuotanto Pohjonen, R., Tietojärjestelmien kehittäminen		

(KTAT045) IT-ympäristön energiatehokkuus

Laajuus:	4 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa eritellä yrityksen IT-ympäristön energiakulutukseen vaikuttavat osakokonaisuudet, työasemasta koneisiin. Opiskelija osaa luetella kohteita, joissa yritys voi säästää energiaa. Opiskelija osaa myös määritellä energiatehokkuuden muut merkitykset yritykselle, kuten kustannussäästöt.		
Sisältö:	- Työaseman energiankulutus - Konesalin energiankulutus - Verkkoinfrastruktuurin energiankulutus - Energiatehokkaat ratkaisut - Energiansäästön merkitys yrityksen liiketoiminnalle ja imagolle		
Toteutus:	Luennot ja harjoitukset		

Suoritukset: Luentopäiväkirja
Kirjallisuus: Ilmoitetaan kurssin alussa

(KTAT024) Tekninen tietoturva
Technical Data Security

Laaajuus: 4 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija tuntee tietoturvaan liittyviä teknologioita, laitteita ja menetelmiä ja osaa suunnitella tietoturvallisia ratkaisuja organisaation käyttöön.

Sisältö: Tietoturvan peruskäsitteet
Peruskäyttäjän tietoturva
Salaus ja autentikointi
Sähköisen asioinnin tietoturva
Lähiverkon turvallisuus
Järjestelmätason turvallisuus
Tietosuoja

Toteutus: Luennot ja laboratoriotyöt

Suoritukset: Tentti, harjoitustyöt

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTAT046) Tietokantapalvelimen ylläpito
Database Server Maintenance

Laaajuus: 3 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa asentaa ja ylläpitää tietokantapalvelimen

Edeltävä osaaminen: Tietokantojen perusteet

Sisältö: Microsoft SQL Serverin asentaminen
SQL Serverin arkkitehtuuri
Hallintavälineet
SQL Serverin tietokannat
Häiriöt ja toipuminen
Käyttäjät ja oikeudet
SQL Serverin perusylläpitotehtävät

Toteutus: Luennot ja harjoitukset

Suoritukset: Tentti

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTAT009) Käyttäjätuki
User Support

Laaajuus: 3 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa kehittää työympäristön tietojenkäsittelyä ja ratkaista tietojenkäsittelyn ongelmatilanteita

Sisältö:	Mikrotuen tehtävät ja kehittäminen Käyttäjätuki Arkkitehtuurin, työnjaon ja henkilöstön kehittäminen Hankinnat Ongelmanratkaisu
Toteutus:	Luennot ja pienryhmätyöskentely
Suoritukset:	Tentti
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa.

(KTAT8Z) PELIALAN PERUSOSAAMINEN 31 op **BASIC GAME COMPETENCE**

(KTAT028) Pelit ja pelituotannon perusteet Games and the Basics of Game Production

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija saavuttaa erilaisten pelityyppien tuntemuksen, hahmottaa peliohjelmistotuotteen. Hallitsee pelisuunnitelman valmistusprosessin ja osaa tehdä pelisuunnitelman.		
Sisältö:	Johdatus pelien maailmaan Pelituotantoprosessi Pelisuunniteluprosessi Kommunikointi ja tiimityö Ideoinnista synopsikseen Pelisuunnitelma ja sen työstäminen		
Toteutus:	Luennot, harjoitukset ja pienryhmätyöskentely, TKI -opinnot (1 op)		
Suoritukset:	Harjoitustyö: Suppean pelisuunnitelman tekeminen		
Kirjallisuus:	Manninen Tony, Pelisuunnittelijan käsikirja		

(KTAT048) Flash And Silverlight Techniques Flash And Silverlight Techniques

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1st yr
Osaamistavoite:	Students will know Flash and Photoshop vector techniques and the process of creating a casual game for the Internet.		
Sisältö:	Background and character design Flash user interface and tools Animation techniques including bones Working with symbols Creating interactive buttons Using sound effects		
Toteutus:	Lectures, assignments and small group work		
Kirjallisuus:	To be announced		

(KTAT041) The Visual Aspects of Games

The Visual Aspects of Games

Laaajuus:	5 op	Ajoitus:	1st yr
Osaamistavoite:	Students will have a broad overview of the visual aspect of games development. They will know the techniques used by practising 2d and 3d games artists.		
Sisältö:	Principles of game art including composition, colour, light, shape and texture Anatomy, perspective and animation Photoshop techniques 3d Studio Max modelling and texturing		
Toteutus:	Lectures, assignments		
Suoritukset:	Assignments and exam		
Kirjallisuus:	To be announced		

(KTAT042) Game Analysis I

Game Analysis I

Laaajuus:	3 op	Ajoitus:	1st yr
Osaamistavoite:	Students understand how to analyse the structure of a computer game in detail.		
Sisältö:	Game design history Overview of different game genres Analysing a game's mechanics, objectives, gameplay, graphics and sound Analysing games on different platforms		
Toteutus:	Lectures and group work		
Suoritukset:	Assignments		
Kirjallisuus:	To be announced		

(KTAT031) Peliprojektien hallinta

Game Project Management

Laaajuus:	5 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa hallita peliprojekteja systemaattisesti ja järjestelmällisesti. Opiskelija saa perustiedot ja -taidot systeemyöstä ja sen menetelmistä. Opiskelija tuntee kokous- ja neuvottelukäytänteet sekä osaa toimia kokouksen ja neuvottelun eri tehtävissä.		
Sisältö:	Opiskelija tuntee keskeisimmät tietojärjestelmän ja pelien suunnittelussa käytetyt menetelmät ja kuvaustavat ja osaa soveltaa niitä käytännön suunnittelutilanteissa. Opiskelijat tiedostavat laadun ja sen hallinnan merkityksen peliprojekteissa. Opiskelijat osaavat ryhmäviestinnän eri muodot, kokouksen ja neuvottelun tekniikat, vaikuttamisen, perustelun ja päätöksenteon periaatteet ja tuntee projektien keskeisimmät asiakirjat.		
Toteutus:	Luennot ja pienryhmätyöskentely, neuvottelu-/kokousseuranta, verkko-opinnot (2 op), TKI -opinnot (2 op), itsenäinen työskentely		

Suoritukset:	Tentti, harjoitustyöt, asiakirjat ja näytekokous
Kirjallisuus:	Kokous- ja neuvottelutaidon osalta: Heiska, Kontio, Majapuro, Valtonen, Korkeakouluopiskelijan kokoustaito; Juttu-Wahlström, Kallio, Neuvottelutaito Muilta osin kirjallisuus ilmoitetaan opintojakson aikana

(KTAT033) Prototypointi
Prototyping

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija ymmärtää prototypoinnin tarkoituksen ja merkityksen pelikehityksen eri elinkaaren vaiheissa.		
Sisältö:	Opiskelijat toteuttavat omassa tuotantotiimissään pelien prototyyppejä sekä esittelevät ne kanssaopiskelijoille.		
Toteutus:	Luennot ja pienryhmätyöskentely, verkko-opetus ja TKI -opinnot (3 op)		
Suoritukset:	Tuotantotiimeissä toteutettavat prototyypit ja niistä raportointi		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa		

(KTAT049) Peliprojekti I
Game Project I

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelijoista muodostuvat tuotantotiimit aloittavat peli-demon toteuttamisen pelialan tapahtumaan osallistumista varten. Demon tekeminen aloitetaan laatimalla tarjous, jonka pohjalta tuotantotiimit työstävät demoaan koko kevään.		
Sisältö:	Tuotantotiimit aloittavat aiemmin toteutettuun prototyyppiin pohjautuen pelidemon toteutuksen		
Toteutus:	Luennot ja pienryhmätyöskentely, TKI -opinnot (3 op)		
Suoritukset:	Pelidemon tekeminen ja sen dokumentointi		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa		

(KTAT035) Peliprojekti II
Game Project II

Laajuus:	6 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Tuotantotiimit testaavat ja viimeistelevät pelidemon erikseen sovittavaa julkaisijaa tai pelialan tapahtumaa ja siellä esiintymistä varten.		
Edeltävä osaaminen:	Peliprojekti I		
Sisältö:	Opintojakso on jatkoa kurssille Peliprojekti I. Pelidemon testaus ja viimeistely sekä pelialan tapahtumaan valmistautuminen.		
Toteutus:	Luennot ja pienryhmätyöskentely, etäkokoukset (1 op), TKI-opinnot (5 op)		

Suoritukset: Pelidemo ja sen dokumentointi

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTAT9Z) PELIMOOTTORIOHJELMOINNIN PERUSOSAAMINEN 31 op

(KTAT050) Reaaliaikagrafiikan ohjelmointi

Programming Real Time Graphics

Laajuus: 6 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää 3D liukuhihnan toiminnan ja osaa toteuttaa yksinkertaisia reaaliaikaisia grafiikkasovelluksia.

Sisältö: 3D-liukuhihnan toiminta. Ohjelmistopohjainen renderöinti OpenGL-rajapinnan alkeet

Toteutus: Luennot, harjoitukset ja ryhmätyöskentely

Suoritukset: Harjoitustyö

Kirjallisuus: Opettajan osoittama materiaali

(KTAT051) Laiteläheinen ohjelmointi

Oriented Programming

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää sulautettujen järjestelmien ohjelmoinnin alkeet ja sulautetun järjestelmän aiheuttamat haasteet ohjelmistokehitykselle.

Sisältö: Sulautettujen järjestelmien alkeet
Muistinhallinta
Moniydinohjelmointi

Toteutus: Luennot, harjoitukset ja ryhmätyöskentely

Suoritukset: Harjoitustyö

Kirjallisuus: Opettajan osoittama materiaali

(KTAT052) Visuaalisten efektien ohjelmointi

Effects Programming

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää kuinka shadereita voidaan käyttää visuaalisten efektien luomiseen.

Sisältö: OpenGL shader ohjelmointi ja tekniikat

Toteutus: Luennot, harjoitukset ja ryhmätyöskentely

Suoritukset: Harjoitustyö
Kirjallisuus: Opettajan osoittama materiaali

(KTAT053) Pelimoottoriprojekti I
Engine Project I

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa suunnitella ja toteuttaa yksinkertaisen grafiikkamoottorin.

Edeltävä osaaminen: Reaaliaikaisen grafiikan perusteet

Sisältö: Grafiikkamoottorin vaatimukset
Grafiikkamoottorin arkkitehtuuri
Grafiikkamoottorin toteutus
Grafiikkamoottorin testaus

Toteutus: Harjoitukset

Suoritukset: Harjoitustyö

Kirjallisuus: Opettajan osoittama materiaali

(KTAT054) Matematiikkaa peliohjelmoijille II
Mathematics for Game Programmes II

Laajuus: 5 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa käyttää erilaisia matemaattisia työkaluja reaali maailman mallintamiseen.

Edeltävä osaaminen: Pelien matematiikka I

Sisältö: Differentiaali- ja integralilaskentaa
-Vektori-arvoisten funktioiden differentiaalilaskennan perusteet
-Differentiaaliyhtälöt
-DY:n numeerinen ratkaiseminen: Eulerin menetelmä, Runge-Kutta-menetelmä ja keskipistemenetelmä
-Soveltaminen tietokonegrafiikkaan
Interpolointi ja ekstrapolointi
Analyytisen geometrian käyttö kappaleiden törmäystarkastuksiin

Toteutus: Luennot, harjoitustehtäviä

Suoritukset: Tentti, harjoitustyö

(KTAT055) Fysiikka 2
Physics 2

Laajuus: 5 op Ajoitus: 2. vsk

Edeltävä osaaminen: Fysiikka I ja Matematiikkaa peliohjelmoijille

Sisältö: Massapisteen mekaniikkaa:
- Liikkeyhtälöiden numeerinen ratkaiseminen
- Törmäykset

Jäykän kappaleen mekaniikkaa
 - Translaatio- ja rotaatioliike
 - Liike- ja impulssimäärä
 - Hitaustensori

Toteutus: Luennot, harjoitukset

Suoritukset: Tentti ja harjoitustyö

Kirjallisuus: Opettajan osoittama

(KTAT056) Pelimoottoriprojekti II
 Game Engine Project II

Laajuus: 6 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa suunnitella ja jatkokehittää omaa grafiikkamoottoriaansa.

Edeltävä osaaminen: Pelimoottoriprojekti I

Sisältö: Grafiikkamoottorin ominaisuuksien lisääminen
 3D mallin lataaminen tiedostosta

Toteutus: Harjoitukset

Suoritukset: Harjoitustyö

Kirjallisuus: Opettajan osoittama materiaali

VAIHTOEHTOSET AMMATTIOPINNOT

**TIETOJENKÄSITTELYN SYVENTÄVÄ
 OSAAMINEN 54 op**
 SPECIALISED INFORMATION PROCESSING COMPETENCE

(KTVA0Z) LIIKETOIMINTAOSAAMINEN 12 op
 BUSINESS COMPETENCE

(KTPB003) Sopimus- ja yritysoikeus
 Contract and Corporate Law

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa sopimusoikeuden yleiset periaatteet ja osaa yritystoimintaan liittyvät keskeisimmät sopimustyytit.

Sisältö: Sopimukset ja niiden tekeminen
 Yritysmuodot
 Työsuhde, työaika ja vuosiloma
 Erityinen sopimusoikeus

Toteutus: Verkkokurssi ja monimuoto

Suoritukset: Harjoitukset ja tentti

Kirjallisuus: Suojanen, Ojajärvi, Savolainen, Vainio & Vanhanen, Opi oikeutta 1.

(KTAB003) Johtaminen
Leadership

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2.vsk

Osaamistavoite: Opiskelija tietää johtamisen peruskäsitteitä ja ymmärtää organisaatiossa työskentelevien ihmisten toimintaa. Opiskelija osaa arvioida omaa toimintaansa suhteessa muihin.

Sisältö: Johtajan tehtävät ja roolit
Johtamista ohjaavat teoriat
Yksilö organisaatiossa
Ryhmät ja tiimit organisaatiossa
Organisaatiokulttuuri
Organisaatiorakenteet

Toteutus: Luennot ja harjoitukset

Suoritukset: Harjoitukset ja tentti

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTVA001) Johdon laskenta
Management Accounting

Laajuus: 3 op Ajoitus: 3. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa laatia ja hyväksikäyttää yrityksen johdon päätöksentekoa tukevia laskentatointa, taloutta ja kannattavuutta koskevia laskelmia.

Edeltävä osaaminen: Yritystalous ja -toiminnan suunnittelu

Sisältö: Tuloslaskelman ja taseen rakenne
Kannattavuuslaskenta ja hinnoittelu
Toimintolaskennan perusteet
Investoinnit

Toteutus: Luennot, verkko-opetus ja harjoitukset

Suoritukset: Portfolio

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa.

(KTAV006) IT-svenska
Swedish/ICT-Swedish

Laajuus: 3 op Ajoitus: 3. vsk

Osaamistavoite: Opiskelijalla on hyvä valmius käyttää ruotsin kieltä eri työtehtävissä atk-alan yrityksissä ja seurata alan kehitystä viestintävälineiden kautta.

Edeltävä osaaminen: Svenska i affärslivet

Sisältö: Alan terminologiaa

Ajankohtaista alalta
Liikekirjeenvaihtoa
Markkinointia
Yritysesittely

Toteutus: Pienryhmäopetus
Suoritukset: Jatkuva näyttö, suullinen esitys ja kirjallinen tentti
Kirjallisuus: Opetusmoniste

**(KTVJ1Z) JÄRJESTELMÄN YLLÄPIDON SYVENTÄVÄ
OSAAMINEN 42 op
SPECIALISED SYSTEMS MAINTENANCE COMPETENCE**

(KTAT021) Windows-palvelinympäristö
Windows Server Environment

Laajuus: 6 op Ajoitus: 1. vsk
Osaamistavoite: Opiskelija hallitsee Windows -palvelinkäyttöjärjestelmän asentamisen ja konfiguroinnin. Lisäksi opiskelija kykenee hallinoimaan ja ylläpitämään palvelinympäristöä.
Sisältö: Windows -palvelinversioiden erilaiset asennukset ja konfigurointi. Aktiivihakemiston asennus ja käyttö. Peruspalvelujen hallinnointi.
Toteutus: Luennot ja harjoitukset.
Suoritukset: Tentti ja/tai harjoitustyö.
Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTAT020) Verkkojen jatkokurssi
Networks Continuation Course

Laajuus: 6 op Ajoitus: 1. vsk
Osaamistavoite: Opiskelija tuntee tietoverkkojen suunnittelun lähtökohdat ja verkon ylläpidon keskeiset tehtävät.
Edeltävä osaaminen: Tietoverkkojen perusteet
Sisältö: Liikenne lähiverkossa
Lähiverkkojen arkkitehtuuri
TCP/IP -perusteet
Aliverkotus
Verkkojen välinen liikenne
Kytkeäisen lähiverkon ylläpito
Lähiverkon suunnittelu
Lähiverkon tietoturva
Toteutus: Luennot ja laboratoriotyöt
Suoritukset: Tentti, työselostukset

Kirjallisuus: Hakala M., Vainio M., Tietoverkon rakentaminen sekä opintojaksolla ilmoitettava kirjallisuus

(KTAT026) Palvelinvirtualisointi
Server Virtualization

Laajuus: 6 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää palvelinympäristön virtualisointiratkaisut ja niiden hyödyntämisen organisaatiossa

Edeltävä osaaminen: Virtualisoinnin perusteet

Sisältö: Pilvipalvelut
Palvelinvirtualisointituotteet
Virtuaaliympäristön suunnittelu
Virtuaalipalvelimen rakentaminen ja hallinta
Verkkoliikenne
Virtuaali-infran pääsynhallinta
Resurssien hallinta ja valvonta

Toteutus: Luennot ja laboratoriotyöt

Suoritukset: Tentti ja/tai harjoitustyöt

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTAT025) Skripti-ohjelmointi
Programming with Skripti

Laajuus: 5 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää skriptikielten merkityksen järjestelmän hallinnassa. Opiskelija pystyy ohjelmoimaan tavanomaisia komentoskriptejä Windows ja Linux -ympäristöissä.

Edeltävä osaaminen: Windows, Linux

Sisältö: Skriptit yleisesti
Eri vaihtoehtoja Linux ja Windows -ympäristöissä: esim. PowerShell, bash ja awk

Toteutus: Lähiopetus, ohjattu laboratoriotyöskentely

Suoritukset: Harjoitukset ja tentti

Kirjallisuus: Ilmoitetaan myöhemmin kurssin aikana.

(KTAT022) Linux-palvelinympäristö
Linux Server Environment

Laajuus: 6 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää Linuxin käytön palvelinjärjestelmänä. Opiskelija pystyy asentamaan ja konfiguroimaan Linux-käyttöjärjestelmän palvelinympäristöksi. Opiskelija pystyy suunnittelemaan, asentamaan ja konfiguroimaan yleisimmät palvelinsovellukset.

Sisältö:	Linuxin palvelimen suunnittelu ja asennus Palveluiden käyttöönotto ja määrittely Järjestelmän ylläpito palveluiden näkökulmasta Tietoturva
Toteutus:	Lähiopetusta, ohjattu laboratoriotyöskentely, ryhmätyö
Suoritukset:	Oppimispäiväkirja, projektityö
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTAT040) Työasemavirtualisointi
Desktop Virtualization

Laajuus:	6 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tuntee työasemavirtualisoinnin teknologiat, ratkaisut ja käyttökohteet		
Edeltävä osaaminen:	Virtualisoinnin perusteet		

Sisältö:	Työasemavirtualisoinnin perusteet Sovellusten jakelu Pääsynvalvonta Päätelaitteet Hyödyntäminen ja toimintamalli organisaatiossa
Toteutus:	Luennot ja laboratoriotyöt
Suoritukset:	Tentti ja/tai harjoitustyöt
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTAT047) IT-palvelujen turvaaminen
IT-Services Back-up

Laajuus:	4 op	Ajoitus:	3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija ymmärtää palvelujen käytettävyyden merkityksen ja pystyy suunnittelemaan organisaation varmistus- ja palautusratkaisun.		

Sisältö:	Tiedon elinkaari Tekniset varmistusratkaisut Virtuaaliympäristön varmistaminen Etävarmistaminen Jatkuva varmistaminen Disaster recovery
Toteutus:	Luennot ja laboratoriotyöt
Suoritukset:	Tentti ja/tai harjoitustyö
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTAT019) Langattomat verkot
Wireless Networks

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija ymmärtää langattomien verkkojen merkityksen ja niiden toteuttamistekniikat. Opiskelija pystyy asentamaan ja konfiguroimaan langattomia verkkoja		
Sisältö:	Yleistä langattomasta tiedonsiirrosta Eri verkkoratkaisut WLAN Bluetooth 3G Muut Langattoman verkon liittäminen organisaation lähiverkkoon Langattomien verkkojen tietoturva		
Toteutus:	Lähiopetusta, ohjattua laboratoriotyöskentelyä, ryhmitöitä		
Suoritukset:	Oppimispäiväkirja. Projektityö (asennetaan verkkoratkaisuja)		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa		

(KTVB0Z) PELIALAN MENETELMÄOSAAMINEN 12 op

(KTVB001) Pelikehitysprosessi ja versionhallinta

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija ymmärtää pelikehitysprosessin eri vaiheet ja muutostenhallinnan tarpeellisuuden niissä. Lisäksi opiskelija ymmärtää versionhallinnan periaatteet ja menetelmät ja oppii käyttämään versionhallintaa pelikehitysprojektin eri vaiheissa.		
Sisältö:	Pelikehitysprosessin eri vaiheet Peliprojektien ominaisuuksien ja muutosten hallinta, laadunvalvonta ja käytettävät työkalut prosessin eri vaiheissa. Versionhallinnan tarkoitus ja perusperiaatteet Versionhallintaohjelmistot Projektin versionhallinta ja moduulien versiointi Versioiden muutosten hallinta ja muutoshistorian dokumentointi Tortoise SVN työkalun käyttö Bugzilla työkalun käyttö		
Toteutus:	Luennot, harjoitukset ja pienryhmätyöskentely		
Suoritukset:	Harjoitustyö(t) sekä osoitus versiohallintatyökalujen käyttämisestä omassa peliprojektissa.		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa		

(KTPT006) WWW ja Internet WWW and Internet

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija saa perustiedot Internetistä ja WWW:stä. Opiskelija osaa tehdä ja suunnitella WWW-sivuja, jotka toimivat opiskelijan oman portfolion ylläpito- ja jakopaikkana.		

Sisältö: Internetin ja WWW:n peruskäsitteet ja -palvelut
WWW-sivujen vieminen Internetiin
HTML ja CSS
WWW-sivujen rakenne ja suunnittelu
Tyylimääritykset
WWW-sivujen suunnittelun apuohjelmat

Toteutus: Pienryhmäopetus

Suoritukset: Palautettava harjoitus (kotisivut)

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTAT036) Testaus ja testaussuunnittelu

Testing and Planning Testing

Laajuus: 3 op Ajoitus: 3. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija hallitsee testaukseen liittyvän peruskäsitteistön ja testausprosessit, tuntee testauksen eri vaiheet ja pystyy suunnittelemaan ja raportoimaan testaustapahtuman.

Sisältö: Opiskelijat suorittavat pelitestauksen erikseen annetulle, mahdollisesti tuotantovaiheessa olevalle pelille. Kurssi järjestetään mahdollisuuksien mukaan yhdessä pelialan yrityksen kanssa.
Testauksen peruskäsitteistö, testauksen suunnittelu ja raportointi, testaustekniikat ja automatisointi.

Toteutus: Luennot ja ryhmätyöskentely

Suoritukset: Testausuunnitelman tekeminen ja pelin testaaminen.

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTPV006) Spel svenska

Spel svenska

Laajuus: 3 op Ajoitus: 3. vsk

Osaamistavoite: Opiskelijalla on hyvä valmius käyttää ruotsin kieltä eri työtehtävissä IT-alan ja pelialan yrityksissä. Opiskelija seuraa alan kehitystä viestintävälineiden kautta. Opiskelija omaa valmiuksia tuottaa ja ymmärtää kohdekielellä esitetyn alaan liittyvän viestin.

Edeltävä osaaminen: Svenska i affärslivet

Sisältö: IT-terminologiaa
Ajankohtaista alalta: artikkeleja, uutisia
Tuote-esittely

Toteutus: Pienryhmäopetus

Suoritukset: Jatkuva näyttö, suullinen esitys ja kirjallinen tentti

Kirjallisuus: Opetusmoniste

(KTVS8Z) PELISUUNNITTELUOSAAMINEN 42 op

GAME DESIGN COMPETENCE

(KTVS011) **Käsikirjoittamisen perusteet**

Introduction to Script Writing

Laajuus: 5 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija oppii pelikäsikirjoittamisen periaatteita oman aktiivisen pohtimisen, vertailun ja kirjoittamisen kautta. Opiskelija oppii analysoimaan pelejä pelaajakokemuksen näkökulmasta. Opiskelija oppii purkamaan pelejä toimintasarjoiksi sekä ymmärtää, mitä taustatarina, juoni ja hahmot pelikerronnassa tarkoittavat. Opiskelija oppii havainnoimaan erilaisia pelaajakulttuureita ja osaa ideoida ja työstää pelikäsikirjoituskonseptin sekä hallitsee käsikirjoitusprosessin vaiheet pelituotannossa.

Edeltävä osaaminen: Pelit ja pelituotannon perusteet

Sisältö: Offline-pelien genret ja pelaamisen tavat, verkkopelit ja niiden pelaaminen, elokuvan ja pelin käsikirjoittamisen yhtäläisyydet ja erot, pelikäsikirjoituksen periaatteet ja muoto. Pelaajan toiminnan käsikirjoittaminen. Pelisuunnitteluprosessi.

Toteutus: Luennot, harjoitukset ja ryhmätyöskentely

Suoritukset: Harjoitustyö(t), Projekti/käytännöntyö

Kirjallisuus: Jesse Schell: The Art of Game Design (2008)
Bateman: Game writing: narrative skills for videogames (2007)
Crawford: The Art of Computer Game Design (1982)
Rollings and Adams: Andrew Rollings and Ernest Adams on game design (2003)
Rouse: Game Design, Theory and Practice (2000)
Huhtamo-Kangas (toim.): Mariosofia Elektronisten pelien kulttuuri, (2002)
Opettajan osoittama materiaali.

(KTVS041) **Concept Planning And Art**

Concept Planning And Art

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää pelien konseptisuunnittelun periaatteet ja osaa suunnitella ja tuottaa pelikonseptia kuvaavan dokumentaation.

Sisältö: Narratiivi - juoni, taustat, teema, kohderyhmä ja peli-idea.
Vuorovaikutus ja pelimekaniikka
Alustava konseptikuvitus
Inteaktiosuunnittelu - toiminnot, säännöt, kaavat, pelattavuus, viestintä ja käyttöliittymä.
Alustava kenttäsuunnittelu

Toteutus: Luennot, harjoitukset ja ryhmätyöskentely

Suoritukset: Harjoitustyö(t)

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTVS042) **Rapid prototyping**

Rapid prototyping

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1st yr
Osaamistavoite:	Students will understand the point of prototyping in the different stages of game development.		
Sisältö:	Students will produce a prototype in their own production teams and present it to the other students. The course is extensively integrated in the Concept Planning and Art course contents and schedules.		
Toteutus:	Lectures and small group work		
Suoritukset:	Prototype created in production teams and its documentation (reporting)		
Kirjallisuus:	To be announced		

(KTVS043) Marketing Video Production

Marketing Video Production

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2nd yr
Osaamistavoite:	Students will understand how to create marketing videos to advertise their finished game projects.		
Sisältö:	After Effects interface and tools Working with layers Animating motion graphics Video editing techniques Exporting in different video formats		
Toteutus:	Tutorials and assignments		
Suoritukset:	Assignments		
Kirjallisuus:	To be announced		

(KTVS044) Esituotannon suunnittelu

Pre-production Planning

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija ymmärtää esituotannon merkityksen ja tarkoituksen pelituotannossa. Opiskelija osaa suunnitella (mitoitus, aikataulusuunnitelma ja resursointi) sekä toteuttaa esituotannon tarkoituksenmukaisesti omassa tuotantotiimissä.		
Sisältö:	Esituotannon tarkoitus ja sisältö Prototypointi Markkina- ja kilpailija-analyysi Liiketoiminta- ja rahoitusuunnitelma Riskienhallintasuunnitelma Testausuunnitelma Esituotantosuunnitelman tekeminen		
Toteutus:	Luennot ja ryhmätyöskentely.		
Suoritukset:	Tiimeissä toteutettava, mielellään omaan peliprojektiin liittyvä esituotantosuunnitelma.		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa		

(KTVS016) Skriptaus
Scripting

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija ymmärtää skriptikielien käytön pelikehityksessä sekä hallitsee LUA-kielen perusteet skriptien tekemiseen.		
Sisältö:	Skriptien käyttö pelien kehittämisessä LUA-skriptauskielen perusteet Pelilogiikan ohjelmointi skriptaamalla Peliolioiden välinen viestintä Kajak3D-pelimoottorin käyttö skriptauksessa		
Toteutus:	Luennot, harjoitukset ja pienryhmätyöskentely		
Suoritukset:	Harjoitustyö		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa		

(KTVS015) Level Planning
Level Planning

Laajuus:	6 op	Ajoitus:	2nd yr
Osaamistavoite:	Students will understand the basics of level planning as part of the game environment and will be proficient in planning levels.		
Edeltävä osaaminen:	The Visual Aspect of Games		
Sisältö:	Level design history Level planning principles and process for 2D and 3D games Designing for mobile Level editors Planning, implementing and testing levels		
Toteutus:	Lectures, assignments and group work		
Suoritukset:	Assignment(s)		
Kirjallisuus:	To be announced		

(KTVS045) Art Direction
Art Direction

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	3rd yr
Osaamistavoite:	Students will understand the responsibilities and management techniques of an art director in the games industry.		
Edeltävä osaaminen:	The Visual Aspect Of Games		
Sisältö:	The process and pipeline of art direction in games Management techniques Visual case studies in mobile, PC and console games		
Toteutus:	Lectures and assignments		

Suoritukset: Assignment(s)
Kirjallisuus: To be announced

(KTVS046) Pelituotannon jatkokurssi
Continuation Course in Game Production

Laaajuus: 4 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija hallitsee pelituotannon osa-alueet, pelikehitysprosessin ja siinä ilmenevät roolit ja osaa hallita ja johtaa niitä. Opintojakson keskeisimpänä tavoitteena on tiedostaa tuottajan rooli ja eri tehtävät pelituotannon eri vaiheissa.

Sisältö: Tuottamisen näkökulma pelikehitykseen
Pelituotannon teollistaminen, eli liiketoimintaosaamisen kehittäminen ja toiminnan tehostaminen
Eri toimijoiden rooli ja vaikutus pelituotantoon

Toteutus: Luennot ja pienryhmätyöskentely, verkko-opetus (1 op), TKI -opinnot (2 op)

Suoritukset: Tentti ja tuotantosuunnitelma

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson aikana

(KTVS047) Liiketoimintamallit ja rahoitus peliteollisuudessa
Business Operation Models and Financing in the Game Industry

Laaajuus: 3 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää peliliiketoiminnan ominaispiirteet, liiketoimintamallit sekä rahoitusmahdollisuudet

Sisältö: Peliliiketoiminta ja sen ominaispiirteet
Alustojen vaikutus liiketoimintamalleihin ja ansaintalogiikkaan
Kurssi toteutetaan yhdessä Projektityöskentely -kurssin sisältöön ja aikatauluun liitettynä

Toteutus: Vierailuluennot, luennot ja pienryhmätyöskentely, verkkoluennot ja TKI -opinnot (3 op)

Suoritukset: Tentti ja harjoitustyöt

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson aikana

(KTVS048) Lakiasiat ja IP
Legal Issues and IP

Laaajuus: 3 op Ajoitus: 3. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa sopimusoikeuden yleiset periaatteet ja tuntee yritystoimintaan liittyvät keskeiset sopimustyyppit

Sisältö: Sopimusoikeuden yleiset periaatteet
Sopimuksen syntyminen
Edustus
Atk-oikeus

	Immateriaalioikeuden keskeiset kysymykset
Toteutus:	Verkko-opetus (3 op)
Suoritukset:	Tehtävät ja tentti
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson aikana

(KTVS010) Lokalisointi
Localization

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija ymmärtää pelikulttuurin maantieteelliset eroavaisuudet, tarpeet ja pelituotantoon kohdistuvat vaatimukset.		
Sisältö:	Pelit kulttuuriselta ja yhteiskunnalliselta näkökulmalta Kulttuurin, sosialisointin ja arvojen läsnäolo peleissä Eettiset kysymykset Opiskelijat toteuttavat pienimuotoisen markkina-analyysin ja markkinointisuunnitelman valitulle maantieteelliselle kohdealueelle Kurssi järjestetään yhteistyössä kielten kurssien kanssa		
Toteutus:	Luennot ja pienryhmätyöskentely		
Suoritukset:	Tentti, markkina-analyysi ja markkinointisuunnitelma		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa		

**(KTVL1Z) PELILIIKETOIMINTA- JA
TUOTANTO-OSAAMINEN 42 op**
GAME BUSINESS AND PRODUCTION COMPETENCE

(KTAB003) Johtaminen
Leadership

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2.vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tietää johtamisen peruskäsitteitä ja ymmärtää organisaatiossa työskentelevien ihmisten toimintaa. Opiskelija osaa arvioida omaa toimintaansa suhteessa muihin.		
Sisältö:	Johtajan tehtävät ja roolit Johtamista ohjaavat teoriat Yksilö organisaatiossa Ryhmät ja tiimit organisaatiossa Organisaatiokulttuuri Organisaatorakenteet		
Toteutus:	Luennot ja harjoitukset		
Suoritukset:	Harjoitukset ja tentti		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa		

(KTVL001) Concept Planning And Art

Concept Planning And Art

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija ymmärtää pelien konseptisuunnittelun periaatteet ja osaa suunnitella ja tuottaa pelikonseptia kuvaavan dokumentaation.		
Sisältö:	Narratiivi - juoni, taustat, teema, kohderyhmä ja peli-idea. Vuorovaikutus ja pelimekaniikka Alustava konseptikuvitus Inteaktiosuunnittelu - toiminnot, säännöt, kaavat, pelattavuus, viestintä ja käyttöliittymä. Alustava kenttäsuunnittelu		
Toteutus:	Luennot, harjoitukset ja ryhmätyöskentely		
Suoritukset:	Harjoitustyö(t)		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa		

(KTVL002) Rapid prototyping

Rapid prototyping

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2nd yr
Osaamistavoite:	Students will understand the point of prototyping in the different stages of game development.		
Sisältö:	Students will produce a prototype in their own production teams and present it to the other students. The course is extensively integrated in the Concept Planning and Art course content and schedule.		
Toteutus:	Lectures and small group work		
Suoritukset:	Prototype created in production teams and its documentation (reporting)		
Kirjallisuus:	To be announced		

(KTVL003) Marketing Video Production

Marketing Video Production

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2nd yr
Osaamistavoite:	Students will understand how to create marketing videos to advertise their finished game projects.		
Sisältö:	After Effects interface and tools Working with layers Animating motion graphics Video editing techniques Exporting in different video formats		
Toteutus:	Tutorials and assignments		
Suoritukset:	Assignments		

Kirjallisuus: To be announced

(KTVL004) Esituotannon suunnittelu

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää esituotannon merkityksen ja tarkoituksen pelituotannossa. Opiskelija osaa suunnitella (mitoitus, aikataulut ja resursointi) sekä toteuttaa esituotannon tarkoituksenmukaisesti omassa tuotantotiimissä.

Sisältö: Esituotannon tarkoitus ja sisältö
 Prototypointi
 Markkina- ja kilpailija-analyysi
 Liiketoiminta- ja rahoitussuunnitelma
 Riskienhallintasuunnitelma
 Testausuunnitelma
 Esituotantosuunnitelman tekeminen

Toteutus: Luennot ja ryhmätyöskentely.

Suoritukset: Tiimeissä toteutettava, mielellään omaan peliprojektiin liittyvä esituotantosuunnitelma.

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTVL005) Skriptaus Scripting

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää skriptikielten käytön pelikehityksessä sekä hallitsee LUA-kielen perusteet skriptien tekemiseen.

Sisältö: Skriptien käyttö pelien kehittämisessä
 LUA-skriptauskielen perusteet
 Pelilogiikan ohjelmointi skriptamalla
 Peliolioiden välinen viestintä
 Kajak3D-pelimootorin käyttö skriptauksessa

Toteutus: Luennot, harjoitukset ja pienryhmätyöskentely

Suoritukset: Harjoitustyö

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTVL006) Käsikirjoittamisen perusteet Introduction to Script Writing

Laajuus: 5 op Ajoitus: 1 vsk.

Osaamistavoite: Opiskelija oppii pelikäsikirjoittamisen periaatteita oman aktiivisen pohtimisen, vertailun ja kirjoittamisen kautta. Opiskelija oppii analysoimaan pelejä pelaajakokemuksen näkökulmasta. Opiskelija oppii purkamaan pelejä toimintasarjoiksi sekä ymmärtää, mitä taustatarina, juoni ja hahmot Pelinkerronnassa tarkoittavat. Opiskelija oppii havainnoimaan erilaisia pelaajakulttureita ja osaa ideoida ja työstää pelikäsikirjoituskonseptin sekä hallitsee käsikirjoitusprosessin

vaiheet pelituotannossa.

Edeltävä osaaminen: Pelit ja pelituotannon perusteet

Sisältö: Offline-pelien genret ja pelaamisen tavat, verkkopelit ja niiden pelaaminen, elokuvan ja pelin käsikirjoittamisen yhtäläisyydet ja erot, pelikäsikirjoituksen periaatteet ja muoto, pelaajan toiminnan käsikirjoittaminen. Pelisuunnitteluprosessi.

Toteutus: Luennot, harjoitukset ja ryhmätyöskentely

Suoritukset: Harjoitustyö(t), Projekti / käytännöntyö

Kirjallisuus: Jesse Schell: The Art of Game Design(2008)
Bateman: Game writing: Narrative skills for videogames (2007)
Crawford: The Art of Computer Game Design (1982)

(KTVL007) Pelituotannon jatkokurssi Continuation Course in Game Production

Laajuus: 4 op **Ajoitus:** 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija hallitsee pelituotannon osa-alueet, pelikehitysprosessin ja siinä ilmenevät roolit ja osaa hallita ja johtaa niitä. Opintojakson keskeisimpänä tavoitteena on tiedostaa tuottajan rooli ja eri tehtävät pelituotannon eri vaiheissa.

Sisältö: Tuottamisen näkökulma pelikehitykseen
Pelituotannon teollistaminen, eli liiketoimintaosaamisen kehittäminen ja toiminnan tehostaminen
Eri toimijoiden rooli ja vaikutus pelituotantoon

Toteutus: Luennot ja pienryhmätyöskentely, verkko-opetus (1 op), TKI -opinnot (2 op)

Suoritukset: Tentti ja tuotantosuunnitelma

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson aikana

(KTVL008) Liiketoimintamallit ja rahoitus peliteollisuudessa Business Operation Models and Financing in the Game Industry

Laajuus: 3 op **Ajoitus:** 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää peliliiketoiminnan ominaispiirteet, liiketoimintamallit sekä rahoitusmahdollisuudet

Sisältö: Peliliiketoiminta ja sen ominaispiirteet
Alustojen vaikutus liiketoimintamalleihin ja ansaintalogiikkaan
Kurssi toteutetaan yhdessä Projektityöskentely -kurssin sisältöön ja aikatauluun liitettynä

Toteutus: Vierailuluennot, luennot ja pienryhmätyöskentely, verkkoluennot ja TKI -opinnot (3 op)

Suoritukset: Tentti ja harjoitustyöt

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson aikana

(KTVS004) Lakiasiat ja IP
Legal Issues and IP

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa sopimusoikeuden yleiset periaatteet ja tuntee yritystoimintaan liittyvät keskeiset sopimustyytit		
Sisältö:	Sopimusoikeuden yleiset periaatteet Sopimuksen syntyminen Edustus Atk-oikeus Immateriaalioikeuden keskeiset kysymykset		
Toteutus:	Verkko-opetus (3 op)		
Suoritukset:	Tehtävät ja tentti		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson aikana		

(KTVS034) Lokalisointi
Localization

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija ymmärtää pelikulttuurin maantieteelliset eroavaisuudet, tarpeet ja pelituotantoon kohdistuvat vaatimukset.		
Sisältö:	Pelit kulttuuriselta ja yhteiskunnalliselta näkökulmalta Kulttuurin, sosialisaaion ja arvojen läsnäolo peleissä Eettiset kysymykset Opiskelijat toteuttavat pienimuotoisen markkina-analyysin ja markkinointisuunnitelman valitulle maantieteelliselle kohdealueelle Kurssi järjestetään yhteistyössä kielten kurssien kanssa		
Toteutus:	Luennot ja pienryhmyöskentely		
Suoritukset:	Tentti, markkina-analyysi ja markkinointisuunnitelma		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa		

(KTVS005) Selling and Sales Management
Selling and Sales Management

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2nd yr
Osaamistavoite:	The course develops an understanding of the selling and sales management process from theoretical viewpoints. Students understand the role of sales in marketing. The second aspect of the course deals with sales negotiation situations in the business environment.		
Edeltävä osaaminen:	Introduction to Marketing, Consumer Buyer Behaviour, Intercultural Communication, Strategic Marketing management		
Sisältö:	Sales in marketing Sales environment and settings Sales techniques (KAM, direct marketing)		

Sales management and control
Negotiation skills and strategies
Negotiation process

Toteutus: Lectures, group exercises, role play.

Suoritukset: Attendance, participation in activities, Group presentation and assignment

Kirjallisuus: David Jobber and Geoff Lancaster, Selling and Sales Management, 2009 (8th edition). Prentice Hall, U.K.

(KTVS008) Johdon laskenta
Management Accounting

Laajuus: 3 op Ajoitus: 3. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa laatia ja hyväksikäyttää yrityksen johdon päätöksentekoa tukevia laskentatointa, taloutta ja kannattavuutta koskevia laskelmia.

Edeltävä osaaminen: Yritystalous ja -toiminnan suunnittelu

Sisältö: Tuloslaskelman ja taseen rakenne
Kannattavuuslaskenta ja hinnoittelu
Toimintolaskennan perusteet
Investoinnit

Toteutus: Luennot, verkko-opetus ja harjoitukset

Suoritukset: Portfolio

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTVG1Z) PELIGRAFIikkaOSAAMINEN 42 op
GAME GRAPHICS COMPETENCE

(KTVG001) 2D/3D Character design
2D/3D Character design

Laajuus: 5 op Ajoitus: 1st yr

Osaamistavoite: Students will be proficient with the basic principles of character design and the planning and production of a 3D game character.

Edeltävä osaaminen: The Visual Aspects of Games

Sisältö: 2D Character concept design,
Adding bones, skinning and rigging with basic animation in 3D Studio Max
Exporting the character in MotionBuilder for real-time 3D animation

Toteutus: Lectures, and assignments

Suoritukset: Assignment(s)

Kirjallisuus: To be announced

(KTVG002) Concept Planning And Art

Concept Planning And Art

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija ymmärtää pelien konseptisuunnittelun periaatteet ja osaa suunnitella ja tuottaa pelikonseptia kuvaavan dokumentaation		
Sisältö:	Narratiivi - juoni, taustat, teema, kohderyhmä ja peli-idea. Vuorovaikutus ja pelimekaniikka Alustava konseptikuvitus Inteaktiosuunnittelu - toiminnot, säännöt, kaavat, pelattavuus, viestintä ja käyttöliittymä. Alustava kenttäsuunnittelu		
Toteutus:	Luennot, harjoitukset ja ryhmätyöskentely		
Suoritukset:	Harjoitustyö(t)		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa		

(KTVG003) Rapid prototyping

Rapid prototyping

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2nd yr
Osaamistavoite:	Students will understand the point of prototyping in the different stages of game development.		
Sisältö:	Students will produce a prototype in their own production teams and present it to the other students. The course is extensively integrated in the Concept Planning and Art course content and schedule.		
Toteutus:	Lectures and small group work		
Suoritukset:	Prototype created in production teams and its documentation (reporting)		
Kirjallisuus:	To be announced		

(KTVG004) Marketing Video Production

Marketing Video Production

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2nd yr
Osaamistavoite:	Students will understand how to create marketing videos to advertise their finished game projects.		
Sisältö:	After Effects interface and tools Working with layers Animating motion graphics Video editing techniques Exporting in different video formats		
Toteutus:	Tutorials and assignments		
Suoritukset:	Assignments		

Kirjallisuus: To be announced

(KTVG005) Esituotannon suunnittelu
Pre-production Planning

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää esituotannon merkityksen ja tarkoituksen pelituotannossa. Opiskelija osaa suunnitella (mitoitus, aikataulutus ja resursointi) sekä toteuttaa esituotannon tarkoituksenmukaisesti omassa tuotantotiimissä.

Sisältö: Esituotannon tarkoitus ja sisältö
Prototypointi
Markkina- ja kilpailija-analyysi
Liiketoiminta- ja rahoitussuunnitelma
Riskienhallintasuunnitelma
Testaussuunnitelma
Esituotantosuunnitelman tekeminen

Toteutus: Luennot ja ryhmätyöskentely.

Suoritukset: Tiimeissä toteutettava, mielellään omaan peliprojektiin liittyvä esituotantosuunnitelma.

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTVS040) Skriptaus
Scripting

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää skriptikielten käytön pelikehityksessä sekä hallitsee LUA-kielen perusteet skriptien tekemiseen.

Sisältö: Skriptien käyttö pelien kehittämisessä
LUA-skriptauskielen perusteet
Pelilogiikan ohjelmointi skriptaamalla
Peliolioiden välinen viestintä
Kajak3D-pelimoottorin käyttö skriptauksessa

Toteutus: Luennot, harjoitukset ja pienryhmätyöskentely

Suoritukset: Harjoitustyö

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTVS039) Level Planning
Level Planning

Laajuus: 6 op Ajoitus: 2nd yr

Osaamistavoite: Students will understand the basics of level planning as part of the game environment and will be proficient in planning levels.

Edeltävä osaaminen: The Visual Aspect of Games

Sisältö: Level design history
Level planning principles and process for 2D and 3D games
Designing for mobile
Level editors
Planning, implementing and testing levels

Toteutus: Lectures, assignments and group work

Suoritukset: Assignment(s)

Kirjallisuus: To be announced

(KTVG006) Art Direction

Art Direction

Laaajuus: 3 op Ajoitus: 3rd yr

Osaamistavoite: Students will understand the responsibilities and management techniques of an art director in the games industry.

Edeltävä osaaminen: The Visual Aspect Of Games

Sisältö: The process and pipeline of art direction in games
Management techniques
Case studies in mobile, PC and console games

Toteutus: Lectures and assignments

Suoritukset: Assignment(s)

Kirjallisuus: To be announced

(KTVG007) Animation

Animation

Laaajuus: 4 op Ajoitus: 2nd yr

Osaamistavoite: Students will understand the basic principles of animation and be proficient in animating game objects and characters.

Edeltävä osaaminen: 2D/3D Character design

Sisältö: Overview of 2D and 3D animation
Animation principles of timing, spacing, weight and anticipation
Creating 2D animation in Photoshop
Using 3Ds Max to create walk, run and hit animations
Basic understanding of Character Studio and MotionBuilder

Toteutus: Lectures, tutorials and assignments

Suoritukset: Assignment(s)

Kirjallisuus: To be announced

(KTVG008) Texturing And Graphics I

Texturing And Graphics I

Laaajuus:	3 op	Ajoitus:	2nd yr
Osaamistavoite:	Students will understand and be proficient in the basic principles of creating 2D graphics and textures for 3D models.		
Edeltävä osaaminen:	The Visual Aspect of Games and 2D/3D Character design		
Sisältö:	Techniques for creating high and low resolution hand painted and photographic textures UVW mapping in 3Ds Max How to create bump, specular and normal maps 2D painting techniques and creating tiles in Photoshop		
Toteutus:	Lectures and assignments		
Suoritukset:	Assignment(s)		
Kirjallisuus:	To be announced		

(KTVG009) Texturing And Graphics II

Texturing And Graphics II

Laaajuus:	3 op	Ajoitus:	2nd yr
Osaamistavoite:	Students will understand the basic process of digital sculpting.		
Edeltävä osaaminen:	The Visual Aspect of Games and 2D/3D Character design		
Sisältö:	Introduction to Mudbox Digital Sculpting Creating Normal Maps with Mudbox Modelling and texturing an environment		
Toteutus:	Lectures and assignments		
Suoritukset:	Assignment(s)		
Kirjallisuus:	To be announced		

(KTVG010) Advanced 2d Techniques

Advanced 2d Techniques

Laaajuus:	3 op	Ajoitus:	3rd yr
Osaamistavoite:	Students will learn all the different digital techniques for painting concept art.		
Edeltävä osaaminen:	The Visual Aspect Of Games		
Sisältö:	Students will learn methods and techniques for designing characters, creatures, vehicles, interiors and exteriors		
Toteutus:	Lectures and tutorials		
Suoritukset:	Assignments		
Kirjallisuus:	To be announced		

(KTVO1Z) PELIOHJELMOINTIOSAAMINEN 42 op **GAME PROGRAMMING COMPETENCE**

(KTVO001) C++ -ohjelmointi

Programming C++

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija hallitsee C++:n perusteet ja osaa hyödyntää valmiita luokkakirjastoja

Edeltävä osaaminen: Ohjelmoinnin perusteet Olio-ohjelmoinnin perusteet

Sisältö: Perusteet, tietotyypit, luokat, dynaaminen muistinhallinta, STL

Toteutus: Luennot ja harjoitukset

Suoritukset: Tentti ja harjoitustyö

Kirjallisuus: Opettajan osoittama materiaali

(KTVO002) Fysiikka 1

Physics 1

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija saa koulutusalan muissa opintojaksoissa tarvittavat fysiikan osaamiseen liittyvät valmiudet

Sisältö: Fysiikan suure- ja yksikköjärjestelmä
Liikeoppi, liikevoimaoppi
Työ, teho ja energia
Impulssi ja liikemäärä

Toteutus: Luennot ja harjoitukset

Suoritukset: Välikokeet

Kirjallisuus: Inkinen, P., Tuohi, J., Momentti 1, Insinöörifysiikka

(KTVO003) C++ -jatkokurssi

Programming in C++, Advanced Course

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa suunnitella ja toteuttaa pelejä C++-kielellä

Edeltävä osaaminen: C++ ohjelmointi

Sisältö: Kapselointi, koostaminen, ylikuormittaminen, mallit, poikkeukset

Toteutus: Monimuoto-opetus: luennot, ohjatut- ja itsenäiset harjoitukset.

Suoritukset: Luennot ja harjoitukset

Kirjallisuus: Opettajan osoittama materiaali

(KTVS023) Peliohjelmointi I

Game Programming I

Laajuus: 5 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa suunnitella, laatia, testata ja dokumentoida 2D tai 3D pelin C++-ohjelmointikielellä Kajak3D-pelimoottoria käyttäen.

Edeltävä osaaminen: C++

Sisältö: Pelisovelluksen toimintaperiaatteet
Kajak3D-pelimoottorin peruskäyttö
Asettien lataus
Pelimekaniikan ohjelmointi
Valaistuksen käytön periaatteet

Toteutus: Luennot, harjoitukset ja harjoitustyö

Suoritukset: Harjoitustyö

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTVS024) Mobiilipelien ohjelmointi

Programming Mobile Games

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää mobiililaitteiden vaatimukset ja rajoitukset sekä peleille että peligrafiikalle ja opiskelija tuntee mobiilialustojen eroavaisuudet ja koodin siirrettävyyden vaatimukset. Opiskelija osaa suunnitella, laatia ja testata yksinkertaisen mobiilipelin.

Edeltävä osaaminen: Peliohjelmointi I

Sisältö: Mobiililaitteiden vaatimukset ja rajoitukset peleille ja peligrafiikalle
Mobiilialustojen eroavaisuudet ja koodin siirrettävyys
Mobiilipelin suunnittelu ja toteuttaminen
Kajak3D pelimoottorin käyttö mobiilipelien kehittämisessä

Toteutus: Luennot, harjoitukset ja harjoitustyö

Suoritukset: Harjoitustyö

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTVS025) Matematiikkaa peliohjelmoijille

Mathematics for Game Programmers

Laajuus: 5 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija hallitsee trigonometrian, vektori- ja matriisilaskennan sekä 3D-grafiikassa tarvittavan geometrian perusteet ja soveltamisen.

Edeltävä osaaminen: Pelien matematiikan ja fysiikan perusteet ja C++-jatkokurssi

Sisältö: Analyyttinen geometria + trigonometria
Vektorit

Matriisit
Lineaarikuvaukset
Kompleksiluvut
Kvaterniot

Toteutus: Luennot, harjoitukset ja pienryhmätyöskentely

Suoritukset: Tentti ja harjoitustyö

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTVO004) Tietorakenteet ja algoritmit

Data Structures and Algorithms

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää valmiiden algoritmien hyödyntämisen merkityksen ja osaa soveltaa yleisimpiä algoritmeja.

Edeltävä osaaminen: C++-ohjelmointi

Sisältö: Valmiiden algoritmien soveltamisen perusteet Yleisimpiä algoritmeja: -Lajittelu
-Pinot, jonot ja listat -Puurakenteet Algoritmien vaativuusluokkien merkitys,
arviointi ja mittaaminen

Toteutus: Luennot ja ohjatut sekä itsenäiset harjoitukset.

Suoritukset: Tentti ja harjoitustyö

Kirjallisuus: Sovitaan opintojakson alussa.

(KTVS027) Peliohjelmointi II

Game Programming II

Laajuus: 5 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää eri pelityyppien arkkitehtuurin vaatimukset ja osaa käyttää erilaisia suunnittelumalleja ja tietorakenteita pelikehityksessä. Lisäksi opiskelija ymmärtää näkyvyyslaskennan ja eri tarkkuustasojen käytön periaatteet.

Edeltävä osaaminen: Peliohjelmointi I

Sisältö: Eri pelityyppien vaatimukset peliarkkitehtuuriin
3D pelin toimintaperiaatteet
3D asettien lataus
3D pelien pelimekaniikat
Game Design Patterns
Pelien tietorakenteet
Näkyvyyslaskenta
Tarkkuustaso (Level of Detail)

Toteutus: Luennot, harjoitukset ja pienryhmätyöskentely

Suoritukset: Harjoitustyö

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTWT052) Pelien tekoäly
Artificial Intelligence in Games

Laajuus: 5 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää tekoälyn toimintaperiaatteet ja tuntee vaatimukset erilaisten pelien tekoälylle. Opiskelija osaa tehdä tilakone- ja reitinhakualgoritmeja.

Edeltävä osaaminen: Peli ohjelmointi I

Sisältö: Vaatimukset pelien tekoälylle
Eri pelityyppien tekoälyt
Tilan hahmottaminen ja äärelliset tilakoneet
Reitinhakualgoritmit
Neuroverkot
Peliagenttien suunnittelu ja toiminnallisuus
Päätöksentekoarkkitehtuurit

Toteutus: Luennot, harjoitukset ja pienryhmätyöskentely

Suoritukset: Harjoitustyö

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTVS030) Verkkopelien ohjelmointi
Web Game Programming

Laajuus: 3 op Ajoitus: 3. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää verkkopelien tyypit ja ominaispiirteet sekä osaa kehittää yksinkertaisen monen pelaajan verkkopelin.

Edeltävä osaaminen: Peli ohjelmointi I ja Peli ohjelmointi II

Sisältö: Verkkopelien eri tyypit
Verkkoarkkitehtuurit, protokollat ja tiedonsiirto
Verkkopelien kommunikointi
Tilan synkronointi ja ennustaminen
Toiminnallisten erikoistilanteiden hallinta
Verkkopelien tietoturvaongelmat
Huijausten ja hyökkäysten estäminen

Toteutus: Luennot, harjoitukset ja ryhmätyöskentely

Suoritukset: Harjoitustyö: verkkopeliominaisuuksien lisääminen peliprojektiin

Kirjallisuus: Opettajan osoittama materiaali

(KTVO005) Animaatio-ohjelmointi
Animation Programming

Laajuus: 4 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää 2D- ja 3D-objektien animoinnin periaatteet ja osaa ladata ja käyttää animoituja objekteja sekä partikkeliefektejä pelikehityksessä.

Edeltävä osaaminen: Peli ohjelmointi I

Sisältö: 2D- ja 3D-objektien animoinnin periaatteet
Ajoitus ja kamera-ajo
Luurankomallit ja kinematiikka
Animoidun objektin lataaminen ja käyttö
Partikkeliefektit
Fysiikkapohjaiset animaatiot

Suoritukset: Harjoitustyö

(KTVM1Z) PELIMOOTTORIOHJELMOINTIOSAAMINEN 42 op

(KTVM001) C++ -ohjelmointi Programming C++

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija hallitsee C++:n perusteet ja osaa hyödyntää valmiita luokkakirjastoja

Edeltävä osaaminen: Ohjelmoinnin perusteet Olio-ohjelmoinnin perusteet

Sisältö: Perusteet, tietotyypit, luokat, dynaaminen muistinhallinta, STL

Toteutus: Luennot ja harjoitukset

Suoritukset: Tentti ja harjoitustyö

Kirjallisuus: Opettajan osoittama materiaali

(KTVM002) Fysiikka 1 Physics 1

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija saa koulutusalan muissa opintojaksoissa tarvittavat fysiikan osaamiseen liittyvät valmiudet

Sisältö: Fysiikan suure- ja yksikköjärjestelmä
Liikeoppi, liikevoimaoppi
Työ, teho ja energia
Impulssi ja liikemäärä

Toteutus: Luennot ja harjoitukset

Suoritukset: Välikokeet

Kirjallisuus: Inkinen, P., Tuohi, J., Momentti 1, Insinöörifysiikka

(KTVM003) C++ -jatkokurssi Programming in C++, Advanced Course

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa suunnitella ja toteuttaa pelejä C++-kielellä

Edeltävä osaaminen: C++ ohjelmointi

Sisältö:	Kapselointi, koostaminen, ylikuormittaminen, mallit, poikkeukset
Toteutus:	Luennot ja harjoitukset
Suoritukset:	Tentti ja harjoitustyö
Kirjallisuus:	Opettajan osoittama materiaali

(KTVM006) Peliohjelmointi I
Programming I

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa suunnitella, laatia, testata ja dokumentoida 2D tai 3D pelin C++-ohjelmointikielellä Kajak3D-pelimoottoria käyttäen.		
Edeltävä osaaminen:	C++		

Sisältö:	Pelisovelluksen toimintaperiaatteet Kajak3D-pelimoottorin peruskäyttö Asettien lataus Pelimekaniikan ohjelmointi Valaistuksen käytön periaatteet
Toteutus:	Luennot, harjoitukset ja harjoitustyö
Suoritukset:	Harjoitustyö
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTVM007) Mobiilipelien ohjelmointi
Programming Mobile Games

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija ymmärtää mobiililaitteiden vaatimukset ja rajoitukset sekä peleille että peligrafiikalle ja opiskelija tuntee mobiilialustojen eroavaisuudet ja koodin siirrettävyyden vaatimukset. Opiskelija osaa suunnitella, laatia ja testata yksinkertaisen mobiilipelin.		
Edeltävä osaaminen:	Peliohjelmointi I		

Sisältö:	Mobiililaitteiden vaatimukset ja rajoitukset peleille ja peligrafiikalle Mobiilialustojen eroavaisuudet ja koodin siirrettävyys Mobiilipelin suunnittelu ja toteuttaminen Kajak3D pelimoottorin käyttö mobiilipelien kehittämisessä
Toteutus:	Luennot, harjoitukset ja harjoitustyö
Suoritukset:	Harjoitustyö
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTVM008) Matematiikkaa peliohjelmoijille
Mathematics for Game Programmers

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija hallitsee trigonometrian, vektorit- ja matriisilaskennan sekä 3D-grafiikassa tarvittavan geometrian perusteet ja soveltamisen.		

Edeltävä osaaminen: Pelien matematiikan ja fysiikan perusteet ja C++-jatkokurssi

Sisältö:	Analyyttinen geometria + trigonometria Vektorit Matriisit Lineaarikuvaukset Kompleksiluvut Kvaterniot
----------	--

Toteutus: Luennot, harjoitustehtävät

Suoritukset: Tentti, palautettavat harjoitustyöt

(KTVM004) Tietorakenteet ja algoritmit Data Structures and Algorithms

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. vsk
----------	------	----------	--------

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää valmiiden algoritmien hyödyntämisen merkityksen ja osaa soveltaa yleisimpiä algoritmeja.

Edeltävä osaaminen: C++-ohjelmointi

Sisältö:	Valmiiden algoritmien soveltamisen perusteet Yleisimpiä algoritmeja: -Lajittelu -Pinot, jonot ja listat -Puurakenteet Algoritmien vaativuusluokkien merkitys, arviointi ja mittaaminen
----------	---

Toteutus: Luennot, harjoitustehtävät

Suoritukset: Tentti, harjoitustyö

(KTVM009) Peliohjelmointi II Programming II

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	2. vsk
----------	------	----------	--------

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää eri pelityyppien arkkitehtuurin vaatimukset ja osaa käyttää erilaisia suunnittelumalleja ja tietorakenteita pelikehityksessä. Lisäksi opiskelija ymmärtää näkyvyyslaskennan ja eri tarkkuustasojen käytön periaatteet.

Edeltävä osaaminen: Peliohjelmointi I

Sisältö:	Eri pelityyppien vaatimukset peliarkkitehtuuriin 3D pelin toimintaperiaatteet 3D asettien lataus 3D pelien pelimekaniikat Game Design Patterns Pelin tietorakenteet Näkyvyyslaskenta Tarkkuustaso (Level of Detail)
----------	--

Toteutus: Luennot, harjoitukset ja pienryhmätyöskentely

Suoritukset: Harjoitustyö
Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTVM010) Pelien tekoäly
Artificial Intelligence in Games

Laajuus: 5 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää tekoälyn toimintaperiaatteet ja tuntee vaatimukset erilaisten pelien tekoälylle. Opiskelija osaa tehdä tilakone- ja reitinhakualgoritmeja.

Edeltävä osaaminen: Peliohjelmointi I

Sisältö: Peliagenttien suunnittelu ja toiminnallisuus
Päätöksentekoarkkitehtuurit

Toteutus: Luennot, harjoitukset ja pienryhmätyöskentely

Suoritukset: Harjoitustyö

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTVM011) Verkkopelien ohjelmointi
Programming Network Games

Laajuus: 3 op Ajoitus: 3. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää verkkopelien tyypit ja ominaispiirteet sekä osaa kehittää yksinkertaisen monen pelaajan verkkopelin.

Edeltävä osaaminen: Peliohjelmointi I ja Peliohjelmointi II

Sisältö: Verkkopelien eri tyypit
Verkkoarkkitehtuurit, protokollat ja tiedonsiirto
Verkkopelien kommunikointi
Tilan synkronointi ja ennustaminen
Toiminnallisten erikoistilanteiden hallinta
Verkkopelien tietoturvaongelmat
Huijausten ja hyökkäysten estäminen

Toteutus: Luennot, harjoitukset ja ryhmätyöskentely

Suoritukset: Harjoitustyö: verkkopeliominaisuuksien lisääminen peliprojektiin

Kirjallisuus: Opettajan osoittama materiaali

(KTVM005) Animaatio-ohjelmointi
Animation Programming

Laajuus: 4 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää 2D- ja 3D-objektien animoinnin periaatteet ja osaa ladata ja käyttää animoituja objekteja sekä partikkeliefektejä pelikehityksessä.

Edeltävä osaaminen: Peliohjelmointi I

Sisältö:	2D- ja 3D-objektien animoinnin periaatteet Ajoitus ja kamera-ajo Luurankomallit ja kinematiikka Animoidun objektin lataaminen ja käyttö Partikkeliefektit Fysiikkapohjaiset animaatiot
Toteutus:	Luennot, harjoitukset ja pienryhmätyöskentely
Suoritukset:	Harjoitustyö

(VAPAAZ) VAPAASTI VALITTAVAT OPINNOT 15 op **FREE-CHOICE STUDIES**

Opiskelija valitsee vapaasti vähintään 15 op opintoja joko omalta alaltaan, oman ammattikorkeakoulun toiselta alalta, muusta ammattikorkeakoulusta tai tiedekorkeakoulusta. Opiskelijan tavoitteena on laaja-alainen osaaminen.

(KTWT069) Advanced Studies in 3D Modelling Advanced Studies in 3D Modelling

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	2nd yr
Osaamistavoite:	To deepen students' knowledge of and skills in 3D modelling.		
Edeltävä osaaminen:	The Visual Aspect Of Games, 2D/3D Character design		
Sisältö:	Low and high poly modelling techniques for characters and objects Optimising 3d objects Creating and optimising low resolution textures Exporting 3d models and testing in game Optimising UVW texture maps Introduction to the Unity game engine Advanced lighting techniques Class assignments given relevant to students' game projects		
Toteutus:	Tutorials and assignments		
Suoritukset:	Assignment(s)		
Kirjallisuus:	To be announced		

(KTWT061) Art Foundation Skills Art Foundation Skills

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1st yr
Osaamistavoite:	To understand the basic principles of drawing.		
Sisältö:	Life drawing techniques Understanding light and shade Negative space Perspective Contour drawing Composition		

	Colour theory
Toteutus:	Lectures and drawing
Suoritukset:	assignment(s)
Kirjallisuus:	To be announced

(KTWT070) Build up Your English
English/Build up Your English

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija kehittää ja vahvistaa aiemmissa opinnoissa hankkimaansa englannin kielen suullista ja kirjallista taitoa siten, että hän selviytyy ammattikorkeakoulussa ammattialansa pakollisista englannin kielen opinnoista. Tavoitteena on myös kehittää kielenopiskelun opiskeluvalmiuksia.		

Edeltävä osaaminen: Lähtötasotesti

Sisältö:	Kielen perusrakenteet ja sanasto Suullisen ja kirjallisen kielitaidon sekä puheen ja tekstin ymmärtämisen aktivointi.		
Toteutus:	Kontaktiopetus		
Suoritukset:	Aktiivinen osallistuminen, harjoitukset		
Kirjallisuus:	Oppikirja ja/tai opetusmoniste		

(KTWT071) Bygg Upp Din Svenska
Swedish/Bygg Upp Din Svenska

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija kehittää ja vahvistaa aiemmissa opinnoissa hankkimaansa ruotsin kielen taitoa siten, että hän selviytyy ammattikorkeakoulussa alansa pakollisista ruotsin opinnoista. Tavoitteena on myös kehittää kielenopiskelun opiskeluvalmiuksia.		

Edeltävä osaaminen: Lähtötasotesti

Sisältö:	Kielen perusrakenteet ja sanasto Suullisen ja kirjallisen kielitaidon sekä puheen ja tekstin ymmärtämisen aktivointi		
Toteutus:	Ohjatut harjoitukset		
Suoritukset:	Aktiivinen osallistuminen (100%), tentti		
Kirjallisuus:	Opetusmoniste		

(KTWT033) Imagine Cup
Imagine Cup

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelijoista muodostuvat tiimit osallistuvat Microsoftin Imagine Cup -kilpailuun kurssin aikana toteutettavalla tehtävällä.		

Sisältö:	Opiskelijat muodostavat tiimejä, jotka toteuttavat pelin joko XNA:lla tai Silverlightilla tai osallistuvat IT Challenge -sarjaan, joka on suunnattu järjestelmän ylläpitäjille. Pelisarjassa kurssi sisältää XNA Game Studio tai Silverlight -ohjelmiston käytön, 2D-grafiikan tekemisen perusteet ja pelin tekemisen tiimityönä. IT Challenge -sarjassa kurssilla rakennetaan järjestelmiä Microsoftin tuotteilla.
Toteutus:	Luennot ja pienryhmätyöskentely
Suoritukset:	Kilpailuun lähetetty peli tai muu ratkaisu sekä dokumentaatio
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTWT082) Introduction to Serious Games

Introduction to Serious Games

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2.-3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija hahmottaa pelien ja pelillisten elementtien käyttökohteita myös reaali maailman tapahtumiin liittyen.		
Sisältö:	Opiskelijat analysoivat maailmalla toteuttuja "serious gaming" -ratkaisuja. Opiskelijoiden muodostamat ryhmät laativat ehdotuksen, pelien ja pelillisten elementtien hyödyntämisestä reaali maailmassa. Lisätty todellisuus tai pelit osana jokapäiväistä elämää.		
Toteutus:	Seminaarit ja pienryhmäopetus, verkko-opetus (1 op), TKI -opinnot (2 op)		
Suoritukset:	Idea dokumentti ja sen esittäminen, osallistuminen seminaarityöskentelyyn aktiivisena ja kriittisenä kuulijana		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson aikana		

(KTWT083) Johdatus pilviteknologioihin

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija saa käsityksen siitä, mitä pilviteknologiat ovat ja mitä niillä tarkoitetaan. Opiskelija osaa listata erilaisia pilvipalveluita. Opiskelija tutustuu kaupallisiin pilvipalveluihin ja osaa käyttää niistä jotain.		
Sisältö:	- Pilvipalvelujen terminologia - Pilvipalvelujen teknologiaratkaisut - Esimerkkejä kaupallisista pilvipalveluista - Pilvipalveluiden käyttäminen		
Toteutus:	Harjoitukset ja luennot		
Suoritukset:	Oppimispäiväkirja		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa		

(KTWT062) Kaupallisen pelisovelluksen kehittäminen I

Laajuus:	10 op	Ajoitus:	kesäkurssi
Osaamistavoite:	Opiskelijat toteuttavat tuotantotiimeissä yleisölle suunnatun pelidemon		

Sisältö:	Aiemmin hyväksytyn projektisuunnitelman mukaisen demopelin tekeminen, osallistuminen saman vuoden Assembly -tapahtumaan
Toteutus:	Pienryhmätyöskentely, TKI -opinnot (10 op)
Suoritukset:	Demopeli, osallistuminen pelikilpailuun, projektin dokumentointi
Kirjallisuus:	Assembly -tapahtuman nettisivut, ilmoitetaan opintojakson aikana

(KTWT063) Kaupallisen pelisovelluksen kehittäminen II

Laajuus:	10 op	Ajoitus:	kesäkurssi
Osaamistavoite:	Opiskelijat toteuttavat tuotantotiimeissä yleisölle suunnatun pelidemon tai valmiin pelin		
Edeltävä osaaminen:	Kaupallisen pelisovelluksen kehittäminen I		
Sisältö:	Aiemmin hyväksytyn projektisuunnitelman mukaisen demopelin tai pelin tekeminen, valmiin tuotteen saattaminen yleisön saataville		
Toteutus:	Pienryhmätyöskentely, TKI -opinnot (10 op)		
Suoritukset:	Demopeli, pelin siirtäminen jakelukanavaan, projektin dokumentointi		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson aikana		

(KTWT064) LUA:n perusteet

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2.-4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija ymmärtää skriptikielten käytön pelikehityksessä sekä hallitsee LUA-kielen perusteet skriptien tekemiseen.		
Edeltävä osaaminen:	C++		
Sisältö:	Skriptien käyttö pelien kehittämisessä LUA-skriptauskielen perusteet LUA:n integrointi C++ kieleen. Pelilogiikan ohjelmointi skriptaamalla Peliolioiden välinen viestintä Kajak3D-pelimoottorin käyttö skriptauksessa		
Toteutus:	Luennot, harjoitukset ja pienryhmätyöskentely		
Suoritukset:	Harjoitustyö		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa		

(KTWT065) Mac OS X ja OS X serverin perusteet

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2.-4.vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija oppii Mac OS X käyttöjärjestelmän perustoiminnallisuuden ja käytön. Opiskelija osaa konfiguroida Mac OS X käyttöjärjestelmän asetuksia, sekä erotella ominaisuuksien välisiä eroja muihin käyttöjärjestelmiin. Lisäksi opiskelija oppii		

Mac OS X Serverin palveluiden käynnistämisen ja käyttöeron Mac OS X käyttöjärjestelmään. UNIX käyttöjärjestelmän perusteiden hallitseminen.

Sisältö: - Mac OS X: käyttö
- Mac OS X Serverin käyttö ja konfigurointi
- Mac OS X:n asetukset, tietoturva ja päivittäminen

Toteutus: Harjoitukset ja luennot

Suoritukset: Oppimispäiväkirja

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTWT085) Mediatuotanto

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. - 4. vsk

Osaamistavoite: Kurssilla tutustutaan ääni- ja videotyövälineisiin. opiskelija osaa käyttää koulun äänistudiota ja hallitsee videoeditoinnin.

Sisältö: Äänityövälineet
Äänistudion käyttö ja äänen editointi
Videotyövälineet ja videoeditointi
Harjoitukset

Toteutus: Luennot, Harjoitukset

Suoritukset: Tuntiharjoitukset, Laajempi harjoitustyö

Kirjallisuus: Ilmoitetaan kurssin alussa

(KTWT036) Opintomatka Study Trip

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2.-4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija tutustuu tietotekniikan käytännön järjestelmäpalveluratkaisuihin erilaisissa organisaatioissa ja mahdollisiin tulevaisuuden suuntaviivoihin alan messuilla.

Sisältö: Opintomatkan suunnittelu ja yhteyksien luonti.
Opintomatkan suoritus.
Matkaraportin laatiminen.

Toteutus: Alustusluennot.

Suoritukset: Osallistuminen. Kirjallinen raportti. Opiskelijalla on kustannuksissa omavastuu.

(KTWT066) Pelimoottori- ja 3D-grafiikkaohjelmointi

Laajuus: 5 op Ajoitus: 2. - 3. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää yksinkertaisen 2D/3D-pelimoottorin rakenteen ja osaa ottaa huomioon ne haasteet joihin pelimoottorisuunnittelussa joudutaan varautumaan. Opiskelija osaa toteuttaa yksinkertaisen pelimoottorin.

Edeltävä osaaminen: Peliohjelmointi I Peliohjelmointi II

Sisältö:	Pelimoottorin arkkitehtuuri 3D-grafiikkaobjektien rakenne 3D-objektien piirtäminen näytölle 3D-Spritet ja 3D-tekstit 3D-grafiikan piirron nopeuttaminen
Toteutus:	Luennot, harjoitukset ja pienryhmätyöskentely
Suoritukset:	kotitehtävät ja harjoitustyö
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTWT023) PHP-ohjelmoinnin perusteet
Introduction to PHP Programming

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. - 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa asentaa PHP:n palvelimelle, hallitsee PHP:n perussyntaksin ja tuntee tyypillisimmät kirjastofunktiot. Opiskelija pystyy toteuttamaan PHP:n avulla palvelinpuolen sovelluksia, esim. luomaan dynaamisia sivuja.		
Edeltävä osaaminen:	HTML:n perusteet		

Sisältö:	PHP:n asentaminen PHP-kielen perusteet Muuttujat ja ohjausrakenteet Käyttäjän määrittämien funktioiden sekä kirjastofunktioiden käyttö Olioiden ja luokkien käyttö
Toteutus:	Pienryhmäopetus
Suoritukset:	Osallistuminen luentoihin ja harjoituksiin, tuntityöt ja palautettava harjoitustyö
Kirjallisuus:	Rami Heinisuo - Ilkka Rauta: PHP ja MySQL Tietokantapohjaiset verkkopalvelut Rantala Ari, PHP - Web-ohjelmoinnin peruskirja Rantala Ari, Web-ohjelmointi

(KTWT067) Peliäännet ja äänistudiotyöskentely

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	2. - 4.vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tuntee äänen ja äänilaitteistojen keskeisen teorian. Opiskelija osaa käyttää äänityövälineitä ja hallitsee äänitysstudion käytön. Osaa suunnitella ja tuottaa äänitys- ja peliääniprojekteja.		
Sisältö:	Äänen erityisominaisuuksia ja teorioita Äänityövälineet - ohjelmistot ja laitteistot Äänistudion käyttö Harjoitustyöt Äänitys- ja peliääniprojektit		
Toteutus:	Luennot, harjoitukset, pienryhmätyöt		
Suoritukset:	Tuntiharjoitukset, laajempi harjoitustyö		
Kirjallisuus:	Opetusmonisteet		

(KTWT084) Qt-ohjelmointi

Qt

Laajuus: 5 op Ajoitus: Kesäkurssi

Osaamistavoite: Opiskelija hallitsee Qt-ohjelmoinnin perusteet ja osaa kehittää ohjelmistoja Qt-ohjelmointityökalujen avulla.

Edeltävä osaaminen: Olio-ohjelmoinnin perusteet

Sisältö: Johdanto Qt:hen
Qt:n oliomalli ja signal/slot mekanismi
Widgetit ja layoutit
Datatyypit, kokoelmat ja tiedostot
Kustomoidut widgetit ja piirtäminen
Graphics View
Qt Quick
Model View Framework
Kustomoidut mallit
Verkkoyhteydet ja web-integraatio
Harjoitukset

Toteutus: Luennot, ohjatut harjoitukset ja erillinen harjoitustyö.

Suoritukset: Harjoitustyö

Kirjallisuus: Qt In Education Course Material
Blanchette, J., Summerfield M., C++ GUI Programming with Qt 4

(KTWT086) Teknologia lähtöiset liiketoimintamahdollisuudet

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2.-4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija tutustuu erilaisiin teknologioihin, joita voidaan hyödyntää pelien ja pelillisten ratkaisujen kehittämisessä. Opiskelija oppii tarkastelemaan peliteknologioihin perustuvia tai niitä hyödyntäviä liiketoimintamalleja.

Sisältö: Tutustuminen case -tapausten avulla erilaisiin peliteknologioita hyödyntäviin liiketoimintamalleihin, teknologia lähtöisen liikeidean valinta, markkinointimenetelmien ja ansaintalogiikoiden analysointi

Toteutus: Pienryhmäopetus, verkko-opetus, TKI -opinnot (3 op)

Suoritukset: Liikeidean esittely ja analyysi tulosten esittely

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson aikana

(KTWT068) Tietokantaohjelmointi

Laajuus: 5 op Ajoitus: 2.- 4. vuosikurssi

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää relaatiotietokannan käsittelykieltä, ja osaa suunnitella, toteuttaa ja dokumentoida tietokantapohjaisia sovelluksia.

Edeltävä osaaminen: Ohjelmoinnin hallinta sekä tietokantojen perusteiden hallinta

Sisältö: SQL -kieli

Relaatiomalli ja suunnittelu
Tietokantarajapinnat ja ohjelmointi

Toteutus: Luennot, harjoitukset, harjoitustyö ja pienryhmätyöskentely
Suoritukset: Oppimispäiväkirja, palautettavat harjoitukset ja harjoitustyö
Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTWT080) Tietokoneenkäyttäjän tietoturva

Laajuus: 2 op Ajoitus: 2. - 4. vsk
Osaamistavoite: Kurssilla tutustutaan tavallista tietokoneen käyttäjää uhkaaviin tietoturvauhkiin ja käytännön menetelmiin suojautua niiltä.
Sisältö: Yleiset tietoturvauhkat
Sähköisen asioinnin riskit
Internetin ja sosiaalisen median riskit
Toimenpiteitä ja turvautumismenetelmiä
Harjoituksia
Toteutus: Luennot, harjoitukset
Suoritukset: Tentti/ harjoitustyöt
Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KTWT046) Virtualisointiprojekti Virtualization Project

Laajuus: 6 op Ajoitus: 3. vsk
Osaamistavoite: Opiskelija pystyy suunnittelemaan, toteuttamaan ja testaamaan laajan virtualisointiympäristön
Edeltävä osaaminen: Virtualisoinnin perusteet Palvelinvirtualisointi Työasemavirtualisointi
Sisältö: Virtualisointiympäristön suunnittelu,
Virtualisointiympäristön toteutus,
Virtualisointiympäristön ylläpidon suunnittelu
Kokonaisuuden testaaminen ja dokumentointi
Toteutus: Ohjatut laboratoriotyöt ja itsenäinen työskentely
Suoritukset: Projektin toteuttaminen ja raportointi
Kirjallisuus: Tuotteeseen liittyvät dokumentit

(KTOO1Z) OPINNÄYTETYÖ 15 op THESIS

(KTOO001) Opinnäytetyö Thesis

Laajuus: 15 op Ajoitus: 3.- 4. vsk

Osaamistavoite: Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää ja osoittaa opiskelijan valmiuksia soveltaa tietojaan ja taitojaan ammattiopintoihin liittyvässä käytännön asiantuntijatehtävässä. Opinnäytetyö voi olla referaattitutkielma tai käytännön tietojenkäsittelytyö, joka sisältää myös teoreettisen viitekehityksen. Opinnäytteen tulee palvella työelämää ja opiskelijan asiantuntijuuden kehittymistä.

Edeltävä osaaminen: Tutkimustoiminnan ja asiakirjoittamisen perusteet

Sisältö: Opinnäytteen aloitusseminaari (harjoittelun aikana)
Oman aiheen hyväksyttäminen ja aiheanalyysi
Opinnäytetyösuunnitelma
Opinnäytetyö
Seminaarit ja opponointi
Kypsyysnäyte (etukäteen ilmoitettuna ajankohtina)

Kirjallisuus: Hirsjärvi, P., Remes, P., Sajavaara, P., Tutki ja kirjoita

(KTHH1Z) HARJOITTELU 30 op **PRACTICAL TRAINING**

(KTHH001) Harjoittelu Practical Training

Laajuus: 30 op Ajoitus: 3. vsk

Osaamistavoite: Harjoittelun tavoitteena on, että opiskelija perehtyy ohjatusti oman erikoistumisalansa keskeisiin työtehtäviin joko kotimaassa tai ulkomailla alaan liittyvässä työympäristössä. Tavoitteena on, että opiskelija osaa soveltaa teoriassa opittuja tietoja ja taitoja käytäntöön sekä kehittää valmiuksia itsenäiseen työskentelyyn.

Edeltävä osaaminen: Vähintään 90 op suoritettuja opintoja

Sisältö: Harjoitteluinfot ennen harjoittelua ja palauteseminaari harjoittelun jälkeen
800 työtunnin (noin 5 kuukauden) harjoittelu, joka suoritetaan yhtäjaksoisesti.
Harjoitteluraportti ja -tehtävät

Laaja-alainen liiketoimintaosaamisen: Tradenomi tunnistaa liiketalouden ja toimintaympäristön eri osa-alueiden vaikutukset toisiinsa sekä omaksuu yrittäjyyden ja yrittäjämäisen tavan toimia. Hän ymmärtää yritystoiminnan kannattavuuden merkityksen ja osaa toimia tuloksellisesti. Hän ymmärtää yksilön merkityksen työyhteisössään. Hän ymmärtää viestinnän merkityksen ja luo aktiivisesti vuorovaikutussuhteita – myös kansainvälisessä liiketoimintaympäristössä.

Liiketalouden syventävä osaamisen: Tradenomi omaa oman pääaineensa mukaisen osaamisalueen syvällisen tuntemuksen (markkinointi tai taloushallinto ja juridiikka).

Liiketalouden menetelmäosaamisen: Tradenomi hallitsee syvällisen osaamisen tiedonhankinnassa ja sen omaksumisessa tarvittavan tutkimus- ja kehittämistoiminnan perusteet. Hän osaa soveltaa talousmatematiikkaa ja tilastollisia menetelmiä hyödyntäen tietotekniikkaa. Hän omaa riittävät taidot tutkimus- ja kehittämismenetelmien soveltamisessa.

Liiketalouden soveltava osaamisen: Tradenomi osaa soveltaa liiketalouden teorioita ja kykenee luovaan ongelmanratkaisuun. Hän osaa soveltaa liiketalouden uusinta tietoa työyhteisössään. Hän osaa kehittää liiketoimintaprosesseja ja soveltaa laatuajattelua.

Liiketoiminnan havainnoijana tradenomiopiskelija

- ymmärtää liike-elämän toimintatavat
- hallitsee liike-elämän peruskäsitteet

Liiketoiminnan oppijana tradenomiopiskelija

- tuntee keskeiset pääaineen tietosisällöt
- osaa keskeiset oman pääaineen työmenetelmät
- kehittyy tiedonhakijana ja tiimien jäsenenä

Tiedon soveltajana tradenomiopiskelija

- soveltaa oppimaansa käytäntöön
- harjaantuu asiantuntijuuteen pääaineensa mukaisesti
- harjaantuu tutkimus- ja kehittämisosaajaksi

Liiketoiminnan kehittäjänä tradenomiopiskelija

- osaa suunnitella yritystoiminnan aloittamisen
- osaa soveltaa uusinta tietoa yhteisöjen kehittämiseen

PERUSOPINNOT	59 op
Yritystoimintaosaaminen	22 op
Toimintaympäristöosaaminen	8 op
Menetelmäosaaminen	20 op
Viestintäosaaminen	9 op
PAKOLLISET AMMATTIOPINNOT	48 op
Laaja-alainen liiketoimintaosaaminen	24 op
Viestinnän syventävä osaaminen	13 op
Liiketalouden menetelmäosaaminen	11 op
VAIHTOEHTOISET AMMATTIOPINNOT	43 op
Opiskelija valitsee suuntautumisvaihtoehdon: Markkinointi tai Taloushallinto ja juridiikka	
HARJOITTELU	30 op
5 kk:n mittainen harjoittelu kotimaassa tai ulkomailla	
VAPAASTI VALITTAVAT OPINNOT	15 op
OPINNÄYTETYÖ JA SEMINAARI	15 op

TALOUSHALLINTO JA JURIDIikka

Taloushallinnon ja juridiikan opinnoissa painottuvat laskentatoimen ja juridiikan keskeiset ammattisisällöt: kirjanpito, johdon laskenta, verotus, tilintarkastus ja Suomen oikeusjärjestyksen tuntemus sekä yksityisoikeuden että julkisoikeuden osalta. Opiskelija saa valmiudet toimia vaativissa ja monipuolisissa talouden suunnittelu-, ohjaus- ja analysointitehtävissä, henkilöstöhallinnossa sekä sisäisen tarkastuksen ja tilintarkastuksen tehtävissä. Opiskelija voi suorittaa muun muassa HTM-tutkintovaatimuksen edellyttämiä opintoja.

Opiskelija saa valmiudet etsiä oikeudellisiin ongelmiin sovellettavat oikeusohjeet sekä valmiudet soveltaa niitä työtehtävien edellyttämässä päätöksenteossa. Vapaasti valittavien opintojen, harjoittelun ja opinnäytetyön kautta opiskelija voi syventää juridiikan tuntemustaan ja työskennellä oikeushallintoyksiköiden (tuomioistuimien, syyttäjien, ulosotto, oikeusapu, maistraatti), verohallinnon, pankkien, vakuutusyhtiöiden ja yritysten oikeudellista asiantuntemusta edellyttävissä tehtävissä.

MARKKINOINTI

Markkinoinnin opinnoissa opiskelija syventää osaamistaan asiakassuuntaisen markkinointiajattelun, viestinnän, mainonnan, myynnin, markkinoinnin suunnittelun, tki -projektitehtävien ja johtamisen osa-alueilla. Markkinoinnin ammattilainen ymmärtää kannattavan yritystoiminnan merkityksen, osaa hyödyntää tietotekniikkaa laajasti ja hallitsee vaativatkin asiakaspalvelu- ja viestintätilanteet.

Opiskelija saa valmiudet toimia erilaisissa myynnin ja asiakaspalvelun tehtävissä. Työtehtävät voivat liittyä markkinoinnin suunnitteluun, toteutukseen ja seurantaan, mainontaan, pr- ja suhdetoimintaan, messuihin, tiedottamiseen tai ulkomaankaupan tehtäviin. Tulevaisuuden työympäristöinä voivat olla hyvin monenlaiset työtehtävät niin palveluyrityksissä (kaupan ala, matkailuyritykset, pankit, vakuutusyhtiöt, jne.) kuin teollisuuden parissa tai julkisyhteisöissä.

LIIKETALouden KOULUTUSOHJELMA 210 OP

LIIKETALouden KOULUTUSOHJELMAN RAKENNE

PERUSOPINNOT 59 OP

	Yritystoimintaosaaminen	22 op
KLPB011	Yritystalouden perusteet	4 op
KLPB006	Laskentatoimen perusteet	5 op
KLPB008	Sopimus- ja kauppaoikeus	4 op
KLPB009	Rahoituksen perusteet	3 op
KLPB004	Asiakassuuntainen markkinointi	6 op
	Toimintaympäristöosaaminen	8 op
KLPT003	Kansantaloustieteen perusteet	5 op
KLPT002	Aluetalouden perusteet	3 op
	Menetelmäosaaminen	20 op
KLPM007	Tietojenkäsittelyn perusteet	4 op
KLPM008	Sähköinen viestintä	3 op
KLPM003	Talousmatematiikka	5 op
KLPM006	Tekstinkäsittely ja toimistotyö	5 op
KLPM005	Oppijana ammattikorkeakoulussa	3 op
	Viestintäosaaminen	9 op
KLPV001	Liikeviestintä	3 op
KLPV004	Svenska i affärslivet 1	3 op
KLPV003	Basics of Business English	3 op

PAKOLLISET AMMATTIOPINNOT 48 op

	Laaja-alainen liiketoimintaosaaminen	24 op
KLAB012	Service Marketing	4 op
KLAB002	Johdon laskentatoimi	5 op
KLAB008	Palkkahallinto	3 op
KLAB004	Tuotannon ja logistiikan perusteet	3 op
KLAB005	Johtaminen	3 op
KLAB006	Markkinaoikeus	3 op
KLAB013	Yritystoiminnan suunnittelu	3 op
	Viestinnän syventävä osaaminen	13 op
KLAV001	Kokous- ja neuvottelutaito	3 op
XXXXXX	Englanti (opintojakso pääaineen mukaan)	3 op
KLAV009	Business Communication Skills	4 op
XXXXXX	Svenska i affärslivet 2 (sisältö pääaineen mukaan)	3 op
	Liiketalouden menetelmäosaaminen	11 op
KLAB010	T&K 1 Kehittämistoiminnan perusteet	3 op
KLAM003	Asiakirjoittaminen	3 op
KLAM006	T&K 2 Tutkimus- ja kehittämistoiminta	5 op

LIIKETALouden SYVENTÄVÄ OSAAMINEN

VAIHTOEHTOiset AMMATTIOPINNOT 43 OP

Opiskelija valitsee toisen kahdesta vaihtoehdosta.

	Taloushallinto ja juridiikka	43 op
KLVTJO1	Yhtiö ja yhteisöoikeus	5 op
KLVTJO2	Julkisoikeus	3 op
KLVTJO3	Prosessioikeus	4 op
KLVTJO4	Työ- ja virkamiesoikeus	3 op
KLVTJO5	Henkilöverotus	3 op
KLVTJO6	Kirjanpidon jatkokurssi	4 op
KLVTJO7	Yritysverotuksen ja tilinpäätöksen suunnittelu	5 op
KLVTJO8	Tilintarkastus	4 op
KLVTJO9	Arvonlisäverotus	3 op
KLVTJ10	Tilinpäätösanalyysi	3 op
KLVTJ14	T&K 3 Business Projects	6 op
	Markkinointi	43 op
KLMMM01	Tuote-, hinta- ja saatavuuspäätökset	5 op
KVLMM02	Neuvotteleva myynti ja myynnin edistäminen	5 op
KLMMM03	Mainonta	4 op
KLMMM04	Markkinointitutkimus	3 op
KLMMM05	Focusryhmätutkimus	3 op
KLMMM06	Visuaalinen suunnittelu ja painotekniikka	5 op
KLMMM07	Markkinoinnin suunnittelu	4 op
KLMMM08	Strateginen markkinoinnin johtaminen	4 op
KLMMM09	Digitaalinen markkinointi	4 op
KLMMM12	T&K 3 Business Projects	6 op

VAPAASTI VALITTAVAT OPINNOT 15 OP

HARJOITTELU 30 OP

OPINNÄYTETYÖ 15 OP

LIIKETALouden KOULUTUSOHJELMAN OPINTOJAKSO- Kuvaukset

PERUSOPINNOT

(KLPB2Z) YRITYSTOIMINTAOSAAMINEN 22 op **BUSINESS COMPETENCE**

(KLPB011) Yritystalouden perusteet Introduction to Business Economics

Laajuus:	4 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija hallitsee yritystoiminnan peruskäsitteet ja ymmärtää, kuinka yritys toimii. Opiskelija ymmärtää yrittäjyyden merkityksen.		
Sisältö:	Yrittäjyys ja yritystoiminnan perusmalli Yrityksen toimintaprosessi ja toimintaympäristö Yrityksen kannattavuus ja toiminnan seuranta Yrittäjyysshaastattelu		
Toteutus:	Luennot, harjoitukset. Opinnnot suoritetaan osittain TKI-opintoina.		
Suoritukset:	Harjoitukset ja tentti		
Kirjallisuus:	Kinkki, Isokangas, Yrityksen perustoiminnot, Basic Business Operations		

(KLPB006) Laskentatoimen perusteet Introduction to Accounting

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tuntee laskentatoimen merkityksen osana yritystoimintaa. Opiskelija osaa kirjanpidon ja tilinpäätöksen laatimisen peruseriaatteen. Tämän lisäksi hän osaa arvioida yrityksen taloudellista tilannetta tuloslaskelman ja taseen perusteella sekä ymmärtää tilinpäätöksen merkityksen yritysverotuksen pohjana.		
Sisältö:	Laskentatoimi yrityksen osa-alueena Kahdenkertainen kirjanpito Tilinpäätöksen rakenne Atk-kirjanpito Arvonlisäverotuksen ja yritysverotuksen perusteita Johdatus tilinpäätösanalyysiin ja johdon laskentaan		
Toteutus:	Luennot ja harjoitukset. Opinnnot suoritetaan osittain TKI-opintoina.		
Suoritukset:	Tentti ja harjoitukset		
Kirjallisuus:	Jormakka R. - Koivusalo K. - Lappalainen J. - Niskanen M., Laskentatoimi		

(KLPB010) Sopimus- ja kauppaoikeus Contract and Law

Laajuus:	4 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa sopimusoikeuden yleiset periaatteet ja hallitsee yritystoimintaan liittyvät keskeisimmät sopimustyytit		
Sisältö:	Yleinen sopimusoikeus -sopimusoikeuden yleiset opit -sopimuksen syntyminen -edustus Erityinen sopimusoikeus - sopimustyytit		
Toteutus:	Verkko-opinnot ja monimuoto. Opinnot suoritetaan osittain TKI-opintoina.		
Suoritukset:	tehtävät ja tentti		
Kirjallisuus:	Suojanen, Ojajärvi, Savolainen, Vanhanen. Opi oikeutta 1 ja 2. tai Kattunen, Koivunen, Laasanen, Sippel. Uitto ja Valtonen. Juridiikan perusteet		

(KLPB009) Rahoituksen perusteet
Introduction to Financing

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija perehtyy pk-yrityksen rahoitukseen. Hän osaa kuvata rahoitusrakenteen, selvittää rahoitusvaihtoehdot ja osaa valmistautua rahoitusneuvotteluihin. Opiskelija osaa nimetä rahoitusmarkkinoiden palvelut ja laatia yrityksen rahoitussuunnitelman.		
Sisältö:	Pk-yrityksen rahoitus ja kannattavuus Yrityksen rahoitusongelmat Yrityksen rahoitussuunnitelmat Rahoitusmarkkinat ja -palvelut		
Toteutus:	Luennot sisältäen asiantuntijaluentoja. Opinnot suoritetaan osittain TKI-opintoina.		
Suoritukset:	Tentti ja harjoitustehtävät		
Kirjallisuus:	Leppiniemi J., Rahoitus Luentomoniste		

(KLPB004) Asiakassuuntainen markkinointi
Customer Oriented Marketing

Laajuus:	6 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija saa yleiskuvan asiakaskeskeisen markkinoinnin käsitteistä, sisällöstä ja toteutuksesta. Hänen tietonsa, taitonsa, asenteensa ja valmiutensa eri organisaatioiden asiakaspalveluun paranevat.		
Sisältö:	Markkinoinnin peruskäsitteet Markkinointiajattelun kehittyminen Markkinoinnin toimintaympäristöt Segmentointi Ostokäyttäytymisen perusteet Markkinoinnin kilpailukeinojen yleiskuvaus Asiakassuuntaisen markkinoinnin toteutus Asiakaspalvelun tuottamisen osatekijät ja perusedellytykset		

	Palvelun laatu ja turvallisuus
Toteutus:	Luennot ja pienryhmäopetus.
Suoritukset:	Tentti ja harjoitustyöt. Opinnot suoritetaan osittain TKI-opintoina.
Kirjallisuus:	Bergström, Leppänen: Yrityksen asiakasmarkkinointi Edita 2009 Ylikoski,Järvinen & Rosti: Hyvä asiakaspalvelu 2006 Kannisto & Kannisto: Asiakaspalvelu. Tiedettä, taikuutta vai talonpoikaisjärkeä? Gummerus 2008

(KLPT2Z) TOIMINTAYMPÄRISTÖOSAAMINEN 8 op **OPERATIONAL ENVIRONMENT COMPETENCE**

Opiskelija ymmärtää liiketoimintaympäristön ja organisaatioiden toiminnan vuorovaikutuksen. Hän osaa analysoida liiketalouden yhteiskunnallis-taloudellisia yhteyksiä. Hän tietää kansainvälistymiskehityksen vaikutukset ja mahdollisuudet.

(KLPT003) Kansantaloustieteen perusteet **Introduction to Economics**

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tietää kansantaloustieteen peruskäsitteiden sisällön. Hän ymmärtää mikro- ja makrotalouden syy-seuraussuhteita. Hän osaa hankkia taloustieteellistä, ajankohtaista tietoa ja laatia tutkielmaesseen.		
Sisältö:	Kansantaloustieteen peruskäsitteet Mikrotalouden mallit Makrotalouden mallit Talouspolitiikka		
Toteutus:	Luennot, itsenäinen opiskelu		
Suoritukset:	Tentti, essee		
Kirjallisuus:	Miettinen, Linnosmaa, Kannisto: Toimiva talous		

(KLPT002) Aluetalouden perusteet **Finnish Economic Geography**

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tuntee aluetalouden keskeiset käsitteet ja talousalueiden kehittymiseen vaikuttavat tekijät.		
Sisältö:	Aluetalouden rakenteiden perusteet Maapallo toimintaympäristönä Väestötieteelliset tekijät ja niiden vaikutukset talouteen Eurooppa talousalueena ja EU:n kehitys Suomen tuotantoedellytykset ja -rakenne Energiamuodot ja -kysymykset taloudellisessa päätöksenteossa		
Toteutus:	Luennot ja pienryhmäopetus. Opinnot suoritetaan osittain TKI-opintoina.		
Suoritukset:	Tentti ja harjoitustyöt		

Kirjallisuus: Opettajan osoittama materiaali

(KLPM4Z) MENETELMÄOSAAMINEN 20 op METHODOLOGICAL COMPETENCE

(KLPM007) Tietojenkäsittelyn perusteet Introduction to Data Processing

Laajuus: 4 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa käyttää turvallisesti mikrotietokonetta ja osaa hyödyntää tietoliikenteen antamia mahdollisuuksia. Opiskelija hallitsee esitysgrafiikan ja taulukkolaskennan keskeisimmät toiminnot ja osaa käyttää niitä työtehtävissään.

Sisältö: Internet ja sähköposti
Windows-ympäristössä toimiminen
Esitysgrafiikkaohjelmiston käyttö
Taulukkolaskennan keskeisimmät toiminnot

Toteutus: Pienryhmäopetus. Opinnnot suoritetaan osaksi TKI-opintoina

Suoritukset: Tentti ja palautettavat tehtävät

Kirjallisuus: Opetusmonisteet

(KLPM008) Sähköinen viestintä Electronic Communication

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa soveltaa keskeisiä sähköisen viestinnän välineitä. Opiskelija ymmärtää sähköisen viestinnän merkityksen ja tulevaisuusnäkymät yleisesti oman toimialansa kannalta sekä pystyy analysoimaan sähköisen viestinnän välineiden käyttömahdollisuuksia työn ja organisaation kehittämisen näkökulmasta.

Edeltävä osaaminen: Tietokoneen ja tavallisimpien toimisto-ohjelmien sekä sähköpostin ja Internetin käytön perustaidot.

Sisältö: Verkko viestinnän välineenä
Vuorovaikutteisen median välineet organisaation toiminnassa
Web-toimintojen soveltaminen eri tarkoituksissa
Viestinnän seurannan menetelmät ja työkalut
Sähköisen viestinnän tietoturvan ja netin käytön ohjeistuksen kehittäminen

Toteutus: Luennot sekä itsenäinen työskentely ja ryhmätyöskentely verkkoympäristössä. Opinnnot suoritetaan osittain TKI-opintoina.

Suoritukset: Harjoitustyö, tentti ja ryhmätyöskentely verkko-ympäristössä.

Kirjallisuus: Verkkomateriaalit.
Leino A.2010. Dialogin aika. Markkinoinnin ja viestinnän digitaaliset mahdollisuudet.

(KLPM003) Talousmatematiikka Business Mathematics

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija hallitsee talouselämässä tarvittavat matematiikan perustaidot sekä osaa käyttää ja soveltaa niitä.		
Edeltävä osaaminen:	Lähtötasotesti		
Sisältö:	Matematiikan perusasioiden kertaaminen ja matemaattisten valmiuksien luominen Kate ja arvonnalisävero Indeksit Valuutat Korkolasku sovelluksineen Koronkorkolasku sovelluksineen Jaksolliset suoritukset sovelluksineen Luotot Talouselämän funktiot (käyttöä, optimointia)		
Toteutus:	Luennot ja harjoitukset		
Suoritukset:	Tentit ja harjoitukset		
Kirjallisuus:	Karjalainen, L., Optimi -matematiikkaa talouselämän ammattilaisille, 2005		

(KLPM006) Tekstinkäsittely ja toimistotyö

Word Processing and Office Skills

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa kymmensormijärjestelmän, tekstinkäsittelyn keskeiset ominaisuudet, asiakirjatyöskentelyn ja liikekirjeiden perusteet. Opiskelija osaa käyttää toimistolaskinta ja tuntee taloushallinnon ohjelmiston keskeiset ominaisuudet.		
Sisältö:	Näppäimistöharjoitukset Tekstinkäsittelyn keskeiset ominaisuudet Esseeharjoitustöiden asettelut Asiakirjatyöskentelyn perusteet ja kaupankäynnin perusliikekirjeet Toimistolaskimen käyttöharjoitukset Case-harjoitus taloushallinnon atk-sovelluksesta		
Toteutus:	Pienryhmäopetus. Opinnot suoritetaan osittain TKI-opintoina.		
Suoritukset:	Tentit, harjoitustyöt, etätehtävät		
Kirjallisuus:	Schroderus H., Kärkkäinen H., Tehoa tekstinkäsittelyyn Opintomonisteet		

(KLPM005) Oppijana ammattikorkeakoulussa

Personal Development Programme

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1.- 4. vuosikurssi
Osaamistavoite:	Opiskelija perehtyy ammattikorkeakouluun ja valitsemaansa alaan sekä osaa hyödyntää opiskelijapalveluja. Hän osaa suunnitella opintojaan, arvioida oppimistaan ja osaa seurata omaa ammatillista kehittymistään. Hän tietää projektitoiminnan peruskäsitteet.		
Sisältö:	Opiskelu ammattikorkeakoulussa, opiskelutaidot ja oppimisympäristöt Opiskelijapalvelut		

Ryhmäytyminen
Projektityön peruskäsitteet
Opintojen suunnittelu
Asiantuntijuuteen kehittyminen
Työelämään siirtyminen

Toteutus: Luennot, pienryhmätyöskentely, verkko-opetus, suunnittelu- ja kehityskeskustelut

Suoritukset: Osallistuminen ja annettujen tehtävien suorittaminen

Kirjallisuus: Opinto-opas, sähköinen materiaali, Oppimisen työkalupakki

(KLPV4Z) VIESTINTÄOSAAMINEN 9 op **COMMUNICATION COMPETENCE**

Opiskelija osaa kuunnella toisia ja esittää asioita suullisesti ja kirjallisesti. Hän osaa toimia liiketalouden tyypillisissä viestintä- ja vuorovaikutustilanteissa. Opiskelija kehittää alansa työtehtävissä tarvittavaa kielitaitoa.

(KLPV001) Liikeviestintä Finnish/Business Communication Skills

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija tietää viestinnän perusteet, pystyy ilmaisemaan itseään selkeästi ja tavoitteellisesti puhe- ja kirjain liike-elämän ja hallinnon erilaisissa viestintätilanteissa.

Edeltävä osaaminen: Tekstinkäsittely

Sisältö: Suullinen ja kirjallinen viestintä:
Puhe-esityksen rakenne ja toteutus
Asiapuheet, äänenkäyttö, sanaton viestintä
Hyvän asiakirjan ominaisuudet
Ongelmatilanteiden liikekirjeet
Hallintoviestintä: todistus, raportti, referaatti ja paikanhakuasiakirjat

Toteutus: Lähiopetuksen pienryhmät

Suoritukset: Kirjallisuudentti, osallistuminen pienryhmätyöskentelyyn, suulliset ja kirjalliset harjoitukset ja tehtävät

Kirjallisuus: Kansanen, Puheviestinnän perusteet
Kylänpää & Piirainen, Liike-elämän kirjallinen viestintä

(KLPV004) Svenska i affärslivet 1 Swedish/Business Swedish 1

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ylläpitää ja kehittää aikaisemmin saavuttamaansa kielitaitoa sekä parantaa valmiuttaan käyttää ruotsin kieltä päivittäisissä talouselämän työtehtävissä.

Edeltävä osaaminen: Lähtötasotesti

Sisältö: Kieliopin kertaus

Työpaikan puhetilanteita
Koulutus, opintojen rakenne ja sisältö
Yritysesittely
Työpaikan hakeminen

Toteutus: Pienryhmäopetus

Suoritukset: Jatkuva näyttö, suullinen esitys, kirjalliset etätehtävät ja tentti

Kirjallisuus: Jaana Tolkki ja Merja Öhman: Perspektiv på affärssvenska. WSOY

(KLPV003) Basics of Business English
English/Introduction to Business English

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija hallitsee liike-englannin perusteet ja ymmärtää kulttuurienvälisen kieli- ja ihmissuhdetaitojen merkityksen.

Edeltävä osaaminen: Lähtötasotesti

Sisältö: Kieliopin kertaus
Kaupallinen koulutus
Ammattikielen keskeinen sanasto
Kansainvälistyminen ja kulttuurien kohtaaminen työelämässä
Työpaikan haku
Yritysesittely

Toteutus: Pienryhmäopetus

Suoritukset: Jatkuva näyttö, suullinen esitys, kirjalliset tehtävät ja kirjallinen tentti

Kirjallisuus: Niskanen-Vetter-Urbom:
Business Express

PAKOLLISET AMMATTIOPINNOT

**(KLAB2Z) LAAJA-ALAINEN LIIKETOIMINTA-
OSAAMINEN 24 op**

(KLAB012) Service Marketing
Service Marketing

Laajuus: 4 op Ajoitus: 2nd yr

Osaamistavoite: To provide students with a comprehensive view of services marketing. Participants will gain a thorough understanding of the distinctive characteristics of services, whilst understanding the importance of services marketing in today's international business environment.

Sisältö: The service product
The service encounter
Services buying behaviour
Service positioning and targeting Service quality
Making services accessible to consumers The pricing of services

Promoting services
Managing capacity
Service scapes

Toteutus: Lectures, case studies, group discussion

Suoritukset: Group presentation, home exam and research assignment (1Cr specifically for Finnish program students).

Kirjallisuus: To be announced in course plan.

(KLAB002) Johdon laskentatoimi
Management Accounting

Laajuus: 5 op Ajoitus: 2.vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa laatia ja hyväksikäyttää yrityksen johdon päätöksentekoa tukevia laskentatoimia, taloutta ja kannattavuutta koskevia laskelmia.

Sisältö: Toiminnan suunnittelu
Kannattavuuden seuranta
Kustannuslaskenta
Investointilaskelmat
Toimintolaskennan perusteet

Toteutus: Luennot, verkko-opetus ja harjoitukset

Suoritukset: Tentti ja harjoitukset

Kirjallisuus: Jormakka, R. , Koivusalo, K., Lappalainen, J., Niskanen, M.
Laskentatoimi

(KLAB008) Palkkahallinto
Payroll Administration

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa laskea palkkoja manuaalisesti ja atk-sovelluksen avulla.

Sisältö: Palkkausperusteet ja palkan muodostuminen, ylityöt, luontoisedut, kustannusten korvaukset, vuosiloma-asiat, työnantajasuoritukset, palkkalaskentaohjelma

Toteutus: Pienryhmäopetus. Opinnnot suoritetaan osittain TKI-opintoina.

Suoritukset: Tentit, harjoitustyöt, etätehtävä

Kirjallisuus: Eskola, A., Palkka - Työsuhteen ja palkanlaskennan perusteet
Opintomonisteen

(KLAB004) Tuotannon ja logistiikan perusteet
Introduction to Production and Logistics

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää logistiset prosessit. Hän osaa laskea keskeisiä tunnuslukuja. Hän ymmärtää, miten logistiikan tehokkuuteen voidaan vaikuttaa.

Sisältö:	Tuotannollisen toiminnan peruskäsitteet Logistiikan peruskäsitteet Varastointi Kuljetukset ja toimitustapalausekkeet Tunnusluvut Logistiikan suunnittelu ja kehittäminen
Toteutus:	Monimuoto-opetus. Opinnot suoritetaan osittain TKI-opintoina.
Suoritukset:	Tentti ja harjoitukset tai verkko-opinnot
Kirjallisuus:	Luentomoniste Sakki J., Tilaus-toimitusketjun hallinta (2001) Karrus K., Logistiikka

(KLAB005) Johtaminen
Leadership

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2.- 3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tietää johtamisen peruskäsitteet ja ymmärtää organisaatiossa työskentelevien ihmisten toimintaa. Opiskelija osaa arvioida omaa toimintaansa suhteessa muihin.		
Sisältö:	Johtajan tehtävät ja roolit Johtamista ohjaavat teoriat Yksilö organisaatiossa Ryhmät ja tiimit organisaatiossa Organisaatiokulttuuri Organisaatorakenteet		
Toteutus:	Luennot ja harjoitukset		
Suoritukset:	Harjoitukset ja tentti		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan etenemissuunnitelmassa		

(KLAB006) Markkinaoikeus
Marketing Law

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2.- 3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa kuluttajansuojaa koskevan markkinointisääntelyn ja yrittäjänsuojaa koskevan kilpailumenettelyn sekä kielletyt kilpailunrajoitukset.		
Sisältö:	Kuluttajansuoja Yrittäjänsuoja Kilpailun rajoitukset Viranomaiset		
Toteutus:	Verkko-opinnot		
Suoritukset:	Verkkoharjoitukset		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan etenemissuunnitelmassa		

(KLAB013) Yritystoiminnan suunnittelu

Business Planning

Laajuus: 3 op Ajoitus: 3.-4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa laatia yrityksen liiketoimintasuunnitelman.

Edeltävä osaaminen: Perusopinnot

Sisältö: Yrityksen strateginen suunnitteluprosessi
Toiminta-ajatus, arvot ja visio
Liikeideat ja liikeidean täsmentäminen
Analyysit
Laskelmat
Liiketoimintasuunnitelma

Toteutus: Monimuoto- tai verkko-opinnot

Suoritukset: Liiketoimintasuunnitelman laatiminen Opinnot suoritetaan osittain TKI-opintoina

(KLAV2Z) VIESTINNÄN SYVENTÄVÄ OSAAMINEN 13 op **ADVANCED COMMUNICATION COMPETENCE**

Opiskelija ymmärtää viestinnän merkityksen ja osaa luoda aktiivisesti vuorovaikutussuhteita. Hän ymmärtää kulttuurieroja. Opiskelija hyödyntää alansa kansainvälisiä tietolähteitä. Hän syventää osaamistaan toimia liiketalouden viestintä- ja vuorovaikutustilanteissa.

(KLAV001) Kokous- ja neuvottelutaito

Finnish/Meeting and Negotiation Skills

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija tuntee kokous- ja neuvottelukäytännöt sekä osaa toimia kokouksen ja neuvottelun eri tehtävissä.

Sisältö: Ryhmäviestinnän eri muodot
Kokouksen ja neuvottelun tekniikkaa
Vaikuttaminen, perustelu ja päätöksenteko
Asiakirjat

Toteutus: Luennot, pienryhmätyöskentely, vierailut

Suoritukset: Kokousasiakirjojen kirjoittaminen, näytekokous, neuvottekluharjoitukset, portfolio

Kirjallisuus: Heiska, Kontio, Majapuro, Valtonen: Korkeakouluopiskelijan kokoustaito
Jattu-Wahlström, Kallio: Neuvottelutaito
Kylänpää: Viestintätilanteet
Repo-Nuutinen: viestintätaito

(KLAV009) Business Communication Skills

English/Business Communication Skills

Laajuus: 4 op Ajoitus: 3. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija saavuttaa valmiudet selviytyä yrityksen kirjallisesta ja suullisesta viestinnästä englannin kielellä eri viestintävälineitä hyödyntäen.

Sisältö:	Liikeviestinnän perusteet Rutiinikirjeet, PR-kirjeet, reklamaatiot Laskutus, perintä Kokoukset ja kokousasiakirjat
Toteutus:	Pienryhmäopetus
Suoritukset:	Jatkuva näyttö, suulliset harjoitukset, kirjalliset harjoitukset, koe
Kirjallisuus:	Opintomoniste

(KLAV019) English for Accounting and Law
English/English for Accounting and Law

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa lakentatoimen ja rahoituksen keskeisimmät käsitteet ja terminologian ja saa valmiudet kuvata yrityksen toimintaa tilastollisesta näkökulmasta(tunnusluvut,suhdanne- käyrät). Opiskelija tutustuu oikeusjärjestelmiin ja oikeudelliseen terminologiaan ja osaa esitellä jonkin lainsäädäntöön liittyvään aiheen.		

Edeltävä osaaminen: Basics of Business English

Sisältö:	Yritystoimintamuutokset Rahoitus Laskentatoimi Oikeusjärjestys Oikeudellinen sanasto
Toteutus:	Pienryhmäopetus Kirjallinen tehtävä Sullinen esitys
Suoritukset:	Jatkuva näyttö, kirjalliset ja suulliset esitykset ja tentti
Kirjallisuus:	Opetusmoniste

(KLAV002) English for Marketing
English/English for Marketing

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa käyttää markkinoinnin eri aihepiirien perussanastoa ja aktivoi englannin kielen suullista esitystaitoaan tuote-esittelyn ja muiden markkinointi-, myynninedis-tämis-, ja asiakaspalveluharjoitusten avulla.		

Edeltävä osaaminen: Basics of Business English

Sisältö:	Markkinointi-mix,markkinointiviestintä ja myynnin-edistäminen Asiakaspalvelu,verkkomyynti Brandit Tuote-esittely ja messut Jakelu
Toteutus:	Pienryhmäopetus
Suoritukset:	Jatkuva näyttö, sullinen tuote-esittely, kirjallinen johonkin markkinoinnin alueeseen liittyvä tehtävä markkinointi ja kirjallinen tentti

Kirjallisuus: Opetusmoniste, Business Express

(KLAV011) Svenska i affärslivet 2
Swedish/Svenska i affärslivet 2

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää yritysten taloutta, hallintoa ja oikeudellisia kysymyksiä käsitteleviä tekstejä sekä saavuttaa valmiuden selviytyä oman alansa kirjallisista ja suullisista tehtävistä

Edeltävä osaaminen: Svenska i affärslivet 1

Sisältö: Asiakaspalvelutilanteet
Taloudellinen ja hallinnollinen sanasto; yritysmuodot, laskentatoimi
Liikeviestintä

Toteutus: Pienryhmäopetus

Suoritukset: Jatkuva näyttö, suullinen esitys kirjalliset tehtävät ja tentti

Kirjallisuus: Ilmoitetaan ennen kurssia

(KLAV012) Svenska i affärslivet 2
Svenska i affärslivet 2

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija selviytyy myynti- ja markkinointityössä kirjallisesti ja suullisesti ruotsin kielellä.

Edeltävä osaaminen: Svenska i affärslivet 1

Sisältö: Asiakaspalvelu ja puhelinmarkkinointi
Tuote-esittely, messut
Markkinointiviestintä, kuluttajansuoja
Jakelu
Liikeviestintä

Toteutus: Pienryhmäopetus

Suoritukset: Jatkuva näyttö, suullinen esitys, kirjalliset tehtävät ja tentti

Kirjallisuus: Ilmoitetaan ennen kurssia

(KLAM4Z) LIIKETALOUDEN MENETELMÄOSAAMINEN 11 op
METHODOLOGICAL BUSINESS COMPETENCE

(KLAB010) T&K 1 Kehittämistoiminnan perusteet
R&D 1 Introduction to Development Activities

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Tavoitteet: Opiskelija tuntee tutkimuksellisen kehittämistyön prosessin ja kehittämistyössä käytettäviä keskeisiä menetelmiä.

Edeltävä osaaminen: Oppijana ammattikorkeakoulussa opintojakson projektitoiminnan perusteet osuus

Sisältö: Kehittämisajattelu
Kehittämismenetelmät

Toteutus: Luennot ja harjoitukset

Suoritukset: Tentti ja harjoitustehtävät

Kirjallisuus: Ilmoitetaan etenemissuunnitelmassa

(KLAM003) Asiakirjoittaminen Academic Writing

Laajuus: 3 op Ajoitus: 3. - 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa laatia tieteellisen tutkielman jäsennellysti ja selkeästi.

Edeltävä osaaminen: Kurssi tulee suorittaa ennen opinnäytetyötä.

Sisältö: Merkitys- ja lauseoppi
Kielenhuolto, tekstianalyysi
Tekstin laatimisen ohjeet

Toteutus: Pienryhmäopetus

Suoritukset: Tekstianalyysit ja tehtävät, kielenhuollon tentti

Kirjallisuus: Hirsjärvi, Remes, Sajavaara, Tutki ja kirjoita
Lappalainen, Opinnäyteohjeita

(KLAM006) T&K 2 Tutkimus- ja kehittämistoiminta

Laajuus: 5 op Ajoitus: 3.-4. vuosikurssi

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää tieteen ja tutkimuksen peruskäsitteet ja rakenteet, osaa lukea kriittisesti kehittämishankkeiden tekstejä ja raportteja sekä itse suunnitella ja toteuttaa tutkielmia, selvityksiä ja kehittämishankkeita opiskeluaikana ja työelämässä. Opiskelija hallitsee tärkeimpien tutkimusmenetelmien käytön.

Sisältö: Tutkimusprosessit ja tieteellisen päättelyn perusteet. Määrällisen- ja laadullisen tutkimuksen käsitteet ja perusmenetelmät. Tutkimuksen suhde kehitystoimintaan.

Toteutus: Luennot ja harjoitukset

Suoritukset: Tentti, harjoitukset

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa.

VAIHTOEHTOSET AMMATTIOPINNOT

LIIKETALouden SYVENTÄVÄ Osaaminen SPECIALIST BUSINESS COMPETENCE

Opiskelija omaa valitsemansa liiketalouden osa-alueen syvällisen osaamisen: taloushallinto ja juridiikka tai markkinointi.

(KLVTAZ) TALOUSHALLINTO JA JURIDIikka 43 op **BUSINESS ADMINISTRATION AND LEGISLATION**

(KLVTJ01) Yhtiö- ja yhteisöoikeus

Corporate Law

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa eri yritysmuotojen yhtiöoikeudelliset periaatteet ja yritysmuodon muutosten ja muiden yritysjärjestelytilanteiden oikeudelliset ongelmat.		
Sisältö:	Yritysmuodot Yrityksen perustaminen Hallinto ja edustus Vastuu Yritysmuodon muutos Muut yritysjärjestelyt		
Toteutus:	Verkkokurssi		
Suoritukset:	Verkkoharjoitukset		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan etenemissuunnitelmassa		

(KLVTJ02) Julkisoikeus

Public Law

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa oikeudellisen järjestelmän perusmekanismit julkisoikeuden lohkolla, perustuslain mukaiset keskeiset yksilön oikeussuojaa koskevat normit, julkista valtaa ja viranomaistoimintaa (valtio/kunnat), päätöksentekoa ja muutoksenhakua koskevan normijärjestelmän.		
Sisältö:	Perusoikeudet Viranomaisrakenne ja toiminta Valtion- ja kunnanhallinto Kansalaisten oikeussuoja		
Toteutus:	Luennot ja harjoitukset		
Suoritukset:	Tentti ja harjoitukset		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan etenemissuunnitelmassa		

(KLVTJ03) Prosessioikeus

Procedural Law

Laajuus:	4 op	Ajoitus:	3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa riita-asioiden oikeudenkäyntimenettelyn, hakemusasioiden käsittely-, ratkaisu- ja menettelysäännökset sekä täytäntöönpanoon liittyvän normijärjestelmän.		

Sisältö:	Prosessioikeuden yleiset periaatteet Hakemusasiat Riita-asian oikeudenkäynti Muutoksenhaku Oikeusapu Ulosotto Konkurssi
Toteutus:	Verkko-opinnot ja monimuoto
Suoritukset:	Tentti ja harjoitukset
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan etenemissuunnitelmassa

(KLVJTJ04) Työ- ja virkamiesoikeus
Labour and Civil Service Law

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa työ- ja virkasuhdetta koskevat oikeussäännöt, työ- ja virkasuhteen erityispiirteet yhtäläisyyksineen ja eroineen, osapuolten oikeudet ja velvollisuudet, keskeisen oikeuskäytännön sekä työ- ja virkaehtosopimusjärjestelmät.		
Sisältö:	Työ- ja virkasuhde Työ- ja virkasuhteen synty, ehdot ja lakkaaminen Työaika ja vuosiloma Työ- ja virkaehtosopimukset Tasa-arvo ja yksityisyyden suoja Yhteistoimintamenettely		
Toteutus:	Verkko-opinnot		
Suoritukset:	Verkkoharjoitukset		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan etenemissuunnitelmassa		

(KLVJTJ05) Henkilöverotus
Personal Taxation

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1.- 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa henkilöverotuksen periaatteet, verotusmenettelyn ja muutoksenhaun.		
Sisältö:	Verovelvollisuus Suhteellinen ja progressiivinen verotus Tulojen veronalaisuus (pääomatulot ja ansiotulot) Menojen vähennyskelpoisuus Ilmoitusvelvollisuus ja muutoksenhaku		
Toteutus:	Verkko-opinnot		
Suoritukset:	Verkkoharjoitukset		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan etenemissuunnitelmassa		

(KLVJTJ06) Kirjanpidon jatkokurssi

Follow-up Course in Bookkeeping

Laajuus:	4 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija syventää kirjanpidon tietojään ja perehtyy erilliskysymyksiin. Jakson suoritettuaan opiskelija pystyy suoriutumaan vaativista kirjanpitotehtävistä.		

Edeltävä osaaminen: Laskentatoimen perusteet

Sisältö:	Kirjanpidon erilliskysymyksiä Hyvä kirjanpitotapa Vaihto-omaisuuden arvostus ja tuloutusperiaatteet Suunnitelman mukaiset poistot ja poistoero Varaukset ja arvonorotukset Rahoitustoimen kirjaukset Osakeyhtiö Yhdistys		
Toteutus:	Luennot ja harjoitukset		
Suoritukset:	Tentti ja harjoitukset		
Kirjallisuus:	Tomperi, S., Kehittyvä kirjanpitotaito - oppikirja ja harjoituskirja		

(KLVJTJ07) Yritysverotus ja tilinpäätöksen suunnittelu
Corporate Taxation and Financial Statement planning

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tuntee yritysten tuloverotuksen keskeisen lainsäädännön. Opiskelija osaa tuloverotuksen ja tilinpäätössuunnittelun perusperiaatteet.		
Sisältö:	Tuloverotus eri yritysmuodoissa Elinkeinotoiminnan verotettava tulon laskeminen Tilinpäätössuunnittelun perusteet		
Toteutus:	Luennot ja harjoitukset		
Suoritukset:	Tentti ja harjoitukset		
Kirjallisuus:	Tomperi, S., Yritysverotus ja tilinpäätössuunnittelu Artikkeleita luennoitsijan ilmoituksen mukaan mm. Verotus ja Tilisanomat -lehdistä		

(KLVJTJ08) Tilintarkastus
Auditing

Laajuus:	4 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa hallinnon, kirjanpidon ja tilinpäätöksen tarkastukseen.		
Edeltävä osaaminen:	Kirjanpidon perusteet		
Sisältö:	Hallinnon ja kirjanpidon tarkastus Tilinpäätöksen tarkastus Raportointi ja työpaperit		
Toteutus:	Luennot ja harjoitukset		

Suoritukset: Tentti ja harjoitukset
Kirjallisuus: Ilmoitetaan etenemissuunnitelmassa

(KLVJTJ09) Arvonlisäverotus
Value Added Taxation

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2.- 4. vsk
Osaamistavoite: Opiskelija osaa ja hallitsee arvonlisäverotuksen perusteiden aineelliset säännökset ja verotusmenettelyn.
Sisältö: Verovelvollisuus
Myynnin verollisuus ja verokannat
Vähennysjärjestelmä
Verotusmenettely
Erityiskysymykset
Toteutus: Luennot ja harjoitukset
Suoritukset: Tentti ja harjoitukset
Kirjallisuus: Äärilä, L. & Nyrhinen, R., Arvonlisäverotus käytännössä

(KLVJTJ10) Tilinpäätösanalyysi
Financial Statement Analysis

Laajuus: 3 op Ajoitus: 3. vsk
Osaamistavoite: Opiskelija osaa tehdä päätelmiä yrityksen kannattavuudesta, maksuvalmiudesta ja vakavaraisuudesta käyttäen hyväksi yritysten julkaisemaa tilinpäätösinformaatiota.

Edeltävä osaaminen: Laskentatoimen perusteet

Sisältö: Pika-analyysi
Perinteinen tilinpäätösanalyysi
Kassavirta-analyysi
Tunnusluvut ja tulkinta
ATK-analyysiohjelma
Toteutus: Luennot ja harjoitukset
Suoritukset: Tentti ja harjoitukset
Kirjallisuus: Niskanen, J., Niskanen, M., Tilinpäätösanalyysi
Yritystutkimusneuvottelukunta, Yritystutkimuksen tilinpäätösanalyysi

(KLVJTJ14) T&K 3 Business Projects
R&D 3 Business Projects

Laajuus: 6 op Ajoitus: 2.-3.vsk
Osaamistavoite: Opiskelija osaa käyttää kehittämismenetelmiä ja oman pääaineensa mukaisia keskeisiä työmenetelmiä työelämälähtöisessä kehittämistehtävässä tai muussa toimeksiannossa.

Edeltävä osaaminen: T&K 1 kehittämistoiminnan perusteet

Sisältö:	Ammattiopintoihin liittyvien käytännönläheisten projektien toteutus.
Toteutus:	Opettajien ohjauksessa toimeksiantajille tehtävät projektit. TKI-opinnot.
Suoritukset:	Projektin/ projektien toteuttaminen ja dokumentointi.
Kirjallisuus:	Opiskelija etsii projektityön aiheeseen liittyvää materiaalia eri tietolähteistä.

(KLVMBZ) MARKKINOINTI 43 op **MARKETING**

(KLMMM01) Tuote-, hinta- ja saatavuuspäätökset Product, Price and Availability

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Kurssin aikana perehdytään tuote-, hinta- ja saatavuuspäätöksiin ja niiden tekemiseen. Opiskelija syventää tietojaan peruskilpailukeinoista sekä niiden yhteensovittamisesta ja osaa huomioida kannattavuusnäkökohtia markkinoinnin toteutuksessa.		

Edeltävä osaaminen: Asiakassuuntainen markkinointi

Sisältö:	Tuotepäätökset osana markkinointimixiä Brandit ja brandin rakentaminen Tuotekehitys ja tuotteistaminen Tuotteen elinkaariajattelu Hintapäätökset osana markkinointimixiä Hinnan asetantaan vaikuttavat tekijät ja hinnoitteluprosessi Hintastrategiat ja hinnoittelumenetelmät Hintakäsityksen muodostuminen ja psykologinen hinnoittelu Markkinointikanavapäätökset osana markkinointimixiä Vähittäiskaupan kehitys ja saatavuuskysymykset
Toteutus:	Luennot, harjoitus- ja ryhmätehtävät. Osa opinnoista suoritetaan TKI-opintoina.
Suoritukset:	Tentti ja harjoitustyöt
Kirjallisuus:	Jobber, D., Principles and Practice of Marketing (tai vast.) Muu opettajan osoittama materiaali

(KLMMM02) Neuvotteleva myynti ja myynnin edistäminen Sales Negotiations and Promotion

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	2. tai 3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija ymmärtää asiakaspsykologian merkityksen tuloksellisessa myyntityössä. Hän osaa analysoida myyntineuvotteluja ja kykenee reflektoidaan omaa toimintaansa neuvottelutilanteissa. Opiskelija hallitsee myyntiprosessin etenemisen vaiheet ja tuntee myyntityön suunnittelun ja johtamisen osa-alueet. Opiskelija osaa suunnitella ja toteuttaa myyntiä tukevia toimenpiteitä.		
Sisältö:	Myyntityön psykologiaa Viestintä- ja vuorovaikutustaidot myyntityössä Myyntineuvottelun vaiheet		

Myynnin suunnittelu ja organisoiminen
 Myynnin tehostaminen ja myyntityössä kehittyminen
 Myynninedistäminen (SP) ja suhdetoiminta (PR) myyntityön tukena
 - messut, näyttelyt ja sponsorointi

Toteutus:	Pienryhmäopetus ja harjoitukset.
Suoritukset:	Osallistuminen pienryhmäopetukseen, harjoitukset ja annetut tehtävät sekä tentti (osa II). Opinnot suoritetaan osittain TKI-opintoina.
Kirjallisuus:	Havunen, Risto, Uusi näkökulma asiakkaaseen - oivaltamisen kautta tuloksiin, Edita 2000. Chitwood, Roy, Huipputason myyntitaito. Asiakaslähtöisen myyntityön 7 vaihetta, Oy Rastor Ab Muu opettajan osoittama materiaali

(KLVMM03) Mainonta Advertising

Laajuus:	4 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija perehtyy mainosmuotoihin ja niiden valintaan ja oppii ymmärtämään mainonnan kentän moninaisuuden niin tutkimus- kuin työkenttänä		
Sisältö:	Mainonnan historiaa ja määrittelyä Mainosmuodot ja niiden valinta Mainonnan reunaehdot Mainonta markkinoinnin strategisen suunnittelun tukena Mainostoimistoyhteistyö		
Toteutus:	Luennot, harjoitukset, kirjalliset tehtävät ja vierailut. Opinnot suoritetaan osittain TKI -opintoina.		
Suoritukset:	Opintopäiväkirja, harjoitukset ja kirjalliset tehtävät		
Kirjallisuus:	Luentomonistepaketti, tunneilla jaettava materiaali sekä erillinen oheiskirjallisuus		

(KLVMM04) Markkinointitutkimus Market Research

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. tai 3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija saa valmiudet yrityksen johtamisessa tarvittavan tiedon hankintaan markkinointitutkimuksen avulla sekä osaa suunnitella ja toteuttaa tutkimuskokonaisuuden.		
Sisältö:	Johdon informaatiotarpeet päätöksenteossa Markkinointitutkimuksen käsitteet ja tutkimuksen vaiheet Markkinointitutkimusmenetelmät ja -tarpeet		
Toteutus:	Lähiopetus ja harjoitukset		
Suoritukset:	Tentti ja harjoitusten suorittaminen		
Kirjallisuus:	Lahtinen Jukka Markkinointitutkimus Muu opettajan osoittama kirjallisuus ja materiaali		

(KLVMM05) Focusryhmätutkimus

Focus Group Research

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. tai 3. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää focusryhmätutkimuksen periaatteet ja osaa suunnitella ja toteuttaa laadullisen tutkimuskokonaisuuden.

Edeltävä osaaminen: Markkinointitutkimus

Sisältö: Laadullinen tutkimus ja focusryhmätutkimus tutkimusmenetelmänä
Focusryhmätutkimuksen käyttömahdollisuudet ja rajoitukset
Focusryhmätutkimuksen suunnittelu, toteutus ja raportointi (projektikokonaisuus)

Toteutus: Lähiopetus ja ryhmäohjaus. T&K&I opintojakso

Suoritukset: Tutkimusprojektin suunnittelu, toteutus ja raportointi. Opinnot suoritetaan TKI-opintoina.

Kirjallisuus: Solatie, Jim: Focusryhmät - kvalitatiiviset ryhmäkeskustelut strategisen markkinointitutkimuksen apuna, 2001.
Muu opettajan osoittama kirjallisuus ja materiaali

(KLVMM06) Visuaalinen suunnittelu ja painotekniikka

Visual Planning and Printing Techniques

Laajuus: 5 op Ajoitus: 2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää visuaalisen yritysidentiteetin suunnittelun periaatteiden merkityksen. Opiskelija perehtyy visuaalisten elementtien yhdistämiseen eri viestintätilanteissa ja osaa koordinoida käytännön viestinnän suunnittelua.

Edeltävä osaaminen: Toivottavaa on, että opiskelija omaa kuvankäsittely- ja taittokokemusta

Sisältö: Luettavuus ja typografinen suunnittelu
Sommitelu ja visuaaliset ilmaisutekijät
Mielikuvan luomisen perustaa markkinointiviestinnässä
Design Management
Kirjapainoyhteistyö
Juliste visuaalisen ilmaisun välineenä

Toteutus: Lähiopetus, harjoitukset ja vierailut. Opinnot suoritetaan osittain TKI-opintoina.

Suoritukset: Portfolio, julisteen suunnittelu

Kirjallisuus: Tunneilla jaettu materiaali

(KLVMM07) Markkinoinnin suunnittelu

Planning in Marketing

Laajuus: 4 op Ajoitus: 2. - 3. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää kampanjasuunnittelun osana kokonaisvaltaisempaa markkinoinnin suunnitteluprosessia. Opiskelija osaa suunnitella, arvioida ja toteuttaa erilaisia mainoskampanjoita.

Sisältö: Kampanjasuunnittelu osana yrityksen markkinointiviestinnän suunnittelua

Kampanjasuunnittelun vaiheet ja toimeksiannon pääkohdat
 Kampanjan tavoitteet
 Asiakas- ja kohderyhmäanalyysi
 Mediamainonta ja mainosmuotojen valintaperusteet
 Aika- ja toimenpideohjelma/budjetti

Toteutus: Luennot, harjoitukset, kirjalliset tehtävät ja vierailut. Opinnot suoritetaan osittain TKI-opintoina.

Suoritukset: Kirjalliset harjoitustehtävät sekä kurssin lopputyönä laajempi kampanjasuunnittelutehtävä

Kirjallisuus: Monistepaketti, tunneilla jaettava materiaali sekä erillinen oheiskirjallisuus

(KLVMM08) Strateginen markkinoinnin johtaminen Leading Strategic Marketing

Laajuus: 4 op Ajoitus: 3.vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää strategisen markkinoinnin periaatteet osana yrityksen liiketoimintastrategian kehittämistä.

Sisältö: Strategisen markkinoinnin osa-alueet
 Toimintaprosessien koordinoiti
 Asiakastarpeiden tunnistaminen ja asiakaslähtöisten toimintojen ja tuotteiden kehittäminen
 Brandiajattelu ja -viestintä markkinoinnin strategisena osa-alueena

Toteutus: Verkko-opintojakso

Suoritukset: Harjoitustehtävät. Opinnot suoritetaan osittain TKI-opintoina.

Kirjallisuus: Aaker David: Strategic Marketing Management (2005)
 Muu Moodlessa ilmoitettava materiaali

(KLVMM09) Digitaalinen markkinointi Digital Marketing

Laajuus: 4 op Ajoitus: 3. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija hahmottaa digitaalisen markkinoinnin kulmakivet ja päätoimintaperiaatteet. Hän ymmärtää yhteisöllisen ja osallistuvan median merkityksen yrityksen markkinoinnissa ja liiketoiminnassa.

Sisältö: Markkinointi digitaalisessa murroksessa
 Digitaalinen markkinointi yrityksen strategiassa
 Digitaalisen markkinoinnin osa-alueita ja kanavia
 Digitaalisen markkinoinnin prosessit

Toteutus: Luennot, harjoitukset ja vierailut

Suoritukset: Harjoitukset, kirjalliset tehtävät ja tentti

Kirjallisuus: Merisavo, Vesanen, Raulas, Virtanen: Digitaalinen markkinointi
 Salmenkivi, Nyman: Yhteisöllinen media ja muuttuva markkinointi 2.0

(KLVMM12) T&K 3 Business Projects

R&D 3 Business Projects

Laajuus: 6 op Ajoitus: 2.-3.vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa käyttää kehittämismenetelmiä ja oman pääaineensa mukaisia keskeisiä työmenetelmiä työelämälähtöisessä kehittämistehtävässä tai muussa toimeksiannossa.

Edeltävä osaaminen: T&K 1 kehittämistoiminnan perusteet

Sisältö: Ammattiopintoihin liittyvän käytännönläheisen projektin toteutus.

Toteutus: Opettajien ohjauksessa toimeksiantajille tehtävät projektit. TKI-opinnot.

Suoritukset: Projektin / projektien toteuttaminen ja dokumentointi.

Kirjallisuus: Opiskelija etsii projektityön aiheeseen liittyvää materiaalia eri tietolähteistä.

(VAPAAZ) VAPAASTI VALITTAVAT OPINNOT 15 op **FREE-CHOICE STUDIES**

Opiskelija valitsee vapaasti vähintään 15 op opintoja joko omalta alaltaan, oman ammattikorkeakoulun toiselta alalta, muusta ammattikorkeakoulusta tai tiedekorkeakoulusta. Opiskelijan tavoitteena on laaja-alainen osaaminen.

(KLVY089) Alaistaidot:onnistu ja kehity alaisena

Employee skills: Succeed and Develop as a Subordinate Employee

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1.-3. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija kypsyy huomaamaan, että hyvä työilmapiiri on myös alasten vastuulla. Itsetuntemus luo perustan työn ilolle.

Edeltävä osaaminen: Ei ole

Sisältö: Kirjojen aineiston perusteella tehtävän oppimispäiväkirjan avulla syvennetään itsetuntemusta ja pyritään saamaan henkilökohtainen kehityssuunnitelma.

Toteutus: Oppimispäiväkirja

Suoritukset: Opiskelija laatii esseemuotoisen kommentoivan oppimispäiväkirjan, jonka maksimipituus on 15 s sekä tekee etenemissuunnitelmassa mainitut tehtävät. Arviointi 1-5.Kirjapaketin voi suorittaa jatkuvasti pitkin lukuvuotta.

Kirjallisuus: Silvennoinen, M. & Kauppinen,R. 2006.
Onnistu alaisena - näin johdan esimiestäni ja itseäni. Jyväskylä: Tammi.
Silvennoinen, M. & Kauppinen, R. 2007.
Kehity alaisena - onnistuneet alaistaidot käytännössä. Jyväskylä:Tammi.

(KLVY031) Arvopaperikauppa

Securities Trade

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. - 4. vsk

Osaamistavoite:	Opiskelija tuntee arvopaperikaupan keskeiset periaatteet ja osaa ottaa huomioon ne tekijät, jotka vaikuttavat sijoituspäätöksiin
Sisältö:	Arvopaperipörssin toimintaperiaatteet Sijoitusvaihtoehdot (osakkeet, joukkovelkakirjat, sijoitusrahastot, optiot ja muut arvopaperit) Sijoituspäätösten tekeminen ja verotus
Toteutus:	Verkko-opinnot
Suoritukset:	Palautettavat tehtävät verkko-opintoina
Kirjallisuus:	Verkkokurssimateriaali ja muut aiheeseen liittyvät internet -lähteet

(KLVY021) Asiakirjahallinto ja arkistonhoito
Filing

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2.- 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija muodostaa kokonaiskäsityksen asiakirjahallinnon ja arkistotoimen keskeisistä käsitteistä ja menetelmistä.		
Sisältö:	Arkistotoimi ja arkistojen hoito Yksityisen ja julkisen sektorin arkistojen järjestämisperiaatteet ja -menetelmät Arkistonmuodostussuunnitelma osana arkiston hoitoa Arkistotilat Sähköinen asiakirjahallinto		
Toteutus:	Itsenäinen opiskelu		
Suoritukset:	Kirjatentti ja essee		
Kirjallisuus:	Rastas, P., Arkistotoimi ja asiakirjahallinto Muut teokset ilmoitetaan myöhemmin Opintomoniste		

(KLVY103) Asiantuntijapalveluiden tuotteistaminen
Commoditization of Expert Services

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2.- 3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tunnistaa palvelujen markkinoinnin erityishaasteet, ja kykenee analysoimaan palvelujen laatuun ja kehittämiseen vaikuttavia tekijöitä. Hän osaa tuotteistaa palveluita ja kehittää yrityksen palveluprosesseja liiketaloudellisin perustein.		
Sisältö:	Palvelun ominaispiirteet Kokonaisvaltainen palvelujen markkinoinnin malli Palvelun laatu Palvelun tuotteistaminen ja markkinoitavuus Asiakassuhteen kehittäminen ja hallinta		
Toteutus:	Luennot ja harjoitukset		
Suoritukset:	Tentti ja palveluprosessin kehittämiseen liittyvä kehittämistehtävä		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan etenemissuunnitelmassa		

(KLVY076) Asunto-osakeyhtiön laskentatoimi ja hallinto

Housing Company Accounting and Administration

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. - 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija tuntee asunto-osakeyhtiön kirjanpidon ja laskentatoimen erityispiirteeseen sekä hallinnon keskeiset säännökset.

Edeltävä osaaminen: Kirjanpidon perusteet

Sisältö: Talousarvio
Juokseva kirjanpito
Tilinpäätös ja verotus
Erillislaskelmat
Yhtiökokous, hallitus ja isännöitsijä
Kunnossapitovastuu

Toteutus: Verkko-opinnot

Suoritukset: Verkkoharjoitukset

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KLVY104) Business etiikka

Business Ethics

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2.-4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija oppii havaitsemaan ja ratkaisemaan erilaisia arkipäivän eettisiä ongelmia liike-elämässä.

Sisältö: Etiikkaan liittyvät peruskäsitteet
Etiikan suuntauksia
Arkipäivän eettiset ongelmat (suhteet alaisiin, esimiehiin, asiakkaisiin, yhteistyökumppaneihin ja muihin asianosaisiin)

Toteutus: Verkko-opintojakso, itsenäinen opiskelu.

Suoritukset: Virtuaaliopintoina tehtävät harjoitustyöt ja annetut tehtävät

Kirjallisuus: Airaksinen, Timo: Ammattien ja ansaitsemisen etiikka (Yliopistopaino)
Muu ilmoitettu materiaali

(KLVY055) Digitaalinen kuvankäsittely

Digital Photo Manipulation

Laajuus: 4 op Ajoitus: 2. - 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija hallitsee kuvankäsittelyn peruseriaatteen ja lainsäädännön ja osaa hyödyntää kuvankäsittelyohjelmaa erilaisten esitteiden, julkaisujen, mainosten ja web-sivustojen tekemisessä.

Sisältö: Väriteoriat
Kuvankäsittelyohjelman perusteet - perus-, muokkaus-, ja piirtotyökalut
Maskit ja tasot
Erikoistyökalut ja tehosteet
Kuvaaminen ja scannaus

Julkaisun suunnittelu, toteutus ja arviointi
Panoraama ja 3D kuvaus
Tekijänoikeudet

Toteutus: Luennot, pienryhmätyöskentely, käytännön harjoitukset

Suoritukset: Tentti, palautettavat harjoitukset, esitykset

Kirjallisuus: Laakso A., Paint Shop Pro X (+cd)
Flyktman R, Digikuvaajan käsikirja
Walker M., Barstow N., Digikuvan värinhallinta & -korjailu

(KLVY005) Esimiesviestintä
Management Communication

Laajuus: 5 op Ajoitus: 2.- 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija tutustuu esimiehen viestinnän perusolottuvuuksiin sekä harjaantuu tunnistamaan ja arvioimaan niitä.

Sisältö: Viestintätilanteiden ja vuorovaikutustilanteiden hallitseminen. Esimiehen sanallinen ja sanaton viestintä. Epävarmuus ja viestinnän pelko. Sisäinen ja ulkoinen viestintä, sidosryhmäanalyysi.

Toteutus: Pienryhmäopetus ja verkko-opetus

Suoritukset: Oppimispäiväkirja

Kirjallisuus: Puro, Esimiehen viestintätaidot, Juholin, communicate!

(KLVO009) Eurooppa-oikeus
EU Law

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1.-4. vuosikurssi

Osaamistavoite: Opiskelija tietää perusasiat EU:n synnystä ja kehityksestä ja tuntee EU:n päätöksentekuelimet, tehtävät ja keskinäiset toimivaltasuhteet. Opiskelija on perillä Eurooppaoikeuden tavoitteista ja johtavista periaatteista sekä Eurooppaoikeuden kytkeytymisestä Suomen oikeusjärjestelmään.

Sisältö: EU:n synty ja kehitys
Toimielimet ja tehtävät
Eurooppaoikeuden periaatteet ja oikeuskäytäntö

Toteutus: Luennot ja harjoitukset

Suoritukset: Tentti ja harjoitukset

Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KLVY032) Finanssimatematiikka
Financial Mathematics

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. - 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija hallitsee investointilaskelmat, eri rahoitusmuotoihin ja sijoituksiin

liittyviä laskelmia ja todellisten vuosikorkojen määrittämisen.

Edeltävä osaaminen: Talousmatematiikka -opintojakson suoritus

Sisältö:	Investointimenetelmät Eri investointimenetelmien tulosten tulkintaa ja vertailua Rahoitusmuodot Eri rahoitusmuotojen todelliset vuosikorkokannat Sijoituksiin liittyviä laskelmia Jatkuva koronkorkolaskenta ja jatkuva maksuvirta Lineaarinen optimointi Laskelmat myös Excel-ohjelmalla
Toteutus:	Luennot ja harjoitukset
Suoritukset:	Tentti ja harjoitukset
Kirjallisuus:	Karjalainen, L., Optimi -matematiikkaa talouselämän ammattilaisille, 2005

(KLVY095) Hankintalain perusteet
Introduction to Public Contracts Legislation

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1.- 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa hankintamenettelyyn liittyvät yleiset periaatteet ja osaa keskeisimmät hankintaan liittyvät menettelysäännökset sekä kilpailuttamisprosessin.		
Sisältö:	Hankintalain yleiset periaatteet Hankintamenettelyt Hankinnoista ilmoittaminen Kilpailuttamisprosessi Muutoksenhaku		
Toteutus:	Verkkokurssi		
Suoritukset:	Verkkotehtävät		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa		

(KLWY015) Henkilöverotus
Personal Taxation

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1.-4. vuosikurssi
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa henkilöverotuksen periaatteet, verotusmenettelyn ja muutoksenhaun.		
Sisältö:	Verovelvollisuus Suhteellinen ja progressiivinen verotus Tulojen veronalaisuus (pääomatulot ja ansiotulot) Menojen vähennyskelpoisuus Verotuksen toimittaminen		
Toteutus:	Verkko-opinnot		
Suoritukset:	Verkkoharjoitukset		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan opintojakson alussa		

(KLVY030) Hyvä kirjanpitolaki
Generally Accepted Accounting Principles

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2.- 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa soveltaa kirjanpitolakia ja -asetusta käytännön tilanteisiin.		
Edeltävä osaaminen:	Laskentatoimen perusteet		
Sisältö:	Hyvän kirjanpitolakan lähtökohdat: kirjanpitolaki, kirjanpitoasetus, kirjanpitolautakunnan ohjeet, hyvä kirjanpitolaki		
Toteutus:	Kirjatentti		
Suoritukset:	Kirjatentti		
Kirjallisuus:	Leppiniemi, Leppiniemi, Pieni kirjanpitovelvollinen, kirjanpito ja tilinpäätös Artikkeleita tentaattorin ilmoituksen mukaan		

(KLVY016) InDesign ja Publisher julkaisuohjelmat
Effective Use of InDesign and Publisher

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2.- 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija hallitsee InDesign ja Publisher -julkaisuohjelmien ominaisuudet laaja-alaisesti. Opiskelija osaa taittaa lehti-ilmoituksia, mainoksia, moniosaisia ja -muotoisia julkaisuja.		
Sisältö:	Tekstien muokkaus ja taitto, tekstikehysten käsittely, grafiikka Sivupohjat eli perustyyli- ja tyylisivut Mallit Kappaletyylit Taulukot Hakemistot, viittaukset ja sisällysluettelot Julkaisujen taitto A4-lomakkeista poikkeaviksi esityksiksi		
Toteutus:	Pienryhmäopetus		
Suoritukset:	Tentti, harjoitustyöt, etätehtävät		
Kirjallisuus:	Opintomonisteet		

(KLVY105) Innova Start Up
Innova Start Up

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	2.- 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa kehittää omaa tai tiimensä yritysideoita asiakas- ja markkinalähtöisesti. Opiskelija osaa etsiä tietoa yrityksensä perustamistoimenpiteisiin ja osaa suunnitella kannattavaa liiketoimintaa		
Edeltävä osaaminen:	Yritystalouden perusopintojaksot suoritettu. Aito liikeidean ajatus todettu alkuhaastattelussa.		
Sisältö:	Yrittäjäominaisuudet ja liiketoimintamallit Asiakkuudet ja asiakaspsykologia Tuotteistaminen		

Oman idean pitchaus
Kannattavuus

Toteutus: Tuutorointi, mentorointi, seminaareihin osallistuminen, kirjallisuuteen perehtyminen, T&k opintojakso (5 op)

Suoritukset: Liiketoimintasuunnitelma portfoliona, oppimispäiväkirja tai essee

Kirjallisuus: Sovitaan opintojakson kuluessa

(KLVY070) International Tutoring International Tutoring

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. - 4. vsk

Osaamistavoite: Students will develop interaction skills and knows how to perform and give good presentations. Students will be prepared to meet and interact with people from different countries. International tutoring develops organization skills and the courage to interact with others.

Sisältö: Tasks and responsibilities of a tutor, interaction, presentation and performance skills and confronting diversity.

Toteutus: Project learning

Suoritukset: Participation in international tutor training, working as an international tutor for one term, study diary and essay, participation in tutor meetings.

Kirjallisuus: A Guide to International Tutoring. Agreed literature for essay

(KLVY002) Johtamisen menetelmät ja strategiat Management Procedures and Strategies

Laajuus: 5 op Ajoitus: 2.- 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää, mitä tarkoitetaan yrityksen strategialla. Opiskelija osaa soveltaa yrityksen strategisia ohjausjärjestelmiä.

Sisältö: Tasapainotetun mittariston käyttöönottoprosessi, mittarit ja mittaaminen, tietojen keruu ja toteuttaminen. Yrityksen strategiat ja strateginen suunnittelu.

Toteutus: Itsenäinen opiskelu verkossa ja käyttäen hyväksi aiheeseen liittyvää kirjallisuutta. Opiskelija voi kirjoittaa tutkielmaesseen opettajan kanssa myös erikseen sovittavasta aiheeseen liittyvästä temasta.

Suoritukset: Palautettava ohjeistettu tutkielmaessee verkko-opintoina

Kirjallisuus: Oheiskirjallisuutta: Olve, N.-G., Roy, J., Wetter, M., Balanced scorecard - Yrityksen strateginen ohjausmenetelmä
Karlöf, B., Strategia - suunnitelmasta toteutukseen, muu strategista johtamista käsittelevä kirjallisuus

(KLVY001) Johtamisen uudet suuntaukset New Trends in Leadership and Management

Laajuus: 5 op Ajoitus: 2.- 4. vsk

Osaamistavoite:	Opiskelija ymmärtää tietopääoman merkityksen kilpailutekijänä, tuntee laatujohtamisen keskeiset alueet, ymmärtää toimintojohtamisen soveltamisen liikkeenjohtoon sekä ymmärtää johtamisen merkityksen organisaation perustehtävän toteuttamiseksi. Opiskelija tutustuu uusiin johtamisen menetelmiin.
Sisältö:	Tietopääoma, laatujohtaminen, toimintojohtaminen ja -laskenta, johtaminen ja johtajuus. Uudet johtamismenetelmät.
Toteutus:	Itseopiskelu verkossa ja käyttäen hyväksi aiheeseen liittyvää kirjallisuutta. Opiskelija voi kirjoittaa tutkielmaesseen opettajan kanssa myös erikseen sovittavasta aiheeseen liittyvästä teemasta.
Suoritukset:	Palautettava ohjeistettu tutkielmaessee verkko-opintoina
Kirjallisuus:	Oheiskirjallisuutta: Ståhle, Grönroos, Knowledge Management Viitala, R., Henkilöstöjohtaminen ss. 1-223 Lumijärvi ym., Toimintojohtaminen - Activity Based Managementin suomalaisia sovelluksia Ojala, L., Oppimisen etu - kilpailukykyä muutoksessa ss. 1-274 Muu johtamista käsittelevä kirjallisuus.

(KLVY072)

Julkishallinto

Public Administration

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. - 3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija ymmärtää Suomen poliittisen järjestelmän toimintaa, valtion ja kunnan hallintoa, julkisen sektorin päätöksentekoa, maakunnalliseen kehitysohjelman merkitystä sekä Euroopan Unionin toimielinten tehtäviä.		
Sisältö:	Poliittisen järjestelmän peruseriaatteet, valtion hallinto, läänin hallinto, kunnan hallinto, EU:n toimielimet ja maakunnallinen kehittämisohjelma (pääpiirteet).		
Toteutus:	Itseopiskelu verkko-opintoina		
Suoritukset:	Palautettavat tehtävät verkko-opintoina		
Kirjallisuus:	Internet -lähteet		

(KLVY079)

Julkistalous

Public Sector Economy

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2.-3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa julkisen talouden, lähinnä kunnan, laskentatoimen periaatteet.		
Sisältö:	Kunnan strateginen suunnittelu Kunnan talous(mm. talousarvio, tilinpäätös, arvonlisäveroitus, talouden valvonta, sisäinen laskenta) Seurakunnan ja valtion talous		
Toteutus:	Kirjatentti		
Suoritukset:	Kirjatentti		
Kirjallisuus:	Raudasoja, Johansson: Esimies talouden johtajana julkishallinnossa		

(KLVY071) Järjestötoiminta
Organisation Activities

Laaajuus:	4 op	Ajoitus:	2. - 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa toimia aktiivisena yhteiskunnan ja yhteisön jäsenenä, kehittyä vuorovaikutustaidoissaan sekä osaa yhdistystoiminnan ja yhteiskunnallisen vaikuttamisen perusteet.		
Sisältö:	- toimiminen opiskelijakunnan hallituksessa - ammattikorkeakoulujärjestelmä ja yhteiskunnallinen päätöksenteko - kokous- ja neuvottelutekniikat - tapahtumien ja projektien organisointi		
Toteutus:	Projektioppiminen		
Suoritukset:	Raportti opiskelijatoiminnasta, toimiminen aktiivisesti opiskelijakunnan hallituksessa		
Kirjallisuus:	Opiskelijakunnan säännöt ja ohjesäännöt, SAMOK ry:n julkaisut ja koulutusmateriaalit, yhdistys- ja ammattikorkeakoululainsäädäntö		

(KLVY041) Kansainvälistyjän tapakulttuuri
Global Business Manners

Laaajuus:	3 op	Ajoitus:	1.- 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija perehtyy liike-elämän tapoihin ja pelisääntöihin sekä edustamiseen eri kulttuureissa. Hän osaa toimia kansainvälisissä tilanteissa ja kohdata muusta kulttuurista tulevat vieraat. Hän ymmärtää liike-elämän koodikieltä niin pukeutumisessa, matkustamisessa, ruokailussa kuin kokous- ja seminaarikäytänteissä.		
Sisältö:	Mihin tapoja tarvitaan? Talon tavat ja väen vaattees- bisnespukeutuminen Tervetuloa pöytään- bisnesetiketti Kansainvälistä kohteliaisuutta ja asiakkaiden omia tapoja		
Toteutus:	Verkko-opinnot ja tehtävät		
Suoritukset:	Oppimispäiväkirja verkkojaksosta ja yhdestä tapakulttuuria koskettelevasta kirjasta		
Kirjallisuus:	Sovitaan opettajan kanssa		

(KLVY040) Kiinteistönvälitys
House and Estate Agency

Laaajuus:	3 op	Ajoitus:	1.- 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa kiinteistönvälitystoiminnan oikeudellisen sääntelyn.		
Sisältö:	Elinkeino-oikeudellinen sääntely Asunto- ja kiinteistökauppa Kuluttajansuoja Kiinteistönvälityksen erityiskysymykset		
Toteutus:	Verkkokurssi		

Suoritukset: Verkkoharjoitukset
Kirjallisuus: Ilmoitetaan opintojakson alussa

(KLVY061) Konsernitilinpäätös
Consolidated Financial Statement

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2.-3. vsk
Osaamistavoite: Opiskelija osaa konsernitilinpäätöksen laadinnan periaatteet.
Edeltävä osaaminen: Laskentatoimen perusteet
Sisältö: Konsernitilinpäätös
Toteutus: Luennot ja harjoitukset
Suoritukset: Tentti ja harjoitukset
Kirjallisuus: Tomperi, S., Kehittyvä kirjanpito - oppikirja ja harjoituskirja

(KLVY035) Kuluttajakäyttäytyminen
Consumer Behaviour

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2.- 4. vsk
Osaamistavoite: Opiskelija tuntee sekä kuluttajan että organisaation ostopäätöksen tekemiseen vaikuttavat tekijät ja osaa analysoida ostopäätöksen syntymiseen vaikuttavia tekijöitä.
Edeltävä osaaminen: Asiakassuuntainen markkinointi
Sisältö: Kuluttajakäyttäytymisen malli
Kuluttajakäyttäytymiseen vaikuttavat tekijät
Viiteryhmät ja niiden vaikutus
Kuluttajan päätöksentekoprosessi
Organisaation ostoprosessi ja siihen vaikuttavat tekijät
Toteutus: Verko-opintojakso Moodle(itseopiskelu)
Suoritukset: Analyysitehtävät tehtävänannon mukaisesti. Opinnot suoritetaan osittain TKI-opintoina.
Kirjallisuus: Blythe, Essence of Consumer Behaviour
Solomon, M. Bamossy, G. & Askegaard S: Consumer behaviour
Lisäksi opiskelijan itse valitsema muu lähdekirjallisuus

(KLVY034) Laatutyökalut
Quality Management Tools

Laajuus: 3 op Ajoitus: 3. vsk
Osaamistavoite: Opiskelija perehtyy prosessijohtamisen keskeisiin periaatteisiin. Hän osaa kuvata laatujärjestelmiä prosessikuvauksena ja pystyy käyttämään laatutyökaluja laadun arvioinnissa ja kehittämisessä.

Sisältö:	Ydinprosessit ja yrityksen suorituskky Prosessijohtamisen etenemismalli Prosessien kuvaustavat Suomen laatupalkinto Benchmarking
Toteutus:	Luennot ja harjoitukset
Suoritukset:	Tentti ja harjoitustehtävät
Kirjallisuus:	Lecklin, Olli, Laatu yrityksen menestystekijänä

(KLV002) Liiketoimintasuunnitelma
Business Plan Project

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	3.- 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa suunnitella liiketoimintaa itsenäisesti. Tekemänsä liiketoimintasuunnitelman perusteella hän pystyy aloittamaan yrittäjänä toimimisen opiskelujen kuluessa tai sen päätyttyä. Esihautomona voi toimia Intotalo.		

Edeltävä osaaminen: Peruskurssit suoritettu. Aito oikean liikeidean ajatus todettu alkuhaastattelussa

Sisältö:	Visiointitaidot Yrityssuunnittelun mallit Liiketoimintasuunnitelman osa-alueet
Toteutus:	Tuutorointi, mentorointi, seminaareihin osallistuminen, kirjallisuuteen perehtyminen
Suoritukset:	Liiketoimintasuunnitelma portfoliona, oppimispäiväkirja tai essee
Kirjallisuus:	Sovitaa opintojakson kuluessa

(KLVY106) Luovuus käytännössä
Practical Creativity

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1.-2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tuntee erilaisia ideointitekniikoita ja ymmärtää luovuuden ja kekseliäisyyden merkityksen yritysideoiden synnyttämisessä ja etsimisessä. Hän osaa käyttää tukena yrittäjyyttä edistäviä verkostoja.		

Sisältö:	Liikeideoiden syntymekanismit Kekseliäisyys ja luovuus Luovuustekniikat Verkostoituminen luovuuden lähteenä
Toteutus:	Ryhmätyö, projektioppiminen, t&k opintojakso (3 op)
Suoritukset:	Portfolio
Kirjallisuus:	Sovitaa kurssin alussa

(KLVY101) Mediaosaaminen
Media Skills

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1.-3.vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tunnistaa viestinnän liikennesäännöt, kirjallisen ja visuaalisen viestinnän perusteet, kriisiviestinnän mekanismin sekä erilaisiin sähköisiin viestintätilanteisiin liittyvät riskit Opiskelija opii hyödyntämään harkiten median tarjoamia hyötynäkökohtia		
Sisältö:	Viestintäetiketti Sähköinen media Perinteinen media Valinnainen aiheeseen liittyvä kirjatehtävä		
Toteutus:	Verkko-opinnot, moodle-tehtävät		
Suoritukset:	Oppimispäiväkirja, jossa tehtävät 1-4 (max. 15 s)		
Kirjallisuus:	Moodle- aineisto, opettajan kanssa erikseen sovittava kirjallisuustehtävä		

(KLVY102) Minä bisnesviestijänä
How I communicate in Business

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1.-3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tunnistaa omaan viestintätyyliinsä liittyvät vahvuudet ja heikkoudet, analysoi kilpailutilannettaan sekä tunnistaa omien verkostojensa mahdollisuudet		
Sisältö:	Viestijäprofiili Julkisuus myyntitilaisuutena Verkottuminen ja verkostoituminen Minä bisnesviestijänä - viestijäkuvan päivittäminen		
Toteutus:	Verkko-opinnot sekä kirjatehtävät		
Suoritukset:	Opiskelija laatii tehtävänannon mukaisen oppimispäiväkirjan sekä videoklipin		
Kirjallisuus:	Kortesuo, K. 2011. Tee itsestäsi brändi, Porvoo: Docendo., Mäkinen, M., Kahri, A. & Kahri, T. 2010. Porvoo: WS Bookwell, Brändi kulmahuoneeseen!, Sounio, L. 2010. Brändikäs. Hämeenlinna: Talentum.		

(KLVY090) Naiset ja johtaminen
Women and Leadership

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. - 3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija perehtyy siihen, millaista on olla naisjohtajana Suomessa ja miltä johtamisen tyyli ja tavat näyttävät. Opiskelija osaa pohtia teosten avulla, miten arvot ja tulosjohtaminen sopivat yhteen, miten muutosta hallitaan ja ennakoidaan.		
Sisältö:	Erilaisten kertomusten kautta opiskelija saa kuvan siitä, millaisia naisjohtajia Suomessa on ja miten johtaminen tulevaisuudessa saattaa kehittyä ja mitkä asiat vaikuttavat johtamistyylin muodostumiseen.		
Toteutus:	Kirjapaketti, josta laaditaan oppimispäiväkirja (max. 15 s).		

Suoritukset: Laaditaan esseemuotoinen, kommentoiva oppimispäiväkirja Kajaanin ammattikorkeakoulun Kirjoittamisen työkalupakin ohjeiden ja asetusten mukaan. Arviointi 1-5.

Kirjallisuus: Hirvikorpi, H. 2005. Valta jakkupuvussa. Helsinki: WSOY, Uusikylä, K. 2008. Naislahjakkuus. Juva: PS -kustannus
Uusikylä, K. 2008. Naislahjakkuus. PS kustannus.

(KLVO011) Oikeudellinen tietosuoja

Legal Data Protection

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1.-4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija hallitsee yksityisyyden, henkilötietojen sekä työelämän tietosuojaa koskevan normijärjestelmän.

Sisältö: Julkisuus viranomaisten toiminnassa
Yksityisyys ja tietosuoja oikeudellisena ilmiönä
Yksityisyyden suoja työelämässä

Toteutus: Verkkokurssi

Suoritukset: Palautettavat harjoitustyöt ja tehtävät

Kirjallisuus: Kirjallisuus ilmoitetaan kurssin alussa

(KLVE012) Organisaatiopsykologia

Organizational Psychology

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2.- 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija syventää tietojään organisaatiokäyttäytymisestä. Opiskelija osaa huomioida organisaatiopsykologien tekijöiden vaikutukset henkilöstön ja johdon käyttäytymiseen.

Sisältö: Johdon tehtävät ja vastuu konfliktitilanteissa, työyhteisön ongelmat ja ongelmien käsittely tai työtyytyväisyyden perusteet, kannustaminen ja palkitseminen ja osaamisen kehittäminen.

Toteutus: Itseopiskelu verkossa käyttäen hyväksi aiheeseen liittyvää kirjallisuutta. Opiskelija voi kirjoittaa tutkielmaesseen opettajan kanssa myös erikseen sovittavasta aiheeseen liittyvästä temasta.

Suoritukset: Palautettava tutkielmaessee verkko-opintoina

Kirjallisuus: Oheiskirjallisuutta: Järvinen Esimiestyö ongelmatilanteissa;
Ruohotie, Honka Palkitseva ja kannustava johtaminen; Järvinen Ammattina esimies, muu opiskelijan valitsema kirjallisuus

(KLVE053) Palkkahallinto

Payroll Administration

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2.- 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija osaa laskea palkkoja manuaalisesti ja atk-sovelluksen avulla.

Sisältö:	Palkkausperusteet ja palkan muodostuminen Ylityöt Luontoisedut Kustannusten korvaukset Vuosiloma-asiat Työnantajasuoritukset Palkkahallinnon asiakirjat Palkkalaskentaohjelma
Toteutus:	Pienryhmäopetus
Suoritukset:	Tentit, harjoitustyöt, etätehtävät
Kirjallisuus:	Eskola, A., Palkka - Työsuhteen ja palkanlaskennan perusteet Opintomonisteet

(KLVO002) Perhe- ja perintöoikeus
Family and Inheritance Law

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. - 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa avioliittoa, parisuhdetta, lapsen asemaa, jäämistöä sekä perintö- ja lahjaverotusta koskevat säännökset ja osaa soveltaa niitä käytännön tilanteissa.		
Sisältö:	Kihlaus, avioliiton solmiminen, puolisoiden asema, parisuhde Lapsen asema, elatus, huolto ja tapaamisoikeus Lakimääräinen perimysjärjestys Testamenttioikeus Perunkirjoitus, perinnönjako, perintöverotus		
Toteutus:	Verkko-opinnot		
Suoritukset:	Verkkoharjoitukset		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan etenemissuunnitelmassa		

(KLVY003) Projektiopinnot
Learning by Projects

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	1.- 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa käytännössä työskennellä tiimeissä ja projekteissa. Hän osaa ideoida, suunnitella, toteuttaa ja arvioida projektin. Hän osaa hankkia projektin sisällön vaatiman, korkeakoulutasoiseen teoriataustan. opintopisteiden määrä riippuu projektin laajuudesta.		
Edeltävä osaaminen:	Projektitoiminnan perusteet		
Sisältö:	Projektin ideointi ja suunnittelu Projektin sisällön mukainen teoriatausta Projektin toteutus Projektin arviointi Oman oppimisen arviointi		
Toteutus:	Kokemuksellinen oppiminen, projektityöskentely, reflektointi. Toteutus TKI-opintojaksona.		
Suoritukset:	Teoriaan perehtyminen, projektisuunnitelman teko, aktiivinen osallistuminen		

toteutukseen, projektin raportointi, oman oppimisen arviointi

Kirjallisuus: Kajaanin ammattikorkeakoulun oppimisen työkalupakki internetissä
Projektin aihepiirin mukainen teoriakirjallisuus

(KLVY096) Rikos- ja rikosprosessioikeus
Criminal Law and Procedural Law

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1.-4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija hallitsee rikosoikeuden yleiset opit, käsitteistön, esitutkintaa ja rikosoikeudenkäyntiä koskevan menettelyn, seuraamusjärjestelmän sekä tyypillisimmät rikostunnusmerkistöt

Sisältö: Rikosoikeuden yleiset opit
Esitutkinta ja pakkokeinot
Rikostunnusmerkistöt
Seuraamukset
Rikosoikeudenkäynti

Toteutus: Verkko-opinnot

Suoritukset: Verkkoharjoitukset

Kirjallisuus: Pekka Koskinen Rikosoikeuden perusteet. Helsingin yliopiston oikeustieteellinen tiedekunta 2008

(KLVY014) Riskienhallinta
Risk Management

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. - 3. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija perehtyy riskienhallinnan osa-alueisiin ja osaa laatia yrityksen riskienhallintasuunnitelman.

Sisältö: Riskienhallinnan lähtökohdat, riskianalyysi, liike- ja muut riskit sekä niiden arviointi, riskienhallinta, -keinot ja päätöksenteko.

Toteutus: Verkko-opinnot, itsenäinen opiskelu käyttäen hyväksi aiheeseen liittyvää verkkokurssimateriaalia.

Suoritukset: Riskienhallintasuunnitelma ja vakuutusharjoitukset

Kirjallisuus: Verkkokurssimateriaali, Arto Suominen, Riskienhallinta ja Kai-Erik Berg, Yrityksen riskienhallinta. Muu riskienhallintaan liittyvä kirjallisuus.

(KLVY087) Strateginen markkinointi
Strategic Marketing

Laajuus: 4 op Ajoitus: 3.- 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija ymmärtää strategisen markkinointiajattelun periaatteet osana yrityksen liiketoimintastrategian kehittämistä.

Edeltävä osaaminen: Markkinoinnin perusopinnot

Sisältö:	Strategisen markkinoinnin osa-alueet Toimintaprosessien koordinointi Asiakastarpeiden tunnistaminen ja asiakaslähtöisten toimintojen ja tuotteiden kehittäminen Brandiajattelu ja -viestintä markkinoinnin strategisena osa-alueena
Toteutus:	Verkko-opintopaketti (Moodle), itseopiskelu.
Suoritukset:	Verkkotehtävät. Opinnit suoritetaan osittain TKI-opintoina.
Kirjallisuus:	Aaker, David A & McLoughlin Damien: Strategic Market Management (2007 European Edition) Drummond, Graeme: Strategic marketing planning and control (2002) Tikkanen, H. & Vassinen, A. StratMark:Strateginen markkinointiosaaminen (2010) Lisäksi opiskelijan itse valitsema muu lähdekirjallisuus

(KLWY042) Suomalainen kulttuuri
Finnish Culture

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija tietää suomalaisen elämäntavan perusasiat ja sen historian ja osaa soveltaa niitä matkailuelinkeinon kannalta.		
Sisältö:	Suomalaisuuden tausta. Kansallinen ja paikallinen kulttuuri. Merkittäviä tapahtumia, henkilöitä, miljöitä ja ilmiöitä. Suomalaisuus matkailun tuotekehityksessä.		
Toteutus:	Luennot ja harjoitukset. Opintopaketti toteutetaan osittain verkko-opintoina.		
Suoritukset:	Harjoitustyöt ja tentti		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan etenemissuunnitelmassa		

(KLVY098) Sähköinen viestintä
Electronic Communication

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opintopaketin suorittaneen opiskelija osaa soveltaa uusimpia sähköisen viestinnän välineitä. Opiskelija myös ymmärtää sähköisen viestinnän merkityksen ja tulevaisuusnäkökulmat yleisesti oman toimialansa kannalta sekä pystyy analysoimaan sähköisen viestinnän välineiden käyttömahdollisuuksia oman työnsä kehittämisen näkökulmasta.		
Sisältö:	Verkko viestinnän välineenä Vuorovaikutteisen median välineet yrityksen ja organisaation toiminnassa Web-toimintojen soveltaminen Viestinnän seurannan menetelmät ja työkalut Sähköisen viestinnän tietoturva		
Toteutus:	Luennot, itsenäinen työskentely Moodlessa ja ryhmätyöskentely verkkoympäristössä.		
Suoritukset:	Kirjareferaatti. Harjoitustyö. Seminaariesitys		
Kirjallisuus:	Materiaali Moodlessa.		

(KLVY022) Taulukkolaskennan jatkokurssi

Spreadsheet Accounting - Follow-up Course

Laaajuus: 3 op Ajoitus: 2.- 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija pystyy kehittämään ja käyttämään työvälineohjelmia monipuolisesti mikrotietokoneella.

Edeltävä osaaminen: Taulukkolaskennan perusteet suoritettu

Sisältö: Työkirjan ja taulukoiden muokkaus
Kaavioiden muotoilu ja muokkaus
Tilasto-, rahoitus- ja hakufunktioita sekä loogisia funktioita
Tietokantatoimintoja: tietojen suodattaminen ja kokoaminen, välisummat, pivot-tilukko
Toimintamakrojen nauhoittaminen ja muokkaus
Työvälineohjelmien yhteiskäyttö

Toteutus: Tentti ja harjoitustyöt

Suoritukset: Pienryhmäopetus

Kirjallisuus: Kivimäki, Rousku, Excel - hyötykäyttäjän opas
Lammi Outi, Excel 2007

(KLVY107) Tiimitoiminta käytännössä

Team Work in Practice

Laaajuus: 4 op Ajoitus: 1.-2. vsk

Osaamistavoite: Opiskelijaa ymmärtää oman roolinsa tiiminvetäjänä sekä kehittyy tehokkaaksi tiiminvetäjäksi. Hän ymmärtää, että suoritustavoitteisiin sitoutumisen ja yhteinen päämäärän merkityksen.

Sisältö: Tiimitoiminta
Projektien suunnittelu ja toteutus
Johtajuus
Markkinointi/tuotteistaminen
Tiimiyrittäjäisy

Toteutus: Ryhmätyö, projektioppiminen, t&k opintojakso (4 op)

Suoritukset: Portfolio

Kirjallisuus: Sovitaan opintojakson alussa

(KLVY025) Tilintarkastuksen erityiskysymykset

Special Issues in Auditing

Laaajuus: 3 op Ajoitus: 2.- 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija syventää perustietojaan ja tutustuu erityistilanteiden tarkastuksiin.

Edeltävä osaaminen: Tilintarkastuksen perusteet

Sisältö: Tilintarkastuksen raportointi
Konkurssi

Yritysmuotojen muutokset
Konsernitilinpäätöksen tarkastus

Toteutus: Luennot ja harjoitukset
Suoritukset: Tentti ja harjoitukset
Kirjallisuus: Ilmoitetaan etenemissuunnitelmassa

(KLVY062) Vertaistutorointi
Peer Tutoring

Laajuus: 2 op Ajoitus: 2.-3. vsk
Osaamistavoite: Opiskelija kehittyy vuorovaikutus-, esiintymis- ja ryhmänohjaustaidoissaan ja osaa toimia työelämässä erilaisten ihmisten kanssa, organisoida asioita, esiintyä ja perustella mielipiteitään.
Sisältö: Vertaistutorin tehtävät ja vastuut, tuutorina toimiminen, vuorovaikutus- ja esiintymistaidot, ryhmän ohjaaminen ja neuvominen.
Toteutus: Projektioppiminen
Suoritukset: Aktiivinen osallistuminen vertaistutorointiin, oppimispäiväkirja ja essee sovitusta aiheesta
Kirjallisuus: Sovitaan esseen aihepiirin mukaisesti

(KLVY013) Vienti- ja tuontitoiminta
Export and Import Routines

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. - 3. vsk
Osaamistavoite: Opiskelija harjaantuu ulkomaankaupan asiakirjojen tulkintaan ja osaa laatia ulkomaankaupan asiakirjat sekä osaa neuvotella toimitus- ja maksuehdoista.
Sisältö: Sopimukset
Tarjoukset kauppasopimuksen pohjana
Toimitusehdot ja kuljetussopimukset
Maksuehdot
Vakuutukset
Vienti- ja tuontitullaus
Ulkomaankaupan asiakirjat
Toteutus: Verkko-opinnot
Suoritukset: Harjoitustehtävät
Kirjallisuus: Pehkonen, E., Vienti- ja tuontitoiminta, verkkomateriaali ja muu aiheeseen liittyvä materiaali

(KLV003) Yhteisöviestintä ja tiedottaminen
Corporate Communications

Laajuus: 5 op Ajoitus: 2.- 4. vsk

Osaamistavoite:	Opiskelija pystyy hoitamaan julkisyhteisön/yrityksen/projektin ulkoisen ja sisäisen tiedottamisen ja ymmärtää sen osaksi integroitua kokonaisviestintää.
Sisältö:	Yhteisöviestinnän perusteet Ulkoinen ja sisäinen viestintä Tiedottaminen ja mediasuhteet Kriisiviestintä Tiedottava kirjoittaminen Viestintästrategian suunnittelu osana yrityksen kokonaisviestintää
Toteutus:	Luennot, kirjalliset tehtävät ja vierailut
Suoritukset:	Tehtävät ja harjoitukset, portfolio
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan etenemissuunnitelmassa mm. Juholin Elisa, Communicare!

(KLVY077) Yritysverotuksen erityiskysymykset
The Special Features of Corporate Taxation

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	2. - 3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa yritysmuodon muutoksen verotukselliset vaikutukset. Opiskelija tietää yrittäjäpolvenvaihdokseen ja yritysjärjestelyihin sekä niihin liittyvät verokysymykset sekä tietää kansainvälisen verotuksen perusteet.		

Edeltävä osaaminen: Yritysverotus ja tilinpäätöksen suunnittelu

Sisältö:	Yritysmuotojen verotukselliset erot Yritysmuodon muuttaminen Varainsiirtoverotus Arvonlisäveroseuraamukset Välittömän verotuksen seuraamukset Yrittäjäpolvenvaihdoksen verokysymykset Yritysjärjestelyt Kansainvälisen verotuksen perusteet
Toteutus:	Luennot ja harjoitukset
Suoritukset:	Tentti ja harjoitukset
Kirjallisuus:	Tomperi, S: Yritysverotus ja tilinpäätössuunnittelu Artikkeleita luennoitsijan ilmoituksen mukaan

(KLVY064) Yrittäjyys käytännössä
Entrepreneurship in practise

Laajuus:	6 op	Ajoitus:	2. - 3. vuosikurssi
Osaamistavoite:	Opiskelija harjoittelee yrittäjyyttä projektimaaisessa toimintaympäristössä. Opiskelija luo asiakaskontakteja yrityksiin ja kehittää omia yrittäjyys- ja projektitaitojaan Intotalo-ympäristössä.		

Edeltävä osaaminen: Pääosin perusopinnot suoritettuna.

Sisältö:	Asiakkuuksien johtaminen Käytännön projektin johtaminen Tiimijohtaminen
----------	---

Markkinointi ja innovointi

Toteutus: Projektioppiminen, tiimityö ja kirjallisuuteen tutustuminen

Suoritukset: Käytännön asiakasprojektin suunnittelu, markkinointi, toteutus ja raportointi

Kirjallisuus: Sovitaan opintojakson alussa

(KLVK005) Academic Writing
English/Academic Writing

Laaajuus: 3 op Ajoitus: 2.- 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija kehittää lyhyehköjen asiatekstien laatimistaitoaan, (esim lopputyön abstrakti). Lisäksi hän oppii analysoimaan lähdeaineistoa ja käyttämään apuneuvoja.

Edeltävä osaaminen: Englannin kielen perus- ja ammattiopinnot

Sisältö: Lauserakenne, sujuva kirjoittaminen
Tekstin analysointi, tyyli
Referaatit, muistiot, raportit
Opinnäytetyön abstrakti

Toteutus: Pienryhmäopetus

Suoritukset: Jatkuva näyttö, etätehtävät, kirjallinen tentti

Kirjallisuus: Opintomoniste

(KLVK015) Deutsche Grammatik
German / Deutsche Grammatik

Laaajuus: 3 op Ajoitus: 1.- 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija syventää saksan kielen rakenteiden hallintaansa, laajentaa sanavarastoaan sekä parantaa suullista ja kirjallista ilmaisutaitoaan.

Edeltävä osaaminen: Saksan perusteet 2 tai lähtötasotesti

Sisältö: Verbit
Adjektiivit
Substantiivit
Adverbit
Pronominit
Sanajärjestys
Tyyliseikkoja

Toteutus: Itsenäinen opiskelu

Suoritukset: Kirjallinen koe

Kirjallisuus: Opintomoniste

(KLVK040) Diskussion

Laaajuus: 3 op Ajoitus: 2.-4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelijan puhevalmius kehittyy niin, että hän pystyy osallistumaan erilaisiin keskustelutilanteisiin työelämässä.

Edeltävä osaaminen: Ruotsinkielen perus- ja ammattiopintojen suoritus.

Sisältö: Puheharjoituksia draaman keinoin
Keskusteluaiheista sovitaan ryhmän kanssa
Kuunteluharjoituksia

Toteutus: Pienryhmäopetus

Suoritukset: Arvioitava parikeskustelu tai muu sovittu tapa.

Kirjallisuus: Opintomoniste

(KLVK007) English Conversation English Conversation

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2.- 3. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija monipuolistaa suullista kielitaitoaan ja osaa soveltaa uusia sanoja ja ilmaisuja sekä osaa käyttää keskustelustrategioita. Opiskelija tunnistaa englannin kielen variaatioita.

Sisältö: Keskustelua ajankohtaisista ja eri aloja käsittelevistä aiheista.
Keskustelustrategioiden käyttö.
Suullinen esitys vapaasti valitta- vasta aiheesta ja siihen liittyvän keskustelun ohjaaminen.

Toteutus: Pienryhmä, lähiopetus. Suullinen esitys. Keskustelutentti

Suoritukset: Keskusteluaktiivisuus. Suullinen esitys. Keskustelutentti

Kirjallisuus: Artikkeleita ja tekstejä

(KLVK042) Espanjan perusteet 1 Basic Spanish 1

Laajuus: 5 op Ajoitus: 1.- 4. vsk.

Osaamistavoite: Opiskelija oppii espanjan kielen perusteet, perehtyy maan kulttuuriin ja selviytyy arkielämän tilanteista suppeallakin sanavarastolla ja kielen tunteuksella.

Sisältö: Ääntämis, kirjoitus- ja rakenneharjoitukset
Palvelutilanteet
Kulttuurin ja maantuntemus

Toteutus: Pienryhmäopetus

Suoritukset: Jatkuva näyttö, kirjalliset ja suulliset harjoitukset, kirjallinen tentti

Kirjallisuus: Ilmoitetaan etenemissuunnitelmassa

(KLVK043) Espanjan perusteet 2 Basic Spanish 2

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1.- 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija vahvistaa espanjan rakenteiden hallintaa, laajentaa sanavarastoaan ja kehittää puhevalmiuttaan ja monipuolistaa espanjankielisten maiden ja kulttuurien tuntemusta.		
Edeltävä osaaminen:	5 op espanjan perusopinnot hyväksytysti suoritettuina tai vastaavat tiedot.		
Sisältö:	Verbimuodot, ääntäminen Matkustus, harrastukset, kaupankäynti Kulttuuriset näkökulmat		
Toteutus:	Pienryhmäopetus.		
Suoritukset:	Jatkuva näyttö, suulliset ja kirjalliset harjoitukset, suullinen ja kirjallinen tentti		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan etenemissuunnitelmassa		

(KLVK044) Espanjan perusteet 3 Basic Spanish 3

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1.- 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija vahvistaa ja laajentaa espanjan rakenteiden ja sanaston hallintaa, kehittää puhevalmiuttaan ja monipuolistaa espanjankielisten maiden ja kulttuurien tuntemusta.		
Edeltävä osaaminen:	Edeltävät alkeiskurssit tai vastaavat tiedot		
Sisältö:	Verbin eri aikamuodot ja tapaluokat, Perhe-, arki- ja työelämän eri tilanteita		
Toteutus:	Pienryhmäopetus		
Suoritukset:	Jatkuva näyttö, suulliset ja kirjalliset harjoitukset, suullinen ja kirjallinen tentti		
Kirjallisuus:	Ilmoitetaan etenemissuunnitelmassa		

(KLVK009) Español en el trabajo 1 Spanish / Español en el trabajo 1

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. - 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija perehtyy liike-elämän suullisiin ja kirjallisiin viestintätilanteisiin, erikoissanastoon ja parantaa valmiuttaan ymmärtää, puhua ja kirjoittaa espanjan kieltä.		
Edeltävä osaaminen:	Espanjan alkeis- ja jatkokurssi tai vastaavat tiedot		
Sisältö:	Kaupalliset suhteet espanjankielisten maiden kanssa Työpaikkahakemus - Työpaikkahaastattelu Espanjankielisten maiden liike- ja tapakulttuuri, liikematkat Espanjankielisten maiden talousnäkömiä		
Toteutus:	Itsenäinen opiskelu, ohjattu etäopetus		
Suoritukset:	Kirjalliset harjoitukset, kirjallinen ja suullinen tentti, kuuntelukoe		

Kirjallisuus: Lindgrén, Savinainen, Seppä, Claves del éxito

(KLVK038) Español en el trabajo 2
Spanish / Español en el trabajo 2

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. - 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija selviytyy liike-elämän eri tilanteissa espanjankielisessä maailmassa

Edeltävä osaaminen: Perus- ja keskitason espanjan opinnot

Sisältö: Yritysmailma
Tuotteet ja palvelut
Markkinointi
Liikeviestintä

Toteutus: Itsenäinen opiskelu, ohjattu etäopetus

Suoritukset: Kirjalliset harjoitukset. kirjallinen ja suullinen tentti, kuullun ymmärtämiskoe

Kirjallisuus: Lindgrén -Savinainen - Seppä: Claves del éxito

(KLVK032) Fakta inom din bransch
Swedish/Fakta inom din bransch

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. - 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija syventää tietämystään alansa elinkeinoista ruotsin kielellä

Edeltävä osaaminen: Ruotsinkielen perus- ja ammattiopintojen suoritus

Sisältö: Talouselämä
Matkailupalvelut
Yritysmailma
Ajankohtaisia asioita

Toteutus: Itsenäinen opiskelu

Suoritukset: Moodle-ympäristössä keskusteleminen, kommentoiminen sekä tehtävien suorittaminen

Kirjallisuus: Verkkomateriaali

(KLVK018) Fakten über Finnland
German / Fakten über Finland

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. - 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija parantaa suullista ja kirjallista kielitaitoaan sekä laajentaa sanavarastoaan, osaa antaa monipuolisesti tietoja kotimaastaan ja pystyy keskustelemaan aihepiiriin liittyvistä asioista saksan kielellä.

Edeltävä osaaminen: Saksan perusteet 3

Sisältö: Suomen historia, luonto, kansa, kielet
Talouselämä

Kulttuuri
Suomi matkailumaana
Kainuu

Toteutus: Itsenäinen opiskelu
Suoritukset: Etätehtävät ja suullinen koe
Kirjallisuus: Opintomoniste

(KLVK011) Français et le travail 1
French / Francais et le travail 1

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1.- 4. vsk
Osaamistavoite: Opiskelija perehtyy liike-elämän ja turismin suullisiin ja kirjallisiin viestintätilanteisiin, erikoissanastoon ja parantaa valmiuttaan tunnistaa, kirjoittaa ja puhua ranskan kieltä.

Edeltävä osaaminen: Lukion lyhyt ranska tai vastaavat tiedot

Sisältö: Paikanhaku, työhönottohaastattelut, työpaikan puhelintilanteet. Liikekirjeet. Matkailupalvelut
Toteutus: Ohjattu itsenäinen opiskelu sis. pienryhmäopetusta. Kirjallinen työpaikkahakemus ja CV. Kielioppi ja tilanneharjoituksia.
Suoritukset: Jatkuva näyttö, kirjalliset tehtävät. Kirjallinen tentti
Kirjallisuus: Opetusmoniste

(KLVK039) Français et le travail 2
French / Francais et le travail 2

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. - 4. vsk
Osaamistavoite: Opiskelija pystyy kuvaamaan yrityksen toimintaa ja laatimaan yritysesittelyn ranskan kielellä

Edeltävä osaaminen: Lukion lyhyen ranskan opinnot tai vastaavat tiedot

Sisältö: Yritysmuodot, toimiala, sijainti, tuotteet ja palvelut, kokoukset
Toteutus: Ohjattu itsenäinen opiskelu sis. pienryhmäopetusta, suullinen yritysesittely ja kielioppi- ja tilanneharjoituksia
Suoritukset: Suullinen ja kirjallinen yritysesittely, kirjallinen tentti
Kirjallisuus: Opiskelumoniste

(KLVY099) Going Global
Going Global

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. - 4. vsk
Osaamistavoite: Opiskelija osaa suunnitella kansainvälisen yritysvierailun sekä ymmärtää

kansainvälistä liike- ja tapakulttuuria

Edeltävä osaaminen: Perus- ja ammattiopintojen suorittaminen

Sisältö: Kansainvälisen yritysvierailun suunnittelu ja vieraiden vastaanotto
Liike-elämän tapatieto
Goodwill-kirjeet

Toteutus: Pienryhmäopetus

Suoritukset: Jatkuva näyttö, suullinen esitys, kirjalliset tehtävät ja kirjallinen tentti

Kirjallisuus: Opintomoniste

(KLVK062) Italia/Liikeviestintä
Italian Business Communication

Laajuus: 3 op Ajoitus: 2. - 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija perehtyy liike-elämän suullisiin ja kirjallisiin viestintätilanteisiin, erikoissanastoon ja parantaa valmiuttaan ymmärtää, puhua ja kirjoittaa italiaa.

Edeltävä osaaminen: Italian perusteet 1 ja italian perusteet 2

Sisältö: Paikanhaku, työhönottohaastattelut
Yritysesittelyt, rutiinikirjeet

Toteutus: Itsenäinen opiskelu, ohjattu etäopetus

Suoritukset: Kirjalliset harjoitukset, kirjallinen ja suullinen tentti, kuullun ymmärtämiskoe

Kirjallisuus: Cherubini, N., L'italiano per gli affari

(KLVK060) Italian perusteet 1
Basic Italian 1

Laajuus: 5 op Ajoitus: 1. - 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija oppii italian kielen perusteet, perehtyy maan kulttuuriin ja saa valmiudet selviytyä arkielämän tilanteista suppeallakin sanavarastolla ja kielen tuntemuksella.

Sisältö: Ääntämis-, kirjoitus- ja rakenneharjoitukset
Palvelutilanteet
Kulttuurin ja maan tuntemus

Toteutus: Pienryhmäopetus ; opetuskieli englanti-italia

Suoritukset: Jatkuva näyttö ja kirjalliset tentit

Kirjallisuus: Espresso 1

(KLVK061) Italian perusteet 2
Basic Italian 2

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. - 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija vahvistaa kielen rakenteiden hallintaa, laajentaa sanavarastoaan ja kehittää puhevalmiuttaan. Italian kulttuurin ja maan tuntemus monipuolistuu.		
Edeltävä osaaminen:	5 op italian perusopinnot hyväksytysti suoritettuina tai vastaavat tiedot		
Sisältö:	Italian kulttuuri ja maantiede Matkailu ja palvelut Yhteiskunta		
Toteutus:	Pienryhmäopetus; opetuskieli englanti-italia		
Suoritukset:	Jatkuva näyttö, kirjalliset tentit		
Kirjallisuus:	Espresso 1 ja opintomoniste		

(KLVK027) Landeskunde und Kultur
German / Landeskunde und Kultur

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. - 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija parantaa saksan kielen taitoaan ja saksankielisen kielialueen tuntemustaan sekä tuntee alueen työelämän tapakulttuurin pääpiirteet.		
Edeltävä osaaminen:	Saksan perusteet 1, Saksan perusteet 2 ja Saksan perusteet 3		
Sisältö:	Saksalaisen tapakulttuurin erityispiirteet		
Toteutus:	Itsenäinen opiskelu		
Suoritukset:	Etätehtävät ja kirjallinen koe		
Kirjallisuus:	Opintomoniste		

(KLVK053) Liikevenäjä
Business Russian

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. - 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa käyttää venäjän kielen rakenteita ja sanastoa monipuolisesti liike-elämän kirjallisissa ja suullisissa tilanteissa.		
Edeltävä osaaminen:	Venäjän kielen opintoja AMK:ssa tai muualla suoritettuna vähintään 10 op		
Sisältö:	Kielioppiharjoituksia Sanastoharjoituksia Suhdetoimintaviestintä Perusliikekirjeet		
Toteutus:	Pienryhmäopetus, suullisia pariharjoituksia, kirjoitusharjoituksia		
Suoritukset:	Jatkuva näyttö Portfolio kirjallisista tehtävistä Kirjallinen koe		
Kirjallisuus:	Salenius P., Liikekirjeet venäjäksi tai Bazvanova T.N.,- Orlova T.K., Biznes-korrespondentsija		

(KLVK041) Norden i nötskal

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	2. - 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija kehittää ruotsin kielen taitojaan ja pohjoismaisen yritys-/matkailukulttuurin tuntemustaan.		
Edeltävä osaaminen:	Ruotsinkielen perus- ja ammattiopintojen suoritus		
Sisältö:	Pohjoismaiden talouselämää, turismia ja kulttuurien erityispiirteitä.		
Toteutus:	Itsenäinen opiskelu		
Suoritukset:	Etätehtävät ja esseetentti		
Kirjallisuus:	Opintomoniste		

(KLVY091) Practice first
Practice first

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. - 3. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa nimetä ja käyttää englannin kielen perusrakenteet kirjallisesti ja suullisesti siten, että pystyy suoriutumaan ammattikorkeakoulun ammatillisista kieliopinnoista.		
Sisältö:	Englannin kielen peruskielioppi: Ääntäminen Kielioppiterminologia Aikamuodot Passiivimuoto Lauseen sanajärjestyys Konditionaali I ja II Verbit Substantiivit Pronominit Adjektiivit		
Toteutus:	Verkko-opinnot ja etäohjaus (90%), lähiopetus ja -ohjaus (10%)		
Suoritukset:	Kaikki verkkotehtävät, 100% läsnäolo lähiopetukseen, kirjallinen lopputentti		
Kirjallisuus:	Moodle:issa/verkossa olevat materiaalit		

(KLWY049) Ranskan kielioppiharjoituksia
French Grammar

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1.-4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija vahvistaa ja laajentaa ranskan rakenteiden ja sanaston hallintaa.		
Edeltävä osaaminen:	Lukion lyhyt oppimäärä (tai vastaavat tiedot)		
Sisältö:	Ranskan kielioppiharjoituksia		
Toteutus:	Ohjattu itsenäinen opiskelu		
Suoritukset:	Kirjalliset kielioppiharjoitukset, kirjallinen tentti		

Kirjallisuus: Opetusmoniste

(KLVK047) Ranskan perusteet 1
Basic French 1

Laajuus: 5 op Ajoitus: 1.-4. vuosikurssi

Osaamistavoite: Opiskelija saa perusvalmiudet käyttää ranskan kielen kieltä arkielämän erilaisissa tilanteista. Hän osaa soveltaa kohteliaisuuskonventioita ja kuvata ruokakulttuuria pienimuotoisesti

Sisältö: Ääntämis-, kirjoitus- ja rakenneharjoitukset
Tervehtiminen, esittäytyminen, vieraiden vastaanotto, toivotukset kahvilassa
Ravintolassa
Puhelintilanteita
Ajanilmaukset

Toteutus: Pienryhmäopetus

Suoritukset: Jatkuva näyttö, kirjallinen tentti

Kirjallisuus: Eevi Nivanka, Soile Sutinen:
Chez Marianne: French for Beginners.

(KLVK048) Ranskan perusteet 2
Basic French 2

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1.-4.vuosi

Osaamistavoite: Opiskelija vahvistaa kielioppirakenteiden hallintaa, laajentaa sanavarastoaan ja kehittää puhevalmiuttaan vaativimmissa tilanteissa

Edeltävä osaaminen: Ranskan perusteet 1 hyväksytysti tai vastaavat tiedot

Sisältö: Ääntämis- ja rakenneharjoituksia.
Matkustaminen
Asuminen
kaupassa, hotellissa
Tietokonesanastoa
Työelämän kieltä

Toteutus: Pienryhmäopetus

Suoritukset: Jatkuva näyttö, kirjallinen tentti

Kirjallisuus: Eevi Nivanka, Soile Sutinen:
Chez Marianne: French for Beginners

(KLVK049) Ranskan perusteet 3
Basic French 3

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1.- 4. vuosi

Osaamistavoite: Opiskelija syventää sanasto- ja rakenneosaimistaan ja osaa soveltaa sitä vaativimmissa puhe ja kirjoitustilanteissa.

Edeltävä osaaminen: Ranskan perusteet 2 hyväksytysti tai vastaavat tiedot

Sisältö: Kirjeiden ja sähköpostien laatiminen, Lääkärissä käynti. Työhaastattelutilanne. Puhelinkeskustelut työpaikalla. Retkiopastusta. Viinitietoutta.

Toteutus: Pienryhmäopetus.

Suoritukset: Jatkuva arviointi, kirjallinen tentti

Kirjallisuus: Eevi Nivanka, Soili Sutinen:
 Chez Marianne: French for Beginners
 Opetusmoniste

(KLVK054) Saksan perusteet 1
 Basic German 1

Laajuus: 5 op Ajoitus: 1. - 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija selviytyy arkipäivän yksinkertaisissa viestintätilanteissa, ymmärtää helppoja liike-elämää käsitteleviä tekstejä, tuntee kielen perusrakenteita, tutustuu saksalaiseen kielialueeseen ja tapakulttuuriin.

Sisältö: Perusrakenteita
 Matkoilla, hotellissa, pankissa, ostoksilla
 Yritysvierailulla, neuvotteluissa
 Opastus
 Arkipäivän puhetilanteita

Toteutus: Pienryhmäopetus

Suoritukset: Jatkuva näyttö ja kirjallisia kokeita

Kirjallisuus: Kudel-Kyyhkynen: Einverstanden 1

(KLVK056) Saksan perusteet 2
 Basic German 2

Laajuus: 3 op Ajoitus: 1. - 4. vsk

Osaamistavoite: Opiskelija selviytyy liike-elämän yksinkertaisissa viestintätilanteissa ja laajentaa perusrakenteiden ja sanaston hallintaa sekä maan ja saksalaisen tapakulttuurin tuntemustaan. Opiskelija osaa puhua jonkin verran yleisistä asioista, antaa tietoja omasta maastaan ja työpaikastaan ja ymmärtää yksinkertaisia yleisiä oman alansa tekstejä.

Edeltävä osaaminen: Saksan perusteet 1 tai lähtötasotesti

Sisältö: Perusrakenteita
 Arkipäivän puhetilanteita
 Puhelinkieli
 Sähköposti
 Saksalainen tapakulttuuri

Toteutus:	Pienryhmäopetus
Suoritukset:	Jatkuva näyttö ja kirjallinen koe
Kirjallisuus:	Kudel-Kyyhkynen: Einverstanden 1 ja opintomoniste

(KLVK057) Saksan perusteet 3

Basic German 3

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. - 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija saavuttaa valmiudet selviytyä liikeyrityksen sekä majoitus- ja ravitsemisalan yrityksen palvelutilanteissa saksankielisten maiden tapakulttuurin edellyttämällä tavalla. Opiskelija pystyy esittelemään yrityksen palveluja ja antamaan tietoja omasta maakunnastaan ja maastaan.		

Edeltävä osaaminen: Saksan perusteet 1 ja saksan perusteet 2 tai lähtötasotesti

Sisältö:	Arkipäivän puhetilanteet Yrityksen palvelutilanteet Opiskelu ja koulutus Puhelinkieli Yritysvierailut ja -esittelyt, messut Suomi-tietous Landeskunde ja saksalainen tapakulttuuri
Toteutus:	Itsenäinen opiskelu
Suoritukset:	Palautettavat kirjalliset tehtävät ja suullinen tentti
Kirjallisuus:	Opintomoniste

(KLVY100) Uppdatera din svenska

Uppdatera din svenska

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa ruotsin keskeiset kielioppirakenteet		
Sisältö:	Ruotsin peruskielioppi		
Toteutus:	Lähiopetus ja itsenäinen työskentely, pari- ja ryhmätyöt		
Suoritukset:	Aktiivinen osallistuminen, tentti		
Kirjallisuus:	Opintomoniste		

(KLVK050) Venäjän perusteet 1

Basic Russian 1

Laajuus:	5 op	Ajoitus:	1. - 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija hallitsee kyrilliset aakkoset painokirjaimin ja käsin kirjoitettuna; osaa ääntämisen, intonaation ja kieliopin perusasiat; selviytyy yksinkertaisissa arkipäivän puhetilanteissa ja palvelu- ja matkailu-tilanteissa		

Sisältö:	Kirjoitus- ja lukemisharjoituksia Ääntämis- ja intonaatioharjoituksia Tervehdykset, itsestä ja perheestä kertominen Palvelutilanteita Matkailutilanteita
Toteutus:	Pienryhmäopetus: kuuntelu-, ääntämis-, ja kirjoitusharjoituksia, tilanneharjoituksia pareittain
Suoritukset:	Jatkuva näyttö, kirjalliset kokeet
Kirjallisuus:	Alestalo, M., Kafe Piter 1 tai vastaava alkeiskirja

(KLVK051) Venäjän perusteet 2
Basic Russian 2

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. - 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa lukea, kirjoittaa ja ääntää venäjää melko vaivattomasti sekä pystyy keskustelemaan venäjäksi helpohkoissa asiakaspalvelutilanteissa tai puhelimessa tuntien kohteliaisuussäännöt.		

Edeltävä osaaminen: Venäjän perusteet 1 -kurssi tai vastaavat n. 5 op opinnot

Sisältö:	Lukusanat ja niiden käyttö Verbimuodot Adjektiivit ja adverbis Sijamuotojen käyttö/yksikkö Puhelintilanteita Myynti- ja ostotilanteita Hotelli- ja ravintolatilanteita
Toteutus:	Pienryhmäopetus: kuuntelu-, ääntämis- ja kirjoitusharjoituksia, tilanneharjoituksia pareittain
Suoritukset:	Jatkuva näyttö, kirjallinen ja suullinen koe
Kirjallisuus:	Alestalo M., Kafe Piter 1

(KLVK052) Venäjän perusteet 3
Basic Russian 3

Laajuus:	3 op	Ajoitus:	1. - 4. vsk
Osaamistavoite:	Opiskelija osaa lukea painettua tekstiä ja kirjoittaa venäjää vaivattomasti sekä tuntee venäjän ääntämissäännöt. Opiskelija tuntee venäjän keskeiset kielioppirakenteet ja selviytyy erilaisissa suullisissa ja kirjallisissa palvelutilanteissa asiakkaana ja palveluhenkilönä.		

Edeltävä osaaminen: Venäjän perusteet 1 + 2 tai vastaavat n. 8 op opinnot

Sisältö:	Matkustaminen, lomanvietto Puhelimessa Juhlat, onnittelut, maljapuheet Ostokset Ravintolassa tilaaminen
----------	---

Verbin aikamuodot, liikeverbit
Sijamuotojen monipuolinen käyttö

Toteutus: Pienryhmäopetus, suullisia pariharjoituksia
Suoritukset: Jatkuva näyttö, kirjallinen ja suullinen koe
Kirjallisuus: Alestalo M., Kafe Piter 1
Opetusmonisteet

(KLOO1Z) OPINNÄYTETYÖ 15 op **THESIS**

(KLOO001) Opinnäytetyö Thesis

Laajuus: 15 op Ajoitus: 3.- 4.vsk

Osaamistavoite: Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää ja osoittaa opiskelijan valmiuksia soveltaa tietoaan ja taitojaan ammattiopintoihin liittyvässä käytännön asiantuntijatehtävässä. Opinnäytetyö voi olla tutkimus- tai kehittämistyö, tai muu työelämälähtöinen projektikokonaisuus. Opinnäytteen tulee palvella työelämää ja opiskelijan asiantuntijuuden kehittymistä.

Edeltävä osaaminen: T&K 2 Tutkimus- ja kehittämistoiminta

Sisältö: Opinnäytetyön aloitusseminaari (harjoittelun aikana)
Oman aiheen hyväksyttäminen ja aiheanalyysi
Opinnäytetyösuunnitelman laatiminen, esitys ja opponointi
Opinnäytetyö + opinnäytetyöpaja työskentely
Esitysseminaarit
Kypsyysnäyte

Toteutus: Seminaarit ja itsenäinen opiskelu.

Suoritukset: Aiheanalyysi Opinnäytetyösuunnitelman laatiminen ja esitys, opponointi
Tutkimus-/kehittämistyö tai projekti ja sen raportointi (kirjallinen ja suullinen esitys)
Seminaarit Kypsyysnäyte Opintojakso suoritetaan osittain/kokonaan TKI-opintoina.

Kirjallisuus: Hirsjärvi, S., Remes, P., Sajavaara, P., Tutki ja kirjoita
<http://www.kajak.fi/opari>
Opinnäytetyökohtainen kirjallisuus

(KLHH1Z) HARJOITTELU 30 op **PRACTICAL TRAINING**

(KLHH001) Harjoittelu Practical Training

Laajuus: 30 op Ajoitus: 3. vsk

- Osaamistavoite:** Asetus ammattikorkeakouluista (16.6.2005/423) määrittelee harjoittelun osaksi ammattikorkeakouluopintoja ja sen mukaan harjoittelun tavoitteena on perehdyttää opiskelija ohjatusti erityisesti ammattiopintojen kannalta keskeisiin käytännön työtehtäviin sekä tietojen ja taitojen soveltamiseen työelämässä. Harjoittelun tarkoituksena on tukea opiskelijan tiedollista kehittymistä, käytännön työelämävalmiuksien kehittymistä ja henkilökohtaisten valmiuksien kehittymistä. Harjoittelun voi suorittaa kotimaassa tai ulkmailla alaan liittyvässä työympäristössä.
- Edeltävä osaaminen:** Suoritettu perusopinnot ja riittävästi ammattiopintoja. Opintoja edellytetään olevan vähintään 90 op (harjoittelu 3. lukuvuoden syksyllä) ja vähintään 115 op (harjoittelu 3. lukuvuoden keväällä). Harjoitteluinfoihin osallistuminen.
- Sisältö:** Harjoitteluinfot ennen harjoittelua
Harjoittelusopimuksen, suunnitelman ja työtehtävien tarkennuslomakkeen hyväksyttäminen
Yhtäjaksoinen harjoittelu alaan liittyvässä työympäristössä
Harjoittelutehtävä
Harjoittelupäiväkirja
Palauteseminaari harjoittelun jälkeen
Harjoittelun arviointi ja raportointi
- Toteutus:** Harjoittelu suoritetaan osittain/ kokonaan TKI-opintoina.