

Miten pelialalle?

RIIKKA AURAVA / TAMPEREEN YLIOPISTO

PARKANON LUKION TEEMAVIIKKO, 25.-29.10.2021

Mitä peliala on?

Pelien tekemistä (pelifirmat)

Pelien ja pelaamisen tutkimista (yliopistot ja korkeakoulut)

Pelijournalismia (pelilehdet, nettisivut)

Kilpapelaaamista (Suomen Elektronisen Urheilun Liitto, [SEUL](#))

Tubettamista ja striimaamista

Pelikasvatusta (koulut, nuorisotyö, kirjastot, [Ehyt](#))

...

Koulutusvaihtoehtoja

- ammattikorkeakoulut: Kajaani, Lappeenranta, Metropolia...
- korkeakoulut: Aalto yliopisto, Tampereen yliopisto
- opistot: kansanopistot, työväenopistot...
- yliopistojen [MOOCit ja muut etäkurssit](#)
- pelifirmojen omat koulutukset, esim. [Game Developer Academy](#)
- järjestöjen koulutustapahtumat, esim. [IGDA Finland](#)
- voit myös opiskella jotain ihan muuta ja silti työllistyä pelialalle

Katso koulutustarjontaa tarkemmin [Neogamesin](#) sivuilta!

Pelien tekemistä oppii tekemällä pelejä

- Harrastus: tee omia pelejä yksin tai muiden kanssa
- Kaikkien pelien tekeminen on hyödyllistä, eli kannattaa suunnitella lautapelejä ja korttipelejä tai muita asioita, joihin on kirjoitettava sääntöjä ja mekaniikkoja
- Pelaa monipuolisesti: erilaisten pelien ja peligenrejen tuntemus on tärkeää
- Myös muu kulttuurin (erityisesti populaarikulttuurin) tuntemus on hyvästä
- Kielitaito: vaikka päätyisit töihin Suomessa, työpaikan yleiskieli on todennäköisesti englanti
- On hyvä ymmärtää alkeet jostain ohjelmointikielestä, vaikkei päätyisi koodariksi

Suomessa tehdään enimmäkseen mobiilipelejä, joten niitä ei kannata halveksua 😊

Pelijamit

- pelijamit ovat pelintekotapahtumia, joihin tullaan oppimaan uutta, verkostoitumaan ja pitämään hauskaa
- suurin tapahtuma [Global Game Jam](#), ikäraja 18, tammikuun viimeinen viikonloppu
- suurin etätapahtuma [Ludum Dare](#), huhtikuun alussa
- Suomessa pelijameja järjestää [Finnish Game Jam ry](#), jonka kalenterista löytyy jokaiselle jotakin
- pelijameja voi myös alkaa järjestää itse, apua saa Finnish Game Jam ry:stä ja esimerkiksi sivustolta [pelijamit.org](#)
- kaikille avoimia pelijameja löytyy myös [itch](#)istä!

Mitä pelifirmojen rekrytoijat haluavat?

- näyttöjä tekemistäsi peleistä
- näyttöä yhteistyötaitoista
- joustavuutta ja kykyä oppia uutta
- loogista ajattelua
- ajanhallintataitoja
- pelien laajaa tuntemusta -> yhteinen ”kieli”
- LISÄKSI eri tehtäviin tarvitaan erilaista teknistä, taiteellista, taloudellista tai psykologista osaamista: grafiikkaa, suunnittelua, ääntä, narratiivia, tiiminvetäjiä, analyysia (big data), koodausta...