AVAA PELATAKSESI

OHJEET TAKAKANNESSA

blankki

abi/2012

3 Pääkirjoitus
4 Puheenjohtajan tervehdys
5 Mikä ihmeen TOL?
6 Infoa Blankosta
8 Tollilta töihin
10 Haastattelussa:Tony Manninen
12 Käytävägallup
13 Vectorama 2012
14 Miksi kannattaa hakea TOLlille
15 Maracon XXIX
16 Vaihdossa
18 Oulun esittely
19 Stage ry - Oulu Game Dev Club

5:2012

Julkaisija: Blanko ry.
http://www.blanko.fi
Paino: Oulun yliopistopaino
Painos: 500 kpl
E-mail: blankki-tiimi@blanko.fi
http://blankki.blanko.fi/
Palautetta Blankista voit antaa myös Blankon webbisivujen kautta.

Blankki-tiimiin kuuluvat: Aleksi “Zeussi” Pöyhtäri (päätoimittaja), Samu “samnes” Mikkonen (taitto), Johanna “Freya” Korhonen, Tommi “Patukki” Sikanen, Karoliina “Danju” Kemppainen, Atte “Pablo_” Tamminen, Jenny “Jents” Ilonen, Juho “Hilloh” Leinonen

Seuraava Blankki ilmestyy Blankon pikkujouluille.

Blankki on puolueeton ja riippumaton opiskelija-ainejärjestölehti. Blankin testit ja vertailut perustuvat kansainvälisesti verifioituihin menetelmiin ja ohjelmistoihin. 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. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla. Tarjottu tai tilattu aineisto hyväksytään julkaistavaksi sillä ehdolla, että sitä saa korvauksetta edelleen käyttää lehden www-sivustolla ja lehden tai sen yksittäisen osan uudelleenjulkaisun tai muun käytön yhteydessä toteutus- tai jakelutavasta riippumatta. Toimitus laittaa pyytämättä lähetettyjä kirjoituksia ja kuvia nettiin, ellei hukkaa niitä ennen sitä. Blankki ei edusta Blanko ry:n tai kenenkään muunkaan virallista kantaa.

Pääkirjoitus

Morjensta abit!

Kun luet tätä lehteä, se tarkoittaa, että olet saanut ensimmäisen kosketuksesi tietojenkäsittelytieteiden opiskeluun. Lehti on tarkoitettu juuri teille abeille kertomaan hieman, mitä tietojenkäsittelytiede on ja mihin meiltä voi valmistua.

Oman alan löytäminen ei ole mikään helppo asia. Monen abin mielessä varmasti pyörii näin lukion loppumetreillä kysymys, mikä heistä tulee isona. Aina oman opiskelupaikan tai alan valinta ei ole se helpoin asia. Kun itse hain yliopistoon, hain kolmeen hyvin erilaiseen koulutusohjelmaan ja loppujen lopuksi päädyinkin opiskelemaan tietojenkäsittelytieteitä. Ensimmäinen vuosi meni miettiessä, onko tämä juuri sitä mitä minä haluan tehdä. On se. Siksi minä teille kirjoitan tätäkin palstaa.

Tietojenkäsittely on ollut minulle se THE opiskelupaikka, koska ala on niin monimuotoinen. Tietojenkäsittelytieteen laitokselta valmistuu testaajia, koodaajia, suunnittelijoita...oikeastaan suunnilleen kaikkeen mahdolliseen mikä liittyy IT-alaan. Tietotekniikkaa käytetään nykyään ihan kaikkialla mihin tahansa menetkin. TOL tarjoaa laaja-alaisen koulutuksen, josta on hyötyä nykypäivän teknillistyvässä yhteiskunnassa.

Tiedän itsekin, että pelkästään Blankki ei vastaa kaikkiin kysymyksiin, joten neuvon sinua eteenpäin jos kiinnostuit. Jos tiedät, mikä on irc(ei irc-galleria) ja osaat ircata niin kannattaa suunnata kanavalle #blanko ircnetin puolelle kyselemään opiskelukokemuksia. Laitoksellamme on myös nettisivut osoitteessa www.oulu.fi/tol. Muistakaa myös tykätä meistä naamakirjassa! Muista myös piipahtaa abipäivillä TOL:n ständillä, josta löytää myös allekirjoittaneen kertomasta laitoksella opiskelusta ja opiskelukokemuksistaan.

Aleksi "Zeussi" Pöyhtäri

blankki-paatoimittaja(at)blanko.fi

"

11:11:28 <@Manaluusua> muistan ku alottelin nää kodestushommat
11:11:31 <@Manaluusua> oli niin kivvaa
11:11:46 <@Manaluusua> aurinko paisto, neitsyet juoksi pihalla ja kaikilla oli kivvaa
11:11:54 <@Manaluusua> paino eclipsestä että run ja alako tapahtumaan
11:11:56 <@Manaluusua> mutta ei, ei enään

Puheenjohtajan tervehdys

Hei Abi!

Tervetuloa tutustumaan kuvankauniiseen Oulun yliopistoon!

Luet tällä hetkellä Blanko ry:n jäsenlehteä, Blankkia, eli Oulun yliopiston tietojenkäsittelytieteiden opiskelijoiden ikiomaa lehteä. Tästä lehdestä löytyy lisätietoa erityisesti tietojenkäsittelytieteiden opiskelusta, mutta myös opiskeluelämästä yleisestikin. Lehti on täysin opiskelijoiden kokoama ja Oulun yliopistolla toimii monta kymmentä erilaista järjestöä, jotka järjestävät kaikenlaista toimintaa suoraan opiskelijoille. Näistä tietenkin yksi parhaista on Blanko.

Mikäli vielä mietit vaihtoehtoja tulevasta opiskelupaikasta, voin tarjota melkein puolueettoman mielipiteen ja suositella Oulun yliopistoa ja tietojenkäsittelytieteitä. Mikäli vähänkään kiinnostaa opiskella alaa, josta löytyy kiinnostavia työtehtäviä laidasta laitaan on tietojenkäsittelytiede ja IT-ala yleensäkin erittäin hyvä vaihtoehto. Ei haittaa mitään vaikka ei välttämättä tunnekaan itseään tietokone ihmiseksi, sillä siinä missä työtehtäviä on monenlaisia on tällä alalla myös ihmisiä laidasta laitaan erilaisista lähtökohdista ja kaikki pystyvät kyllä onnistuneesti työskentelemään alan parissa.

Tässä vaiheessa elämää työelämä voi vielä kuulostaa kaukaiselta ajatukselta, mutta sitä varten kannattaa jo ruveta panostamaan ja hyvä opiskelupaikka tarkoittaa juuri tätä.

Topi Konttavaara
Puheenjohtaja,
Blanko ry

Ps. kannattaa suunnata osoitteisiin www.blanko.fi ja www.oulu.fi/tol sivuille lisätietoja varten

“

17:38 <@jaakkoo> miten voi tehdä “koodin” ilman toiminnallisuutta?
17:39 <@Manaluusua> tekemällä koodin ilman toiminnallisuutta
17:39 <@Manaluusua> jos on muita kysymyksiä niin voin iha vastata niihinki tässä
17:40 <@Weju> :DD

Mikä ihmeen TOL?

Mikä piip se TOL oikein? Mitä nämä nörtit oikein opiskelee. Nämä ovat varmaan ensimmäisiä kysymyksiä jotka päähäsi pälkähtää kun puhutaan tietojenkäsittelytieteiden opiskelusta. TOL on vakiintunut lyhenne Tietojenkäsittelyopin laitoksesta. Nykyään laitoksemme virallinen nimi on tietojenkäsittelytieteiden laitos.

Alamme on siis tietojenkäsittelytiede. Mitä ihmettä se sitten pitää sisällään? Tietojenkäsittelytiede antaa erinomaisen pohjan työskennellä kaikkialla missä informaatioteknologiaa hyödynnetään. Eli siis muunmuassa kaikkialla nykymaailmassa. Tietojenkäsittelyn opetus keskittyy ohjelmistotuotteiden ja -palveluiden suunnitteluun sekä toteutukseen. Toinen tärkeä osa-alue on oppia ymmärtämään, miten tietotekniikan avulla voidaan tukea ihmisten ja organisaatioiden toimintaa erilaisissa työtilanteissa sekä miten ohjelmistoliiketoimintaa kehitetään.

Informaatioteknologia (ICT) on tavalla tai toisella liitettynä moneen arkielämän osa-alueeseen. Esimerkiksi johtamiseen, terveydenhuoltoon, peleihin ja viihteeseen. Tietojenkäsittelytieteen koulutus valmistaa siis melkein alalla kuin alalla toimimiseen informaatioteknologian kanssa.

ICT-ala on muuttunut voimakkaasti viime vuosina. Perustoimintoja ja teollista tuotantoa on siirretty ulkomaille. ICT-ala on merkittävä työllistäjä tulevaisuudessakin, mutta työnkuvat tulevat muuttumaan. Asiantuntijuuden ja palveluiden tarjoamisen rooli alalla kasvaa yhä. Rutiinityöstä siirrytään entistä selvemmin innovointiin, tuotekehitykseen ja palveluiden hallintaan. ICT-ala kehittyy huimaa vauhtia. Emme tiedä, millaisia tulevaisuuden työtehtävät ja –paikat ovat. Sen tiedämme, että alan osaajia tarvitaan jatkuvasti.

Aleksi “Zeussi” Pöyhtäri

Infoa Blankosta

Blanko ry on Oulun yliopiston Tietojenkäsittelytieteiden laitoksen opiskelijoiden ainejärjestö joka on perustettu vuonna 1973. Blanko toimii tietojenkäsittelytieteiden opiskelijoiden etujärjestönä ja ajamme opiskelijoiden asiaa laitoksellamme. Olemme jäsenmääräisesti yliopiston suurimpien kiltojen joukossa, jäseniä Blankossa on noin 500. Blankoon kuuluu pääasiassa tietojenkäsittelytieteen nykyisiä ja entisiä pääaineopiskelijoita. Blankolla on ensi vuonna 40-vuotisjuhlat, joita aiomme viettää asiaan kuuluvin menoin.

Ainejärjestömme helpottaa uusien opiskelijoiden tutustumista yliopisto-opintoihin ja ennen kaikkea toisiinsa. Blankolaiset ovat mukavaa porukkaa ja koska jäseniä on niin paljon, löytyy jokaiselle varmasti jotakin. Blankolaiset harrastavat pikaisesti laskien osapuilleen kaikkea, joten jos olet kiinnostunut osapuilleen mistä tahansa, löytyy sinulle Blankosta juttuseuraa.

Kiltahuoneemme on monelle blankolaiselle kuin toinen olohuone ja se onkin yhdistyksemme sydän ja sielu. Kiltahuone, tutummin kiltis, onkin päivittäin aktiivisessa käytössä. Kiltiksellä voi rentoutua, opiskella, tappaa aikaa tai kaikkea muuta näiden väliltä. Kahvinkeitin on ahkerassa käytössä ja monet kilta-aktiivit ovat tuoneet oman kahvikuppinsa keittiöön, joten kahvituokio on aina taattu. Kiltiksemme koostuu keittiöstä sekä kahdesta isosta huoneesta. Huoneista ensimmäinen on yleensä opiskelukäytössä ja jälkimmäinen huone on enemmänkin rentoutumista ja hauskanpitoa varten. Tästä syystä toisen huoneen melutaso on astetta ensimmäistä kovempi, joten opiskeluhaluisemmat siirtyvät tällöin ensimmäiseen huoneeseen.

Blanko on aktiivinen kilta. Järjestämme vuosittain monia tapahtumia joista osa on jokavuotisia. Jokavuotisia tapahtumia ovat muun muassa Mashed-turnaus (Mashed on kiltahuoneeltamme löytyvä peli, jota pelataan

poskettoman paljon), kroketti, fuksisauna, pikkujoulut, laskiassauna, wappusauna sekä syys- ja kevätexcu (excu eli ekskursio on opintomatka, joka suuntautuu ulkopaikkakunnille). Näiden lisäksi järjestetään noin kerran kuussa peli- ja leffailtoja.

Blankoon kannattaa siis liittyä. Jäsenetuina saat mm. ilmaisen Windows 7-käyttöjärjestelmän, Visual Studio 2010 sekä Visio 2010-ohjelmistot. Pientä jäsenmaksua vastaan saat edellä mainittujen ohjelmistojen lisäksi roppakaupalla uusia ystäviä, apua opinnoissasi ja kasan uusia elämyksiä erilaisten tapahtumien muodossa.

Kun itse olin viime vuonna fuksi, kuuntelin korva tarkkana kaikkea Blankoon ja sen toimintaan liittyvää. Sitten tapahtui se päivä, kun uskaltauduin ensimmäistä kertaa istuskelemaan kiltikselle. Siitä lähtien olen tutustunut moniin uusiin ihmisiin ja nykyisin olen Blanko-aktiivi, joka on monessa mukana. Kannatti lähteä mukaan toimintaan!

Tommi “patukki” Sikanen Kuvat: Blankon webgalleria

Blankolaisten Vulcanalian viettoa.

Blankolaisten Wapun viettoa.

Vuosijuhlafiiliksiä.

Läheistä tunnelmaa syysexculla.

Atte “Pablo” Tamminen

TOLLILTA TÖIHIN:

Sovellusasiantuntija

Anne-Mari Laitala

Tieto Healthcare & Welfare oy

Millaisia ovat työtehtäväsi?

Hyvinkin moninaiset. Työskentelen sovellustuessa asiantuntijana terveydenhuollon sovellusten parissa (kuten työpaikasta voi varmaankin päätellä), minkä lisäksi toimin asiantuntijatehtävissä asiakkaan käyttöönottoprojekteissa ja pilotoinneissa sekä oman talon tuotekehitysprojekteissa. Teen lisäksi yksittäistä ja regressiotestausta sekä tuen asiakastestauksia että tuutoroin testausta oman talon sisällä. Lisäksi olen asiakasvastuullinen, eli huolehdin oman asiakkaani asioista kokonaisvaltaisesti.

Miten koulutus on valmistanut sinua työelämää varten?

Käytännönläheisimmin hyödyksi lienevät olleet tietokantoihin liittyvät kurssit ja projektikurssit. Yleistä tietoa on varmasti lähtenyt mukaan muiltakin kursseilta. Koodariksi minusta ei itsestä ole, mutta perusteiden osaaminen ohjelmoinnin ja yleisestikin ohjelmistokehityksen puolelta helpottaa kommunikointia tuotekehityksen kanssa.

Mitkä olivat Tollin suuntautumisvaihtoehtosi ja sivuaineet?

Suuntaudun tietojärjestelmiin, sivuaineena luin sosiologiaa.

Mikä on parasta työssäsi?

Sitä päivää ei koskaan tule, etteikö tulisi vastaan asioita joita ei tiedä ja osaa. En usko, että voisin suunnitella uraa joka ei tarjoaisi haasteita ja pakottaisi opettelemaan uusia asioita. Lisäksi työtehtävien monipuolisuus ja projektit takaavat sen, ettei arki käy samaksi tylsäksi puurtamiseksi. Lisäksi tietenkin työkaverit (ja ilmainen kahvi)!

Kuinka innostuit tietojenkäsittelytieteistä?

Päädyin vahingossa alunperin opiskelemaan tietokonetekniikkaa, siitä se sitten lähti (lapasesta;)).

Koska tai miten sait varmuuden, että olet sinulle sopivalla alalla?

En tiedä vieläkään mitä haluan tehdä isona, mutta ainakin toistaiseksi töihin on kiva mennä ja pääpiirteissään se palkitseekin. Tärkeintä on, että viihtyy työssään eikä sieltä joinain päivinä malttaisi millään lähteä pois.

Osallistuitko opiskelijajärjestön järjestämään toimintaan, tai olitko itse Blanko-aktiivi?

Osallistuin aika paljonkin Blankon järjestämään toimintaan (osallistun kyllä edelleen jonkin verran) ja toimin opintojen alkupuolella kiltahuonevastaavana. Lisäksi olin mukana projektiryhmässä järjestämässä Blanko-päiviä.

Paras muistosi opiskelijaelämästä?

Yksittäistä muistoa on vaikea erotella. Ehkä ne kaikki ihanat ihmiset, jotka toivottavasti pysyvät matkassa vielä pitkään :)

Jos muuttuisit yhtäkkiä takaisin abiksi, tekisitkö jotain toisin?

Tämän hetkisillä tiedoilla olisin luultavasti jo silloin hakenut tollille opiskelemaan. Toisaalta ei se oman paikan etsiminenkään varmasti hukkaan mennyt :)

Pääsuunnittelija ja tietohallinnon asiantuntija

Janne Suokas

Oulun yliopiston tietohallinto

Millaisia ovat työtehtäväsi?

Vastaan tietohallintopalveluiden tarjoamasta (maksullisesta) lähitukipalvelusta. Asiakkaitamme ovat yliopiston tiedekunnat ja yksiköt mukaan lukien myös TOL. Ainoastaan Teknillisestä tiedekunnasta ei käytä tällä hetkellä palveluitamme.

Tehtäviini kuuluu jaoksen 20 henkisen lähitukijaoksen esimiehenä toimiminen, joka sisältää henkilöstöjohtamisen lisäksi päivittäisen byrokratian pyörittämistä. Vastaan myös tuottamiemme palveluidemme laadusta jolloin joudun tekemisiin päivittäin eri tieteenaloja edustavien henkilöiden kanssa. Olen mukana kehittämässä yliopiston ulkoisia www-sivuja sekä ensi vuonna käyttöön tulevaa Intranet- järjestelmää. Toimin näissä projekteissa tietohallinnon asiantuntijana.

Miten koulutus on valmistanut sinua työelämää varten?

Pääsääntöisesti olen saanut tietämykseni työelämästä mutta tokihan laitoksen kursseista on ollut hyötyä. Esimerkkinä näistä on mm. tietoturvaa käsittelevät kurssit, projektit 1 & 2 ja Projektitoiminnan perusteet.

Mitkä olivat Tollin suuntautumisvaihtoehtosi ja sivuaineet?

Suuntautumisvaihtoehtoni oli nykyään jo edesmennyt Digitaalinen media ilman sivuainepakkoa :) Tein hajanaisia opintosuorituksia Taloustieteelliseen tiedekuntaan, mutta työelämä vei miehen mennessään..

Mikä on parasta työssäsi?

Vaihtelevat ja monipuoliset työnkuvat. Ei ole kahta samanlaista työpäivää. Pääsen seuraamaan työnkuvani vuoksi tietotekniikan kehitystä ja tulevia trendejä. Tämän tietämyksen perusteella voin antaa oman panokseni palveluiden kehittämiseksi Oulun yliopistossa.

Kuinka innostuit tietojenkäsittelytieteistä?

Opiskelin vuonna 1995 Rovaniemen Teknillisessä oppilaitoksessa ja sain sen myötä työharjoittelupaikan Oulun yliopiston ATK-keskuksen mikrotukipisteestä alkuvuodesta 1996. Siellä työskenteli yhtä aikaa eräs Blanko ry:n aktiivi, jonka juttujen perusteella innostuin hakemaan Tollille. Ryhdyinkin lukemaan seuraaviin pääsykokeisiin ja vuonna 1997 tärppäsi. Silloinhan sisäänotot olivat (muistaakseni) 40 hengen paikkeilla, joten opiskelupaikan saaminen ei ollut mikään läpihuutojuttu.

Koska tai miten sait varmuuden, että olet sinulle sopivalla alalla?

Hetimiten, varsinkin kun pääsin töihin määräaikaisena ATK-keskukseen jo fuksivuoden aikana.

Osallistuitko opiskelijajärjestön järjestämään toimintaan, tai olitko itse Blanko-aktiivi?

Olin fuksivuotena Blankon rahastonhoitaja ja sen jälkeen toimin miltei kymmenen vuotta erinäisissä toimihenkilöpaikoissa. Toimin edelleen Blanko-aktiivina. Olen toiminut useamman vuoden Pohjois-Pohjanmaan Tietojenkäsittely-yhdistys (POTKY) ry:n puheenjohtajana ja tässä tehtävässä olen pyrkinyt vahvistamaan yhteistyötä Blankon ja Tietojenkäsittelytieteiden laitoksen kanssa mm. yhteisten alumnitilaisuuksien muodossa.

Paras muistosi opiskelijaelämästä?

Lukuisat yhteiset excursiot ja Blanko-päivien ja vuosijuhlien järjestäminen

Jos muuttuisit yhtäkkiä takaisin abiksi, tekisitkö jotain toisin?

Kenties priorisoisin opiskeluita hieman korkeammalle sijalle kuin omana fuksivuotena :-)

HAASTATTELUSSA:

Tony Manninen

Haastattelu: Aleksi "Zeussi" Pöyhtäri
Kuvat: airbuccaneers.com

Kuka ja minkä ikäinen olet?

Tony Manninen, 43v (aktiivipelaaja jo yli 30v ajan)

Tittelisi?

Toimitusjohtaja, joskus myös pelitohtoriksi tituleerattu

Kuinka innostuit tietojenkäsittelytieteistä?

Professori Petri Pulli aikoinaan Pesti-päivillä houkutteli siirtymään TOLille tekemään väitöskirjaa. Tietojenkäsittelytieteet olivat jo tuolloin Oulun yliopistossa erittäin monitieteinen ja värikäs aihealue. Tietotekniikan DI-taustallani koin paljon yhtäläisyyksiä, mutta myös todella mielenkiintoisia mahdollisuuksia. Tieteenala siis kiinnosti jo lähtökohtaisesti ja kun Petri vielä tarjosi porkkanaksi vapaavalintaista aihetta, niin asia oli jokseenkin selvä. Minun ei tarvinnut miettiä kovinkaan pitkään kun vastasin, että ilman muuta tulen messiin, kunhan voin tehdä väikkärini peleistä. Ja sehän sopi Petrille. Loput onkin sitten historiaa.

Milloin tai miten sait varmuuden, että olet sinulle sopivalla alalla?

En tiedä olenko saanut sitä vieläkään. Mielestäni tärkeintä on, että pyrkii toteuttamaan omia unelmiaan. Matkalla kohti "oikeaa alaa" on tehtävä paljon töitä ja ennen kaikkea pysyttävä liikkeellä. Ei saa jäädä paikalleen vellomaan. Oma ala löytyy varmasti joskus ja jos matkasta tekee miellyttävän, niin ei oikeastaan voi epäonnistua. Tokihan minä olen värkännyt ikäni tietokoneiden parissa, joten siinä mielessä digitaalinen media kolahti hyvinkin lähelle. Toisaalta pelit ovat olleet aina erittäin tärkeässä osassa elämääni, joten pelialalla toimiminen on jo lähtökohtaisesti minulle sopivaa. Aina on paikkaa kehittymiselle ja joskus on hyvä kokeilla jotain aivan muuta, mutta perusasiat kannattaa pitää itselleen sopivina.

Milloin aloitit opintosi ja milloin valmistuit?

Aloitin TOLilla jatko-opiskelijana syksyllä 1999. Valmistuin filosofian tohtoriksi 2004, joten siinä tuli grindattua eräänlainen akateemisen maailman tutkintokatto. Peliurakkani kohti viimeistä tasoa oli pitkä ja rönsyilevä. Aloitin tähtitieteen opinnot 1990, mutta ensimmäisen vuoden ja n. 5 opintoviikon jälkeen totesin, että akateeminen vapaus ei ollut minun juttuni. Siirryinkin sitten tekuun opiskelemaan tietokonetekniikkaa, josta sain insinöörin paperit 1996. Töitä teinkin ison osan opiskeluajastani ja jatkoin sujuvasti Oulun yliopiston Raahen toimipisteessä DI-opintoihin. Sen urakan sain päätökseen kesällä 1999. Seuraava quest olikin sitten TOLin palkkalistoilla.

Mikä oli väitöskirjasi aihe?

Virallinen nimi on "Rich Interaction Model for Game and Virtual Environment Design", eli karkeasti suomennettuna "Rikas vuorovaikutusmalli pelien ja virtuaaliympäristöjen suunnitteluun". Tutkin työssäni virtuaalivuorovaikutusta, eli sitä miten erilaisten verkkopelien pelaajat toimivat keskenään ja suhteessa peliympäristöön. Kehittelin mallia, jonka mukaan pelaajien vuorovaikutusta voitaisiin monipuolistaa ja jonka avulla pelaajien ilmaisuvapaus sekä viestintäkyky paranisivat. Kohtuullisen iso haaste pureskeltavaksi, mutta erinomaisen tutkimusryhmän loistavien osaajien kanssa saimme todella potentiaalisia tuloksia aikaan.

Miten koulutus on valmistanut sinua työelämää varten?

Koulutus on antanut paljon työkaluja elämän pakkiin ja hyviä valmiuksia selviytyä eri tilanteista. Toki tällä hetkellä toimitusjohtajan työssäni kokisin ehkä enemmän hyötyä sosiaalipsykologian alan tutkinnosta kuin teknisen tai tietojenkäsittelytieteellisen. Toisaalta ilman koulutustaustaani en varmasti olisi tässä tilanteessa tänään. Elämän polku johdattelee monien mutkien kautta kohti päämäärää. Ihminen on pitkälti sitä miksi hän on tuolla matkalla muovautunut. Kaikki vaikuttaa kaikkeen, joten usein riittää se, että tekee jotain kehittävää. Aihealueilla ei niinkään ole väliä, mikäli oma motivaatio jaksaa viedä eteenpäin.

Osallistuitko Blankon järjestämään toimintaan tai olitko Blankon aktiivina?

Osallistuin lähinnä laitoksen henkilökunnan roolissa, koska en ollut perusopiskelijana TOLilla. Teimme Blankon kanssa paljon yhteistyötä ja Blanko oli yksi kantavista voimista laitoksen kurssipaletin ja tutkintokokonaisuuksien kehittämisessä.

Paras muistosi opiskelijaelämästä?

Opiskelukaverit ovat selkeästi paras juttu. Kaikki koheltaminen, ahkerointi, onnistumiset ja yhdessä puurtamiset ovat jättäneet paljon hyviä muistoja. Opiskeluaika on loistava mahdollisuus kokeilla erilaisia juttuja ja vastata monipuolisiin haasteisiin.

Jos muuttuisit yhtäkkiä takaisin fuksiksi, tekisitkö jotain toisin?

Ehkä opiskelisin vieläkin monipuolisemmin erilaisia aiheita ja tieteitä. Monitieteisyydestä on paljon hyötyä ja erilaiset näkökulmat rikastavat omaa tapaa ajatella ja toimia.

Tämä haastattelu julkaistaan abeille suunnatussa numerossa. Olisiko sinulla antaa joitakin ohjeita opiskelupaikkaansa ja tulevaisuuttaan miettiville nuorille?

Kannattaa yrittää löytää sellainen opiskelupaikka, joka sopii itselleen. Oulu on erinomainen kaupunki kaikkine mahdollisuuksineen. Eihän tämä mikään maailman metropoli ole, mutta täällä on loistavat puitteet ja ehkä kaupungin pienempi kokokin on plussaa monissa asioissa. Oulun yliopisto on monitieteisyydessään huippuluokkaa, joten Linnanmaan kampuksella pitäisi olla lähes rajattomat mahdollisuudet valita omaan opintopolkuunsa askelia.

Kuinka monta peliä Ludocraftin toimistolla on?

Pelikokoelmamme on kohtuullisen mittava. Yksittäisiä pelejä löytyy hyllyistämme varmaan yli 2000 kappaletta. Siinä riittäisi pelattavaa pidemmäksikin aikaa. Vanhimmat pelit ovat 70-luvun loppupuolelta ja tuoreita tulee sitä mukaa kun ehdimme niitä hankkia.

Air Buccaneers on Ludocraftin tuorein julkaisu.

Käytävägallup

Kysymykset: Juho “Hilloh” Leinonen

Kysymykset:

1. Nimi ja vuosikurssi
2. Mikä kiinnostaa sinua eniten tietojenkäsittelytieteissä?
3. Mikä on ollut paras kurssi tähän mennessä opiskeluitasi ja miksi?
4. Mikä haluaisit olla isona ammatiltasi valmistuttuasi Tollilta?
5. Mitä haluaisit sanoa abille, joka miettii Tollille hakemista?

Johanna, vuosikurssi 2011

1. Olen Johanna Korhonen, aloitin syksyllä 2011.
2. Alan monipuolisuus ja nopea kehittyminen.
3. Johdatus ohjelmointiin C-kielellä, koska kyseinen kurssi oli erittäin hyvin toteutettu. Kerta kaikkiaan oikein mukava kurssi.
4. En tiedä vielä, varmaan jotain tietojärjestelmiin liittyvää haluaisin tehdä.
5. Kannattaa ehdottomasti hakea, jos vähänkään tuntuu siltä, tiedä vaikka tietojenkäsittely osoittautuisi oikeaksi alaksi. :-)

Tuomas, vuosikurssi 2010

1. Tuomas Paulin, 2010
2. Ihmisnäkökulmat ohjelmistokehityksessä
3. Ohjelmistoliiketoiminnan perusteet, kiinnostava aihe ja innostava luennoitsija
4. IT-päällikkö jossain yrityksessä tai ehkä jopa yksityisyrittäjä peli- tai ohjelmistoalalla
5. Jos tietotekniikka ja sen kehitys kiinnostaa kokonaisuutena, kannattaa hakea

Pete, vuosikurssi 2011

1. Pete Sevander, 2011
2. ohjelmointi ja algoritmit
3. Tietokonearkkitehtuuri. Mielenkiintoisin kurssi tähän mennessä.
4. Pimeän takahuoneen koodari
5. Hae ihmeessä

Vectorama 2012

Vectorama 2012 järjestettiin tällä kertaa ritaharjun monitoimitalolla. Tapahtuman kasaus aloitettiin jos edeltävänä päivänä ja hommia painettiin pitkälle yöhön. Aamun tulle torstaina 7. kesäkuuta monitoimitalo olikin muuttunut hyvin erilaiseksi paikaksi. Kaikenlaista kaapelia risteili joka paikassa ja koulun liikuntasali oli täynnä pöytiä odottamassa lanittajia. Kun ovet avattiin ja pelaajat saatiin sisään Oulun suurin nörttitapahtuma alkoi. Vectorama kesti 4 päivää 7. - 10. kesäkuuta.

Vectorama on kesäkuussa järjestettävä vuotuinen LAN-tapahtuma johon verkkopelaajat ympäri suomea kerääntyvät pelaamaan ja sosialisoimaan. Vectoramasta löytyy kaikenikäisiä pelaajia. Erilaisia pelicompoja ja muuta oheistoimintaa. Tapahtuman järjestää Suomen verkkopeliyhdistys Vector ry. tänä vuonna pelaajia vectoramaan kokoontui noin 250 ihmistä. Vectorama on järjestetty jo vuodesta 2000 asti joten tapahtumalla on jo hyvinkin pitkät perinteet suomalaisessa LAN-kulttuurissa. Vectorama tuokin hyvin paljon pelaajia ympäri suomen yhteen paikkaan pelaamaan ja tapaamaan toisiaan.

Neljän päivän aikana pelaajat valvovat monesti hyvinkin pitkälle yöhön tai eivät nuku ollenkaan. Aika kuluu pitkälti pelatessa ja ihmetellessä erilaisten ständien antia. Tänä vuonna hyviä esimerkkejä olivat esimerkiksi Ludocraft oy:n ständi jossa he esittelivät muunmuassa uutta peliään Airbuccaneersia. Vectoramassa myös järjestettiin erilaisia pelikilpailuja eli compoja. Tämän vuoden compopeleinä olivat: League of Legends, Counter-strike: source, Tekken 6, Guitar hero, In the groove-tanssipeli, Pingis, Biljardi ja Amiga-compo. Myös kapsi ry järjesti cd-levyn heittokisan ja Ludocraft Airbuccaneers compon. Peleissä kisailtiin pitkin neljän päivän rupeamaa ja voittajat ratkottiin tiukoilla väännöillä.

Lauantaina suoritettiin myös perinteinen Vectoraman raidi eli lähdimme koko joukolla katsastamaan läheisen jäätelökioskin tarjontaa. Jäätelökioskiraidille osallistui loppujen lopuksi parisataa ihmistä yhdellä rysäyksellä.

Sunnuntaina monella oli haikea mieli kun koneita pakattiin takaisin kasaan ja suunnattiin kotia kohti. Paikalla olleena voin sanoa että Vectorama on yksi oman kesäni kohokohdista.

Juttu: Aleksi “Zeussi” Pöyhtäri, Kuva: Ida Isoherranen

Miksi kannattaa hakea tollille

95%

Tietojenkäsittelytieteet sekoitetaan usein tietotekniikkaan. Vaikka aloilla on keskenään jotain yhteistä, on ero silti silminnähtävä. Me koodaamme, koodamme ja koodaamme kun tietotekniikan opiskelijat keskittyvät laiteläheisempään tarkasteluun. Vitsi vitsi, tietojenkäsittelytiede on paljon muutakin.

Tietojenkäsittelytieteen yliopisto-opinnot luovat erinomaisen pohjan ja asiantuntijuuden työskennellä kaikkialla, missä tarvitaan informaatioteknologiaa. Toisin sanoen kaikki alat, missä käytetään tietokoneita, ovat potentiaalisia aloja työllistymiselle. Tämän päivän trendi yrityksissä on voimakas informaatioteknologian käyttö, joten töitä löytyy.

Tietojenkäsittelytieteen maisterin paperit (papereissa tosin lukee tiedekunnallisista syistä filosofian maisteri) on oiva kilpailuvaltti työelämässä. Kuka tahansa osaa käyttää Facebookia ja selailla Iltalehteä mutta jos oikeasti osaa tehdä tietokoneella jotain, siitä on hyötyä työpaikkaa hakiessa. Tietojenkäsittelytieteiden pohjalta voi myös perustaa halutessaan uuden Applen tai Rovion.

Tarvitseeko meillä osata koodaamista? Vastaus on kyllä ja ei. Opintoihin kuuluu luonnollisesti muutamia koodauskursseja eri kielillä. Voit työllistyä koodaajaksi tai sitten voit työllistyä informaatioteknologia-alan työhön ilman, että sinun tarvitsee koodata enää koskaan.

Tietojenkäsittelytieteiden opiskelijana sinulla on valittavana lukuisia eri sivuaineyhdistelmiä. Monet lukevat sivuaineina matematiikkaa ja kauppatieteitä, mutta voit lukea lähes mitä tahansa ikinä haluatkin. Voit rakentaa tutkintosi juuri sinun näköiseksi. Allekirjoittanut aloitti juuri yritysjuridiikan sivuaineopintonsa ja uskoo siitä olevan hyötyä sivuaineena sekä paperilla että työelämässä.

Tietojenkäsittelytieteet tarjoavat haastavan ja samalla antoisan rautaisannoksen informaatioteknologiasta tänä päivänä. Meiltä saaduilla eväillä pärjäät pitkälle.

Tarvitseeko meillä osata koodaamista?

Tommi “patukki” Sikanen

Maracon XXIX

Sami “Dalzedur” Frogell

Yliopistomaailmassa on muutakin kuin ainainen opiskelu. Opiskelijoiden arkeen kuuluu myös erinäisiä harrastuksia, joiden ympärille on vuosien saatossa rakentunut erilaisia yhteisöjä, klubeja ja harrastusjärjestöjä.

Itse olen geekahtava henkilö mieltymyksiltäni ja elämäntavoiltani, joihin kuuluu mm. kerronnallisia pöytäpelejä, jotka jotkut myös rooli- tai lautapeleinä tuntevat.

Oululaiseen tiedeyhteisöön hakeuduttuani etsin käsiini paikallisen roolipeliklubin CRYO ry:n, jonka järjestämässä tapahtumassa, Maracon XXIX:ssä kävin nyt syksyllä, muun muassa.

Maraconit ovat yli kymmenvuotinen perinne Oulussa. Nimi tulee maratoonista ja conista. Maraconi on pöytäpelitapahtuma, joka järjestetään 2-4 kertaa vuodessa, joista 2 (keväinen ja syksyinen) ovat virallisia instansseja. Maraconit sijoittuvat viikkoon siten, että ne alkavat perjantaina ja päättyvät sunnuntaina riippuen siitä minkä pituuksisen ja muotoisen varausvuoron järjestäjät saavat nuorisotalolta, yleensä Kaijonharjusta kun se on niin lähellä yliopistoa. Pelit ovat käynnissä kellon ympäri, osa nukkuu vähemmän, osa paikan päällä. Vierailijoita tulee myös ulkopaikkakunnilta, parhaimmillaan kehäkolmosen sisäpuolelta.

Tämänkertaista Maraconia vaivasi kuitenkin Oulun nuorisotalojen uudistettu käytäntö, josta järjestäjiä ei informoitu ennen kuin oli liian myöhäistä reagoida: Varausvuorot raakalaismaisesti pilkottiin osiin ja nuorisotalossa ei saanut olla 24-08 aikavälillä, eli yöpelaaminen tai paikan päälle majoittuminen ei tällä kertaa oikein onnistunut. Mutta pelaaminen päivällä oli kuin ennenkin, ja se oli varsin onnistunutta! Itse en oikein kerennyt perjantaina osallistua, mutta lauantaina löysin itseni juonittelemasta Cooper Creekkiin piilotetun kulta-aarteen ja rosvojoukon värittämässä lännenhenkisessä Dust Devils pelissä, syömästä roskaruokaa johon jäsenkortilla sai hinta-alennuksen läheisistä pikaruokapaikoista kuten aivan naapurissa olevasta pizzeria Baabelista. Olin myös osallistumassa nopanheiton mestaruuskisaan, jonka lisäksi olin illan päällä saunomassa nörttihikeä pois naapurirakennuksen opiskelijasaunassa. Figupelaaja en ole, joten en lauantaiseen WH40k turnaukseen osallistunut, tai figumaalauskisaan sunnuntaina.

CRYO:n ja osallistujien tuomat lauta- ja korttipelit koottiin suurelle pöydälle kollektiiviseen käyttöön tapahtuman ajaksi, ja itselläni on tuosta pelikasasta kokeilematta vieläkin moni peli. Roolipelipuolella indie-pelit tuntuvat jyräävän perehtymättömyysedullaan: One-off pelit kun pelittävät paremmin ilman massiivisia sääntöjenopettelua tai pitkään kestäviä hahmonluonteja, mutta muutama dedikoitunut GURPS pelaajakin, rauha heidän sieluilleen, fallouttailivat yläkerran mukavilla sohvilla. D&D 3.5 tai Pathfinderia en nähnyt pelattavan, vaikka niilläkin on oma playerbasensa Oulussa. Pelaavat varmaan mielummin kampanjamuotoisena sitten omalla ajallaan.

Sunnuntaina pääsin tosin viimein testaamaan vast’ikään hankkimaani Say Anything-peliä, jonka joku on saattanut bongata peliesittelyssä Wil Wheatonin (ja kumppaneiden) TableTopissa. Peli oli yllättävän hauska, mutta toimivuus on ymmärrettävistä syistä parempi kaveriporukassa kuin uusien tuttavuuksien parissa, pelissä kun on etua kun tuntee muut pelaajat. Tulen tuota peliä kuljettamaan mukanani muissakin yliopiston pelitapahtumissa.

Vieraskirjan mukaan tapahtumassa kävi ainakin yli 70 uniikkia ihmistä, vaikka päällekkäisyyksiä muiden tapahtumien (kuten GameJamin) kanssa oli, joten tapahtuma lienee Suomen mittakaavassa merkittävä. Osallistujilla oli hauskaa alusta loppusiivouksenkin loppuun asti, ja valtaosa tulee käymään Maraconeissa myös toistamiseen tulevaisuudessa. Kenties sinäkin olet silloin siellä?

VAIHDOSSA

kevät 2011, Pyry Korhonen

Pakollinen? Patsas itsessään oli melkoinen jippo.

Le kanjoni.

Olin vaihdossa Amerikan Ihmemaassa keväällä 2011 Saint Louisissa. Vaihtoon hain KV-yksikön kautta. Hakemista harkitseville neuvoisin, että ensin kannattaa päättää minne päin maailmaa haluaisit mennä. Sen jälkeen on järkevää miettiä mihin yliopistoon haluaisit mennä. Oulun yliopistolla on sopimuksia tiettyjen yliopistojen kanssa ympäri maailmaa ja on järkevää valita jokin näistä, jolloin ei tarvitse itse maksaa kuluja. Tutustu kohteeseen, jonne haet, netin kautta ja katsele onko siellä TOL tyylistä laitosta, sekä tarjotaanko siellä sinulle sopivia kursseja. Tällaisten asioiden kertominen KV-yksikön järjestämässä haastattelutilaisuudessa auttavat valtavasti saamaan vaihtopaikan, jos kohteeseen on useita hakijoita. Vaihtopaikan varmistuttua Obamalandiin pitää käydä Helsingissä näyttämässä lähetystössä naamaa, jotta karskit sedät voivat ufoantureillaan tarkistaa oletko pommimies vai et. Varasin varmuuden vuoksi lentoni vasta tämän jälkeen. Paluulento on järkevä ostaa samaan syssyyn, jolloin rahaa säästyy läjäkaupalla. Paluulento on järkevä sijoittaa siten että lukukauden loppumisen jälkeen on aikaa matkustella.

Minulle vaihdossa käyminen oli mahtava elämys. Sain uusia kavereita ympäri maailmaa (joista pari on jo käynyt täällä Suomessa ihmettelemässä menoa) ja ymmärrystä heidän kulttuureistaan. Vaihtokohteessani ei ollut samaan aikaan muita suomalaisia ja tämä oli pelkästään loistava asia. On paljon luontevampaa oppia kieltä ja paikallista menoa, kun muuta mahdollisuutta ei ole. Sain myös kuulla, että yleensä muista Euroopan maista tulevia vaihto-opiskelijoita on vain syksyllä. Asia oli myös näin, joten sain nauttia uniikkia statusta (kuriositeetti) ainoana Eurooppalaisena. Kannattaa olla aktiivinen, avarakatseinen ja uskaltautua esittelemään suomalaista kieroutunutta huumorintajua, jolloin vaihtoaika varmasti kuluu siivillä.

Yliopiston aulassa opetellaan liikkeitä.

Saint Louisin yliopiston valitsin, koska sen Information Systems (TOL:lia vastaava koulutusohjelma) on maan kärkikymmenikössä. Kaupunki on myös suhteellisen iso (320k keskusta, 3000k metropolialue), joten tehtävää riittää vaikkei kaupunki olekaan mikään New York tai San Francisco. Hieman etukäteen pelotti se, että kaupunki on Biblebeltillä, mutta asia ei haitannut mitenkään. Jeesustelua oli kyllä kaikkialla, mutta mukavalla tavalla ja kolmena iltana viikossa opiskelija-asuntolassa sai hyvät ilmaiset sapuskat kun jaksoi kuunnella tunnin Jeesuksesta.

Saint Louis on myös mukavasti keskellä maata, joten sieltä on vaivaton mennä mihin tahansa muualle. Jos et omista autoa (ei kannata yhdeksi lukukaudeksi) on lentäminen ehdottomasti halvin ja kätevin tapa. New Yorkissa vietin pari viikkoa (kallista ja kaupunki on lasisista pilvenpiirtäjistään huolimatta siisteydeltään melkoinen kurala) ja nähtävää todella oli. Lentelin myös San Franciscoon, joka oli aivan upea paikka valtavine puistoineen ja hippialueineen. Las Vegas… No Vegas on Vegas. Suosittelen ehdottomasti jos taskun pohjalla polttelee pari-kolme tonnia turhaa rahaa. Sieltä on myös helppo tehdä päivän reissu Grand Canyonille, joka valtavuudessaan on mieltä laajentava kokemus. Chicago on Saint Louisista sitten pienen bussimatkan takana ja myös tämä kaupunki on tutustumisen arvoinen. Sieltä löytyy turistikohteita kaikkiin makuihin ja lompakon pulleuksiin.

Vaihtoon? Suosittelen.

Budweiseriä suoraan tankeista o_O

Intercultural Manly Exchange Society and the Posse.

Vaihdossa käyminen on kallista puuhaa.

Nämä myös meidän yliopistoon, kiitos. Paljon viihdyttävämpi, kuin teekkarikuoro.

OULUN ESITTELY

JOHANNA KORHONEN

Oulu, jota eräässä tunnetussa graffitissa paskaksi kaupunniksi tituuleratan, on ainakin Wikipedian mukaan Suomen kuudenneksi suurin kaupunki, joka sijaitsee Perämeren rannikolla. Oulun historiasta tiedetään ainakin sen verran, että joskus muuan ruotsalainen kuningas päätti tämän kaupungin perustaa, ja varmaan kaikki edes hieman historian tunneilla kuunnelleet tietävät, että Oulun kautta vietiin rodittomia määriä tervaa muille maille. Oulussa kuulemma myös tuulee aina. Allekirjoittanut on alle koonnut omia kokemuksiaan noin puolentoista vuoden Oulussa asumisen ajalta, joten sit back and enjoy.

Liikenne

Oulussa näppärin kulkuväline varsinkin hieman lyhyemmillä matkoilla on polkupyörä, sillä pyöräteitä Oulussa riittää, ja pyöräily onkin hyvien teiden ansiosta hyvin suosittua. Toisaalta Oulu on myös pyörävarkaiden luvattu kaupunki, joten kannattaa laittaa pyörään useampi lukko varmuuden vuoksi. Oulun bussiliikenteestä vastaa Koskilinjat, joka tunnetaan joskus hieman omintakeisista aikatauluratkaisuistaan: bussit tuntuvat tulevan aina ryppäinä, ja yhden tällaisen ryppään missattuaan voi joutua odottamaan seuraavaa aika kauan. Toisaalta yliopiston ja keskustan välillä pääsee tästä huolimatta melko hyvin kulkemaan busseilla, mutta se lieneekin niitä harvoja hyvin toteutettuja osuuksia oululaisessa bussiliikenteessä.

Yöelämä & ravintolat

Oulusta löytyy erilaisia baareja moneen makuun: on irkkupubia, metallibaaria, pintaliitoyökerhoa, you name it. Lisäksi keskustan baareissa järjestetään kiitettävään tahtiin opiskelijabileitä, joten kannattaa ihmeessä käydä ihmettelemässä. Oulu on myös tunnettu grillien, pizzerioiden ja kebabeläintä tarjoavien ravintoloiden runsaudesta, ja kaenkky.com -sivustolta pääseekin selaamaan oululaisia känkkylöitä sekä antamaan oman tuomionsa ravintoloille. Allekirjoittanut suosittelee ravintoloista erityisesti kirjoitushetkellä remontissa olevaa Bar & Grill Kauppuri 5:a (lyhyesti Kauppuri), josta saa ehkä maailman parhaita burgereita ja muuta hyvää äpösteltävää.

Harrastaminen & tapahtumat

Harrastusmahdollisuuksia on Oulussa erityisesti liikunnan saralla kiitettävästi: Oulun korkeakoululiikunnan tarjoaman sporttipassin avulla voi jumppatunneille ja kuntosaleille päästä pelkästään sporttipassia vilauttamalla, ja esimerkiksi kamppailulajien peruskurssien hinnasta voi saada mukavan alennuksen. Erinäiset opistot ja järjestöt järjestävät kursseja niin valokuvauksesta kansantanhuihin, joten valinnanvaraa piisaa. Erilaisia tapahtumia järjestetään pitkin vuotta, ja niidenkin kirjo on hyvin laaja: löytyy niin irkkufestaria, animeseminaaria, metallifestareita, kirjamessuja, teatteria, keikkoja, ihan mitä tahansa.

Stage ry - Oulu Game Dev Club

Nimestään huolimatta oululainen Stage ry. ei ole näytelmäkerho eikä se myöskään liity samannimiseen tosi-tv -ohjelmaan. Stage on klubi, jonka jäseninä on peleihin ja niiden tekemiseen intohimoisesti suhtautuvia ihmisiä. Jokainen kerhon jäsen harrastaa pelaamista enemmän tai vähemmän, muodossa tai toisessa. Jokaisella meistä on omat suosikkipelinsä ja genrensä, mutta yhtälailla kaikki nauttivat pelaamisesta ja se on yksi tärkeimpiä stagelaisia yhdistävistä ominaisuuksista.

Klubin aktiiviseen toimintaan kuuluu niin sanotut pelijamit, joissa kokoonnutaan viikonlopuksi johonkin tilaan kehittämään pelejä. Pelin toteutustapa on muutoin vapaa kunhan se tehdään annetun ajan ja muiden puitteiden (kuten teeman) rajoissa. Peli voi olla videopeli, lautapeli, roolipeli tai vaikka liveroolipeli, ei sillä niin väliä kunhan se on jonkinlainen peli. Pelin kehittäminen viikonlopun aikana on hauskaa, mutta myös haastavaa. Se opettaa monia hyödyllisiä taitoja kuten stressinsietokykyä sekä tiimityöskentelyä. Eikä mikään ole niin hieno tunne kuin se, että sunnuntaiaamuna huomaat vihdoin sen oman tiimisi pelin toimivan – ainakin hetken kunnes se taas lakkaa toimimasta vain tuntia ennen ajan päättymistä!

Pelikehitysjamit eivät suinkaan ole ainoa tapahtuma, jota Stage järjestää. Vapaamuotoisempien tapaamisten merkeissä olemme lisäksi järjestäneet tänä syksynä peliohjelmointikurssin, joka täyttyi alle kolmessa minuutissa.

Yleinen harhaluulo on, että Stage on klubi vain yliopisto-opiskelijoille, mutta näin ei suinkaan ole. Toimintaan ovat tervetulleita kaikki opinahjoon katsomatta. Toiseksi yleisin harhaluulo on, että Stagessa tarvittaisiin vain ohjelmoijia tai että sinun tulisi olla jonkinlainen tietokoneguru tullaksesi jamittelemaan. Pelit ovat osiensa summa ja niitä osia löytyy ohjelmoinnin lisäksi monta muutakin. Jameille voi tulla mukaan, vaikka ei kokisi omaavansa mitään erityistä taitoa, kaikille varmasti löytyy jotain tekemistä pelien parista.

Kiinnostuitko? Pidätkö sinäkin peleistä ja haluaisit kokeilla niiden tekemistä? Tykkää Stagen facebook-sivusta, tule irkkiin juttelemaan kanssamme kanavalle #gamedev.oulu@IrcNet, käy kurkkaamassa nettisivuja www.gamedevcenter.org ja foorumia bbs.gamedevcenter.org

PS. Seuraavat pelijamit järjestetään 25-27.01.2013, tervetuloa mukaan!

Karoliina “SirDanju“ Kemppainen

Hae opiskelemaan:

YLIOPISTOHAKU.FI

Laitos:

TOL.OULU.FI

Kilta:

BLANKO.FI