

Blankki

10.11.2004



4/2004

Abi-Blankin sisällysluettelo

Pääkirjoitus (Markku Pylkkö)	3
Puheenjohtajan palsta (Juuso Räsänen)	4
Tietojenkäsittely on ihmisläheinen oppiaine (Kukka-Maaria Kakko)	5
Uljaa ainejärjestömme Blanko (Jyrki Puttonen)	6
Tietojenkäsittelytieteitä lukiossa? Jo vain! (Kukka-Maaria Kakko)	7
Opiskelu Kajaanin yliopistokeskuksella (Antti Tolonen)	8
Nyt ideoimaan IT-alan palveluja ja tuotteita! / Osallistu Datatähti 2005 -kilpailuun	9
Oulun yliopiston TOL:n Kajaanin yksikölle vetäjä Oulusta (Markku Pylkkö)	10 – 11
Lukiovierailut blankolaisen silmin (Katariina Silvendoinen)	12
Lähtisitkö vaihtariksi? (Aapo Herrala)	13
Tutkintorakenneuudistus tulee (Vesa-Ville Piironen)	14
Elämää verkossa - IRC (Juho Akola)	15
Tietotalo 2 - TOL:n ensimmäiset omat tilat (Ari Vaulo)	16 – 17
Pelitutkimus TOL:lla tarjoaa monia mielenkiintoisia tehtäviä (Markku Pylkkö)	18 – 19
Ennakkoluuloista puolittotutuksiin, eli mitä muut meistä ajattelevat (Hannu Kukka, Vili Lang)	20 – 21
VerminMUD -projekti (Vili Lang)	22 – 23
The Sims 2 – siinäpä vasta peli (Eino Keskitalo)	24 – 26
Patentti mobiililaitteen virtuaaliselle käyttöliittymälle (Kukka-Maaria Kakko)	27

Blankki-tiimi



Aapo Herrala



Hannu Kukka



Taija
Kyykkäänieniemi



Vili Lang



Markku Pylkkö



Hanna
Säynäjäkangas



Kaisa Teronen



Matti Virtanen



Heidi Wikman

Blankki-tiimi

Ilmoitukset, tiedustelut ja aineisto

Blanko ry
Tietojenkäsittelytieteiden laitos
90014 Oulun yliopisto

Sähköisesti:
<http://www.blanko.fi>
e-mail: blanko.blankkitiimi@oulu.fi

Julkaisija Blanko ry • Paino Oulun yliopistopaino • Painos 750 kpl

TOL:lle kannattaa pyrkiä!



Tervehdys, arvoisa lukija, ja tervetuloa Oulun yliopiston tietojenkäsittelytieteiden laitosta (TOL) ja sen opiskelijoiden muodostamaa ainejärjestö Blankoa esittelevän kiltalehti Blankin sivuille. Tämä lehti antaa joitakin perustietoja opiskelusta laitoksellamme, mutta ei varmaankaan ole – eikä pyrikään olemaan – kattava tietopläjäys. Tehtävän koemme me toimituskunnassa mahdolltomaksi erityisesti siksi, että emme näe järkeväksi yrittää hukuttaa Sinua, arvoisa lukija, massiivisen informaatiokeon alle.

Tärkeintähän Sinullekin lieene saada luotettavaa ja itseäsi kiinnostavaa tietoa eri vaihtoehtoista ja mahdollisuuksista tulevaisuuttasi pohiessasi. Siinä mielessä voin rohkeasti kannustaa harkitsemaan tietojenkäsittelyalaa. Sataprosenttisesti en voi Sinulle luvata työpaikkaa valmistuttuasi, vaikka tällaisiakin lupaajia monasti laitoksellamme on. Sen voin kuitenkin todeta, että työllistymismahdollisuutesi ovat erinomaiset moneen muuhun opintoalaan verrattuna.

Mutta tärkeämpää kuin työllistyminen, on opiskelun mielekkyys ja opiskeluaikana saadut kontaktit. Tällä puolella TOL ja Blanko voivat tarjota jotain vertaansa vailla olevaa, paitsi Oulun yliopistossa myös koko maassa. Alati kehittyvä ja tulevana vuodenvaihteena uusiin, erinomaisesti opetuksen ja tutkimuksen tarpeet täyttäviin tiloihin (ks. s. 16–17) muuttava TOL on vireä opiskelu- ja työskentely-ympäristö. Opiskelijan kannalta veratonta on, että laitos kehittää toimintaansa jatkuvasti yhteistyössä opiskelijoiden kanssa. Siltä osin TOL onkin monessa edelläkävijä koko Suomessa.

Ja entäs sitten opiskelijoiden oma toiminta? Vilkaampaa ja monipuolisempaa ainejärjestöä en ole Oulun yliopistosta enkä muualtaakaan tavannut, vaikka olen jo fyysisen ikäni puolesta ehtinyt monenmoista nähdäkin. Eihän se tietenkään tarkoita, että Blankon toiminta automaattisesti vastaisi kaikkien opiskelijoiden tarpeisiin, mutta oma äänensä on helppo saada kuuluviin ja ainejärjestö kehittää jatkuvasti toimintaansa moniarvoisuus johtotähtenään.

Tämä lehti siis kertoo Sinulle vähän siitä, mitä TOL ja Blanko voivat Sinulle tarjota. Tiesitkö esim., että voit opiskella TOL:n kursseja jo lukiossa? Kyllä, sekin on nykyisin mahdollista (ks. tarkemmin s. 7). Tai, että TOL:lle voi päästä opiskelemaan ilman pääsykoettakin, jos menestyt valtakunnallisessa Datatähti 2005 -kilpailussa (ks. tarkemmin s. 9).

Ensi syksynähän yliopistotutkinnot – niinkuin muutkin peruskoulun ja lukion jälkeiset tutkinnot – muuttu-

vat. Käyttöön tulevat yleiseurooppalaiset ECTS-opintopisteet. Mitä tämä opiskeluillesi merkitsee, voit lukea sivulta 14. Ja opiskellessasi TOL:lla voit välillä lähteä myös vaihto-opiskelijaksi (ks. s. 13).

TOL:n tämän vuoden erikoisuutena on Kajaanin yksikkö, jossa voit myös opiskella tietojenkäsittelytieteitä. Tästä lehdestä löydät sekä syksyllä Kajaanissa opiskelunsa aloittaneiden opiskelijoiden kokemuksia (ks. s. 8) että runsaan kuukauden yksikköä vetäneen professorin mietteitä (ks. s. 10–11). Varsinkin kainuulaisille Kajaanin yksikkö tarjoaa houkuttelevan vaihtoehtoon Ouluun muuttamiselle.

Mihin kaikkeen tietotekniikkaa sitten voi käyttää? Mitä Sinusta voisi esimerkiksi tulla hakeuduttuasi TOL:lle opiskelemaan? No, vaikkapa tietokonepelien tekijä, innokas tiimityöläinen alati innovatiivisessa ja uutta luovassa projektiryhmässä. Lue lisää sivulta 18.

Ja millä tavalla tietotekniikka voi olla osa opiskelijan – ja kenen tahansa muun siitä kiinnostuneen – elämää? Esimerkiksi irkin kautta (ks. s. 15). Ja jos pelit ovat Sinun maailmaasi lähellä, voit vaikka kehittää verkkoroolipelejä yhteistyössä kaveriesi kanssa (ks. s. 22–23). Ja pelaaminenhan kuuluu aina asiaan, vaikkapa Sim2:n (s. 24–26).

Mutta kun tämä lehti ei tietenkään voi vastata kaikkiin kysymyksiisi, niin kysy esittelijöiltämme Abi-päivillä tai lukiokierroksillamme (ks. s. 12) tai ota yhteyttä muutoin. Yhteystietoja löytyy tästä lehdestä sekä lehdessä mainituilta WWW-sivustoilta.

Kun mietit, mitä haluat tehdä isona, ole rehellinen itsellesi. Kuuntele sydäntäsi ja lähde sinne, minne se kääkee!

Hyviin ratkaisuihin Sinua elämässäsi kannustaen



Markku
markku@solutions.fi

Seuraava Blankki

eli Joul-Blankki ilmestyy 26.11.2004. Aineisto siihen on toimitettava Blankin toimitukselle perjantaihin 19.11. mennessä.

Tervehdys abi!



Juuso Räsänen
puheenjohtaja

Tämän Abi-Blankin tarkoituksena on tutustuttaa sinut tietojenkäsittelytieteiden opiskeluun ja erityisesti Blankoon. Olemme laitoksemme opiskelijoiden ainejärjestö ja pidämme huolen siitä, ettei opiskelu ole vain ja ainoastaan jokapäiväistä pöytätyötä.

Nyt miettiessäsi tulevaa opiskeluaasi ja -paikkauntaasi, kannattaa sinun kiinnittää huomiota myös sikäläiseen ainejärjestötoimintaan. Toimiva ja aktiivinen kiltä pitää huolen niin tapahtumien järjestämisestä, kuin opiskelijoiden etujen ajamisesta laitoksella. Opetuksen laadussa ja sen kehittämisessä opiskelijoilla on tärkeä rooli, sillä jonkun on kerrottava asiat myös heidän näkökulmastaan. Tämä on erityisesti yksi ainejärjestöjen tehtävistä.

Blanko on Oulun yliopiston suurimpia kilttoja ja edustaessaan toiseksi suurimman laitoksen opiskelijoita, toiminnan on oltava sen mukaista. Tapahtumia on ympäri vuoden perinteisistä bileistä, demo- ja leffaillloista aina pidempimpiin excursio- ja laskettelureissuihin. Toiminnan kautta tutustuminen uusiin ihmisiin ja hauskanpito kavereiden kesken on vaivatonta ja ennen kaikkea piristävää. Myös yliopistomme rehtori on painottanut elämisen tärkeyttä opiskelun ohessa. Opiskeluajana luoduista kontakteista ja sosiaalisista suhteista voi olla suuri apu valmistumisen jälkeen, niin vapaa-ajalla kuin työelämässäkin.

Kerronpa, miten kaikki alkoi omalla kohdallani. Kaveritea ei juuri ollut muutettuani niinkin kaukaa kuin Lappeenrannasta tänne Ouluun pari vuotta sitten. Pian kuitenkin opiskelujen aloittamisen jälkeen liityin Blankoon ja siitä pian lähdin järjestämään toimintaa urheiluvastaavan roolissa. Tämä palsta osoittaa, ettei se suinkaan jäänyt siihen. Nyt parin vuoden jälkeen mukana

oleminen on tuonut sisältöä opiskelun ulkopuolelle ja läjäpäin kavereita. Ajanhukasta on siis turha puhua.

Tämän kirjoituksen luettuasi sinun on syytä ammentaa lisää tietoa tietojenkäsittelytieteistä sekä Blankosta ja sen toiminnasta. Lue siis tämä lehtinen kannesta kanteen. Tuokoon se sinulle uuden vaihtoehdon opiskelupaikan metsästyksessä ja vieläpä varteen otettavan sellaisen.

Onnea ja menestystä toivottaen,



Juuso Räsänen
Blankon puheenjohtaja



Blankon tapahtumakalenteri – loppuvuosi 2004

12.11. Peli-ilta

17.11. Syyskokous

17.11. OLuT:n Sitsit

26.11. Pikkujoulut

Tapahtumista lisätietoja Blankon nettisivuilta osoitteesta <http://www.blanko.fi/>.

Tietojenkäsittely on ihmisläheinen oppiaine

Tietojenkäsittelytieteiden laitos on Oulun yliopiston toiseksi suurin laitos; pääaineopiskelijoita on yli 1400. Laitoksella opiskellaan tietokoneiden ja ihmisen vuorovaikutusta monesta eri näkökulmasta, joista erityisesti käyttäjän rooli korostuu.

Tietojenkäsittelytiede on nuori tiede ja siten laitoksemmekin nuori; se perustettiin Oulun yliopistoon vasta 1960-luvun lopussa. Tuolloin laitoksella työskenteli yksi professori ja yksi assistentti. Nykyään professoreita on yli 20 ja työntekijöitä yhteensä noin 150.

Kun olet päässyt lukemaan pääaineenasi tietojenkäsittelytieteitä, valitset kolmen vuoden aikana jonkin seuraavista viidestä suuntautumisvaihtoehdosta:

- digitaalinen media
- mobiilipalvelut
- ohjelmistotuotanto
- ohjelmistoliiketoiminta
- tietojärjestelmät

(ks. tarkemmin <http://www.tol.oulu.fi/abi/suuntautumisvaihtoehdot>)

Opiskelu sinänsä on hyvin vapaamuotoista, sillä teet itse lukujärjestyksesi oman aikataulusi mukaisesti. Jos esimerkiksi haluat suorittaa opinnot nopeasti vaikkapa kolmessa vuodessa, lukujärjestyksesi on aika täynnä. Mikäli osallistut esimerkiksi opiskelijoiden ainejärjestö Blankon toimintaan, voi lukujärjestyksesi olla suhteellisen tyhjä ja opinnot kestää esimerkiksi kuusi vuotta.

Tiimityöskentelyä, viestintää ja sosiaalisia taitoja

Tietojenkäsittelytieteiden laitoksella lukuvuosi on jaettu kolmeen periodiin. Kaikille pakollisia pääaineopintoja on noin 90 opintoviikkoa. Yksi opintoviikkoa tarkoittaa 40 tuntia työtä. Koko filosofian maisterin tutkinto on minimissään 160 opintoviikkoa. Opinnot koostuvat pää- ja sivuaineopinnoista sekä vapaavalintaisista opinnoista.

Tietojenkäsittelytieteiden laitoksella opiskelu on työelämäpainotteista ja monimuotoista; tarjolla on päivä- ja iltaluentoja, harjoituksia, työpajatoimintaa, seminaareja ja ryhmätöitä. Työelämäpainotteisuus tarkoittaa sitä, että kurssien harjoitustysten kanssa. Ryhmätöitä ja yhteistyötä on siis paljon ja opintojen pääosaan nousevatkin sosiaaliset taidot, tiimityöskentely ja viestintä. Älä siis luulekaan, että laitokseltamme valmistuu tylsiä, yksikseen viihtyviä nörttejä; tietojenkäsittelytieteiden lai-

tokselta valmistuvat koodarit ne vasta yhteistyötaitoisia ovatkin!

Mikä minusta tuleeekaan isona?

Useat tietojenkäsittelytieteiden pääaineopiskelijat ovat jo opintojen aikana töissä tietoteollisuusalan varsin opintojen loppuvaiheessa. Valmistumisen jälkeen useat jatkavatkin yksinkertaisesti työskentelyä opiskeluaikana löydettyssä työpaikassa.

Valmistumistasi ohjaavat valitsemasi suuntautumisvaihtoehto ja sen pakolliset pää- ja sivuaineopinnot, muut sivuaineopinnot, osaamisesi ja lopputyösi eli pro gradu -tutkimuksen aihe. Varsinkin sivuaineopinnoilla ja pro gradu -tutkimuksella voit tehdä itsesi näköisen tutkinnon erottuaksesi valmistumisen jälkeen muista työmarkkinoilla. Niiden perusteella päätät, mitä isona halutaan tehdä.

Valmistumisesi jälkeen työllistyt suurella todennäköisyydellä opintoja vastaaviin tehtäviin, jos et heti, niin ainakin pienen ajan kuluttua. Tietoteollisuudessa palkkaus on hyvää, joten valmistuakin kannattaa; Tekniikan Akateemisten liiton palkkasuositus vastavalmistuneelle tietoteollisuusalan ammattilaiselle on lähes 3000 euroa kuukaudessa. Pohjois-Suomessa palkkaa tosin maksetaan suosituksen alle, koska elinkustannuksetkin ovat täällä pienemmät kuin Etelä-Suomessa.

Katso lisätietoja tietojenkäsittelytieteiden opiskelusta osoitteesta <http://www.tol.oulu.fi/> ja osallistu kilpailuun! Voit voittaa leffalipun, pääsykoekirjoja tai paljon muuta mukavaa!



Teksti: Kukka-Maaria Kakko
Kuva: TOL:n WWW-sivuston Kajaanin yksikön etusivu



Uljas ainejärjestömme Blanko



Teksti:
Jyrki Puttonen

Jos olet lukenut tätä lehteä tarkasti olet tähän mennessä törmännyt sanaan Blanko. Mikä ihme on Blanko? Lyhyesti sanottuna Blanko on Oulun yliopiston tietojenkäsittelytieteiden opiskelijoiden ainejärjestö eli toisin sanoen kiltta. Jäseniä meillä on tällä hetkellä noin 500 ja toimintaa järjestetään lähes viikoittain.

Mitä Blanko sitten oikein touhuu? Yhdistyksen sääntöjen toisessa pykälässä lukee seuraavaa: "Yhdistyksen tarkoituksena on toimia tietojenkäsittelyalan opiskelijoiden etujärjestönä ja yhdyssiteenä ja siten tukea alan opiskelijoiden yhteisiä pyrkimyksiä." Käytännössä tämä tarkoittaa bileiden järjestämistä, erilaisia tempauksia, excursioita muihin yliopistoihin ja yrityksiin, liikuntaa ja muuta mukavaa. Lisäksi Blankolla on edustusta tietojenkäsittelytieteiden laitoksen laitosneuvostossa sekä opetuksenkehittämis- ja tutkintorakenneuudistustyöryhmissä. Kaikissa näissä pyrimme vaikuttamaan opetuksen tasoon.

Blanko tarjoaa jäsenilleen myös muita palveluita, kuten tiedostopalvelimen (www.bugi oulu.fi) jonne voit laittaa esimerkiksi omat kotisivusi ja kuvagalleriasi. Bugia voi käyttää myös harjoitustöiden tekemiseen. Lisäksi olemme saaneet tietojenkäsittelytieteiden laitoksen myötävaikutuksella mahdollisuuden tarjota Microsoftin ohjelmistoja jäsenistöllemme ilmaiseksi. Blanko on Tietotekniikan Liitto ry:n (TTL) jäsen jolloin saat halutessasi TTL:n jäsenedut (lehtiä, alennuksia yms).

Blankolla on myös paljon yhteistyötä eri tahojen kanssa. Hyvänä esimerkkinä tästä on joka syksy järjestettävä fuksisuunnistus, johon kaikki Luonnontieteellisen tiedekunnan ainejärjestöt ottavat osaa järjestämällä oman rastinsa. Samaan aikaan on käynnissä myös Teknillisen tiedekunnan suunnistus. Fuksisuunnistuksessa on tarkoituksena tutustua yliopistoon ja Oulun kaupunkiin kiertämällä karttaan merkittyjä rasteja, joilla suoritetaan kaikenlaisia tehtäviä. Viime vuosina tehtävinä on ollut mm. hiiren heittoa, runon lausuntaa ja tien kaltevuuskulman laskentaa pullon avulla. Fuksisuunnistus on fukseille ensimmäinen tapahtuma, jossa opiskelijat käytännössä valtaavat kaupungin keskustan, ja meno on sen mukaista. Suunnistus oli eräs oman fuksisyksyni kohokohdista.

Käytännössä Blanko toimii hallituksen ja toimihenkilöiden voimin. Uusia toimijoita tarvitaan aina, joten kun

aloitat opiskelut tietojenkäsittelytieteiden laitoksella, nykäise pienryhmäohjaajasi hihasta tai lahkeesta ja käskä hänen viedä sinut jonkun hallituslaisen puheille. Sitä pääset ryppyotsaiseen, kuolemanvakavaan ja viralliseen kiltatoimintaan mukaan. Sama toimii vaikka menisit jonnekin muualle opiskelemaan. Osallistu opiskelijaelämään!

Blankon postiosoite on Blanko r.y., Tietojenkäsittelytieteiden laitos, 90014 Oulun yliopisto. Sähköisesti Blanko löytyy WWW-osoitteesta <http://www.blanko.fi>. Sähköpostitse voit lähestyä kilttaa osoitteella blanko.hallitus@oulu.fi. Meillä on aktiivinen IRC-kanava #Blanko@IRCnet. Jos sinulla on jotain kysyttävää hakemisesta, opiskelusta tai ihan mistä vaan niin ota rohkeasti yhteyttä!



Jyrki Puttonen
Varapuheenjohtaja

Tietojenkäsittelytieteitä lukiossa? Jo vain!

Antti Vänskä kirjoitti ylioppilaaksi Oulun Karjasillan lukiossa keväällä 2004. Jo lukioaikanaan hän opiskeli 15 opintoviikkoa eli approbaturin verran tietojenkäsittelytieteitä. Aiheesta Antti innostui lukion ensimmäisellä luokalla, jolloin koulussa järjestettiin infotilaisuus tietojenkäsittelytieteiden opiskelusta. Vaikka Antti valitsi tietojenkäsittelytieteet, mikään perinteinen nörtti hän ei todellakaan ole; hän vain päätti kokeilla opintoja, huomasi, etteivät ne niin vaikeita olekaan ja suoritti koko approbatur-kokonaisuuden.*

Tietojenkäsittelytieteiden opiskelun aloitti Antin kanssa noin kymmenen muuta Karjasillan oppilasta. Antti on kuitenkin yksi harvoista, joka sai kokonaisuuden suoritetuksi.

– Suurin syy tähän olivat tiukat harjoitusten palautuspäivät, joista kaikki eivät osanneet pitää kiinni, sanoo Antti, jolle palautuspäivät ja tehtävänannot eivät niin suuria ongelmia tuottaneet.

Ilta- ja viikotietoja yliopistolle

Antin tietojenkäsittelytieteiden opintoihin kuului lukion ensimmäisenä vuonna kurssien suorittaminen yhdessä Avoimen yliopiston opiskelijoiden kanssa. Antti siis istui huomattavasti vanhempien opiskelijoiden kanssa iltaisin yliopistolla, seurasi luentoja ja osallistui harjoituksiin.

(* Yksi opintoviikko vastaa 40 tunnin työpanosta.

– Luennot ja harjoitukset yliopistolla olivat tosi hyvää juttu. Asiat jäivät mieleen ja siten sai kosketuksen oikeaan yliopisto-opiskeluun, kehuu Antti. Myöhemmin lukion toisella ja kolmannella luokalla luentoja seurattiin videolta omalla koululla, mikä ei Antista ollut yhtä tehokasta kuin perinteinen luentosalissa istuminen yliopistolla. Myös harjoitukset tehtiin myöhemmin omalla koululla.

Opintojako vaiko jotain aivan muuta?

Nyt Antti opiskelee yliopistolla pääaineenaan tietojenkäsittelytieteet. Hän sanoo, että yliopisto-opinnot lukioaikana helpottivat siirtymistä yliopistoon, sillä vaikeuksia opintojen aloittamisen kanssa ei ollut. Samoin alasta oli saanut valmiiksi tuntuman, joten pääainevalinta oli helppo. Lisäksi Antti sai lukioaikana suoritettua kurssit hyväksyttyä sellaisenaan opintoihinsa. Niiden avulla hän otti muihin ensimmäisen vuoden yliopisto-opiskelijoihin eli fukseihin selkeän etumatkan.

Mutta eiväthän yliopisto-opinnot ole pelkästään opintoja, vaan paljon muuta uutta ja jännittävää; Antti on löytänyt yliopistolta muun muassa tietojenkäsittelytieteiden opiskelijoiden ainejärjestö Blankon, jonka avulla vapaa-aika sujuu rattoisasti.

– Olen menossa vuoden 2005 alussa armeijaan, joten tänä syksynä en opiskele paljon, vaan osallistun aktiivisesti Blankon toimintaan, kertoo Antti hymyillen.

Teksti: Kukka-Maaria Kakko
Kuva: Matti Kurkela



Antti Vänskä ahkeroi jo lukioaikanaan 15 opintoviikkoa tietojenkäsittelytieteitä. Mikrotietokone ehti jo silloin tulla tutuksi työvälineeksi.



Opiskelu Kajaanin yliopistokeskuksella



Teksti: Antti Tolonen
Kajaanin Blanko-
vastaava
Kuvat: Antti Ylönen

Aloitimme 1.9. tänä syksynä opiskelut Kajaanissa, pääaineenamme tietojenkäsittelytiede. Kyseessä on ensimmäinen kerta, jolloin Kajaanin yliopistokeskuksen opiskelijoilla on mahdollista lukea tietojenkäsittelytieteitä pääaineenaan.

Kirjoitellessani tätä juttua olen ehtinyt opiskella hie-
man alle kaksi kuukautta ja ensimmäinen tenttikin on ehtinyt jo olla. Vaikka olemmekin osa Oulun suurta kokonaisuutta, on ruohonjuuritason opiskelumme erilaista.

Ulkoapäin katsottuna rakennuksemme on tupaten täynnä ihmisiä, mutta tosiasiassa meitä yliopiston opiskelijoita ei ole paljon. Ihmismassat johtuvat pääosin lukiolaisista, jotka vielä asustelevat meidän kansamme samoissa tiloissa. Minusta pienet kuviot on hyvästä, apua saa kun sitä pyytää, koska melkein kaikki tuntevat toisensa.

Opiskelutavat eivät sinänsä poikkea Oulusta, meillä on harkkoja ja luentoja aivan samaan tapaan. Tosin värikkäänä kontrastina meillä on mm. *Intoakatemia*, jossa olen itsekin mukana.

Intoakatemia on erilaista

Syyskuussa avautui TOL:n Kajaanin opiskelijoille mahdollisuus sisällyttää opintoihin Kajaanin opettajankoulutusyksikön Yrittäjyys- ja projektipedagogiikan opintoja (ns. Intoakatemia-opintoja) 10 opintoviikkoa.

Opinnot poikkeavat muista opinnoista siinä, että suoritukset koostuu tiimi-istunnoista, reflektioesseeistä ja käytännön kokeiluista. Tiimi-istuntojen keskeisin oppimisen väline on dialogi, jossa jaetaan kokemuksia ja synnytetään uutta tietoa yhteisen ajattelun kautta. Oleellista on toinen toisilta oppiminen ja sosiaalisuus. Reflektioesseeistä laaditaan opetussuunnitelman mukaisesta kirjallisuudesta ja esseissä peilataan kirjoista poimittuja kolahduksia omiin kokemuksiin ja projekteihin. Kokeilut ovat käytännön projekteja, joissa harjoitellaan yrittäjämäistä toimintaa ja tiimityötä asiakasrajapinnassa.

Opinnoissa ei ole yhtä luennoitsijaa, professoria tai opettajaa, joka sanelee, miten kurssi etenee. Opintojen valmentajana toimii lehtori *Pekka Käyhkö* TOL:n Kajaanin yksiköstä. Oppimisympäristönä toimii Kajaanin Into-



Linnan lukion TOL:n käytössä oleviin tiloihin kunnostettiin viime kesänä toimiva atk-luokka, jonka koneiden ääressä TOL:n uudet opiskelijat viihtyvät opintojensa parissa.



Nyt ideoimaan IT-alan palveluja ja tuotteita!

Haluatko työskennellä tietoteollisuudessa asiakkaiden, kehittyvien ohjelmistojen ja teknologioiden parissa? Haluaisitko kehittää uusia tuotteita ja palveluita tai markkinoida ja myydä niitä? Olisitko omassa elementissäsi pääliikkö- tai johtotehtävissä? Kiinnostaako konsultointi?

Ohjelmistoliiketoiminnassa keskitytään ohjelmistojen ja niihin liittyvien palveluiden tuotteistamiseen sekä markkinointiin kansainvälisessä ympäristössä.

Opiskelet yhdistelmän tietojenkäsittelytieteitä ja taloustieteitä. Taloustieteissä suoritat 35 opintoviikon si-

vuainekokonaisuuden. Tietojenkäsittelytieteiden ja taloustieteiden yhdistelmä antaa sinulle hyvät valmiudet ymmärtää kehittyvää tietoteollisuutta, liike-elämää, johtamista ja yrittäjyyttä. Valmistuttuasi voit työskennellä esimerkiksi erilaisissa ohjelmistoyritysten tuotekehitys- ja markkinointitehtävissä.

Hae opiskelemaan soveltavaa ohjelmistoaalaa Ouluun tai Kajaaniin! Lue lisää osoitteesta www.tol.oulu.fi.

Ohjelmistoliiketoiminnan suuntautumisvaihtoehto – tulevaisuuden juttu

Opiskelemaan tietojenkäsittelytieteitä ilman pääsykoetta?!

Tietenkin se on mahdollista!
Osallistut vain valtakunnalliseen
Datatähti 2005 -kilpailuun.

Palkintona on jopa 600 euroa
ja kisan parhaimmistolle
opiskelupaikka
tietojenkäsittelytieteiden
oppiaineeseen.

Ja mikä parasta:
pääset lisäksi edustamaan Suomea
tietotekniikan olympialaisiin.

Osallistumisaika on 2.-16.11.2004.

Katso lisätiedot osoitteesta
<http://www.maol.fi/datatahti/>.

Oulun yliopiston TOL:n Kajaanin yksikölle vetäjä Oulusta

Teksti ja
kuvat:
Markku
Pylkkö

Syskuun alusta perusopetuksen aloittaneelle tietojenkäsittelytieteiden laitoksen Kajaanin yksikölle lähdettiin hakemaan vetäjää runsasta puolta vuotta aiemmin. Helmikuussa päädyttiin ratkaisuun, jossa professorin tehtävään kutsuttaisiin sekä pätevä että sopiva henkilö. Tällainen vetäjäkandidaatti löytyi TOL:ltä ja hallinnollisten vaiheiden jälkeen Luonnontieteellisen tiedekunnan tiedekuntaneuvosto nimitti FT *Ari Heiskasen* professoriksi ja vetäjäksi TOL:n Kajaanin yksikköön. Hän aloitti uudessa tehtävässään Kajaanin yksikön professorina ja yksikön esimiehenä 1.10.2004 alkaen. Heiskasen tehtävänä on yhteistyössä TOL:n Oulun henkilökunnan kanssa kehittää Kajaanin yksikön toimintaa alueellisenä toimijana, henkisenä veturina.

TOL:n Kajaanin yksikkö toimii Kajaanin yliopistokeskuksen yhteydessä. Kajaanissahan on vahva kasvatustieteellinen koulutus: opettajankoulutusyksikköön otetaan vuosittain 105 uutta opiskelijaa. Se tarjoaa mielenkiintoisia yhteistyömahdollisuuksia mm. opetusteknologioiden kehittämisen saralla.

TOL:n Kajaanin yksikkö syntyi keväällä 2003 käynnistyneen, puolitoista vuotta kestäneen Kajaanin tietojenkäsittelytieteiden toimintaympäristön kehittämishankkeen, Alpha-projektin seurauksena (ks. tarkemmin

<http://www.tol.oulu.fi/kajaani/alpha.html>). Virallisesti Kajaanin yksikön toiminta käynnistyi jo tämän vuoden alussa.

Kokenut konkari uusiin haasteisiin

Professori Ari Heiskanen on syntyperäinen savolainen, Varkaudessa vuonna 1947 syntynyt. Hän valmistui matematiikan maisteriksi Helsingin yliopistosta vuonna 1971 ja tietojenkäsittelyopin lisensiaatiksi vuonna 1980. Työskentely Helsingin yliopiston hallinnon atk-päällikkönä ja tietojärjestelmäpäällikkönä parinkymmenen vuoden ajan johti Heiskasen pohtimaan omaa työtään myös teoreettiselta kannalta. Niinpä Ari Heiskanen väitelti Tampereen yliopistosta tohtoriksi vuonna 1994, aiheenaan opintotietojärjestelmän hajautus laitos- ja tiedekuntatasolle. Vuoden 2001 alusta Heiskanen on toiminut Oulun yliopiston Tietojenkäsittelytieteiden laitoksella määräaikaikaisena professorina, professuurinaan tietojärjestelmät.

Kajaanin yksikön uusi vetäjä kokee uuden tehtävän haasteellisenä. Hänen tehtävänä on tuloksellisesti alueellistaa tietojärjestelmätieteiden osaamista Kainuussa. Heiskanen toteaa tietojenkäsittelytieteiden laitoksella ole-



Ari Heiskaselta ei puutu huumorintajua ja hymy irtoaa välillä vakavankin aiheen äärellä. Liikkuvalla miehellä matkamikro on ainoa ajateltavissa oleva työkalu.

van maineikas historia tietojärjestelmätieteiden alalla.

Kajaanin opetusohjelmassa on tällä hetkellä TOL:n suuntautumisvaihtoehtoja ohjelmistotuotanto ja ohjelmistoliiketoiminta. Lisäksi Kajaanissa on mahdollisuus opiskella TOL:n muunto-ohjelmistohjelmissä, jotka ovat tarkoitettu jo ammatin hankkineille: digitaalisen median, mobiilipalveluiden ja ohjelmistotuotannon maisteriohjelmissä on tällä hetkellä opiskelijoita noin 70. Perustutkinto-opiskelijoiden kokonaisvahvuus on Kajaanissa nyt 38. Ensi vuonna Kajaaniin otetaan 40 uutta opiskelijaa eli perustutkintoa opiskelevien lukumäärä tuplautuu nykyisestä.

Kajaanin yksikössä työskentelee Ari Heiskasen lisäksi 12 henkilöä: kaksi projektipäällikköä, kolme suunnittelijaa, kaksi yliassistenttia, kaksi lehtoria sekä tuntiopettaja, osastosihteeri ja amanuenssi. Heiskasella on työhuone sekä Kajaanissa että Oulussa. Kun TOL muuttaa Tietotalo2:een vuodenvaihteen jälkeen, Ari Heiskasen lisäksi löytyy Tietotalo2:n tiloista myös toinen Kajaanin yksikön henkilö, Venäjän projekteja vetävä projektipäällikkö *Eeva-Maarit Kujala*.

Kajaanin yksikkö toimii Linnan lukiossa, josta on tällä hetkellä TOL:n käytössä puolet. Ensi syksynä TOL saa lisätilaa, joka remontoidaan kesällä tarkoitukseensa. Opetusresurssit Kajaanissa ovat luonnollisesti vaatimattomammat kuin Oulussa. Siksi osa opetuksesta toteutetaan etäopetuksena käyttäen apuna uusinta koulutusteknologiaa: videoneuvotteluja, www-oppimisympäristöjä ja digitaalisia opetusmateriaaleja.

Videoidut luennot ovat sekä mahdollisuus että haaste. Professori Heiskanen toteaaakin käyttäen videotallenteita läpi: "Toisinaan Heiskanen on hyvässä vedossa, joskus taas työlläntynyt siten, että luento on kärsimystä sekä kuulijalle että luennoitsijalle." Haastetta digitaalisen opetusmateriaalin tuottamisessa on siis sekä sisällöllisesti että teknisesti: pelkät luentojen videoinnit yhdellä kameralla tuottavat monasti vain yksitoikkoista ja puuduttavaa oppimateriaalia.

Projektitoiminta luo uutta

Koska Kajaanin yksikön toiminta on vasta hakemassa muotojaan, on kaikenlainen ideointi ja palaute erit-



Professori Ari Heiskasella on tänä syksynä monta muuttoa: työt alkoivat virallisesti Kajaanissa reilu kuukausi sitten ja vuodenvaihteessa on edessä muutto Tietotalo 2:een. Työhuoneen hyllyllä eivät ehdi kirjat pölyntyä.

täin tervetullutta. Opetuskäytäntöjen ei tarvitse välttämättä noudattaa Kajaanissa samoja linjoja kuin Oulussa. Kurssipalautteen merkitystä Heiskanen pitääkin suurena, sitä tullaan soveltuvien osin käyttämään kurssien kehittämisessä.

Käynnistymässä on myös mielenkiintoinen projektilaboratoriohanke, jonka tavoitteena on innovatiivinen oppimisympäristö Linnan lukioon. Tavoitteena on yhteistyössä alueen yritysten kanssa hyödyntää TOL:n tarjoamia uusia resursseja. Aiheesta järjestetään joulukuun 10. päivä Linnan lukiossa kaikille avoin seminaaritilaisuus, johon Heiskanen toivottaa kaikki kiinnostuneet tervetulleiksi (ks. tarkemmin TOL:n WWW-sivustosta Ajankohtaista-uutispalstalta, esim. osoitteesta <http://www.tol oulu.fi/vierailijoille/>).

Kajaanin yksikössä on menossa tällä hetkellä kolme Venäjälle suuntautunutta lähiyhteistyöhanketta. Yhteistoiminta Venäjän suuntaan tarjoaa mielenkiintoisia mahdollisuuksia. Tärkein yhteyistyökumppani on Petroskoin yliopisto. Pelitutkimusyksikkö LudoCraftin tarpeita silmälläpitäen selvitetään parhaillaan yhteistyömahdollisuuksia myös Pietarin yliopiston kanssa.

Lukiovierailut blankolaisen silmin



Teksti:
Katariina
Silvendoinen

2. vuoden opiskelija,
pienryhmäohjaaja,
Blanko ry:n
kiltahuonevastaava

Kuva:
Niko
Hummasten-
niemi

TOL järjestää lukiovierailuja ja esittelyjä joka vuosi. Niiden tarkoituksena on tiedottaa Oulun yliopiston ja tietojenkäsittelytieteiden laitoksen (TOL) olemassaolosta ja meillä opiskelusta pääasiassa abeille. Usein paikalla on myös 1. ja 2. vuoden lukiolaisia, joita ala kiinnostaa.

Itse kävin viime lukuvuonna Lapin lukiokierroksella oman pienryhmäohjaajani kanssa. Kiersimme Muurolan, Sodankylän ja Ivalon lukioissa. Vastaanotto oli vähintäänkin lämmin. Lappiin toivotaan esittelijöitä, sillä kuka muu osaisi opiskelusta ja yliopistoelämästä paremmin kertoa kuin me opiskelijat itse?

Esittely on hyödyllistä – ja kivaa

Innostunut esittelijä – niin kuin itse olen – voi päästä mukaan esittelijäksi myös messuille. Blankon puolesta tarjoillaan nakkihommia, ja itsellä se käsi aina vaan jotenkin nousee pystyyn, kun kysellään halukkaita esittelijöitä...

Aloitin itse opinnot TOL:lla 2003 syksyllä, ja jo saman vuoden marraskuussa olin Abi-päivien standilla esittelemässä Oulun yliopistoa ja tietojenkäsittelytieteiden laitosta. Lisäksi kävin Kajaanissa Varusmiespäivillä muutaman muun blankolaisen kanssa parin päivän esittelyreissulla ja lukiolaisten Vaikea valinta-messuilla samoin Kajaanissa.

Tänä vuonna Eteenpäin-messut Ouluhallissa sai minut innostumaan taas... Yliopiston standilla esittelin taitojani yleistietäjänä – yhtä lailla tietoa löytyy tarvittaessa mm. Teknillisestä tiedekunnasta ja lääkiksestä. TOL tieteenkin on se numero yksi! Sainpa farmaseutin ammatin opiskelustakin tietoa jakaa.

Olen ollut vuosia työssä asiakaspalvelussa farmaseutina ja toinenkin ammatti on hankittuna. Siksi tämä esittely ja tiedottaminen tuntuu niin helpolta ja läheiseltä hommalta. Lukiolaisia on kiinnostanut se, miten näin kokenut ihminen jaksaa vielä opiskella. Ja mielellään kuulevat siitä, mitä yhteyksiä on opiskelulla ja työelämällä.



Lukiokierroksilla abeille jaetaan myös TOL:n esitteitä.

Lukiovierailut opastavat oikeaan valintaan

Kurssikaverini *Lauri Manner* tuli TOL:lle kuultuaan siitä lukioesittelyn yhteydessä Suomussalmen lukiossa. Hän tunsii esittelijät ennestään, mutta TOL iski tietoisuuteen vasta aivan sattumalta kaverien tekemän lukiovierailun yhteydessä.

Lauri oli työharjoittelussa kotikaupunkinsa lukiossa intin jälkeen.

– Olin jo hakenut ja päässyt yliopistoon sisään tietoteekkariksi, mutta menin kuuntelemaan kaverien pitämää esittelyä, hän kertoo. TOL:n poikien pitämän esittelyn jälkeen mieli muuttui:

– Tulin siinä sitten siihen tulokseen, että TOL voisi olla enemmän mun juttu kuin teekkarihommat. Vähemmän fysiikkaa ja enemmän koodausta ja muutenkin vähän pehmeämpi ote asioihin.

Pojat olivat käyneet kaikki saman lukion ja tunsivat jo toisensa harrastusten kautta. Lopulta Lauri lainasi keväällä toiselta esittelijältä pääsykokekirjat ja pääsykokeen selvitettyään aloitti opiskelut TOL:lla syksyllä 2003.

Opiskelu TOL:lla on vastannut Laurin odotuksia, mutta kaikki ei sentään ole ollut tuttua ennestään:

– Akateemisen vapauden ja toisaalta vastuun määrä yllätti, vaikka niistä olikin periaatteessa tietoinen, hän toteaa.

Tämänvuotiset vierailut jo alkaneet

Tämän lukuvuoden ensimmäiset lukiovierailut on jo tehty. Kävin Blankon varapuheenjohtajan kanssa Rovaniemellä 3.-5.11. Kiersimme Rovaniemen lukiot ja Rannan lukion. Positiivista oli huomata, että kiinnostusta tosiaan on, ja esittelyt tulevat tarpeeseen. Opojenkin tiedontarve ja -jano on valtava. Joka vierailun yhteydessä on varattu aikaa myös opojen ja opettajien kanssa keskusteluun.

Tietojenkäsittelytiede ja sen opiskelu tuntuvat olevan kovin tuntematonta aluetta lukiolaisille. Yleensäkin yliopisto ja opiskelijaelämä vaikuttaa olevan etäinen ja kaukainen juttu vielä abeillekin. Vaikka tietoa voi hakea (ja usein jopa löytää) netistä, se, että ihan elävät esimerkit käyvät kertomassa opiskelusta ja opiskelijaelämästä, tekee vaikutuksen. Samalla se herättää tajuamaan, että me yliopisto-opiskelijat olemme aivan tavallisia ihmisiä.

Tämän lehden ilmestyessä nyt Abi-päivien yhteydessä, seison taas TOL:n ja Blanko ry:n standilla opastamassa abeja tälle oikealle tielle.

Tervetuloa syksyllä yliopistoon, hyvä abi! Elämä alkaa vasta lukion jälkeen ! !

Lähtisitkö vaihtariksi?

Kirsi Laesvirta on kolmannen vuoden opiskelija TOL:lla digitaalisen median suuntautumisvaihtoehdossa. Kevääksi 2005 Kirsi on lähdössä vaihtoon Espanjaan, Bilbaon yliopistoon nimeltä Deusto. Espanjan hän valitsi vaihtokohteekseen kielen takia.

– Mantereeksi valitsin Euroopan, koska olen aikaisemmin viettänyt muutamia vuosia Yhdysvalloissa ja halusin kartuttaa kokemuksiani Euroopasta. Espanjan ja baskialueen valitsin myös vahvan ja mielenkiintoisen kulttuurin ja rannikon läheisyyden vuoksi.

Kirsi on ollut tyytyväinen päätökseen tulla TOL:lle opiskelemaan parin Pyhäntunturin upeissa maisemissa vietetyn vuoden jälkeen, vaikkei enää päivittäin mäkeen pääsekään. Pyhälle vei synnyinkaupungissa Tampereella hankittu ravintola- ja hotelliesimiehen ammatti. Opiskelun ohessa Kirsi käy töissä paikallisessa baarissa itsensä elättämiseksi, ja vaikka joskus vähän unettaakin, on sekin hänen mukaansa osoittautunut yleisesti kauhean mukavaksi.

Digitaalisen median suuntautumisvaihtoehdolle tyypillisesti Kirsikin on sivuaineena aloittanut elokuvatutkimuksen toivoen ehtivänsä jokin päivä nekin opintonsa loppuun saattamaan. Kieliä Javan lisäksi hänellä on tällä hetkellä opiskeltavana japani ja espanja.

Vaihtoajan opinnoistaan noin puolet Kirsi on ajatellut omistaa kielelle ja kulttuurille ja toisen puolen oman alan opintoihin.

– Deusto on laitoksemme kautta järjestetty vaihtoyliopisto, joten siellä näyttäisi olevan muutamia mielenkiintoisia oman alammekin kursseja, joita voin hyödyntää sitten opiskeluissani täälläkin. Mielenkiintoista on myös nähdä, millaista tietojenkäsittelytieteen opiskelu ja ehkä työmaailmakin on Bilbaossa.

Vaihtoajaltaan Kirsi odottaa mahdollisuuksia tutustua kulttuuriin, luoda uusia ihmissuhteita eri puolille maailmaa ja ennen kaikkea kokemusta uudesta paikasta. Vapaa-ajallaan hän on ajatellut opetella espanjalaisia tansseja, pelata jalkapalloa ja käydä ainakin Guggenheimin museossa, ympäristöön tutustumisen lisäksi.

– Muutaman pitemmän reissun eri puolille Espanjaa haluaisin tehdä. Nähtäväksi jää, miten tuo onnistuu. Viimeistään lukukauden jälkeen sitten näen.



Teksti:
Aapo Herrala
Kuva:
Markku
Pylkkö



Digitaalisen median opiskelija Kirsi Laesvirta odottaa innolla ensi kevään Espanjan vaihtariaikaansa.

Tietojenkäsittelytieteiden laitoksen SOKRATES-/ERASMUS-vaihtopaikat Eurooppaan ovat tällä hetkellä seuraavat:

- Technische Universität Wien, Itävalta
- Technische Universität Graz, Itävalta
- Technische Universität Carolo-Wilhelmina zu Braunschweig, Saksa
- Universität Mannheim, Saksa
- Universität Regensburg, Saksa
- Universität Stuttgart, Saksa
- Fachhochschule München, Saksa
- Universidad Politécnica de Cataluña, Barcelona, Espanja
- Universidad de Deusto, Espanja
- Universidad País Vasco, Bilbao, Espanja

- Universidad de Málaga, Espanja
- Kingston University Higher Education Corporation, London, Iso-Britannia
- University of Manchester, Iso-Britannia
- Panepistimio Egeou, Samos, Kreikka
- Rijksuniversiteit Leiden, Alankomaat
- Universitae Politecnica din Bucuresti, Romania
- Politecnico di Milano, Italia

Yliopistolla on myös paljon muita vaihtopaikkoja esimerkiksi Yhdysvalloissa, Australiassa ja Japanissa. Laitoksellamme vaihtoon liittyviä asioita hoitaa professori *Ilkka Tervonen* (p. 553 1908). Lue lisää vaihto-opiskelusta yliopiston kansainvälisten asioiden yksikön [www-sivuilla osoitteesta](http://www.sivuilla osoitteesta):
<http://www.oulu.fi/intl/ajankohtaista.htm>.

Tutkintorakenneuudistus tulee

Teksti:
Vesa-Ville
Piironen

Ensi syksystä lähtien yliopisto-opiskelu Suomessa ei ole enää entisensä. Nykyiset tutkinnot muuttuvat tutkintorakenneuudistuksen myötä alkaen 1.8.2005 ja suoraa tietä maisteriksi ei tämän jälkeen enää ole. Mitä uudistus pitää sisällään ja miten se muuttaa opiskelijoiden elämää?

Kaksi porrasta papereita

Tutkintorakenneuudistuksen perimmäinen tarkoitus on saada yhtenäistetyksi tutkintoja muun Euroopan kanssa, vähentää valmistumattomien määrää, lisätä opiskelun joustavuutta, monitieteisyyttä ja kansainvälisyyttä sekä lyhentää opiskeluaikoja. Uudistunutta tutkintoa kuvataan kaksiportaiseksi nykyisen yksiportaisen sijaan, sillä kandidaatin tutkinto tulee pakolliseksi kaikille matkalla maisteriksi.

Uudistus myös vaihtaa perinteiset opintoviikot eurooppalaisen yhteensopiviksi *ECTS-opintopisteiksi*. Yksi opiskeluvuosi on 60 opintopistettä eli 1600 työtuntia. Uudistus muuttaa myös lukuisia asioita näiden lisäksi, joten pienestä asiasta ei ole kyse.

Mitä perustutkintoja voi suorittaa?

Kandidaatin tutkinto eli alempi korkeakoulututkinto kestää kolme vuotta ja on siis 180 opintopisteen laajuinen. Kandidaatin tutkinnon suorittaneena hallitsee riittävän ammatillisen osaamisen alan töihin; sitä verrataan usein ammattikorkeakoulututkintoon. Kandidaatin tutkinto kuitenkin painottaa enemmän asioiden tieteellistä käsittelytapaa ja toimii parempana pohjana maisterin opinnoille.

Maisterin tutkinto on edelleen se, johon kaikki opiskelijat pyrkivät ja jota arvostetaan ylempänä korkeakoulututkintona. Uudessa kaksiportaisessa tutkintorakenneessa maisteriopinnot ovat kahden vuoden ja 120 opintopisteen laajuisia. Yhteensä maisterin tutkinto vaatii siis viisi vuotta ja 300 opintopistettä.

Maisterin tutkintoon ei tarvitse hakea erikseen: päästyään sisään yliopistoon uusi opiskelija saa oikeuden opiskella sekä kandidaatin että maisterin tutkinnot.

TOL pelissä mukana

Oulun yliopiston tietojenkäsittelytieteiden laitoksella on aloitettu valmistelut tutkintoremonttia varten jo hyvissä ajoin. Olen ollut yhtenä opiskelijaedustajista mukana uudistustyöryhmässä osallistumassa tähän työhön ja tuomassa opiskelijan näkökulmaa asioihin.

Laitoksellamme on käytetty tilaisuus hyödyksi ja uhrattu runsaasti aikaa sekä kurssien sisältöjen analysoimiseen että työmäärien arviointiin uudelleen. Näin ensi syksystä lähtien opiskelusta saatavien opintopisteiden ja -viikkojen tulisi olla entistä paremmin todellisuutta vastaavia, opetettavan asian ajanmukaisempaa ja ennen kaikkea opiskelun mielekkäämpää.

Vain aika näyttää, tapahtuuko näin todella, mutta työtä sen eteen on tehty ja tullaan edelleenkin tekemään.



Vesa-Ville Piironen
TOL:n Tutkintorakenneuudistus-
työryhmän ("TuRaUs") jäsen
Blankon sihteeri

Elämää verkossa - IRC

Mikä IRC?

IRC (Internet Relay Chat) on maailmanlaajuinen keskustelujärjestelmä, jonka kehitti oululainen Jarkko Oikarinen vuonna 1988. Nykyään IRC:ä eli tuttavallisemmin irkkiä käytetään ympäri maapalloa ja se koostuu useista eri verkoista.

Irkki mahdollistaa keskustelemisen usealla eri kanavalla samanaikaisesti, mikä on huomattava etu muihin pikaviestintäjärjestelmiin verrattuna. Lisäksi irkissä voi lähettää yksityisviestejä, sekä vaihtaa tiedostoja eri keskustelijoiden välillä. Ensin käynnistetään asiakasohjelma, jonka jälkeen yhdistetään johonkin IRC –verkkoon jollekin IRC –serverille. Tämän jälkeen asetetaan keskustelunimi (nick) ja liitytään halutuille kanaville.

IRC yhteydenpitovälineenä

Yhteydenpitovälineenä IRC on erinomainen. Irkki ei suinkaan ole pelkästään turhanpäiväistä pikaviestintää varten, vaan se on oiva apuväline ystävien, työkavereiden ja opiskelukavereiden väliseen yhteydenpitoon. Sitä voidaan esimerkiksi käyttää apuna yrityksen sisäisessä viestinnässä: optimaalisimmassa tapauksessa irkin kautta voidaan sopia jopa tärkeitä yhteisiä asioita. IRL (In Real Life) monen ihmisen kanssa ei tarvitse olla puhelin yhteydessä välttämättä laisinkaan, mikä on säästänyt esimerkiksi allekirjoittaneen puhelinkuluja melkoisia summia. Ja tuskin tarvitsee erikseen mainita, että irkki on myös huomattavasti nopeampi kuin esimerkiksi sähköposti.

Irkki ei kuitenkaan ole välttämättä niin ruusuinen asia kuin tekstissäni annan ymmärtää. Syynä on, että siihen jää helposti koukkuun. Yhtäkkiä saattaa huomata irkkaavansa kannettavalla tietokoneellaan kesken luennon ja huomaa luennon päätyttyä, että mitään ei jäänyt mieleen. Sitä kannattaa välttää. Lisäksi irkki hidastaa, jos halutaan tehdä töitä tietokoneella (tietokone auki ≠ IRC auki, ainakin suurimmalla osalla irkkaajista). Ad-diktoivisuusprosentti lienee korkeampi kuin alkoholilla tai tupakalla.

#Blanko @ IRCnet

Blankon oma irkkikanava löytyy IRCnet –verkosta nimellä #blanko (jokaisen kanavan nimessä ensimmäinen merkki on #). Siellä käydään läpi päivän kuumimmat puheenaiheet ja vaihdetaan kuulumisia. Keskustelujen taso vaihtelee paljonkin asiattoman sekä asiallisen välillä.

Mikäli ongelmia ilmenee vaikkapa koodaamisen kanssa, on apu lähellä; #blankolta löytyy apu yleensä

```
tuomi oulu.fi - PuTTY
Abi-päivät 10.-11.11. | Peli-ilta 12.11. | Syyskokous 17.11.
20:49 < vesuri> mwhah 1 7 oikein
20:49 < vesuri> jollain on kavereita nyt =)
20:50 < dOgi> joo
20:50 < Wirkku> yhyyy
20:50 < naanatin> niinpä
20:50 < dOgi> pääsis vielä tarkistaan omat rivit mutta ku on yllättäen ruuhkaa
veikkaus.fi :P
20:50 < naanatin> ei paljo kyllä kehtais myöntää että voitti
20:50 < vesuri> oispa ollu minun äiti, lupas jakaa joka penskalle miljoonan
potista =)
20:50 <@Nixa> siis häh
20:50 <@Nixa> joku sai yksin tuon summan
20:50 <@TuoRe> joo
20:50 <@TuoRe> niin sai
20:50 <@TuoRe> :D
20:50 <@huluxide> omg
20:50 <@TuoRe> eikö elämä oo paskaa :D
20:50 <@huluxide> oonpa kade
20:50 <@alive> hyvin toimii veikkauksen sivut
20:51 <@huluxide> vaan jos olisin voittanu, nii ei olis saanu ko puolet
20:51 <@huluxide> hyvä etten lotonnu
[21:41] [Vprobe(+1)] [3:#Blanko(+nat)] [Act: 4,5,8,9,14]
[#Blanko]
```

tuossa tuokiossa. Mahdollisista perutuista luennoista tai tulevista bileistä löytyy tieto hetimiten #blankolta. Hetken irkkailun jälkeen pääsee myös sisälle blankolaisien omalaatuiseseen huumorintajuun, ja saa paljon uusia ystäviä.

Tätä juttua kirjoittaessani #blanko – kanavalla on 171 keskustelijaa. Kanavalta löytyy niin aktiiveja kuin fuksejakin, työssäkäyviä ja jopa valmistuneita ei-enää-blankolaisia. #blankon suosio näyttää olevan roimassa nousussa, sillä vielä elokuun puolella keskustelijoiden määrä oli noin 130 tienoilla. Kasvusta huolimatta, jokainen uusi irkkaava blankolainen (tai tuleva sellainen) on kanavalle sydämellisesti tervetullut. Mitä enemmän irkkaajia #blankolla – sitä nopeammin ja tehokkaammin alamme opiskelijoiden välinen kommunikaatio kehittyä; myös tulevaa työelämää silmälläpitäen.

Miten irkkiin?

Windowsille tunnetuin asiakasohjelma lienee mIRC (www.mirc.com) ja Linuxille Irssi (www.irssi.org). Kätevin tapa irkata on kuitenkin SSH- yhteyden kautta, mikäli käytössä on Unix tai Linux –palvelin. Tällöin irkataan ns. screenillä, joka jää yhteyden sulkemisesta huolimatta auki. Tämä mahdollistaa irkkaamisen omalla nickillä miltä koneelta tahansa, jossa on Internet –yhteys, ilman että yhteys IRC-serveriin katkeaa missään vaiheessa.

Mikäli sinulla on tunnukset Oulun Yliopiston Tuomi-palvelimelle, irkkaus onnistuu parhaiten seuraavalla tavalla:

- yhteys tuomelle
- screen irssi
- /connect irc oulu.fi
- /nick nicknamesi (jolla näyt muille käyttäjille)
- /join #blanko
-

Tuomelta irkatessa asiakasohjelmana on Irssi, ja lopetuskomentona käytetään näppäinyhdistelmää ctrl + a + d. Tällöin screen jää auki ja sen saa uudelleen aktiiviseksi kirjoittamalla Tuomella screen –r. Tällöin et siis missään vaiheessa poistu liittymiltäsi kanavilta, joten poissa ollessasi käydyt keskustelut ja sinulle osoitetut privaattiviestit ovat luettavissasi mistä tahansa, mistä saat yhteyden Tuomelle.

Netistä löytyy kosolti lisäinformaatiota esimerkiksi sivustolta www.irkki.org. Suosittelem myös jo irkkaavia, mutta ei-niin-asiantuntevia ihmisiä tutustumaan. Tervetuloa irkin maailmaan ja nähdään #blanko –kanavalla!



Teksti ja kuva:
Juho Akola
a.k.a. Vprobe
IRC - addikti

Tietotalo 2 - TOL:n ensimmäiset omat tilat

Teksti:
Ari Vaulo
Kuvat:
Markku
Pylkkö

Tietojenkäsittelytieteiden laitos on koko yli 30-vuotisen olemassaolonsa ajan toiminut pieninä yksiköinä muiden laitosten nurkissa. 1980-tapahtunut eroaminen atk-keskuksesta ja hidas kasvu erilaisine välivaiheineen kulminoitui 1990-luvun lopussa alkaneeseen hyvin nopeaan laitoksen koon ja merkittävyyden kasvuun.

Varsinaisia opetus- ja tutkimustiloja laitoksella on ollut hyvin vähän, lähinnä kolme tietokoneluokkaa ja 1990-luvun loppupuolella perustettu käyttöliittymälaboratorio. IT-alan kasvaneisiin vaatimuksiin ja työvoiman tarpeeseen laitos vastasi kasvattamalla opiskelijasisääntöä ja aloittamalla erillisrahoitettuja muuntokoulutusohjelmia. Opiskelijamäärän kasvu puolestaan on johtanut silloisen 30 hengen yksikön kasvuun nykyiseksi lähes 150 työntekijän laitokseksi. Tietojenkäsittelytieteiden laitos onkin nykyisin yksi yliopiston suurimmista yksiköistä.

Tietotalo-projekti ratkaisuksi tilantarpeeseen

Voimakas kasvu henkilökunnan ja opiskelijoiden määrässä johti vaikeuksiin tilaresurssien riittävyyden kohdalla ja yliopisto vastasi tähän aloittamalla 1990-luvun loppupuolella Tietotalo-projektin ITC-alan opetuksen ja tutkimuksen tarpeiden tyydyttämiseksi. Projektin valmistelussa sovittiin, että ensimmäisessä vaiheessa toteutetaan sähkö- ja tietotekniikan osaston tarpeet ja toisessa vaiheessa rakennetaan toimitilat tietojenkäsittelytieteiden laitokselle. Projektin kestäessä laitos jatkoi kasvuaan.

Ensimmäiset suunnitelmat Tietotalo 2 -nimellä kulkeneeseen suunnitelmaan käsittivät viisikerroksisen rakennuksen yliopiston itäpuoliselle alueella, mutta pian huomattiin, ettei tontilla ole tilaa riittävästi tämän tyy-

piseen hankkeeseen ja uusi suunnitelma kohdistui yliopiston vanhan puolen lounaispuolelle. Rakennushankkeeseen tuli mukaan myös Tietotalo 1:n laajennus sähkö- ja tietotekniikan osaston työpaja sekä mikro- ja nanoteknologiakeskuksen puhdistilat.

Tietojenkäsittelytieteiden laitokselle suunniteltiin alunperin (n. vuonna 1998) työtilat 17 professorin laajuiselle yksikölle ja muuta henkilökuntaa arvioitiin olevan 70-80 henkilöä. Suunnitelmiin sisältyi opetus- ja ryhmätyötiloja, sekä projektityöskentelytiloja opiskelijoille.

Yliopiston tilatapeiden muuttuessa tietojenkäsittelytieteiden laitoksen käyttöön tarkoitettujen tilojen yhteyteen esitettiin rakennettavaksi myös suuria luentosaleja.

Laitos edelleen kasvoi. Tietotalo 2 -projekti eteni. Alkuperäinen suunnitelma vuoden 1998 tilanteen mukaisen henkilörakenteeseen perustuen osoittautui vanhentuneeksi jo ennen kuin taloa ole edes alettu rakentaa, mutta suunnitelmat ja määrärahat asettivat rajoituksia rakennuksen koolle. Täten projektin edetessä tilojen käyttötarkoituksia on muutettu useita kertoja, kustannuspaineet ovat pakottaneet rakennushankkeen pienentämiseen ja toiminnan aiheuttamat paineet ovat asettaneet hankkeen aikataululle tiukkoja vaatimuksia.

Nyt syksyllä 2004 rakennushanke näyttää lupaavalta. Rakennus on aikataulussa ja uudet hienot tilat vastaavat pitkälti alkuperäisiä vaatimuksia. Muutoksista huolimatta tietojenkäsittelytieteiden laitos näyttäisi mahduttuvan kokonaisuudessaan uusiin toimitiloihin.

Huonetiloja tulee laitoksen käyttöön seuraavasti:
Henkilöhuoneita 88 kpl
Opetustiloja 12 kpl (4 tietokoneluokkaa, 5 työpajaa, 3 muuta luokkaa)
Tutkimustiloja 8 kpl
Luentosaleja 2 kpl (150 + 190 paikkaa)
Paljon auloja ja muuta tilaa



Tietotalo 2:n ala-aula on vaikuttava. Tilaa tuntuu olevan suurempiinkin pitoihin (yllä). Ari Vaulo on tutustunut työmaahan jo monella työmaakäynnillä ja viime aikoina on saanut esitellä uusia tiloja myös monelle TOL:n henkilökuntaan kuuluvalla (oikealla).



Tietotalo 2 on ulkonaisesti jo pieniä viimeistelyjä vaille valmis. Sisältäkin rakennushanke valmistuu kuluvaan kuuhun aikana. Senaatti Kiinteistöt Oy:n testikäytön ja mahdollisten takuukorjausten jälkeen TOL pääsee muuttamaan uusiin tiloihin tammi-kuun alussa. Uudet auditoriot ovat rakennuksen ”juuressa”, yliopiston pääkäytävän puoleisessa päässä (kuvassa oikealla).



Vuokrat ja rahoitus

Talo valmistuu vuoden 2004 lopussa ja laitos pääsee muuttamaan uusiin tiloihin heti vuoden alusta tammi-kuussa 2005. Täysimääräinen toiminta alkaa välittömästi.

Samanaikaisesti uusien tiloihin muuton kanssa yliopistolla otetaan käyttöön uusi järjestelmä sisäisten vuokrien laskennassa. Laitokset maksavat vuokraa käyttämistään tiloista suhteessa laitoksen tuotokseen. Tämän perusteella on laskettu suhdeluku pinta-alan ja henkilötövuosien välillä. Uusien tilojen osalta vuokrat rahat lasketaan keskimääräisen $14 \text{ m}^2/\text{htv}$ suhteen perusteella, minkä ylittävältä osalta vuokrat peritään laitoksen toimintarahoista. Monet muutokset yliopiston toiminnassa, laitoksen voimakas kasvu ja muuttaminen uusiin ti-

loihin ovat tuoneet monia epävarmuustekijöitä, mutta näyttäisi siltä että tietojenkäsittelytieteiden laitoksen suhdeluku jää juuri maagisen $14 \text{ m}^2/\text{htv}$ rajan alapuolelle, osoittaen näin uusien tilojen olevan kaikista muutoksista huolimatta täsmälleen määriteltyjen tilanormien mukaisia.

Rakennus ei yksin riitä

Rakennus antaa toiminnalle puitteet, henkilökunta ja opiskelijat sisällön, mutta yliopistoyksikkö tarvitsee toimiakseen myös välineitä. Tietotalo 2 -projektin avustuksella on pyritty saamaan korkealle tasolle, sisältäen kiinteitä dataprojektoreita, etäopetuslaitteita ja perinteisempiäkin välineitä. Liitupölyä uusiin tiloihin ei kuitenkaan ole tulossa.

Luokkien ja henkilöhuoneiden irtokalustukseen tulee paljon muutoksia. Laitoksen olemassa olevat toimistokalusteet ovat monelta osin lähes 30 vuotta vanhaa ja siten nykyisiin toimintamuotoihin soveltumattomia ja monilta osin huonokuntoistakin. Opetustiloissa itse asiassa ei ole ollut varsinaista kalustusta koskaan, vaan niissä on toimittu muiden yksiköiden käytöstä poistettujen kalusteiden varassa. Nyt kaikkiin luokkiin on tulossa uudet huonekalut. Uusia opetuskäyttöön tarkoitettuja tietokoneita ei ole laitokselle hankittu yli vuoteen. Näin opetustilojen osalta on jääty jälkeen suunnittelusta kolmen vuoden uusintasyklistä. Uusien luokkien myötä suunnitelmissa on kuitenkin uusia lähes kaikki opetuskäyttöön tarkoitettuja laitteistot, noin 150 konetta. Näillä varustetaan neljä tietokoneluokkaa ja viisi työpaluokkaa.

Tiloihin tulee myös korkea aulatila, jossa on pöytiä ja tuoleja, Unirestan hoitamia ravitsemusautomaatteja ja 150 lukittavaa säilytyslokeroa.

Opiskelijoiden tilat

Opiskelijoille on suunniteltu työpajan nimellä kulkeva kiltahuone (noin 36 neliötä). Tilan varustukseen kuuluu pienoiskeitin, toimistonurkkaus ja muutama kahvipöytä tuoleineen. Perinteistä opiskelijatila-arkkitehtuuria noudattaen tilan seinät ovat pomminkestävät ja valaistus viihtyisän keinotekoinen.

Tervetuloa Tietotaloon!



Tietotalo 2:n valaistuksen erikoisuus on suurta piikiekkoa muistuttava, ylöspäin valaiseva lautanen. Kerännee pölyäkin mukavasti?



Tietotalo 2:een rakennettu väestönsuojatila tulee Blankon käyttöön. Katossa on – tietysti – nykyisestä kiltahuoneestakin jo kovin tutut ilmastointiputket.

Pelitutkimus TOL:lla tarjoaa monia mielenkiintoisia tehtäviä

Teksti:
Markku
Pylkkö
Kuvat:
Markku
Pylkkö

Tietojenkäsittelytieteiden laitoksella on tietokonepelien tutkimukseen panostettu jo vuosia. Tällä hetkellä tutkimusryhmässä työskentelee 10 henkeä ja tutkijantyön lisäksi ryhmä suunnittelee ja tekee tietokonepelejä. Erilaisia pelejä on tutkimusryhmän toimesta syntynyt jo seitsemän, haasteellisimpänä ja viimeistellympänä vielä kesken olevaan kansainväliseen kilpailuun osallistuva ja kilpailun aiemmissa vaiheissa menestynyt AirBuccaneers.

Pelitutkimusryhmästä muodostuva yksikkö TOL:lla käyttää nimeä LudoCraft. Nimi tulee latinankielisistä sanoista *ludo*, joka viittaa leikkiin ja pelaamiseen, ja *craft*, joka painottaa tekemisen taitoa. Pelitutkimus- ja tuotantoryhmän vetäjänä toimii vuoden alussa Suomen pelitutkimuksen tohtoriksi Oulussa väitellyt *Tony Manninen*.

Pelien tekeminen on haastavaa puuhaa

– Peli on kuin rakennus, vain vähän on nähtävissä päällepäin, mitä projektissa on tehty, LudoCraftin vetäjä Tony Manninen toteaa. Hän korostaa jatkuvan tekemisen opetusvaikutusta ja lähettääkin terveisiä abeille: vain tekemällä oppii ja portfolioonsa kannattaa ihan alusta lähtien kerätä talteen aikaansaannoksensa.

Pelien tekemisessä on paljon erilaisia vaiheita, kaikki enemmän tai vähemmän luovia. Työtehtävät pelitutkimus- ja tuotantoryhmässä vaihtelevat käsikirjoittajasta 3D-mallintajaan, graafikosta pelitestaajaan. LudoCraftin tuotantoprosessi on kuitenkin kaupallisten pelien valmistusprosesseista poikkeava siinä mielessä, että kaupallisia menestyspaineita ei ole. Käytännössä se merkitsee, että myynti ja markkinointi puuttuu täysin.

LudoCraftilla on tietysti tavoitteita menestyä omilla

peliproduktioillaan. Kyse on maineesta ja määrärahoista, yleensäkin pelitutkimus- ja tuotantoyksikön resursseista. Ja tietysti myös oman työn henkisestä palkitsevuudesta sekä opetusta ja tutkimusta hyödyttävän osaamisen tuottamisesta.

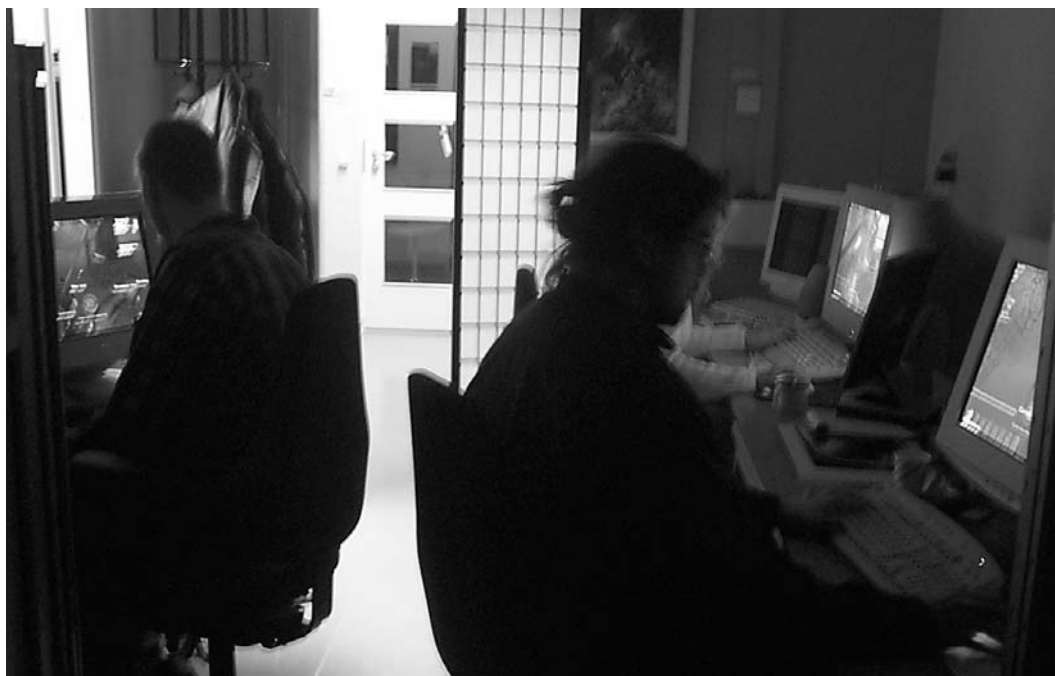
LudoCraft onkin tuottanut monia pelejä, mm. Tuppi3D- ja Oulun linnaan vuonna 1651 sijoittuva V-LARP-pelit. Viimeisimpänä ja kansainvälisessä pelikilpailussa mainiosti menestyneenä tuotteena on AirBuccaneers-verkkopeli, jossa pelitiimit taistelevat entisaikaisessa maailmassa kuumailmapalloilla toisiaan vastaan. (ks. tarkemmin <http://ludocraft oulu.fi/airbuccaneers>).

Pelin tekemisessä monia vaiheita

AirBuccaneersin tekemisessä on opittu paljon uutta ja kehitytty pelin tekijätiiminä kaiken aikaa. Sinänsä sen kuin muidenkin pelien tekeminen noudattaa perinteistä kaavaa. Liikkeelle lähdettiin ideavaiheesta, jossa pelin konsepti hahmottui. Tämä vaihe on vähemmän ryhmätyötä hyödyntävää, ideaa pyöritellään enemmänkin yhdessä päässä, tosin monia vaiheita toistaen, ideaa ja konseptia mielessä testaten.

Kun kristallisoitunut peli-idea saatetaan prosessissa eteenpäin, siirrytään esituotantovaiheeseen. Siinä on paljon yhtäläisyyksiä ohjelmistotuotantoon yleensä. Tämän vaiheen työtä ovat erityisesti käsikirjoittajan, pelisuunnittelijan ja tuottajan tehtävät.

Seuraavassa tuotantovaiheessa luovuus tulee esiin – ja sitä tarvitaan. Tehtävänimikkeinä tässä vaiheessa ovat mm. konseptikuvittaja, graafikko, kenttäsuunnittelija, 3D-mallintaja, 3D-animaattori, äänisuunnittelijaoh-



Monta kertaa sunnuntai-iltaisin LudoCraftin työtilat muuttuvat "pelihelvetiksi". Henkilökunta testaa AirBuccaneersin peliominaisuuksia sillä ainoalla oikealla tavalla eli pelaten Internetin ylitse jopa parinkymmenenkin kasvottoman vastustajan kanssa kuumailmapalloalusten pudotuspeliä.



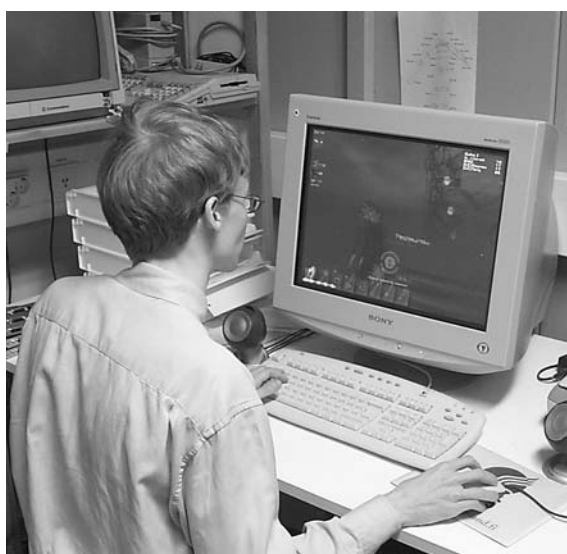
Tony Mannisen työhön kuuluu myös pelaaminen. Kaiken lisäksi se on myös hauskaa ja mukaansatempaavaa, mistä työpistekin kielii.

jelmoija ja tekniikko. Eri työtehtäviin kuuluu runsaasti luovaa otetta, mutta ehkä tärkeämpää on kuitenkin toisen työn ymmärtäminen ja toimiminen tiiminä. Esim. tyylikkään visuaalisuuden toteuttaminen voi olla teknisesti liian haastavaa ja tuloksena huonosta yhteistyöstä saattaa olla nykyivä ja hitaasti kommentoihin reagoiva peli.

Jälkituotantovaiheessa kokonaisuus koostetaan ja toiminnallisuus testataan kaikilta katsantokannoilta mahdollisimman täydellisesti. Pelitestaaja tuottaa informaatiota koko tuotantotiimille ja tiimi tekee korjauksia ja parannuksia kerta kerran jälkeen. Usein pelitestaajina on kaupallisissa yrityksissä free-lancereita ja tavoitteena on etsiä paitsi toiminnallisia puutteita myös hauskuutta ja pelattavuutta.

Pelituotannosta puuttuu vielä kaupallinen hyödyntäminen

Jälkituotantovaiheen tavoitteena on toteutetun pelin laadunvarmistus. Tässä vaiheessa tapahtuu myös pelin visuaalisen laadun arviointi. Monissa peliprojekteissa on



LudoCraft-tiimin pelitestaaja Mikko Rajanen työssään, AirBuccaneersin pelattavuutta koestamassa. Hänen vastualueeseensa LudoCraftilla kuuluvat myös käytettävyys ja pelikäyttöliittymät.

työryhmässä art director, jonka tehtävänä on nimenomaan visuaalisen laadun ja yhtenäisyyden takaaminen.

– LudoCraftilla ei taiteellista johtajaa ole vielä projekteissa ollut, mutta sellaista olisi kyllä jo AirBuccaneers-hankkeessa kaivattu, Tony Manninen toteaa.

Pelituotantoprosessiin kuuluvat luonnollisesti tuotantoprosessin jälkeiset julkistus- ja jälkijulkistusvaiheet (Release ja Post-Release). Esim. AirBuccaneersin osalta näin on tehty on kolme kertaa ja pelin kehittämiseksi palattu taas tuotantoprosessin alkuvaiheeseen.

Oma mielenkiintoinen pohdinnan alue on, voisiko LudoCraftin tuottamia pelejä hyödyntää myös kaupallisesti. Yliopistohan ei julkisyhteisönä voi suoraan käydä myymään syntyneitä pelejä. Lisäksi LudoCraft on tarkoituksellisesti halunnut kehittää pelejä, jotka eivät välttämättä kaupallisilla markkinoilla menestyisi.

Koulutuksessakin kehittämistarpeita

Vastaako TOL:n koulutus sitten pelisuunnittelun ja tuotannon tarpeisiin?

– Ei kaikilta osin, Manninen harmittelee. Käsikirjoittamisen koulutusta ei TOL:lla vielä ole ja konseptikuvittajan tehtäväkenttä on todella kaukana TOL:n nykyisestä koulutuksesta. Sama pätee luonnollisesti äänisuunnittelijaan ja graafikkoon sekä ainakin osittain 3D-mallintajaan ja -animaattoriin.

Toimiminen yhteistyössä Oulun yliopiston muiden tiedekuntien (mm. kasvatustieteellinen ja humanistinen tiedekunta) sekä Lapin yliopiston Taiteiden tiedekunnan kanssa tarjoaa kuitenkin oivallisia mahdollisuuksia kehittää koulutusta pelisuunnittelun ja -tuotannon vaatimusten suuntaan. Ja yliopisto-opiskelussa on mahdollisuus rakentaa oma tutkintonsa yksilöllisesti, omat tarpeensa ja toiveensa huomioiden.

Tervetuloa siis TOL:lle pelien ja virtuaalitodellisuuden kiehtovaan maailmaan!

Lisätietoja:

<http://ludocraft oulu.fi> ja

LaskiaisBlankki 2004, sivut 6–8

(ks. <http://www.blanki.fi/toiminta/blanki/>, Blankki 1/2004; pdf-muodossa)

Ennakkoluuloista puolittuuksiin eli mitä muut meistä ajattelevat

Teksti:
Hannu Kukka
ja Vili Lang

Tiedättehän kuinka humanisteille aina naureskellaan? Mokomat mukatiiteilijät, lukevat toisilleen runoja bas-kerit päässä teekupin ääressä Miloussa tai keskustele-
vat raidallisten olkalaukkujen merkityksestä kasvihuo-
neilmiön torjunnassa nelivitosen yläkerrassa. Tai teek-
kareille? Pelkkiä juoppoja koko porukka, mutta hyviä
bileitä ne kyllä osaavat järjestää. Entäpä kasvatustietei-
lijät sitten? Maalaavat sormiväreillä, leikkivät hippasta
yliopiston käytävillä ja tuntevat ulkoa koko Fröbelin
Palikoiden tuotannon.

Jokaisen tiedekunnan ja laitoksen opiskelijoista on
olemassa vakiintunut stereotypia, joka leimaa koko lai-
toksen opiskelijat tietynlaisiksi, vaikka ei välttämättä
pidä paikkaansa yhdenkään opiskelijan kohdalla. Tie-
tojenkäsittelytieteiden laitoksen opiskelijoista oleva ste-
reotypia on helppo hahmotella. Silmälasit, mielellään
erikoispaksuilla linssillä ja mauttomimmilla kuvitelta-
vissa olevilla kehyksillä varustettuna on täysin must.
Flanellipaita, jonka rintataskusta näkyy joko lyijytäyte-
kyniä tai taskulaskin on myös suositeltava varustus. Täy-
sin olematon henkilökohtaisesta hygieniasta huolehti-
minen on tärkeää, sillä suihkussa käyminen vie turhaan
aikaa, jota voisi käyttää vaikkapa Counter Striken pe-
laamiseen verkossa.

Vai onko näin? Narsistista tarmoa uhkuen ja egom-
me täydellistä murskautumista pelkäämättä päätimme
ottaa selvää, mitä muut meistä oikein ajattelevat. Laa-
dimme listan kysymyksiä koskien opiskelua TOL:lla
sekä tietysti itse tollilaisia, ja lähetimme sen muiden lai-
tosten ja tiedekuntien edustajille. Alla on kuvattu kau-
nistelematon totuus, joka saattaa järkyttää julkaisumme
herkempiä lukijoita, joten lukekoot ken uskaltaa!

Kysymykset:

1. Kuvaile tyypillinen miespuolinen tietojenkäsittelytie-
teiden opiskelija (ulkonäkö, olemus, harrastukset
jne.)
2. Kuvaile tyypillinen naispuolinen tietojenkäsittelytie-
teiden opiskelija (ulkonäkö, olemus, harrastukset
jne.)
3. TOL:lla opiskellaan paljon matematikkaa ja fysiik-
kaa: totta vai tarua?
4. TOL:in kursseilla päästetään aina 90% läpi tentistä:
totta vai tarua?
5. TOL:lla opiskeleminen vaatii
 - a) lähes kosmiset tiedot tietokoneen toiminnasta
 - b) seikkailu- ja urheilumieltä
 - c) kaverin, joka osaa tehdä harjoitustyösi puolestasi
 - d) all of the above
6. Blankon järjestämät bileet ovat täynnä
 - a) tietokoneita, kylmää pizzaa ja hikoilevia nörttejä

- b) diskomusaa, ilmaista viinaa ja tanssityttöjä
 - c) puvut päällä olevia it-alan ammattilaisia, juustoja
ja viiniä
 - d) muuta, mitä?
7. 87% TOL:lta valmistuneista on johtavassa asemas-
sa kahden vuoden sisällä valmistumisesta: totta vai
tarua?
 8. TOL:lta ei ole koskaan valmistunut naispuolista opis-
kelijaa: totta vai tarua?
 9. Oletko koskaan käynyt Blankon bileissä? Jos kyllä,
niin missä?
Oliko kivaa? Saitko?
 10. Olen...
 - a) keskustellut
 - b) harrastanut seksiä
 - c) seurustellut
 - d) tapellut
 - c) all of the above
 tollilaisen kanssa. Oliko kivaa, miksi?
 11. TOL kuuluu...
 - a) luonnontieteelliseen
 - b) teknilliseen
 - c) lääketieteelliseen
 - d) mukatiiteelliseen tiedekuntaan.
 12. Oletko osallistunut TOL:n kursseille? Millaisia koke-
muksia jäi?

Ensimmäinen kysymys herätti vastaajissamme hyvin
erilaisia mielikuvia. Oma olettamuksemme oli, että suu-
rin osa vastauksista olisi ollut tämän jutun alkukappa-
leissa kuvatus perusnörtin kaltaisia, mutta toisin kävi.
Vastaajamme pitivät tollilaisia urheilullisina, hyvin pu-
keutuvina, usein kuitenkin silmälasipäisinä bilettäjinä.
Arvelipa eräs vastaajamme sulkapallon olevan erittäin
suuressa suosiossa. Monien hyvien ja hauskojen vasta-
usten joukosta poimimme yhden, joka osuu mielestäm-
me naulan kantaan parhaiten:

"Juäppä, 20-30 -vuotias, kiireinen monitoimimies,
jonka paino-ongelma on mielummin ali- kuin ylipainoa.
Harrastaa (valitse vähintään 2) aatekoota ja internet-
tiä, musiikkia, urheilua, baareissa rymyämistä ja rooli-
pelejä."

Toiseen kysymykseen vastaukset yllättivät hieman
enemmän. Ilmeisesti kukaan laitoksemme ulkopuolel-
la ei ole koskaan nähnyt naispuolista tietojenkäsittely-
tieteiden opiskelijaa. TOL:n naiset: pitääkö enemmän
melua itsestänne! Suora lainaus eräältä vastaajalta:

"Ai niitä on naisiakin... Veikkaisin, että samantyypp-
piä kuin teekkarinaisetkin eli sellaisia poikamaisia tyt-
töjä. Harrastuksina varmaan tietokoneet."

Matematiikka/fysiikka kysymykseen vastaukset jakautuivat seuraavasti:

totta: 16% vastanneista
tarua: 84% vastanneista

Kaikkihan tietävät että TOL:lla järjestetään maailman helpoimpia tenttejä, joista pääsee läpi esimerkiksi piirtämällä tenttipaperiin jonkun mukavan kuvan, esimerkiksi pupun. Lisäksi kurseista saa poikkeuksetta satoja ellei tuhansia opintoviikkoja, ja TOL:lta voikin valmistua viikossa, jos osaa piirtää hyvin pupuja. Katsotaanpa mitä suuri yleisö ajattelee kysymyksestä 4:

totta: 0% vastanneista
tarua: 100% vastanneista

Entäpä sitten vaatimukset TOL:lla opiskelemiseen?

a: 66%
b: 16%
c: 18%
d: 0%

"none of the above... varmaan vaan jonkin sortin mielenkiintoa tietokoneella värkkäämistä kohtaan"

Blankon bileet ovat mukavia. Ainakin blankolaisista itsestään. Ja siellä saa spordeä. Mutta mitä mitä mieltä on kansa?

a: 14%
b: 26%
c: 6%
d: 54%

"c) mutta ilman juustoa ja d) pukumiesten jälkeen ilmaista viiniä, ja haalaripukuisia tanssityttöjä/poikia"

Minusta tulee isona päällikkö. Intiaanipäällikkö. Tai merirosvo. Kysyimme, tuleeko tollilaisista johtajia heti työelämään siirtymisen jälkeen. Ja kansa vastasi.

totta: 0%
tarua: 100%

Kaikkihan tietävät, että mikäli joku tyttö nyt sattuisi TOL:lle opiskelemaan erehtymään, lopettaa hän viimeistään ensimmäisen viikon jälkeen ja siirtyy opiskelemaan johonkin tytöille sopivampaan paikkaan, kuten esimerkiksi Helsingin yliopiston Suloiseen tiedekuntaan (<http://www.helsinki.fi/jarj/intelligenzia/sal/suloinen.html>). Miten on, onko TOL:lta koskaan valmistunut naispuolista opiskelijaa?

totta: 16%
tarua: 84%

Tuntuuko teistäkin, että Blankon bileissä käy aina vain blankolaisia? Minusta tuntuu ja näemmä syystäkin. Kukaan vastaajistamme ei ainakaan muista käyneensä Blankon bileissä. Huolestuttavaa, ehkä meidän täytyy alkaa mainostamaan enemmän.

Tollilaisilla ei ole sosiaalista elämää. Tämä tunnettu tosiasia juontanee jälleen juurensa tarpeesta viettää kaikki hereillä olevat tunnit tietokoneen edessä. Vastaajistamme kaikki myönsivät joskus jutelleensa tollilaisen kanssa. Yksi oli jopa seurustellut tollilaisen kanssa. Ilmeisesti olemme ns. kovan jätjän maineessa, sillä vain yksi vastaajista oli tapellut tollilaisen kanssa. Hyvät lukijat, nyt se on todistettu: tollilaisilla on sosiaalinen elämä!

"a) ja muistaakseni d)... Se oli hyvinkin hauskaa, kunnes paljastui, ettei se tollilainenkaan ollut tosissaan. Alkoholilla ollut osuutta asiaan useita kertoja, muutenhan mikään ei oo hauskaa"

"Mikä teidän tutkintonimike on?"

"IM"

"IM?"

"IT-miljonääri"

"Eiku oikeesti!"

"Filosofian maisteri"

"Ai... eikö teistä tuukkaan insinöörejä?"

Eli mihin tiedekuntaan me oikeastaan kuulummekaan?

a: 82%
b: 12%
c: 0%
d: 0%

Lopuksi halusimme selvittää, onko vastaajillamme oma-kohtaista kokemusta TOL:lla opiskelusta. Vastaajista 30% oli suorittanut joitain kurssejamme, loput taas ei. Osuva lainaus eräältä vastaajalta:

"JO (Johdatus ohjelmointiin) on jo käyty, Trak seuraavana "haasteena"... ainakin JO:ssa nopat/työmäärä on aika yläkantissa, ei se koodaaminen nyt _niin_ vaikeaa ole."

Eli mitä tästä opimme? Blanko on jo jonkin aikaa tehnyt ansiokasta työtä tietojenkäsittelytieteiden opiskelijoiden ja laitoksemme näkyvyyden puolesta, mutta työskärsä näyttäisi hieman vielä olevan käsitysten oikaisemisessa ja ennakkoluulojen kitkemisessä. Tällä kertaa tehty kysely oli vain pintaraapaisu, ja tarkoituksena olisi tehdä lukuvuoden lopussa kattavampi ja syväluotaavampi tutkimus samaisesta aiheesta. Siinäpä se, olkaa ylpeitä siitä mitä olette... yrittäkää edes! ;)

VerminMUD –projekti

Teksti:
Vili Lang

Tausta ja alkuperäinen idea

Pari vuotta sitten kourallinen tietojenkäsittelytieteiden opiskelijoita päätti irlantilaishenkisessä kuppilassa iltaa istuessaan lopultakin pistää kunnolla vireille jo jonkin aikaa mielessä kypsyneen idean yksinkertaisesti parhaan MUDin, VerminMud:in kehittämisestä. Idean juuret ulottuvat vuosien taakse, minimaaliseen LPC Mud-projektiin, joka kuopattiin projektiryhmän ryhtyessä muihin sekalaisiin aktiviteetteihin.

Alkoholilla ei liene ollut VerminMud-ideaan merkittävää osuutta, sillä muista baari-illan ideoista poiketen tämä kantoi paljon seuraavaa krapula-aamua pidemmälle. Alun perin korkealentoisen idean mukaan MUDista oli tarkoitus tulla mahdollisimman hajautettu ja persistentti, mutta loppujen lopuksi siitä päätettiin vain rakentaa monipuolinen, laaja ja pelattavuudeltaan mainio.

Pelin aihepiiriksi valittiin perinteinen keskiaikainen fantasia suosittujen LPMudien, - kuten BatMud ja Zombiemud – tyyliin. Tarkkaavainen pelaaja saattaa myös löytää pelimaailmasta viitteitä suosittuihin fantasiakirjoihin ja -elokuviin. Pelaamisessa käytettävät komennot ovat yksinkertaisia ja pitkälti edellämainituista Mudeista tuttuja.

Kehitystyö

VerminMud on rakennettu alusta asti omin voimin. Peli-moottori ja -maailma ovat molemmat toteutettu pääosin Javalla, mutta käytössä on myös muutama kehitystyötä helpottava graafinen editori.

Tällä hetkellä pelissä on kymmenkunta eri pelaajarotua, kahdeksan kiltaa, sata erilaista taitoa/loitsua, sekä laaja eri tasoihin jaettu pelimaailma. Skriptikielien tukia uusien pelifeatureiden (taidot, loitsut jne.) kehittämiseen parannellaan koko ajan, joten tulevaisuus näyttää, min-känäköisillä kielillä jatkokehitys on mahdollista.

Pelin rakentaminen tapahtuu kunkin kehittäjän omalla kotikoneella aina kun töiltä, opiskelulta ja muilta ensisijaisilta aktiviteeteilta liikenee aikaa. Eniten edistymistä tapahtunee kuitenkin kuukausittain järjestetyissä kehityssessioissa, joissa (melkein) koko organisaatio kokoontuu parin päivän ajaksi samaan paikkaan puuhailemaan kehitystoimien parissa.

VerminMudin kehitystä varten on joulukuussa 2003 perustettu non-profit organisaatio Vermin ry, jonka pääprojektina on pitää pelin kehitystyötä kasassa pitkällä aikajänteellä yksilöistä riippumatta. Yleisenä tavoitteena yhdistyksellä on kehittää monen pelaajan verkkope-

liharrastusta sekä edistää verkkopelaamisen yleisiä edellytyksiä. Toiminta käsittää mm. pelipalvelimien ylläpitoa, tapaamisten järjestämistä ja projekteihin liittyvän materiaalin julkaisua.

Osallistuminen

Pitkän pelikehityksen jälkeen on vihdoin päästy ns. konsolidointivaiheeseen, jossa keskitytään bugien korjaamiseen, maailman laajentamiseen sekä pelikokemuksen parantamiseen. VerminMUD on toisin sanoen avoimessa pelitestauksessa, joten kaikki halukkaat voivat tutustua pelimaailmaan ja sen toimintaan. Päätoiminnot ja rakenteet ovat pitkälti valmiita, joskin pelimaailma esineineen, taitoineen ja hahmoineen on vielä suppeahko.

VerminMUD löytyy osoitteesta *vermin.game-host.org*, port 23 ja parhaiten pelaaminen onnistuu hyväksihavaituilla MUD-clienteilla, kuten TinyFugue (<http://tf.tcp.com/>) tai Zmud (<http://www.zuggsoft.com/zmud/zmudinfo.htm>). Peliin pääsee kuitenkin mukaan myös ihan suoraan Telnetin kautta.

Pelin kehitykseen osallistumisesta kiinnostuneet voivat ottaa sähköpostilla yhteyttä Tatu Tarvaiseen (ttarvain@tols17.oulu.fi) tai tämän jutun kirjoittaneeseen (vlang@tols17.oulu.fi). Pelialueiden kehittämiseen ei tarvita ohjelmointitaitoja, sillä työskentely tapahtuu helpokäyttöisellä graafisella AreaEditor-sovelluksella.

Pelkästä tekstimuotoisesta suunnittelustakin on monesti hyötyä (esim. pelimaailma, pelihahmojen rodut, taidot jne). Pelin perusrakenteiden viilaus sekä monimutkaisempien taitojen ja esineiden luonti sen sijaan tapahtuu Javalla, joten ohjelmointikokemuksesta ja -innostuksesta on rutkasti hyötyä.

Projektin työn alla olevilta web-sivuilta <http://vermin.game-host.org/blog/> voi seurata mitä päivityksiä peliin milloinkin tehdään. Parhaiten ajan tasalla kuitenkin pysyy vieraillemalla itse pelissä aktiivisesti ja päivystämällä #verminmud -kanavalla IRCNetissä.

Mikä ihmeen MUD?

From Wikipedia, the free encyclopedia (<http://en.wikipedia.org/>)

In computer gaming, a MUD (multi-user dungeon, dimension, or sometimes domain) is a multi-player computer role-playing game typically running on a bulletin board system or Internet server. Players assume the role of a character, and see textual descriptions of rooms, objects, other characters, and computer-controlled creatures or non-player characters (NPCs) in a virtual world. They may interact with each other and the surroundings by typing commands that resemble plain English.

Traditional MUDs implement a fantasy world populated by elves, goblins, and other mythical beings with players being knights, sorcerers, and the like. The object of the game is to slay monsters, explore a rich world and complete quests. Other MUDs have a science fiction setting. Still others, especially those which are based on MOOs, are used in distance education or to allow for virtual conferences. MUDs have also attracted the interest of academic scholars from many fields, including communications, sociology, law, and synthetic economies.

Most MUDs are run as hobby and are free to players, but may accept donations or allow players to "purchase" in-game items.

The first MUDs appeared in 1978, and their popularity escalated in the USA during the 1980s, when (relatively speaking) cheap, home personal

computers with 300 to 2400 baud modems enabled role players to log into multi-line BBSes. Rogue-like games were also becoming popular at that time. In Europe at around the same time, MUD development was centered around academic networks, particularly at the University of Essex where they were played by many people, both internal and external to the University. In this context, it has been said that MUD stands for "Multi-Undergrad Destroyer" due to their popularity among college students, and the amount of time devoted to the MUD by the student.

The original MUDs drew their inspiration from paper-and-pencil based games such as Dungeons & Dragons (hence their name), and the computer game Colossal Cave Adventure. The first MUD was probably created and written by Roy Trubshaw and Richard Bartle at Essex University in the UK [1] (<http://www.ludd.luth.se/mud/aber/mud-history.html>) although the book "Dungeon Master" by William Dear, and some other sources suggest there were earlier MUD games that the Essex authors never knew about.

The MUD scene is still very much alive on the Internet, and can be accessed via standard telnet clients, or specialized MUD clients that give a more pleasant user experience.

The Sims 2 – siinäpä vasta peli



Teksti ja
kuvat:
Eino Keskitalo

Sims 2 on kyllä mahtava peli. Nörtit pääsevät kokeilemaan, miltä Elämä tuntuu, ja toisaalta humanistittöystävängsäkin saa kerrankin jumittamaan koneen ääressä. Sims 2 tuo maailmaan rauhaa ja ymmärrystä.

Maxisin huippusuositettu elämsimulaattori on jatko-osassaan päivitetty vapaasti pyöriteltäväksi 3D-grafiikaksi. Kuvakulmaa ei ole liimattu yläviihdomalliseksi, vaan tapahtumia pääsee tarkastelemaan joko läheltä tai niin oudoista kuvakulmista kuin suinkin haluaa. Verrattuna ykkösosaan on kakkosessa paljon enemmän pelattavaa. Kaikkea Sims ykkösen lukuisissa lisäosissa esiteltyä lisäkivaa ei tietenkään ole kakkoseen vielä ympätty, vaan ne epäilemättä seuraavat myöhemmin erikseen ostettavien päivitysten muodossa.

Elämää, ei sen enempää

Virtuaalinukkekotona on aika hyvä tiivistys siitä, mistä Sims-peleissä on kyse. Pelattavana on yksi talous naapurustosta kerrallaan, ja niiden välillä voi vapaasti loikkia. Taloja voi rakennella oman halun mukaan lisää. Niiden kalustaminen tarpeellisilla kodinkoneilla ja muilla tarvikkeilla sekä sisustaminen esteettisesti miellyttäväksi – tai absurdin epämiellyttäväksi – on olennainen osa peliä.

Talothan tietenkin rakennetaan asumista varten. Omia ihmisiä, *simejä*, voi peliin luoda helposti ja niputtaa sitten perheiksi, joita osoittaa muuttamaan naapuruston vapaisiin asuntoihin. Simeillä on erilaisia persoonallisuuspiirteitä tyyliin *ahkeruus*, *aktiivisuus* ja *rohkeus*, joiden tasapainoa voi luotaessa säätää, lopputuloksen ilmentyessä simin horoskoopin tähtimerkkinä. Simin ulkonäköä voi muokata aika mukavasti, varsinkin simien kasvuihin on todellakin panostettu ja niiden muotoiluun saa uppoamaan vaikka tuntikausia. Kasvoanimaatiot ovat pelissäkin varsin ilmeikkäitä. Simien sukupuolella ei ole niin väliä, suhteiden kuin muunkaan elämän kannalta, tosin vain naiset voivat tulla raskaaksi ja siihen toiseksi osapuoleksi tarvitaan miestä. Kloonausvempheet olisivat oiva lisä pelin varustevalikoimaan.

Itse talossa käyskenteleminen onkin sitten se varsinainen peliosuus. Simejä voi usuttaa käyttämään talon kalusteita ja vemppeleitä tai harrastamaan melkoista joukkoa sosiaalisia toimia kanssaeläjiensä, tai vierailulla olevien naapurien kanssa. Toimet ovat mukavasti ja monipuolisesti animoituja ja pelaaja mielellään kokeilee kaikkea, jos jotakin näyttävää tai hauskaa sattuisi tapahtumaan.

Pelkkää kaiken mahdollisen kokeilua peli ei suinkaan ole, vaan simit pitää pitää tyytyväisinä. Ne tarvit-





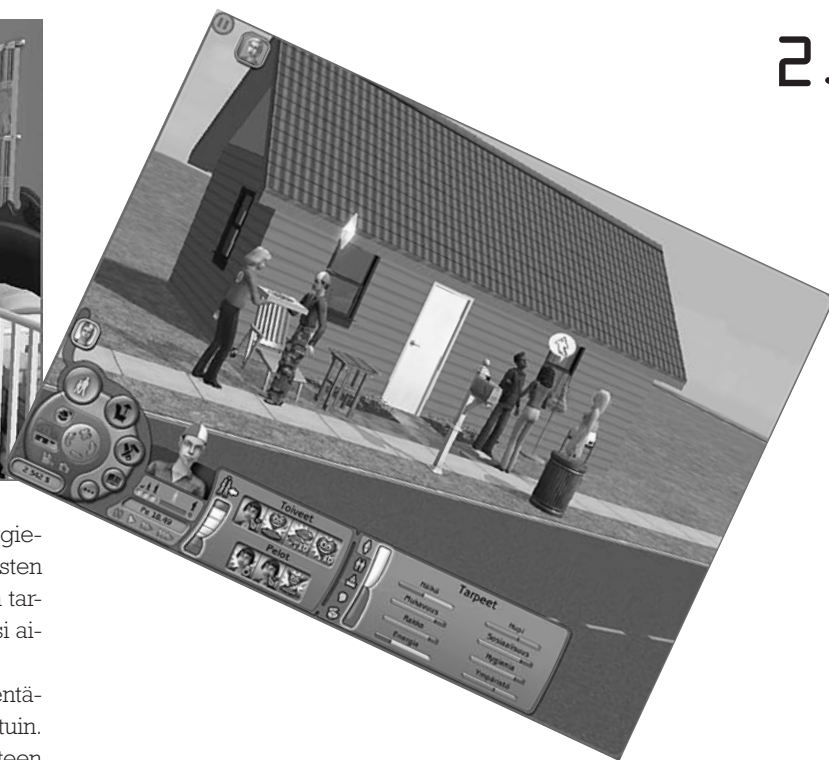
sevat muun muassa ruokaa, seuraa ja huvitusta, hygieniasta olisi huolehdittava. Vihreät huurut ja läheisten nyrpeät ilmeet kertovat kätevästi – yksiselitteisten tarvemittareiden lisäksi – viime kylvystä olevan liaksi aikaa.

Ja pitääpä simien päästä rakkoansakin tyhjentämään. Siksiäpä asuntoon on hyvä hankkia WC-istuin. Tarpeita tyydytetään siis toiminnoilla, ja kaikki talouteen hommattava roipe on niinsanotusti interaktiivista. Tylysimismiseltä simit välttävät vaikkapa telkkaria katsomalla, shakkia pelaamalla tai tikkaa heittämällä, ja kun näitä tekee porukalla, pysyy yksinäisyys kaukana.

Simit osaavat itsekkin tyydyttää tarpeitaan ja puuhastella aikansa ratoksi, mutta aika tehottomia ne siinä ovat. Ylemmältä tasolta tuleva paimennus helpottaa virtuaali-ihmisten elämää. Kyllä sitä paimentajana välillä huvittuneena kiroaa, mitä kaikkea typerää simit keksivät omin päin tehdä. Tietenkin, jos taloudessa elää useitakin simejä, ei niitä kaikkea millään ehdi/jaksa/viitsi ohjastaa, vaikka pause-tilassa hahmoja voi toki käskyttää.

Kaikki tietenkin maksaa rahaa uusista huonekaluista puhelimella tilattuihin pitsoihin, ja pitääpä sitä muistaa välillä postinkantajan kiikuttamat laskutkin maksaa. Onneksi lehdistä ja netistä voi etsiskellä työpaikkoja. Aluksi on vain nöyryyttäviä, vain raskaita ja pienipalkkaisia hanttihommia tarjolla, mutta onneksi simien taitoja ja kykyjä kehittämällä avautuu mahdollisuuksia ylennyksiin. Se mainittu shakkipeli kehittää simien loogiikkaitoja, ja keho voi rakentaa ottamalla raudasta mittaa, tai vaikka jumppaamalla musiikin tahtiin.

Simejä voi toki myös kiusata ja kiduttaa eväämällä niiden tarpeita ja toiveita, ja kakkososassa tähänkin osapuoleen on panostettu enemmän, mikä tietenkin kertoo



ihmisrodusta jotakin. Onnettomat simit tulevat pöpeiksi ja keksivät kaikenlaista omituista sijaistoimintaa korvikkeiksi. Oli aika hauskaa nähdä eräskin perheorientoitunut punkkari sylittelemässä vauvakuumeessaan tyyntyä, jolle oli piirretty hymynaama.

Pelaa oma tarinasi

Sims 2 ei, muiden Maxisin Sim-pelien tapaan, aseta pelaajalle suoranaisesti mitään ehdottomia tavoitteita pelin voittamiseen. Mitäpä tavoitteita elämällä voisiakaan olla, ellei juuri niitä, joita itse asettaa. Pelin mukana tulevasta naapurustoista kylläkin annetaan pelaajalle yleiskuvaus ja vinkkejä, mitä eri valmiiden hahmojen elämällä voisi alkaa tekemään. Ja tähän kytkeytyvät Sims 2:n nerokkaimmat uudistukset. Simeillä on nimittäin tarpeiden ja persoonallisuuden lisäksi tällä kertaa myöskin tavoitteita ja pelkoja, sekä elinkaari.

Eri simit haluavat elämältään eri asioita, ja heidän pääasiallisena motivaattorinaan voi olla tieto, sosiaalinen suosio, mammona, tai vaikkapa maallinen rakkaus. Simin päivittäisten tarpeiden tyydyttäminen ei tee simiä onnelliseksi, vaan tähän tarvitaan hänen päämääräänsä palvelevaa toimintaa. Näiden täyttäminen tekee myös pelaajan huomattavasti onnellisemmaksi kuin ykkösen vessaan-jääkaappille-töihin-ravin ravaaminen. Onneksi Sims 2:ssa on ilmeisesti onnistuneesti vähennetty mekaanista tarpeiden tyydyttämistä, vaikka se välillä ärsyttää edelleen.

Käytännössä simeillä on siis yksi yleinen tavoite, jonka lisäksi yksittäisellä simillä on jatkuvasti arpoutuvat neljä spesifimpää tavoitetta, esimerkiksi kihloihin pääseminen, ylennyksen saaminen tai vaikka vain munakan valmistaminen. Vastapainona on myöskin pelkoja, joiden toteutuminen tekee simin onnettomaksi.

Tavoitteet tuovat kummasti mielekkyyttä vapaaseen pelaamiseen, sillä peli käytännössä ehdottaa koko ajan simeille tekemistä. Mielenkiinto myös pysyy niiden



avulla pelissä kauemmin. Tavoitteet tietenkin nousevat sitä mukaa kun niitä täyttää. (Irto)rakkausorientoituneen propelihattuinen Pervo Auervaara -hahmoni alkoi viiden yhtäaikaisen suhteen jälkeen haaveilla kymmenestä. Niissäpä pitäisikin kiirettä. Elinkaari taas on myös mielenkiintoinen pelaamista rajoittava ja samalla ohjastava tekijä. Kaikkea haluamaansa ei millään tunnu saavan aikaiseksi yhden elämän aikana, mutta onneksi on jälkeläiset. Suuri pyörä pyörii ja Sims 2 varmasti on mukava pelattava pidemmälläkin aikavälillä.

Tervetuloa naapurustoon

Välillä Simsiin tuskastuu, kun hahmoa pitäisi juoksuttaa vessassa, vaikka olisi hauskeempain tekemistä. Eikä pelaaminenkaan ole mukavimmillaan, jos simiä nälkä painaa, yhtään kivaa ei ole ja nukkumaankin pitää mennä, että huomenna ehtisi töihin ja ettei potkuja saisi. Kaiken päälle sitä ei ole viime aikoina tullut tehtyä mitään unelmiensa eteen...

Noh, epäonnistuminenkaan ei ole niin toivotonta, vaan synnyttää usein vain mielenkiintoisia tilanteita. Erään perheen miehenpuoli oli oppimishalujensa kanssa aivan masentunut, kun kaikki pariskunnan aika meni parisuhteen hoitamiseen ja lasten kasvatukseen. Mutta eihän niitä kehtaa jättää hoitamattakaan, minä ainakaan en kehdannut. Onneksi pariskunnan nainen oli perheorientoitunut ja vastaavasti onnensa kukkuloilla.

Jokainen varmasti löytää omat mielenkiinnon kohteensa Sims 2:n sisästä ja huomaa jossain välissä oman persoonallisuutensa heijastuvan voimakkaasti pelaamiseen. Oman moraalini kannalta hieman huolestuttavasti koin perhekuvioiden lisäksi mielenkiintoiseksi pelattavaksi hurmurin, joka yksi kerrallaan kaatoi sänkyynsä kaikki naapuruston naiset.



Vaan hauskaahan se oli, tämä kun aiheutti koko naapuruston suhteissa mielenkiintoisia ketjureaktioita, jos simit päättivät ilmaista tunteitaan toisilleen hurmauskohdeiden poikaystävien tai miesten ollessa paikalla. Tai sitten, jos näitä ihastuksia oli useampia paikalla yhtäaikaan...

Nälkä kasvaakin syödessä ja pian sitä huomaa pomppivansa naapurustossa taloudesta toiseen säätämässä koko korttelin asioita mieleisikseen.



Eino Keskitalo

Patentti mobiililaitteen virtuaaliselle käyttöliittymälle

Tietojenkäsittelytieteiden laitoksen tutkijat professori Petri Pulli ja yliassistentti Peter Antoniac ovat saaneet läpi patentin Yhdysvalloissa. Patentti liittyy uudenlaiseen mobiililaitteiden virtuaaliseen käyttöliittymään, jolle tutkijat ovat antaneet nimen Mobile Augmented Reality Interface Sign Interpretation Language (MARISIL).

Patentoidussa käyttöliittymässä hyödynnetään ihmisen kämmenen ja sormien muotorakenteita sekä silmälaseihin sijoitettua näyttöä ja videokameraa vuorovaikutusmekanismena. Keskeisenä periaatteena on muodostaa kämmenen sormien nivelistä taulukkomainen symbolirakenne, josta voidaan valita sormella koskettaen haluttu toiminto. Keksinnön erityinen ominaisuus on se, että käyttöliittymässä ei ole käytetty fyysisiä elementtejä, sillä käyttöliittymä perustuu käyttäjän omaan kämmeneen.

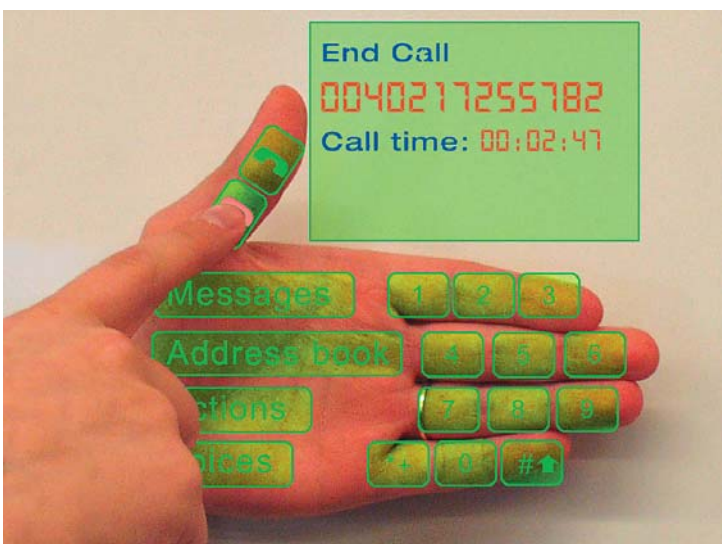
Keksinnön etuina on aiempaa oleellisesti parempi tietoturva sekä joustava muokattavuus käyttäjän mieltymysten ja hänen käyttämiensä palveluiden tarpeiden mukaisesti. Keksintö mahdollistaa myös kokonaan vaatteisiin integroidun mediaviestimen kehittämisen.

-Keksinnön hyödyntäminen edellyttää vielä mittavaa jatkotutkimusta mobiiliin koejärjestelmän rakentamiseksi ja ensimmäisen palvelusovelluksen kehittämiseksi, sanoo professori Petri Pulli. Myös silmikkonäytösteknologian kehittymistä joudutaan odottelemaan vielä muutamia vuosia.

Keksintö on patentoitu Yhdysvalloissa, koska päämarkkinoiden oletetaan avautuvan tulevaisuudessa juuri siellä. Yhdysvalloissa on tuhansien käyttöliittymäinnovaatioiden suma patentointiprosessissa, ja uuden patentin luoviminen läpi on vaatinut perusteellista keksinnön uutuuden todistamista ja argumentointia. Keksinnön patentointi Yhdysvalloissa onkin ollut työlästä mutta opettavaa.

Pullin näkemyksen mukaan innovaatioiden varhainen patentointi on pitkällä aikavälillä erittäin tärkeää Oulun ja Suomen teknologiakehityksen kannalta sekä vastaiskuna niin sanotulle Kiina-ilmiölle.

Patentointiin johtanut tutkimustyö suoritettiin Suomen Akatemian rahoittamassa PAULA-projektissa vuonna 1999 tietojenkäsittelytieteiden laitoksella. Keksijät ovat rahoittaneet patentoinnin pääosin omista varoistaan.



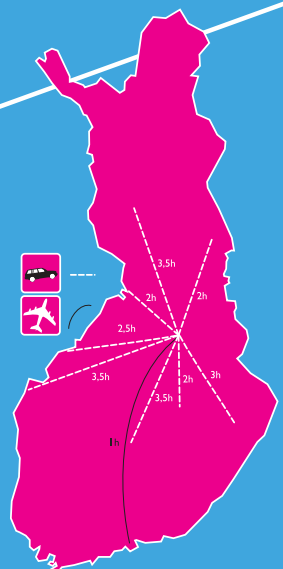
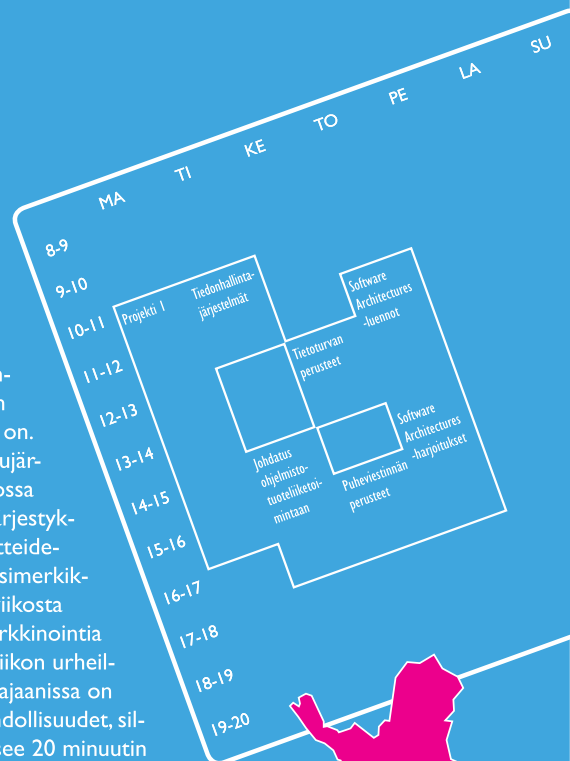
muuta elämää?

Kajaanin tietojenkäsittelytieteiden opiskelijoilla sitä on. Katso vaikka lukujärjestystä. Yliopistossa saat tehdä lukujärjestyksi omien tavoitteidesi mukaan. Voit esimerkiksi opiskella alkuviikosta koodausta ja markkinointia ja viettää loppuviikon urheilun. Urheiluun Kajaani on erinomaiset mahdollisuudet, sillä Vuokatti sijaitsee 20 minuutin päässä keskustasta. Siellä voit lautailla, hiihtää ja kiipeillä ympäri vuoden. Ja vuodenajasta riippuen muun muassa meloa, lasketella ja harrastaa alamäkiäjoa. Mukava juttu, jos liikunta on sinulle enemmän kuin puoli elämää.

www.tol.oulu.fi/kajaani



EUROOPAN YHTEISÖ
Rakennerrahastot





Tilaa nyt Tietokone, Suomen suurin it-asiantuntijalehti

säästösi 50%!

OPIKELIJANA SAAT NÄMÄ TILAAJAEDUT:

1. Säästö 50 %

Opiskelijahinta on 39,50 € (norm. 79,00 €). 12 kk:n tilausjaksossa saat 13 lehteä, yli 1000 sivua tietoa, josta on sinulle selvää hyötyä!



2. Tilaaalahjaksi Kootut 2004 cd-rom

Kootut 2004 -levyltä asentuvat nopeasti ja vaivattomasti muun muassa tuoreimmat Windows 2000- ja Windows XP -päivitykset, web-selaimet sekä monipuolinen valikoima pc-käyttäjän tärkeimpiä perustyökaluja päivityksen käytön helpottamiseksi.



3. Tilaaajana saat kaksi ajankohtaista teemanumeroa

Ensimmäinen ilmestyy huhtikuussa toinen lokakuussa.

4. Sähköiset tilaajaedut

Tietokone-lehden verkkopalvelu internetissä tarjoaa tilaajille lisätietoa artikkeleista ja kaikkien artikkeleiden arkiston vuodesta 1996 lähtien. Luotettavaa ja tutkittua tietoa ammattilaisten hyödyksi ja hankintapäätöksiä helpottamaan! Päivittävät uutiset pitävät ajan tasalla alan ilmiöistä, tapahtumista ja uusista tuotteista. Yli 3700 ohjelman ohjelma-arkistosta löytyvät parhaat työkalut Linux-, Windows- ja kämmentietokoneille.



Nyt Tietokone
12 kk edulliseen
opiskelijahintaan

39⁵⁰

TARJOUS
VOIMASSA
VAIN
31.12.2004 ASTI!

TILAA HETI!

www.tietokone.fi/opiskelijatilaus