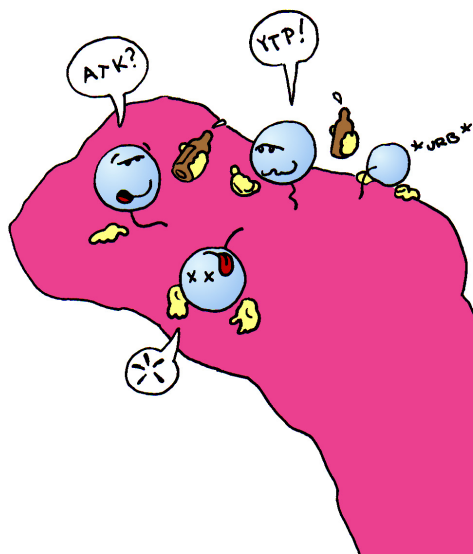


blankki

АТК

5:2006



Sisälmykset

Tervetuloa	3
Ainejärjestöelämää blankolaiseen tapaan	4
Koukussa elämään	6
Pääyhteistyökumppani esittelyssä: IBM	8
Kyykän syvin olemus	11
ATK-YTP 2006 -ohjelma	13
Oulun kartta	14
Kaijonharjun kartta	15
Keskustan kartta	15
Oulun yliopiston kartta	16
Synkän yön soturit	17
Axes Denied	20
B_kela goes CD	23
Credits	27

NAPPAA
KESKIAUKEAMA
MUKAANI

JULKAISIJA Blanko ry
<http://www.blanko.fi>
PAINO Oulun yliopistopaino
PAINOS 300 kpl

LEHDESTÄ VASTASIVAT:

Sanna Penttinen, Eino Keskitalo, Niko Hummastenniemi, Ville Kiviniemi, Tommi Portti, Antti Ahola, Juhani Lehtonen, Heli Kuosmanen ja Aapo Herralta sekä unohtuneet

Tämä lehti on Blankki-lehden erikoisnumero. Blankki on puolueeton ja riippumaton opiskelija-ainejärjestölehti. Blankki ilmestyy säännöllisen satunnaisesti. Lehti ei vastaa tilaamattoman materiaalin säilyttämisestä eikä palauttamisesta. Julkaisemamme artikkelit, ohjeet ja vinkit on tarkastettu huolella, mutta emme kuitenkaan takaa niiden virheettömyyttä emmekä vastaa esiintyneistä virheistä tai ohjeiden ja vinkkien noudattamisesta syntyneistä seuraamuksista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen kirjallisella luvalla. Tarjottu tai tilattu aineisto hyväksytään julkaistavaksi sillä ehdolla, että sitä saa korvauksetta edelleen käyttää lehden www-sivustolla sekä lehden tai sen yksittäisen osan uudelleenjulkaisun tai muun käytön yhteydessä toteutus- ja jakelutavasta riippumatta. Toimitus säilyttää pyytämättä lähetettyjä kirjoituksia ja kuvia kuukauden, ellei hukkaa niitä jo ennen aikamäärän täyttymistä.

TEEERVETULOLOA

Kaiken säätämisen, sähläämisen, ryypäämisen, toivomisen, hajoamisen, tekemisen ja uudelleen tekemisen jälkeen ATK-YTP 2006 on viimeinkin paketissa, valmiina lähtemään käyntiin. Lähes neljäkymmentä ihmistä on uhrannut palan itseään tapahtuman eteen, jotta tämän vuoden yhteistoimintakokemus olisi kaikille myös opettavainen siinä missä viihdyttäväinenkin; kiitos siitä jokaiselle järjestelyihin osallistuneelle.

Toivottavasti teillä kaikilla on hauskaa! Toivottavasti näiden parin päivän aikana luodaan uusia suhteita yli ainejärjestö- ja maakuntarajojen ja vahvistetaan pohjaa tulevalle eri merkeissä tapahtuvalle yhteistyölle. Siitä on hyvä lähteä jatkamaan vaikkapa kohti ensi vuoden excuja ja muita tapahtumia.

Tervetuloa siis vielä kerran tänne Ouluun viettämään toivottavasti ikimuistoisia ATK-yhteistoimintapäiviä kanssamme! Verkostoidutaan ja nautitaan toisistamme ;)

Koko yhteistoimintatiimin puolesta
projektipäällikkö

Heli



Ainejärjestöelämää blankolaiseen tapaan

Haluan toivottaa Sinut ja opiskelijatoverisi tervetulleeksi Ouluun ja tutustumaan Blanko ry:n toimintaan, työtiloihin ja uuden karheaan tietojenkäsittelytieteiden laitokseen tietotalo kakkoseen, jossa yhteistoimintapäivien luennot järjestetään. Toivottavasti viihdyt seurassamme tämän vuoden ATK-yhteistoimintapäivillä! Haluan kertoa tässä mitä kaikkea ainejärjestöelämä blankolaiseen tapaan voi antaa ja tuoda tullessaan.

Blanko ry on Oulun yliopiston aktiivisimpia ja suurimpia ainejärjestöjä. Pienestä ainejärjestöstä on vuosien mittaan kasvanut suuri. Hallitus ja toimihenkilöt sekä Blankkilehtemme uurtajat käsittävät tällä hetkellä noin 40 vapaaehtoisen ainejärjestöaktiivin massan. Tuo joukko antaa valtavat mahdollisuudet kehittää ja ylläpitää ainejärjestötoimintaa yhä eteenpäin. Toiminta näkyy tällä hetkellä rivijäsenillemme jokaviikkoisina tapahtumina. Pelkkien pelitapahtumien, excursioiden ja kokousten lisäksi Blanko järjestää nykyään myös esimerkiksi kulttuuri- ja urheilutoimintaa. Erikoisimmista tapahtumistamme haluaisin nostaa esille jousiammunta- ja sukellusintron sekä tulevan verenluovutustempauksemme. Tätä kirjoittaessa tämän vuoden Blankon tapahtumakalenterissa on yhteensä 70 merkintää. Tähän mahtuu jokaiselle jäsenellemme jotain mielenkiintoista ohjelmaa opiskelujen vastapainoksi.

Vuonna 2003 Blanko sai herätettyä henkiin suurten ponnistelujen jälkeen myös Blankopäivät-tapahtuman. 1980-luvulla Blanko-päivät on järjestetty messu-tapahtumana, johon opiskelijatkin pystyivät osallistumaan. Tämän vuosituhannen

puolella tapahtuma on kuitenkin muuttunut ammattilaistapahtumaksi – seminaariksi, jonka on mahdollistanut useat vapaaehtoiset opiskelijamme. Tietojenkäsittelytieteiden laitos toimii tälläkin hetkellä seminaarin pääyhteistyökumppanina. Tapahtuma on ollut kaksipäiväinen, johon on kerätty huipputason ohjelma tutkimuslaitosten ja paikallisten ICT-yritysten yhteistyön tuloksena. Toivottavasti opiskelijamme pääsevät tapahtumaan mukaan tulevina vuosina (ATK-yhteistoimintapäivien lisäksi!) ja sitä kautta myös Te arvon opiskelijatoverit.

Hallituksen lisäksi ainejärjestövastuita olemme jakaneet useille toimihenkilöille. Näiden lisäksi ainejärjestölehteämme toimittaa oma ydinporukka, excursioiden järjestäjinä toimii oma tiimi, Blanko-päivien projektiryhmä käsittää oman organisaationsa, haalariprojektin ympärillä pyörii oma tiivis ryhmänsä sekä tietenkin tämänkin tapahtuman on järjestänyt oma projektiryhmänsä. Näiden lisäksi voi olla lyhyempiaikaisia suunnittelu- ja toteutusryhmiä.

Opiskelijat pitävät toiminnallaan ainejärjestön tiiviinä ja eläväisenä. Hyvä ilmapiiri, ainejärjestön tuomat suhteet ja kontaktit edesauttavat omalla tavallaan luomaan hienoa tulevaisuutta meille jokaiselle. Haluan tässä kiittää Blankoa ja tuoda esille, miten Blanko on kehittänyt omia sosiaalisia taitojani ja auttanut ymmärtämään, kuinka tärkeitä ainejärjestötoiminnan kautta hankitut kontaktit ovat. Toivottavasti näiden päivien aikana luomme jälleen paljon uusia kontakteja yli kaupunkirajojen. Pyrkikäämme säilyttämään ATK-yhteistoimintapäivät jokaisen osallistujan ainejärjestön tapahtumakalenterissa!

Pirteää syksyä hämärtyviin iltoihin!

Niko Hummastenniemi

Kirjoittaja on toiminut Blanko ry:n hallituksessa puheenjohtajana ja tiedottajana toimintavuosina 2002–2003 sekä eri tehtävissä Blankon toimihenkilönä vuodesta 2004 lähtien. Hän on toiminut myös Blanko-päivät-seminaaritapahtuman projektipäällikkönä 2005 ja sihteerinä 2004 ja nykyään hän työskentelee tietojenkäsittelytieteiden laitoksella opetusassistenttina pyrkien viimein valmistumaan ja jättämään ainejärjestötehtävät nuorempien käsiin.



Koukussa elämään

Kaikki alkoi niin viattomasti. Muutin Ouluun ja tutustuin uusiin ihmisiin. Pienryhmänohjaajani hokema “verkostoitukaa” suorastaan käski kokeilemaan elämää. Samaa viestiä sai kuulla aina korkeampia tahoja myöten, joten eipä siinä pieni fuksi voinut muuta tehdä kuin testata elämää. Olinhan elämää ennenkin kokeillut ja ei se niin vaaralliselta vaikuttanut. Monet käyttävät satunnaisesti elämää, eikä se silti vaikuta heidän koodaamiseensa, miksen siis minäkin. En tiedä onko Oululainen elämä puhtaampaa kuin mihin olin tottunut vai käytinkö vain liian suuria annoksia. Hiljalleen jäin kuitenkin koukkuun ja koodaamiseni ei enää koskaan ollut sitä mitä se ennen oli ollut.

Syksy menikin mukavasti ja elämää käytin vain satunnaisesti juhlissa. Kaikki kuitenkin muuttui Picojoulessa. Siellä sain kuulla että pienryhmänohjaajani oli erään jengin diktaattori ja siinä jengissä käytetään elämää säännöllisesti suurina annoksina. Picojoulen jälkeen sain todeta että olin liittynyt jengin wannabejäseneksi. Aloin nauttimaan elämää yhä suurempina annoksina ja yhä useammin. Vaikka elämä oli jo selvästi alkanut vaikuttaa koodaamiseeni, luulin silti hallitsevani sen käytön. Huomaamattani elämä alkoi viedä kaiken aikani. En enää irkannut vanhoilla kanavillani ja koodaamisesta luovuin lähes kokonaan. Monet entisistä kavereistani alkoi hiljalleen unohtua, meillä ei vain ollut enää mitään asiaa toisillemme. Asuimme kokonaan eri maailmoissa. En enää keskustellut irkissä koodaamisesta vaan olin siirtynyt jengin kanavalle keskustelemaan elämästä ja siitä milloin siitä pääsisi taas nauttimaan. Aloin kiertämään kaikkia tilaisuuksia joissa oli elämää ja olihan se hauskaa.

Goomilta tullessani tapasin vanhoja kavereitani, pysähdyin miettimään elämän käytöäni ja ensimmäisen kerran myönsin olevani koukussa. Pääsiäisenä vihdoinkin koitin luopua elämästä. Asensin pimennysverhot, ostin ruokaa ja kahvia moneksi päiväksi ja aloitin koodaamisen. Jokin siitä vain puuttui, koodaaminen ei enää ollut niin hauskaa kuin se oli joskus ollut. Se oli jotenkin laimeampaa. Pääsiäisen loputtua olin jokseenkin päässyt irti elämästä. Se ei enää pyörinyt ajatuksissani jatkuvasti ja pystyin kirjoittamaan koodiakin muutamia rivejä.

Nykyään koitan olla elämättä päivän kerrallaan. Elämästä en kuitenkaan ole kokonaan luopunut, mutta olen saanut sen käytön kuriin. Verkostoitumisen takia en enää tunne vanhoja kavereitani ja uusista kavereistani kaikki käyttävät elämää. En siis pääse elämästä irti vaikka haluaisinkin. Elämään sekaantumisen seurauksena en enää haaveile koodaajan urasta, ei minusta enää voi tulla todellista koodaajaa. Eläminen jättää jälkensä. Vaikka aikaa on kulunut vain vajaa vuosi, tuntuu kuin siitä olisi ikuisuus kun pystyin koodaamaan monta päivää ilman elämää. Silloin tulevaisuuteni näytti ruusuiselta. Ei ollut suurempia huolia eikä murheita. Ilman elämää olisin voinut päästä huipulle. Nyt saan olla onnellinen jos minusta tulee edes javakoodari.

Elämän kuvaileminen on vaikeaa niille jotka eivät ole sitä kokeilleet. Parhaimmillaan elämä on vauhdikkaampaa kuin koodaaminen aamuyöstä kofeiinikoomassa, sosiaalisempaa kuin #kärpät kärppien voittaessa ja hauskeempaa kuin Windowsin bugilistauksen lukeminen. Toisaalta huonoimmillaan elämä on tylsempää kuin keskusteluforumin uudelleen latailu keskellä yötä minuutin välein uusien viestien toivossa, hajottavampaa kuin bottilauman floodaus kanavalla ja surullisempaa kuin Linuxin kaatuminen.

Elämää on niin paljon tarjolla että sen kokeileminen on todella helppoa. Ei tarvitse tutustua kuin muutamaan käyttäjään ja pian on tilanteessa jossa pitää tehdä valinta: kokeillako elämää vai kieltäytyä kohteliaasti ja jatkaa koodaamista ilman elämää. Elämän käyttäjät eivät juuri koskaan tule maininneeksi että elämä ei aina ole ruusuilla tanssimista. Koskaan elämää käyttäessä ei voi olla varma tuleeko matkasta hyvä vai huono. Pidemmällä käytöllä elämä potkii väistämättä välillä päähän. Sen suurin hankaluus on se että siinä on aivan liikaa muuttujia joita kukaan ei hallitse tai sitten niitä hallitsee joku toinen. Näiden muuttujien takia elämä on joskus vaikeampaa kuin Windowsin säätäminen.

Olkaa siis varovaisia elämän kanssa. Jos sitä teille tarjotaan olkaa vahvoja ja kieltäytykää. Elämästä nauttiminen on helppo tapa tutustua uusiin ihmisiin, voit jopa saada harhakuvan että sinulla olisi kavereita, mutta todellisuudessa he haluavat vain jonkun seuraksi elämästä nauttimaan. Yhteisön paine on kova, jos joku puuttuu porukasta hänet raahataan välillä melkein väkisin elämään. Kun kerran olet niihin piireihin päässyt, ei sieltä ole ulospääsyä. Elämä on myös vaarallista. Tutkimusten mukaan kukaan ei selvi elämästä hengissä vaan kaikki tulevat kuolemaan ennemmin tai myöhemmin.

Psy erossa elämästä. Koodaus on parasta huumetta!



Pääyhteistyökumppani esittelyssä

Oy International Business Machines Ab

IBM on vuonna 1911 perustettu tietotekniikkayritys, jonka palveluksessa työskentelee noin 329 000 työntekijää 75 maassa. Vuonna 2004 IBM:n tuotto oli yhteensä 96.2 miljardia dollaria. Tuoton perusteella IBM on maailman suurin IT-palveluiden, hardwaren ja rahoituksen tarjoaja sekä toiseksi suurin ohjelmistojen saralla. Suomessa IBM:llä työskentelee noin 1 300 ihmistä.

Suomessa IBM:llä palvelutoiminta on suurin osa-alue, siitä koostuva liikevaihto on kokonaisuudesta noin 60-70%. IBM tekee myös yhteistyötä Suomen pääyliopistojen kanssa. Yhteistoiminta tarkoittaa jossain vaikkapa luentoja ja toisaalla projektirahoitusta.

IBM tarjoaa tietotekniikkaratkaisuja, huolto-, asiantuntija-, konsultointi-, ja koulutuspalveluita sekä laitteistoja ja ohjelmistoja. IBM haluaa palkata alansa parhaat ja erityisesti tukea nuorten naisten työskentelyä tietotekniikan alalla.

IBM on vuoden 2006 ATK-Yhteistoimintapäivien pääsponsori, joten Blankki haastatteli kahta IBM:n työntekijää. Haastateltavilta kyseltiin erinäisiä asioita liittyen opiskelu- ja työhistoriaan, sekä tietenkin irkkaamisesta.

Anna-Reetta Immonen-Kangasmaa on opiskellut Oulussa teknillisen tiedekunnan tuotantotalouden osastolla vuosina 1997-2002. IBM:llä hän on ollut töissä vuodesta 2004 lähtien.

Olitko opiskeluaikana aktiivisesti mukana kiltatoiminnassa?

A-R: "Olin kyllä mukana, TuTa:lla kiltta on Optiem - Oulun tuotantotalousteekkariry. Olin esimerkiksi järjestämässä Optiemin 10v. vuosijuhlia, olikohan tasan viisi vuotta sitten, koska tänä vuonnahan on taas isot juhlat."

Entä osallistuitko itse opiskeluaikana ATK-YTP:lle?

A-R: "En ole osallistunut ATK-YTP:lle, oikeastaan taisin kuulla näistä vasta nyt, kun IBM:n kautta ollaan mukana. Opiskeluajalta oikeastaan eniten on tämmöisistä rekry-päivistä jäänyt mieleen abi-päivät."

Ovatko opiskeluaikaiset haaveet tai suunnitelmat työelämän suhteen toteutuneet? Oletko nykyään sellaisissa töissä, mihin opiskeluaikana halusit?

A-R: “Kyllä ja ei. TuTa:ltahan ei varsinaisesti erikoistuta mihinkään, joten opiskeluaikana ei tavallaan tiennyt, millaisia töitä tulee tekemään. Olen ollut aiemmin Nokialla tuotepäällikkönä vuosina 1999-2003 ja IBM:llä sitten vuodesta 2004.”

Millainen on nykyinen työnkuvasi?

A-R: “Olen projektipäällikkönä palveluliiketoiminnan puolella, joten töitä on aiheeltaan oikeastaan laidasta laitaan. Teemme erilaisia IT-palveluprojekteja, esimerkiksi vaikkapa kehitämme jonkun sovelluksen tai tarjoamme palvelimen käyttöpalvelua tai järjestelmähallintoa asiakkaalle. Käytännössä siis toteutetaan ratkaisu asiakkaalle, oli se sitten, että kehitetään sovellus tai tarjotaan hosting-palvelua asiakkaan jo olemassaolevalle sovellukselle, tai molempia.”

TOL:lla, ja varmasti muuallakin, muistutellaan paljon, että opiskeluaikana pitää verkostoitua ja luoda suhteita. Onko sinulle ollut opiskeluaikaisista kontakteista hyötyä työelämässä?

A-R: “On ollut paljonkin hyötyä, koska Nokialle minut rekrytoi vanhempi tieteenharjoittaja. Opiskelukavereihin en ole nyt IBM:llä Helsingissä törmännyt, mutta meistä Rovaniemeltä kotoisin olevista on täällä syntynyt sellainen pieni ryhmä. Ja verkostoituminen ja sosialisointi on kyllä arvossaan opiskeluajan jälkeenkin. Tottakai on hyötyä työtilanteissa ja urakehityksen kannalta, jos tuntee jonkun ennestään.”

Anna-Reetta pääsi IBM:lle töihin vuonna 2003 Trainee-ohjelman kautta, johon rekrytoitiin vastavalmistuneita Pohjoismaista. Ohjelmaan otettiin yhteensä 17 Suomesta, Ruotsista ja Norjasta ja ryhmästä koulutettiin sekä myynti että projektipuolelle. *“Työelämässäkin esimerkiksi tällaisessä tilanteessa on verkostoituminen tärkeää.”*

Koska IRC on blankolaisten ylpeys, kun se on täällä Oulussa TOL:lla kehitetty, niin täytyy tietenkin kysyä: irkkaatko?

A-R: “En ole irkkiin tutustunut, enkä ole oikeastaan käyttänyt mitään chatteja ennen kuin vasta töissä. Ihmiset ovat alkaneet tajuta, ettei sähköposti ole oikeastaan reaaliaikainen media ja IBM:lläkin käytetään talon sisäistä chattia. Ja tämä on kätevä, koska ihmisiltä voi kysyä ja he voivat vastata vaikka olisivat kokouksessa, missä ei voisi puhelimeen vastata.” (toim. huom. Jes! Töissäkin saa irkata!)

Nokia on Oulussa varmaan näkyvin it-alan yrityksistä, IBM ei niinkään, koska toimii pääasiassa Helsingissä. *“Itsekään en huomannut IBM:ää tai tullut harkinneeksi sitä työpaikaksi, kuin vasta myöhemmin. Mielestäni on hyvä, että IBM on nyt mukana Oulussa ATK-YTP:llä ja saa näin näkyvyyttä sielläkin. Olen itse nyt ollut vajaa kolme vuotta IBM:llä töissä ja olen tyytyväinen, IBM on hyvä työnantaja.”*

Pirjo Laine on IBM:n ohjelmistoliiketoiminnan johtaja Suomessa ja kuuluu Suomen IBM:n johtoryhmään. Johtoryhmän jäsenenä hän on myös Oulun yliopiston vastuuhenkilö. Laine on opiskellut Turun yliopistossa tietojenkäsittelytieteitä. Hän kertoo, ettei ollut aktiivina mukana ainejärjestötoiminnassa, mutta tietysti osallistui vapaa-ajan aktiviteetteihin, vaikkakaan ei koskaan tullut osallistuneeksi ATK-YTP:lle. Järjestötoiminnasta on kuitenkin kokemusta opiskeluajan jälkeen, kun Laine on ollut Tietotekniikan liiton toiminnassa mukana.

Millainen työhistoria teille on tähän mennessä kertynyt?

P: “Olin heti opiskelujen jälkeen, tai oikeastaan jo niiden aikana kesätöissä, Kansaneläkelaitoksella, missä tein atk-suunnittelua. Sen jälkeen olin mukana juuri perustetussa TT-Innovation -nimisessä konsultointiyrityksessä ja tämän jälkeen sitten IBM:llä, missä olen ollut jo pitkään.”

Laine on IBM:llä tehnyt monenlaista työtä; opettajana asiakaskoulussa, esittelemässä uusia tuotteita, myyjänä ja myyntiryhmän ja pohjoismaisen liiketoimintayksikön vetäjänä. Nyt ohjelmistoliiketoiminnasta vastaavana hän on satahenkisen tiimin johtaja.

Miten opiskeluaikaiset toiveet tai suunnitelmat töistä ovat toteutuneet?

P: “En opiskeluaikana olisi osannut kuvitella, että tulisin koskaan olemaan myyntihommissa, mutta niin kävi. Ja myyntityö onkin ollut haastavaa ja vaihtelevaa. Tietotekniikan ala on työurani aikana kehittynyt niin paljon ja nopeasti, ja on ollut hienoa, että naisena olen voinut olla tasa-arvoisissa tehtävissä miespuolisten kollegojen kanssa. IBM toivoo saavansa erityisesti naisia alalle jatkossakin.”

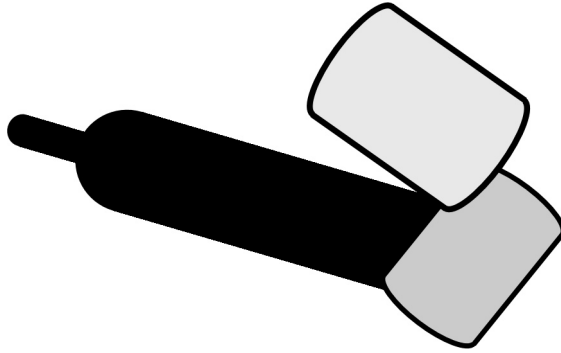
Laine toivoo, että Oulustakin opiskelijat olisivat kiinnostuneita tulemaan IBM:lle töihin. “IBM hakee töihin opiskelijoita esim. tekemään lopputyötä, ja valmistuneille on erilaisia Trainee-ohjelmia. IBM on hyvä työpaikka, josta saa hyvät eväät elämälle.”



Ilta alkaa hämärtyä, kun katselen 15 metrin päässä olevia kyykkätorneja. Tunnostelen karttua kädessäni. Tunnen kuinka karttu kasvaa minuun ja meistä tulee yhtä. Karttu ei ole enää pieni puukeppi, vaan se on hieman muhkurainen kaksikiloinen ruumiinjäseneni. Puristan käteni lujemmin kovan kartun ympärille heiluttaen samalla varovasti kättäni. Karttu heiluu hiljalleen käteni tahdissa ja se tuntuu uskomattoman hyvältä. Sitä heilutellessani katseeni vaeltaa vastustajiksemme saapuneissa tytöissä. Tyttöjen ilmeistä huokuu jännitys, pelko ja ehkä jopa pienoinen ihailu. Olen valmis aloittamaan oman osani tästä mukavasta pelistä.

Hengitän hitaasti kirpeää ulkoilmaa keuhkoihini. Tunnen kuinka menneiden kyykkäemstareiden henget lepäävät taistelutantereen yläpuolella. Olen vasta aloittelija, mutta ehkä jonain päivänä minunkin nimeni kaikuu kentän yllä. Vilkaisen kunnioittavasti uskollista karttuani, ennen kuin katseeni lukittuu oikean laidan kyykkätorneihin. Tornit eivät vielä tiedä sitä, mutta kohta ne tulevat kaatumaan. Muutaman askeleen jälkeen jännitän lihaksikkaan vartaloni jokaisen solun, siirryn heittoasentooni ja päästän





karttuni vapauteen. Karttu liittää äänettömästi ilman halki, kunnes se viimein saavuttaa päämääränsä. Mahtavan kolinan säestämänä karttu raivaa tietänsä kyykkätornien läpi. Kyykät lähtevät lentoon ja törmäilevät toisiinsa. Kyykkäriivistöön ilmestyy kartun mentävä tyhjä aukko. Yksi kyykkä jää papiksi muiden poistuessa vauhdilla takavasemmalle.

Kyykkä on erittäin hieno laji: olutta voi ottaa peliä ennen, sen aikana ja sen jälkeen. Oluen ottaminen ei kuitenkaan ole kyykän paras puoli, eikä se kovin yleistäkään ole. Lajissa pääsevät mm-kisoihin kaikki halukkaat, mutta ne, jotka eivät lajia tunne, eivät sitä myöskään tiedä. Niinpä kuka tahansa kyykän pelaaja voi mennä baariin, valita seksikkäimmän tytön, kertoa olevansa mm-tason urheilija ja kun tarinaa vielä värittää vihjaisemalla jalassa olevasta urheiluvammasta, niin kohta tyttö onkin jo auttamassa suurta kyykkäsankaria kotiinsa. Lisäksi tyttöjä näkee peleissä, harjoituksissa ja katsomossa. He tosin tuntevat lajin, joten mm-tason kyykänpelaaja on heille samaa sarjaa mm-tason saappaanheittäjän kanssa. Ja onhan kyykän pelaaminen joukkuelaji. Jos ei mitään muuta kivaa löydy, niin vähintäänkin pääsee vittuilemaan joukkuekavereille, kun he taas kerran tulevat vartin myöhässä tai heittävät päin helvettiä. Jos taas käy niin huonosti etteivät omat heitot onnistu, niin sitten saa hyvän syyn juomiselle. Kyykkää pelaamalla voit vain voittaa!

OHJELMA



TORSTAI 2.11.2006

- 13.00** IT116 **PELITUTKIMUS PELIKULTTUURIN MUOVAAJANA**
Tomi Kujanpää, Oulun yliopisto/Tietojenkäsittelytieteiden laitos, Pelitutkimusyksikkö LudoCraft
- 14.00** IT116 **IDEASTA KOHTI TUOTETTA**
Pasi Pirttiaho, ELVI
- 15.00** IT116 **PELISTUDIOLTA HYVÄÄ PÄIVÄÄ**
Ari Kangasniemi, Farmind Oy
- 16.00** IT136 Luentojen päätyttyä TiTOL:n liittokokous
- 18.00** alkaen kisailua
- 22.00** Bileet Onnelassa!

Onnelan bileiden liput lunastettavissa Tietotalo 2:ssa klo 10-13, 16-18 sekä luentotaukojen aikana.

PERJANTAI 3.11.2006

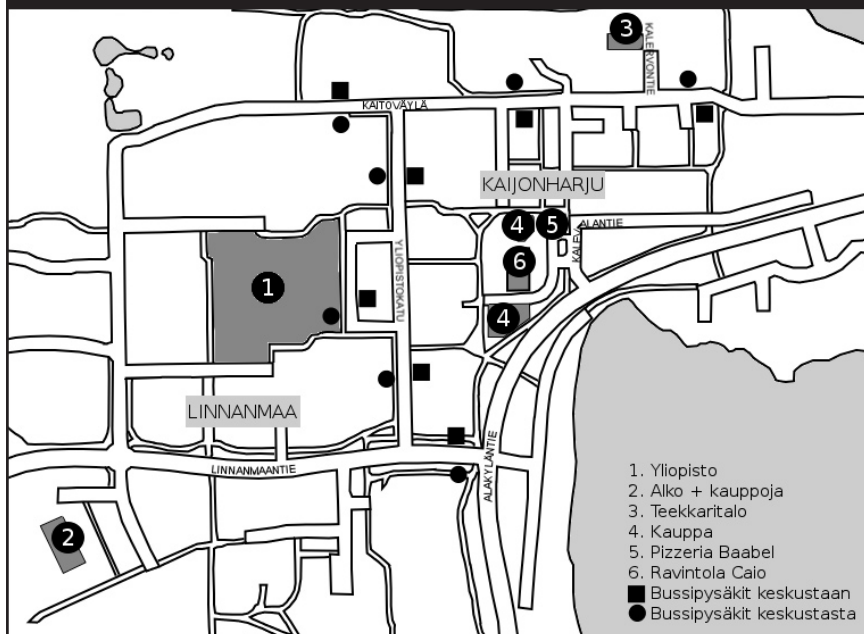
- 13.00** IT116 **YRITYKSEN PERUSTAMINEN**
Petri Karinen, Ouluseutu Yrityspalvelut
- 14.00** IT116 **ALKAVAN YRITYKSEN PALVELUT; IDEASTA LIIKETOIMINTAAN**
Anne Pulkkinen, Tekes
- 17.00** TiTOLympialaiset
- 19.00** Bileet Teekkaritalolla!
- 20.00** Pääyhteistyökumppani IBM:n tervehdys, **Konsta Saarela**.
- 22.00** Axes Denied

Teekkaritalon bileissä myydään 5 euron hintaan illalliskortteja, joita vastaan saa 5 pientä juomaa. Omat eväät ovat myös sallittuja!

OULUN KARTTA

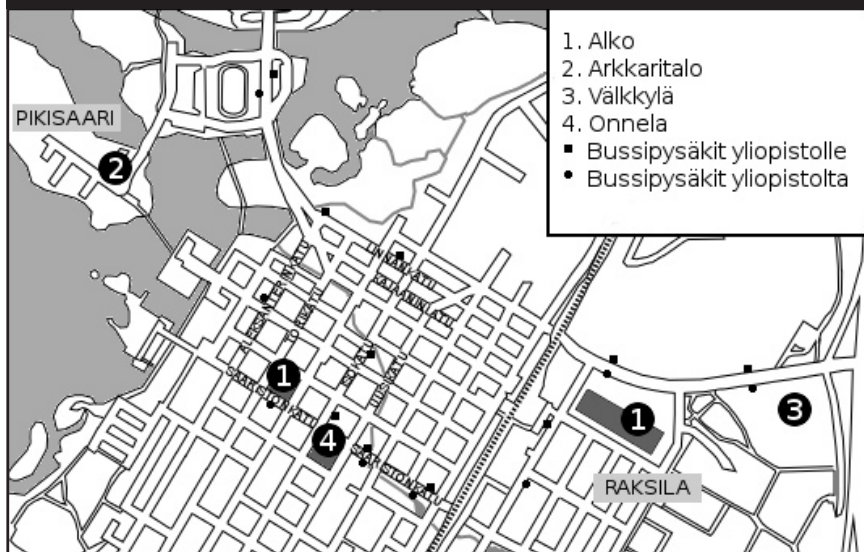


KAIJONHARJUN KARTTA



1. Yliopisto
 2. Alko + kauppoja
 3. Teekkaritalo
 4. Kauppa
 5. Pizzeria Baabel
 6. Ravintola Caio
- Bussipysäkit keskustaan
● Bussipysäkit keskustasta

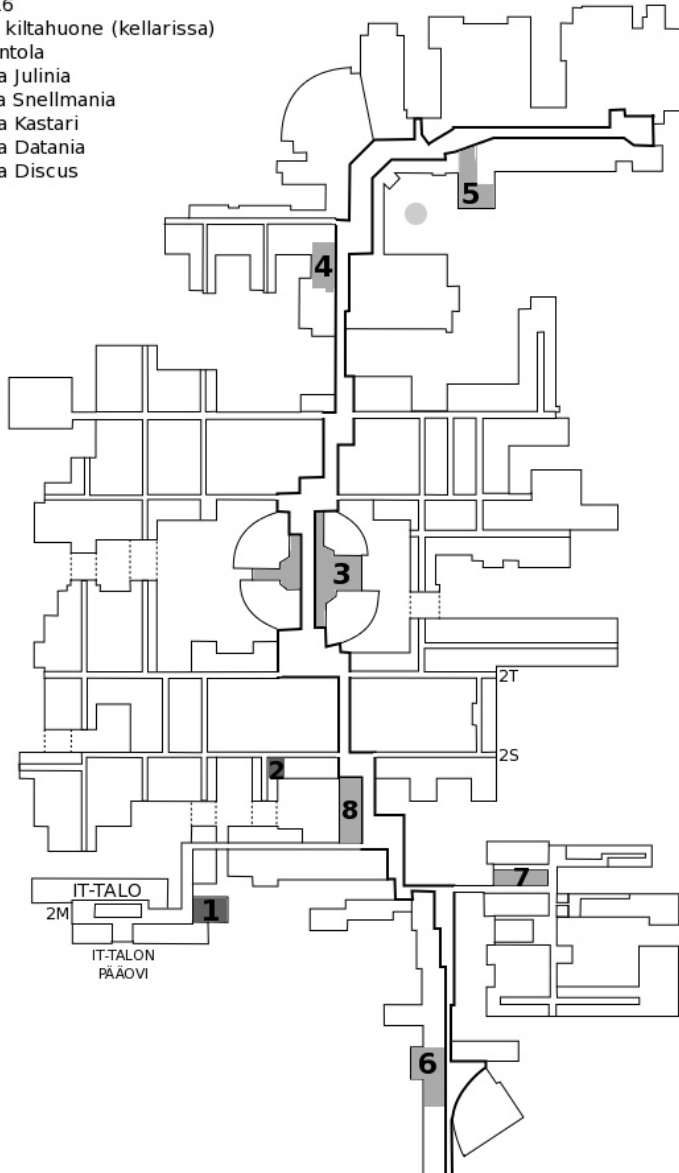
KESKUSTAN KARTTA



1. Alko
 2. Arkkaritalo
 3. Välkkyä
 4. Onnela
- Bussipysäkit yliopistolle
● Bussipysäkit yliopistolta

YLIOPISTON KARTTA

1. Sali IT116
2. Blankon kiltahuone (kellarissa)
3. Aularavintola
4. Ravintola Julinia
5. Ravintola Snellmania
6. Ravintola Kastari
7. Ravintola Datania
8. Ravintola Discus





Synkän yön soturit

World of Warcraft (a.k.a. Wow[i]) on Blizzard Entertainmentin kehittämä MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing game), joka on saavuttanut valtavan suosion pelaajien keskuudessa. Pelissä pelaaja ohjastaa luomaansa fiktiivistä pelihahmoa, jolla seikkaillaan World of Warcraftin maailmassa. MMORPG:ille tyypillisesti pelissä ei ole varsinaista päämäärää, vaan ideana on lähinnä oman hahmon kehittäminen ja erilaisten tehtävien suorittaminen. Lisäksi peliin liittyy olennaisena osana myös pelaajien sosiaalisuus virtuaalimaailman välityksellä, oli kyseessä sitten perinteisen roolipelaamisen virtuaalinen vastine, ryhmätehtävien suoritus tai kiltatoiminta. WoW on saanut osakseen huomattavat määrät negatiivista julkisuutta, sillä se on hyvin addiktoiva peli. Seuraavaksi haastattelu WoW:in uhriksi joutuneelta raukalta.

Mistä kaikki alkoi?

“Olin lukiossa komea atleetti ja elin avosuhteessa kolmen alusvaatemallin kanssa, elämä edessä, tukka takana ja pullat hyvin uunissa. Harrastin extremeurheilua, korttitemppuja ja hunajan nuolemista naisvartaloilta, kunnes...

Eräänä synkkänä ja myrskyisenä penkkariyönä kuulin hyvältä ystävältäni Pertiltä (nimi muutettu) jatkojen jatkoilla vielä yhdestä extremelajista, jota en ollut vielä kokeillut. Nimikin kuulosti mediaseksikkäältä, siinä oli kaksi W:tä ja O. Pertti kurottaui minua kohti, hänen kasvonsa kasvojani vasten, hänen huulensa korvallani (ei muuten ole homoläppä) hän kuiskasi: ‘minulla olisi ilmaista peliaikaa’”

Mitä sitten tapahtui?

“No se alkoi silleen aika viattomasti, Pertin seurassa heitettiin pari questiä päivässä, aina pari tuntii vaan, silleen joka toinen päivä vaan... Aina silloin ku avovaimot ei ollut

kotona tai hunaja oli loppu. Minusta elämäni ei muuttunut juuri ollenkaan pieniä juttuja lukuun ottamatta: avovaimoni muuttivat pois ja kaksi heistä meni naimisiin keskenään ja muutti Ahvenanmaalle, Porscheni ruostui pihaan ja huomasin etten enää mahtunut leoparditangoihini, mutta nämä olivat sivuseikkoja, sillä questiä pukkasi ja levelit paukkuivat. Pian huomasin viettäväni enemmän ja enemmän aikaa koneen ääressä. Siinä vaiheessa se ei kuitenkaan tuntunut missään.”

Koska huomasit WOWitukseksi menneen liian pitkälle?

“Oisin voinut kuvitella, että se olisi loppunut siihen kun saavutin levelin 60, mutta ei, silloin päätin luoda kaksi uutta hahmoa, jotta saisin tehokkaammin hyödynnettyä restiexpat.”

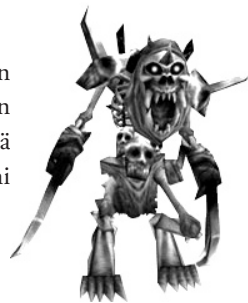
Siitä tilanne vain paheni?

“Oli myrskyinen syysilta ja olin instanssilla raidiporukassa, joka koostui pelkästään omista hahmoistani, kun suupielistäni valunut kuola aiheutti oikosulun näppäimistöissäni ja totuus iski sormilleni kuin 5 voltia! Katsoin ympärilleni ja näin, että lattiat lainehtivat pelaikakortteja ja WOW-paketit olivat muodostaneet kolonian olohuoneeseeni. Minua ympäröi pelikoneiden armada, joista lähti reidenpaksuinen verkkokaapelinippu nurkassa lojuvaan serverinpahaseen, joka myöhemmin paljastui internetin runkopalvelimeksi.

Tajusinkäyttäneeniisältäperimäni kävynpoimintaimperiumin varat pelaikakortteihin, omaan runkoverkkooni ja sen satelliittivarmennukseen, naapurini olivat muuttaneet pois jatkuvan grindauksen aiheuttaman melusaasteen takia ja bonsai puukokoelmani oli villiintynyt pieneksi viidakoksi. Sieluni temppelein loisto oli tiessään ja jäljellä oli vain surkastuneet raajat, karvaiset, ajettuneet kämmenet ja anhaat, ahavoituneiden kasvojen uumenista pistävästi tuijottavat silmät. Tilanteen valjettua elämäntilanteeni kestävättömyys museri minut ja vajosin koomaan.”

Mitä sitten tapahtui?

“Kuulin jälkeensä, että minut pelastivat sähköyhtiön miehet, jotka tulivat selvittämään yhtäkkiä virrankulutuksen romahtamista – joka johtui koneideni siirtymisestä virransäätötilaan – ja löysivät minut tajuttomana asuntoni



lattialta. Minua hakemaan hälytettiin lääkintähelikopteri, joka kuljetti minut kiireellä sairaalaan. Hengenlähde oli ollut kiinni sekunneista, ja ihmehän se on, että tässä olen. Olin tehohoidossa viikkoja ja heräsin koomasta puolentoista kuukauden kuluttua.”

Ja paranemisesi lähti tästä liikkeelle?

“Jep. Sairaalassa ollessani päätin, etten luovuta, vaikka siltä tuntuikin. Vaikka makasin letkuissa ja tilanteeni näytti toivottomalta, löysin itsestäni viimeisen palan sisua ja päätin taistella elämäni puolesta. Toivuttuani tarpeeksi, jotta minut voitiin siirtää, minut lennätettiin Bulgariaan Cheznik-instituuttiin, jossa menikin seuraavat viisi vuotta wowinhimoa vastaan kamppaillessa. Mutta lopulta himot alkoivat pikkuhiljaa hellittää. Sain suojatyöpaikan ja lopulta olin valmis palaamaan kotiin ja aloittamaan elämäni rakentelun vanhoille raunioille.”

Millainen on elämäsi nykyisellään?

“Vaikka alku tapahtuikin käytännössä tyhjän päältä, niin nykyisellään olen ihan kohtuullisen tyytyväinen elämään. Vanhaan elämään minulla ei ole paluuta, hunajallekin olen nykyään allerginen, mutta enpä vanhoja aikoja enää niin kaipailekaan. Minulla on kukkakauppa, joka elättää minut ja kiva tyttöstävä. Viime kuussa aloitin jopa uuden harrastuksen ja nykyään käyn kansanopiston korinpunontakursseilla kahdesti viikossa.”

Olet siis onnistunut jättämään menneisyyden taaksesi?

“Enköhän. Tietenkin jokainen päivä on taistelua himoa vastaan, mutta terapeutini mielestä se on luonnollista eikä siitä kuulemma tarvitse huolehtia, kunhan sen pystyy pitämään aisoissa. Tietenkin koko homma jätti jälkensä: tuskin pystyn enää koskaan käyttämään hiirtä, ja vasen kivekseni, joka jouduttiin amputoimaan sairaalassa tuskin tekee comebackia. Mutta uskon silti huomiseen.”





Axes Denied on tietokonemusiikkia soittava oululaisista nörttipoppareista koostuva porukka. Yhtyeen ideana on soittaa tietokonemusiikin klassikoita pop/rock -yhtyeelle sovitettuina. Kaikki esitetään täysin liveinä, ilman sekvensseriä tai taustanauhoja.

Innoitusta on haettu niin Assemblyillä 2002 esiintyneestä ruotsalaisesta Machinae Supremacysta, kuin tanskalaisesta Press Play On Tapesta, mutta tärkein inspiraatio on ollut se fakta, että peli- ja skenemaailmassa on paljon pahuksen hyviä biisejä joita on kivaa soittaa perinteisillä soittimilla.

Axes Denied heitti debyyttinsä Hartwall-areenalla, tarkemmin ottaen Assembly-tietokonefestareilla vuonna 2003. Sen jälkeen keikkoja on ropissut noin tusinan verran erilaisissa yhteyksissä, lähinnä Oulun seudulla mm. kahdessa Blankon järjestämässä Retropeli-illassa, mutta myös toistamiseen Assyillä. Onpa ulkomaatkin valloitettu Köpenhaminassa pidetyn, edellämainitun Press Play On Tapen järjestämän retropeli musiikkikonsertin myötä.

KEIKKA ARVIO

Blankon Super Retroparty
22.3.2005

@ 45 Specialissa

Julkaistu aiemmin Blankki-lehden numerossa 2/2005

Bändin intro suhisee soimaan ja soittajat valuvat instrumenttinsa pariin lavalle. Saumattomasti intron loppuun Axes Denied kajauttaa Magical Sound Showerin ensiriffin ilmoille. Kertakaikkisen tehokasta, niskakarvat nousevat pystyyn. Tiukka meininki jatkuu hyvän luennan jälkeen, setin ensimmäinen uusi biisi, Delta, lähtee sen kummempia miettimättä käyntiin. Nappikappale, tykittää loistavasti mahtavalla bassoriffillä.

Super Mario Brosin kitaristi Anaboli Stereo esittelee helmellä: "Kuka tunnistaa?" Kuka ei?! Meininki on tietenkin ratkiriemukas. Ja soitto on tiukkaa! Pienestä mokailusta huolimatta kokonaisuus pysyy loistavasti kasassa ja tunnelma katossa. Erityisesti vaikutun pääteeman lisäksi soitetusta maanalaismusiikista. Kyseessä on, joskin nerokas, myös vain yhden kierron toistuva kuvio. Mutta Axes Denied soittaakin teeman jälkeen jumitusgroovahtavan variaation! Näin sitä pitää, kajota klassikoihin.

Ocean Loaderin osuva alkuspiikki nostalgioi kasettiasemien latausaikojen kanssa, että "tätä tuli kuunneltua". Eikä toki syyttä. Hienoa musiikkia. Intron jälkeinen rauhallisempi ja uljaampi/kauniimpi melodia ei ehkä pääse aivan oikeuksiinsa, mutta vieressä sedät ujeltavat mukana falsetissa. Mitäpä valittamaan. IK rauhallisempine alkupuolinen sen sijaan toimii loistavasti AD:llä. Pitkäänhän tätä ovat soittaneetkin, siinä missä Ocean Loader on ensi kertaa setissä.



Hilpeä Larryn teema on yhtä rasvainen kuin pelin pääosan esittäjäkin. Tätä ei kovin kauaa jaksaisi kuunnella ennen kuin hermot leviäisivät, joten hyvänä oivalluksena biisi pidetään lyhyenä. Toimivaa d y n a m i i k k a a settiin. Seuraava

Star Control 2:n hieno medley ei ehkä aivan pääse lentoon tällä kertaa. Tai ehkä Caioissa syksyllä koettu epifania intron rutatessa tämän maapallon asukin tuntemaan itsensä hyvin pieneksi on kokemus, jota on vaikea toistaa tai ylittää samoin neuvoin? Mitä upein sikermä yhtä kaikki - joka kerta Star Controlin biisien soidessa livenä kyseessä on kulttuuriteko!

Varsinaisen setin päättää Bubble Bobble, jonka rauhallisemmassa osassa nähdään yleisön etuosassa heiluva sytkäri. Rock! Soft Rock! Encore irtoaa niin bändiltä kuin innostuneelta yleisöltä helpohkosti. Anaboli huudattaa yleisöä ja hienon intron jälkeen Commando pärähtää pääteemaansa. Synleadsoundi vain ei ole munakkain mahdollinen - tähän kaivattaisiin ehdottomasti enemmän RÄKÄÄ (sekä SÄRÖÄ ja HUUTOA)! Mutta baretti on bonusta! Videopuolella Windows Media Playerkin kaatuu meiningin innoittamana.



Vihoviimeisenä biisinä on eppinen The Great Gian(n)a Sisters. Massiivisuudessaan ja pituudessaan se on illan päälle hieman väsyttävä biisi, mutta soi uljaasti yhtä kaikki. Ja sitten Axes Denied kiittää ja kiittää. Turrucania (kannatetaan!) ehdotellut yleisö toteaa vielä "soittakaa Paradroid!" Ja toden totta, oli niitä hyviä biisejä jättää pois - omista suosikeistani tymäkkä Megablast ja hieno Bruce Lee jäivät kuulematta. Eipä tullut varsinainen ikävä. Hieno ilta!

80- ja 90-luvuilla videopelejä pelanneelle Axes Deniedin konsertti on jotain sellaista, jota kerta kaikkiaan ei nyt vain sovi missata. Ja totuushan on se, että vaikka kappaleita ei tuntisikaan, ovat ne silti hyviä (muutenhan ne eivät olisi jääneetkään elämään) ja Axes Deniedin sovitusten ja esityksen myötä kyseessä on setti meneviä, jytiseviä rock-instrumentaaleja.

<http://www.axesdenied.net>

B-KELIA GOES CD

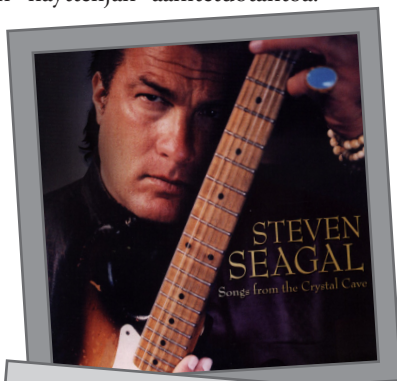
Näyttelijöillä ja laulajilla on omituinen halu kokeilla siipiään toistensa reviiireillä, tulosten ollessa useimmiten vähemmän mairittelevia ja yleensä kokeilut lopetetaankin vähin äänin.

B-kela katsastaa nyt parin toimintaelokuvista tutun ”näyttelijän” äänitetuotantoa. Arviot on annettu faneja silmällä pitäen, muut poistakoot arvosanoista tähden tai pari.

STEVEN SEAGAL Songs From The Crystal Cave

Luita napsuttelevista toimintapätkistään mieskatsojille tuttu Steven Seagal on astunut tosissaan musiikkibisnekseen. Ensimmäisellä levyllään hän sekä laulaa, kirjoittaa että tuottaa. Tyyli on harmittoman folk- ja blues-henkinen, mukaan on sekoitettu myös reggaeta ja runsaasti vierailevia artisteja. Asianharrastajille nimet kuten Lady Saw ja Lt. Stitchie ehkä ovatkin tuttuja mutta Matti Musiikinkuuntelija tunnistanee ainoastaan Stevie Wonderin, jonka huuliharppusooloa levyn takakannessa hieman epätoivoisen oloisesti mainostetaan. Muuten vieraat eivät satu korvaan lukuun ottamatta Jealousy:ssa Lady Saw:n kanssa käytyä nolon ”kantaa ottavaa” keskustelua lehdistön sananvapaudesta.

Steven pyrkii lauluillaan selvästi kertomaan kuuntelijalle syvällisiä ajatuksia mutta mielteiden taso jää yhtä pinnalliseksi kuin elokuvissaankin, mistä käy hyvänä



1. Girl It'S Alright
2. Don'T You Cry
3. Music (Ft Tony Rebel)
4. Better Man
5. Route 23
6. My God (Ft Stevie Wonder)
7. Lollipop (Ft Lt. Stitchie)
8. Not For Sale
9. Dance
10. Jealousy
11. War (Ft Lt. Stitchie)
12. Strut (Ft Lady Saw)
13. Goree
14. Light

esimerkkinä Not For Sale-kappale jossa hän moneen otteeseen vakuuttaa ettei ole myytävänä.

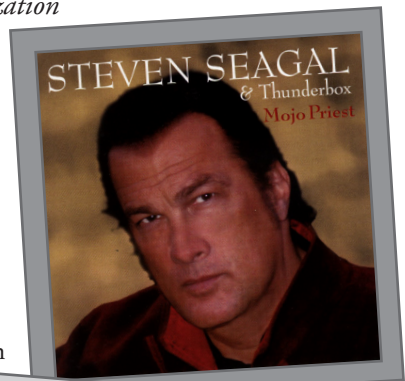
Levyn aloittavaa Girl It's All Right:ia lukuun ottamatta sen kuuntelu on yhtä tuskaista kuin herran viimeaikaisten elokuvien katselukin, kokemuksen kruunaa mukana tullut ällö "All Is Love"-juliste ja Seagalin filosofiset saatesanat:

*Music is the language of the divine.
It is the one language that all people understand.
It is the one language that transcends
all political, racial and religious boundaries.
No matter how diverse or far apart our philosophies or
cultures may be, through music we can heal the world.
Through music we can become enlightened.
I believe one can experience complete realization
and liberation through sight and sound*

★★★ / ★★★★★

STEVEN SEAGAL & THUNDERBOX Mojo Priest

Toisella levyllään Seagal pääsee eroon pahimmista maailmaa tökerösti kommentoivista sanoituksistaan ja lukuisten vieraiden sijaan mukana soittaa Thunderbox -bändi. Vaikka lauluissa yhä vilahtelee esimerkiksi uskonnollista tematiikkaa, ne ovat taustalla ja useissa kappaleissa kyse on, mistäpä muusta kuin, naisista. Kuuntelukokemus on huomattavasti inhimillisempi kun ei jatkuvasti tarvitse myötähäpeän vallassa pelätä sanoituksellisia sammakoita, toisaalta yksikään raita ei nouse harmaan massan yläpuolelle. Plussaksi voidaan kait laskea että levy on puoli tuntia lyhyempi kuin Stevenin elokuvat keskimäärin.



1. Somewhere In Between
2. Love Doctor
3. Dark Angel
4. Gunfire In A Juke Joint
5. My Time Is Numbered
6. Alligator Ass
7. BBQ
8. Hoochie Koochie Man
9. Talk to My Ass
10. Dust My Broom
11. Slow Boat To China
12. She Dat Pretty
13. Red Rooster
14. Shake
15. Sharp Dressed Man

Seagal lähtee ensi vuonna Ukkoslaatikon kanssa maailmankiertueelle joka ulottuu Skandinaviaankin. Valitettavasti tätä kirjoitettaessa ei vielä muutoksen alla olevasta listasta löydy Suomea. Lista löytyy osoitteesta www.stevenseagal.com.

★★★★ / ★★★★★★

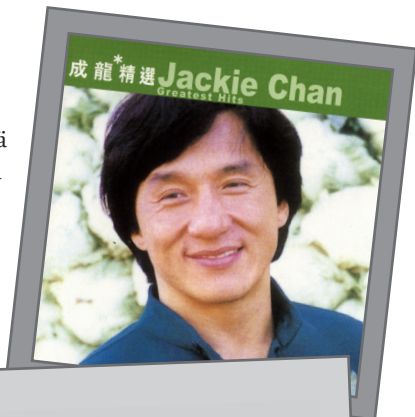


JACKIE CHAN

Greatest Hits

Jackie Chan on levyttänyt äänihuultensa liikettä jo pari vuosikymmentä, mutta kielimuurin takia tuotantoa ei Anttilasta löydä. Arvosteluyksilö tilaltiinkin ulkomailta täysin summanmutikassa toivoen että julkaisijan nimi, Rock HK, antaisi viitettä musiikkityylistä. Kung-fu rokin sijasta postiluukusta kolahtikin pyörylä täynnä imelää iskelmää. Yli tusinasta raidasta ainoastaan kaksi, A Good Conscience ja Drunken Boxing, tarttuvat korvaan ja hieman jalkaankin. Levyn muista kappaleista mieleen jää lähinnä ”lalla lalla laa”- ja ”heija heija hei hei hoo”-kertosäkeet ja ne ovatkin yhtä viihdyttäviä kuin Jari Sillanpää toimintaelokuvan pääosassa. Vaikka kiinankielistä hoilotusta on vaikea arvioida, Chanin laulutaidot tuntuvat olevan kohdallaan ja kieltä ymmärtävän iskelmäfanin kannattanee tutustua levyyn omakohtaisesti (ja omalla vastuullaan).

ööh? / ★★★★★★



1. 真心英雄
2. 明明白白我的心
3. 在我生命的每一天
4. 男兒當自強
5. 感受
6. 怎麼會
7. 問心無愧
8. 希望你會懂
9. 壯志在我胸
10. 但願花常在
11. 你給我一片天
12. 再見寧願在夢中
13. 冷雨中
14. 醉拳

NOIKIA

Credits

Luovuttaja	Jürgi Puttola (Yleinen häiriköinti, kesken-eräiset tehtävät)
Projektipäällikkö	Heli Kuosmanen (Kesken-eräisten tehtävien päättäminen, organisointi, pilkkunnus-sinta sekä yleinen päällepäsmäröinti)
Projektisihteeri	Aapo Herrala (Luento-ohjelman järjestely, taiteellinen silmäily)
Yhteistoimintapäällikkö	Mikko Pallari (Suhteet yritysmaailmaan, oikeakätisyys sekä petien sijaaminen)
Taluspäällikkö	Inga-Liisa Jomppanen (Rahakirstun pääl-lä istuminen, kukkaronnyörien kiristely)
Ravintolapäällikkö	Vesa-Pekka Leppänen (Iltajuhlien järjes-tely)
Markkinointipäällikkö	Miikka Krogerus (Yritysmaailman kosis-kelu, iltajuhlien järjestely)
Taiteellinen johtaja	Anssi Hautamäki (Graafinen tilpehööri ja lärpäkehässäkkä)
Pelimies	Tommi Portti (Tuseerausten organisointi)

Special thanks to

IBM Oy	Ravintola Onnela
Nokia Oyj	BIT-päivät
Filtronic Comtek Oy	TITOL Ry
LudoCraft	SIK Ry
ELVI	Tietojenkäsittelytieteiden laitos
Farmind Oy	
Ouluseutu Yrityspalvelut	
Tekes	



Tule luomaan tulevaisuuden
tietoliikennettä

Filtronic Comtek Oy

Filtronic Comtek Oy on maailman johtava tukiasemien suodatin- ja alijärjestelmien kehittäjä ja valmistaja langattomassa tietoliikenteessä. Olemme toimineet vuodesta 1978 alkaen - meillä on pitkät perinteet ja vahva RF-osaaminen. Tulevaisuudessa keskitymme yhä voimakkaammin tuotekehitykseen ja NPI (New Product Introduction) toimintaan. NPI pitää sisällään tuotemarkkinoinnin ja -kehityksen sekä tuotannon ylösajotoiminnan.

Tuoreimmat uutiset meistä löydät verkkosivuilta www.filtronic.com

Kun haluat olla mukana luomassa tulevaisuuden tietoliikennettä, ota meihin yhteyttä:

Filtronic Comtek Oy, Henkilöstöosasto / Eira Alatalo

Takatie 6, 90440 Kempele

puh. (08) 8806 122