

|  |   |                    |                    |
|--|---|--------------------|--------------------|
| <b>HANKE</b>   | <b>Next Level - Peli- ja lähialojen koulutuksen vaikuttavuuden kehittäminen</b> |                    |                    |
| <b>HANKEAIKA</b>   | 1.11.2020 - 31.12.2022  |                    |                    |
| <b>BUDJETTI, toteutuma ja omaraahoitusosuus (koko hanke)</b> |   |                    |                    |
| <b>Rahoitus</b>  | <b>Myöntö €</b>   | <b>Toteutuma €</b> | <b>Toteutuma %</b> |
| 1. Palkkakustannukset  | 47 300  | 36 312,14          |                    |
| 2. Ostopalvelut  | 3 200   | 320,00             |                    |
| 3. Muut kustannukset   | 4 600   | 5 990,53           |                    |
| 4. Flat rate   | 8 041   | 6 173,06           |                    |
| <b>Yhteensä</b>  | <b>63 141</b>   | <b>48 795,73</b>   |                    |
| 5. Tulot   |   |                    |                    |
| <b>Nettokustannukset yhteensä</b>                            | <b>63 141</b>   | <b>48 795,73</b>   | <b>77,28</b>       |
| <b>Omarahoitusosuus</b>                                      | <b>18 943</b>   |                    |                    |

### TOIMINNALLISET TULOKSET

Kehitetty ja lisätty yhteistyötä Centria ammattikorkeakoulun kanssa.

- Pelikehityksen opetusta Centrialta pilottikurssien muodossa
- Unityn perusteet, C# perusteet ja pelisuunnittelun perusteet sekä asiaa peliliiketoiminnasta.
- Päivitettyopetusmateriaalia Unityn ja C# perusteiden opetukseen.
- Tehty uutta ja päivitettyä materiaalia pelisuunnittelun ja peliliiketoiminnan opetukseen.
- Saatua yleisesti tietoa pelialan tilanteesta sekä yritysten tarpeista ja vaatimuksista.
- Tutustuttu XR:n mahdollisuuksiin koulutuksessa ja työelämässä.
- Selvitetty polkuja AMK-opintoihin
- Kehitetty yhdessä OSAO:n kanssa ohjelmoinnin perusteiden Itslearning-materiaalia
- Markkinointi pelialaa alueen yhdeksäsluokkalaisille
- Naisia lisää pelialalle => Uratarinat
- JEDU:n kautta hyvät polut myös AMK.opintoihin ja pelialalle

### JATKOTOIMENPITEET / MITÄ HANKKEESTA JÄÄ ELÄMÄÄN

- XR-tekniologioiden hyödyntäminen jatkossa
- Jatkossa tarjotaan ja mainostetaan opiskelijoille polkuja AMK-opintoihin sekä Centrian että OAMK:n suuntaan.