



[Yhdistys](#) [Tapahtumat](#) [PM Club](#) [ICT Ladies](#) [PitKyber](#) [Yhteystiedot](#) [Jäsenyys](#)

[In English](#)

Pelialan huippukoulutukseen tutustumassa Ahlmanilla

Tietokonepeliala on jo tunnetusti tärkeää teollisuudenala ja siitä on tullut myös jo suosittu urheilumuoto - se ohittaa nuorten miesten parissa suosiossa jo jääkiekonkin ja ekosysteemi synnyttää työtä ja jo miljonäärejäkin. Pelaaminen on kokeista laajentunut median feedeiksi ja isojen areenoiden speaktaakkeliksi. Pirkanmaallakin on paljon pelifirmoja. Ala tarvitsee siis tekijöitä, niin pelien kuin pelaamisenkin ammattilaisia. Niitä synnytetään [Ahlmanin opistossa](#), jonne teimme Pitkyn asiallisen iltapalan merkeissä vierailun 22.5.2019. Aiheesta kertoi meille opiston pelialan koulutuspäällikkö Jari Yltävä, alla kuvassa pöydän päässä vasemmalla juttelemassa kanssamme - ja vieraila riittikin paljon puhuttavaa.



Koulutus alkoi Oriveden opistossa 2015 ja oli silloin aivan maailman kärjessä - vastaavaa oli silloin tarjolla vain Etelä-Koreassa ja USA:ssa. Tampereelle koulutus siirtyi nyt päättyvänä lukuvuonna sen jälkeen, kun Ahlman osti Oriveden opiston. Nyt pelialaa (ja muita Oriveden opiston aloja) opiskellaan sulassa sovussa maatalousasioiden kanssa. Koulutus on paikallisesti pieni salaisuus, se tunnetaan muualla Suomessa paremmin kuin Tampereella, missä Ahlmanin tunnettuustekijät ovat hieman erilaisia.

Koulutuksessa on kolme linjaa. eSport koulutuksessa (40 opiskelijaa) kehitytään kilpapelajana. Peliteknologian linjalla (20) taas opiskellaan pelien ohjelmointia ja visuaalisen pelisuunnittelun linjalla (20) opiskellaan tekemään visuaalisesti näyttäviä pelejä. Koulutus on vapaan sivistystyön opintoja ja ei ilmaista. Ks. tarkemmat kuvaukset [oppilaitoksen sivuilta](#) - siellä on pieni esittelyvideokin. Opiskelijat ovat pääosin miehiä, vain visuaalisen pelisuunnittelun linjalla on sukupuolijakauma suunnilleen tasan. Opetus houkuttelee vähän vanhempia nuoria, pelaajakoulutuksessa on keski-ikä noin 23 ja opiskelijoilla on takanaan jo lukio tai keskiasteen koulutus. Vuoden (tai joskus kahden) koulutus on nopea reitti ammattilaisuuteen. Tutkintoa se ei anna, ja sellaista ei alalla kaivatakaan.

Pelaajakoulutettavat ovat jo valintavaiheessa kansainvälisessä rankingissa 2 % joukossa ja siitä alkaa vaativa nousu ammattilaisuuteen riittävälle huipputasolle. Valmentajat alalla ovat pelaamisesta eläköityneitä ja se onkin

haaste, sillä uusille peleille, kuten Fortnite, ei vielä löydy eläköityneitä pelaajia. Valmennettavat pelit ovat siksi Overwatch, Dota ja Counter Strike. Peliteknologiapuolella iso rooli on Blenderillä (3D-mallinnus) ja Unityllä (pelimoorrori). Kehitystyökaluissa tilanne on positiivinen myös harrastajille tai ammattiin aikoville, sillä jos haluaa vaikka kehittää mallinnusosaamistaan ennen koulutusta tai muuten, esimerkiksi avoimen lähdekoodin Blenderin saa ladattua käyttöönsä ilmaiseksi.

Pelaajavalmennus on kokonaisvaltaista huippu-urheiluvallennusta. Ergonomia-asiat ovat oleellisia, sillä pelaamisen kaltaisessa istumatyössä on keho kovilla - ja nyt ei mietitä pientä harrastusta, vaan pitkää kokopäivätoimista uraa. Ilman kehosta huolehtimista se voi olla pian yhtä rikki kuin perinteisten lajienkin huippu-urheilijoilla.



Alkuillasta on koulu täynnä valmennettavia harjoittelemassa

Yksi pelialan alue, jolla on vielä ollut heikommin koulutusta on yrittäjyys - mitä tarvitsevat sekä pelien kehittäjät että pelaajat - ja sen koulutusta onkin syksyllä alkamassa Ahlmanille, eli [peliyrittäjän ammattitutkinto](#).

Oli mukava kuulla, että Tampereella on kaikilla alaa kehittäville toimijoilla - Ahlmanin lisäksi kaupunki, seurat, Varalan valmentajakoulutus - hyvää yhteistyötä ja kaikilla oma luonteva roolinsa. Yhteistyö on voimaa.

Laitetaanpa loppuun kuva niistä lehmistäkin laitumella. On hyvä merkki monimuotoisesta, rikkaasta yhteiskunnasta, kun samalta tontilta löytyy lehmiä ja pelialan koulutusta. Se tuottaa parempaa pelialaa ja parempaa maataloutta.



Oli kaikenkaikkiaan kiva tutustua tähän koulutusihmeeseemme - kiitos käyntimahdollisuudesta!

Teksti ja kuvat: Matti Vuori

Artikkelilaji: [Uutinen](#)



YHTEYSTIEDOT

Pirkanmaan tietojenkäsittely-yhdistys ry
c/o Ilpo Tolvanen
Siilinkarinkatu 30, 33410 Tampere
toiminnanjohtaja@pitky.fi

Sivustoon sovellettavat käyttöehdot
Tietosuojalauseke
Kaikki yhteystiedot

© Copyright 2009 - 2019
Pirkanmaan tietojenkäsittely-yhdistys ry



TWEETS

Pitky_ry

Pitkyn hallitus kokousti ruskan keskellä Sampolassa miettien syksyn monia askareita, valmistellen syyskokousta ja p... <https://t.co/i1Jx16IDHg>

Pitky_ry



LINKEDIN

Osallistu keskusteluun
LinkedIn-kanavallamme.



RT @SmartTampere: Ehdota Teknisen Luovuuden palkinnon saajaa 10.11. mennessä! Palkinto jaetaan tammikuussa Tampere Smart City Weekin...
<https://t.co/77WmrPbOam>

YOUTUBE

Pitkällä on myös oma Youtube kanava, jossa julkaisemme sisältöä.