

# Amis game jam 2019 loppuraportti



Amis game jam 2019 tapahtuma järjestettiin 12.-13.11. Otaniemessä, Omnia Makerspessa. Mukana oli tapahtumassa yhteensä 30 opiskelijaa Omniasta, Variasta ja Livestä. Tapahtuma järjestettiin osana MR amis -hanketta. Voit tutustua hankkeeseen tarkemmin sivustolla [www.mramis.fi](http://www.mramis.fi). Olemme koonneet tähän raporttiin kokemuksia siitä, minkälaista oli järjestää pelijamit ammattikoulun opiskelijoille.

Tässä vaiheessa moni lukija saattaa miettiä, että mitä nämä game jamit tai suomeksi pelijamit oikein ovat. Game jam on yleensä 24-72 tunnin mittainen tapahtuma, jossa tarkoitus on tehdä peli alusta asti niin valmiiksi, että sitä pystyy pelaamaan. Pelejä tehdään yleensä pienissä ryhmissä. Game jamilla on yleensä etukäteen määritelty teema, jonka ympärille pelejä tehdään.

Game jameissa on harvoin kyse kilpailusta, vaan pelien tekemisestä yhdessä. Tärkeää on saada yhdessä tiimin kanssa päätettyä pelin konsepti ja toteuttaa se pelattavaksi hyvin lyhyessä ajassa ja rajallisilla resursseilla. Nimi game jam tulee ajatuksesta, että hieman kuin musiikin parissa voi kokoontua jammailemaan ja soitteluun yhdessä, niin samalla tavalla ihmiset voivat kokoontua yhteen pelien tekemisen parissa.

Game jameissa tehdyt pelit kootaan yleensä <https://itch.io> sivustolle, jossa voi käydä pelaamassa ja ihmettelemässä ympäri maailmaa pidetyissä jameissa tehtyjä pelejä. Sivustolla esiteltävien pelien upeutta ei kannata pelästyä, sillä suurin osa niistä on pelialan ammattilaisten tekemiä. Jokainen voi silti osallistua jameihin, ja tehdä pelejä omalla tasollaan, osallistuakseen ei tarvitse olla ammattilainen.

## Amis game jamien järjestäminen

Ajatus Amis game jamien järjestämisestä lähti MR amis hankkeeseen kirjoitetusta tavoitteesta, jossa idea oli selvittää mahdollisuutta järjestää pelijamit. Hankkeen loppupuolella päätimme kokeilla jamien järjestämistä muutaman hankkeeseen osallistuneen oppilaitoksen kesken. Idea oli koota yhteen opiskelijoita useasta eri ammattikoulusta tekemään yhdessä pelejä ja katsoa mitä tapahtuu.

### Ennen game jameja

Jokainen oppilaitos kokosi omat osallistujat mainostamalla tapahtumaa esimerkiksi ICT- ja muiden alojen vastuuopettajille. Olimme laittaneet alkuperäisen osallistujamäärän 20 henkilöön, mutta lopulta tapahtumaan ilmoittautui 36 opiskelijaa ja heistä 30 saapuu paikalle. Omniaalta saimme käyttöömmä Otaniemessä A-Gridissä sijaitsevan Makerspacen, jossa oli tarpeeksi tilaa, pöytiä ja tuoleja, ja yksi pöytäkone jokaista ryhmää kohti. Lisäksi pyysimme, että osallistujat toisivat mahdollisesti omia laitteitaan, ja osalla opiskelijoista oli koululta lainattu läppäri tai oma kannettava mukana.

### Ilmoittautuminen ja Unity-työpaja

Kaikille avoimiin pelijameihin osallistuu yleensä pelialan ammattilaisia, ja ennen jameja mietimme paljon sitä miten opiskelijat selviävät pelien tekemisestä lyhyessä ajassa. Teimme päätöksen, että halusimme pitää jamit kaikille opiskelijoille avoimina, ja pelin saa tehdä haluamallaan alustalla ja aikaisempaa kokemusta pelien tekemisestä ei vaadita. Pelijameissa pelejä tehdään ryhmissä, joten jokaisella osallistujalla ei tarvitse olla kokemusta esimerkiksi pelin koodaamisesta. Jokaisessa tiimissä on silti hyvä olla ihmisiä, joilla on jotain kokemusta tekniikasta ja grafiikasta.

Ilmoittautumisvaiheessa keräsimme osallistujilta tietoa siitä mitä he osaavat valmiiksi, ja mitä he ovat kiinnostuneita tekemään peli jamien aikana. Samalla tarjosimme mahdollisuutta osallistua päivän mittaiseen työpajaan, jossa opetellaan käyttämään Unity-ohjelmistoa, jonka ajattelimme olevan ohjelmisto jota opiskelijat mahdollisesti halusivat käyttää pelin tekemiseen. Viikkoa ennen pelijameja järjestimme Makerspacessa kaikille jameihin osallistuville opiskelijoille

avoimen Unity-työpajan, jossa tutustuttiin ohjelmiston käyttöön ja tehtiin yksinkertainen autopeli. Tähän päivän mittaiseen työpajaan osallistui 16 opiskelijaa.

### Amis game jam ilmoittautumislomake

1. Nimi
2. Oppilaitos ja opiskeluala
3. Sähköposti
4. Mikä seuraavista kiinnostaa sinua: pelisuunnittelu, grafiikan/ulkoasun tekeminen, musiikin tekeminen, pelin koodaus, muu: mikä?
5. Haluatko osallistua Unity-työpajaan? Joo, En, En, en ole kiinnostunut pelien koodaamisesta.
6. Haluatko olla samassa tiimissä jonkun tapahtumaan osallistuvan kanssa
7. Voitko tuoda oman tietokoneen tapahtumaan?

Ennen pelijameja jaoin osallistujat tiimeihin ilmoittautumislomakkeiden toiveiden perusteella. Pyrimme tekemään ryhmät niin, että jokaisessa ryhmässä olisi kiinnostuneita eri pelin tekemisen osa-alueisiin, lisäksi otimme myös huomioon mahdolliset toiveet olla kaverien kanssa samassa tiimissä. Useilla pelijameilla tiimi muodostetaan vasta paikan päällä, mutta totesimme meillä olevan niin vähän aikaa, koska toteutimme pelijamat koulun aikataulun puitteissa, joten yritimme karsia ohjelman mahdollisimman minimaaliseksi, että meille jäisi tarpeeksi aikaa tehdä pelejä.



Pelijamien ohjelma

## **Tiistai 12.11.**

9:00 Tapahtuman aloitus

9:15 Tiimiytyminen

10:00 Pelien kehitys alkaa

12:00 Lounas

16:00 Pelien katselmus (Katsotaan, missä vaiheessa peliprojektit ovat)

17.00 Esitys: Miten päästä pelialalle töihin ja kuinka kertoa omasta osaamisesta, Antti-Juho Nieminen, CEO Boreal foundry

18:00 Ovet sulkeutuvat

## **Keskiviikko 13.11.**

08:00 Pelien kehittäminen jatkuu

10:00 Välikatselmus ja pelitestaus

12:00 Lounas

14:00 Pelivideon tekeminen

16:00 Pelit valmiina

16:30 Pelien pelaamista

Yllä voi tutustua AMIS game jam 2019 -tapahtuman ohjelmaan. Aloitimme ihan lyhyellä aloituksella, jossa kerrottiin lyhyesti mitä game jamit ovat, sen jälkeen opiskelijoille julkistettiin tiimijako ja pelien kehittäminen alkoi.

Tiimejä oli yhteensä kuusi, ja suurin osa heistä pääsi heti hyvään vauhtiin peli-idean ja toteutuksen suunnittelussa. Tiimeillä oli koska tahansa mahdollisuus kysyä opettajilta tai Unity-osaajalta (joka oli yksi Omnian opiskelija) apua. Pääasiassa tiimit toimivat hyvin itsenäisesti ja pelien tekeminen jatkui koko päivän.

Välissä käytiin lounaalla, lisäksi tarjolla oli koko ajan kaikenlaista pientä purtavaa ja virvoitusjuomia. Päivän lopuksi oli tilattiin vielä kaikille osallistujille pizzaa ja tarjolla A-Gridissä työskentelevän peliyritys Borel Foundryn esitys, jossa käsiteltiin sitä miten päästä pelialalle töihin ja kuinka kertoa omasta osaamisestaan.

Keskiviikkona opiskelijat jatkoivat pelien tekemistä ja päivä sujui taas kiireisissä merkeissä. Pelit oli saatu valmiiksi jo ennen kolmea, ja jokainen tiimi teki omasta pelistään pelivideon, jossa on kuvattu kuinka joku pelaa peliä. Päivän lopuksi kävimme läpi jokaisen ryhmän pelit yhdessä ja oli mahdollisuus kokeilla pelata muiden tekemiä pelejä.



## Video peleistä

Koostimme tapahtuman jälkeen yhden videon, johon on koottu kaikki tapahtumassa tehdyt pelit, joista osallistujat lähettivät pelivideon: <https://youtu.be/xX5dXX4AH9Y>

## Opiskelijoiden palautteet

Keräsimme tapahtumasta palautetta, johon vastasi yhteensä 13 opiskelijaa. Kokosimme alle yhteenvedon, jossa on opiskelijoiden antamaa palautetta.

### **Mikä oli parasta amis game jameilla?**

- Pizza, Kun sai juoda ja syödä niin paljon kuin halusi, pizza ja herkut, ilmainen pepsi max
- Ympäristö, uuden oppiminen ja fiilis
- Sai tehdä pelejä
- Oppiminen ja tekeminen
- Opin uuden näkökulman peleistä
- kavereiden kanssa peliluonti ja boreal foundry tapaaminen

### **Mistä pidit tapahtumassa vähiten?**

- Oli vähän aikaa tehdä työtä, Liian pitkät päivät (yli 4 asti), Liian vähän aikaa käytettävissä.
- Siitä kun ei osannut oikein mitään, koska tuli eri alalta.
- liian vähän namui

### **Opitko jotain uutta tapahtuman aikana? Jos opit, niin mitä.**

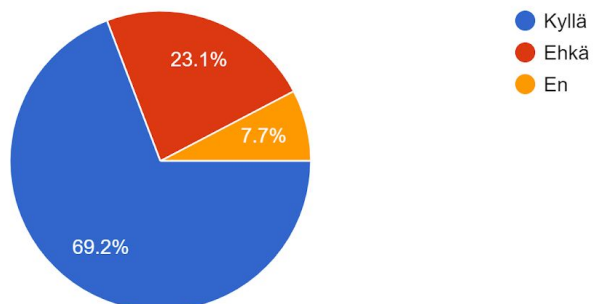
- En oppinut mitään
- Opin koodauksesta ja musiikin teosta,
- Opin koodaamaan paremmin scratchilla,
- Tekemään peliin ääniä, sovellusten tekeminen, opin scriptaamaan
- Lua koodia,
- joo pelejä, pelintekemisestä,
- Opin käyttämään Unityä paremmin
- Opin luomaan yksinkertaisen pelin
- enemmän miten unity toimii ja muita teknisiä juttuja

### **Onko sinulla ehdotuksia siitä, miten voimme parantaa tapahtumaa?**

- Antaa hyviä esimerkkejä ja/tai ohjeita miten ja mitä voi tehdä, järjestäkää tutoriaali kurssi aikaan millon kukaan ei ole koulussa kuten viikonloppuna tai 17.00 jälkeen.
- Ilmoittakaa että olisi hyvä olla oma läppäri tekemistä varten.
- Lyhyemmät päivät ja enemmän ohjelmaa,
- Lyhyemmät päivät
- Älkää avatko discord serveriä
- Pelin tekemiseen voisi olla kolme päivää aikaa.2 päivän pelinluonti tuntuu liian lyhkäsesltä, painostaa oppilaita valmistamaan ajan sisällä

## Haluaisitko osallistua uudestaan vastaavaan tapahtumaan?

13 responses



## Pitäisikö oppilaitoksen mielestäsi tarjota vastaavia tapahtumia enemmän?

13 responses

