

Lajin tekninen kuvaus

208 Pelituotanto



1	Kilpailulajin perustiedot	3
2	Yhteiset teemat lajissa	5

1 Kilpailulajin perustiedot

1.1 Kilpailulajin lajinumero ja nimi

208 - Pelituotanto

1.2 Kilpailumuoto

Kilpailu on parikilpailu.

1.3 Kilpailijoiden ikäraja

22 vuotta.

1.4 Ammatilliset tutkinnot ja osaamisalat

Tämän lajin tehtävät perustuvat media-alan ja kuvallisen ilmaisun perustutkintoon sekä tieto- ja viestintätekniikan perustutkintoon. Perustutkinnon ammattinimikkeet ovat mediapalvelujen toteuttaja, kuvallisen ilmaisun toteuttaja sekä ohjelmistokehittäjä. ([Media-alan ja kuvallisen ilmaisun perustutkinto - ePerusteet](#) ja [Tieto- ja viestintätekniikan perustutkinto - ePerusteet](#))

Pelialalle työllistyminen on monipuolista. Työtehtäviä löytyy esimerkiksi ohjelmoinnin, pelisuunnittelun, graafisen suunnittelun, animaation, markkinoinnin ja liiketoiminnan osaamisalueilla.

Pelialan ammattilaiset voivat työskennellä esimerkiksi peliyhtiöissä, mediataloissa, ohjelmistoyrityksissä, animaatiostudioissa, viestintätoimistoissa tai yrittäjinä. Pelituotanto on monialainen ala, jossa yhdistyvät luova suunnittelu, tekninen toteutus, projektinhallinta sekä käyttäjälähtöinen palveluiden kehittäminen.

1.5 Yleiskuvaus kilpailulajista

Pelituotanto-laji perustuu media-alan ja kuvallisen ilmaisun perustutkinnon tutkinnon osaan Pelituotannossa toimiminen (30 osp).

Pelituotanto on monialainen laji, joka vaatii kilpailujoukkueelta osaamista pelisuunnittelussa, ohjelmoinnissa, grafiikan tuottamisessa, projektinhallinnassa ja markkinoinnissa. Joukkue suunnittelee, toteuttaa ja esittelee kilpailun aikana digitaalisen pelin demoversion tehtävänannon lähtökohdista.

Kilpailu koostuu kolmesta pelituotannon vaiheesta:

- esituotanto, jonka aikana kilpailijat suunnittelevat pelin toteutuksen
- tuotanto, joka koostuu pelin toteutuksesta ja testauksesta
- jälkituotanto, jossa kilpailijat viimeistelevät ja esittelevät pelinsä

Vaiheet vastaavat ammattimaisen pelituotannon tuotantoprosessia. Kilpailijoiden tulee huomioida työskentelyssään tuotannolle asetetut sisällölliset tavoitteet ja tekniset vaatimukset, kohderyhmän erityispiirteet sekä käyttäjäkokemuksen.

Pelituotanto vaatii tekijöiltään luovuutta, teknistä osaamista, tehokkuutta, ongelmanratkaisukykyä sekä yhteistyötaitoja. Kilpailutehtävät vastaavat työelämän toimeksiantoja, joissa yhdistyy suunnittelu, toteutus, testaus ja tuotteen esittely asiakkaalle tai kohderyhmälle.

1.6 Kilpailulajin osaamisvaatimukset

Joukkueella tulee olla osaamista seuraavista osa-alueista tieto- ja viestintätekniikan perustutkinnon sekä media-alan ja kuvallisen ilmaisun perustutkinnon perusteiden mukaisesti:

- pelisuunnittelu ja dokumentointi
- projektinhallinta ja aikatauluttaminen
- ohjelmointi
- 2D- ja 3D-grafiikka
- animaatio
- ongelmanratkaisu
- asiakaslähtöisyys ja käyttäjäkokemuksen huomiointi
- sisällöntuotanto
- markkinointi ja esiintyminen

Joukkueen tulee osata suunnitella, toteuttaa, testata ja esitellä digitaalisen pelin annetun toimeksiannon mukaisesti. Kilpailijoiden on pystyttävä tuottamaan kohdealustalle optimoitua sisältöä sekä huomioimaan tuotteen tekniset vaatimukset, käytettävyyden ja käyttäjäkokemuksen.

Projektin eteneminen tulee dokumentoida tarkoituksenmukaisesti ja valmis ratkaisu on osattava esitellä asiakkaalle ammattimaisesti. Kilpailijoilta edellytetään lisäksi yhteistyö- ja vuorovaikutustaitoja, oman työn organisointia sekä kykyä toimia tavoitteellisesti osana pelituotantoprojektia.

2 Yhteiset teemat lajissa

2.1 Kestävä kehitys

Kestävä kehitys huomioidaan pelituotannossa digitaalisten tuotteiden vastuullisena suunnitteluna, toteutuksena ja ylläpitona. Kilpailulaji on pääosin digitaalinen, jolloin materiaalien kulutus on vähäistä. Kilpailijoita kannustetaan kehittämään toimivia, ylläpidettäviä ja tarkoituksenmukaisia ratkaisuja, jotka tukevat tuotteiden pitkää elinkaarta.

Ekologinen kestävyys

- optimoidaan koodia, grafiikkaa ja muita digitaalisia resursseja suorituskyvyn ja resurssitehokkuuden parantamiseksi
- vähennetään tarpeetonta materiaalien ja resurssien kulutusta
- suositetaan ratkaisuja, jotka tukevat tuotteiden pitkää elinkaarta

Taloudellinen kestävyys

- suunnitellaan ja toteutetaan ratkaisuja tehokkaasti
- hyödynnetään käytettävissä olevia resursseja tarkoituksenmukaisesti
- huomioidaan vastuullinen tuotantosuunnittelu ja kustannustehokkuus

Sosiaalinen ja kulttuurinen kestävyys

- toimitaan yhteistyökykyisesti ja vastuullisesti
- edistetään yhdenvertaista ja turvallista työskentelyilmapiiriä
- huomioidaan käyttäjien erilaiset tarpeet ja kohderyhmät pelien suunnittelussa
- tuotetaan sisältöjä vastuullisesti ja eettisesti

Kestävän kehityksen periaatteet tukevat vastuullista, laadukasta ja käyttäjälähtöistä pelituotantoa sekä ovat olennainen osa pelituotannon ammattitaitoa.

2.2 Yrittäjyys

Yrittäjyys näkyy pelituotannossa asiakaslähtöisenä työskentelynä, projektinhallintana sekä oman osaamisen kehittämisenä ja hyödyntämisenä. Kilpailijat toteuttavat ratkaisun toimeksiannon pohjalta ja huomioivat työskentelyssään asiakkaan tavoitteet, kohderyhmän tarpeet sekä tuotteen käyttötarkoituksen.

Yrittäjyys näkyy kilpailulajissa muun muassa seuraavasti:

- asiakkaan tarpeiden ja tavoitteiden tunnistaminen
- projektin suunnittelu, aikataulutus ja toteutus
- oman työn organisointi ja vastuunotto
- yhteistyö joukkueen sisällä sekä asiakkaan kanssa
- ratkaisujen esittäminen ja perusteleminen asiakkaalle
- luovuus ja ongelmanratkaisukyky muuttuvissa tilanteissa
- oman osaamisen jatkuva kehittäminen
- tavoitteellinen ja vastuullinen työskentely

Tehtävä vastaa työelämässä esimerkiksi peliyhtiön, ohjelmistoyrityksen tai freelancerina toimivan pelikehittäjän toimeksiantoa.

2.3 Työturvallisuus ja työhyvinvointi

Työturvallisuus ja työhyvinvointi ovat tärkeitä osa-alueita pelituotannon työympäristössä.

Kilpailijoita ohjataan työskentelemään ergonomisesti, huolehtimaan työkyvystään sekä toimimaan tietoturvallisesti digitaalisissa ympäristöissä.

Työturvallisuus ja työhyvinvointi näkyvät kilpailulajissa muun muassa seuraavasti:

- tietoturvallinen toiminta verkossa ja digitaalisissa palveluissa
- ergonomisten työasentojen huomioiminen
- työn tauottaminen ja kuormituksen hallinta
- työpisteen turvallinen ja tarkoituksenmukainen käyttö
- rakentava yhteistyö ja turvallinen työilmapiiri
- esteettömän ja yhdenvertaisen työympäristön huomioiminen
- oman työhyvinvoinnin ylläpitäminen kilpailun aikana

Finaalipaikalla huomioidaan esteettömyys, työympäristön rauhallisuus, turvalliset työskentelytilat sekä ergonominen työskentely. Kilpailijoita kannustetaan pitämään taukoja ja huolehtimaan hyvästä työergonomiasta koko kilpailusuorituksen ajan.