

Pelikehittäjien koulutus kaivaa lähtökuoppia

18.2.2005 11:58 — Markku Reiss

Pohjois-Karjalan ammattiopisto valmistelee tietokonepelien tekoon keskittyvien media-assistenttien koulutusta. Koulutus alkaisi toteutuessaan syksyllä.

Tekesin pelialan teknologia-asiantuntija **Keith Bonnici** on vakuuttunut suomalaisosaamisesta. Suomessa on pelialalla hyviä keihäänkärkiyrityksiä.

- Esimerkkinä Sulake Labs, joka sai alkuvuodesta 18 miljoonaa euroa uutta pääomaa. Maailmanlaajuista suosiota keränneitä suomalaispelejä ovat muun muassa Remedyn Max Payne I ja II, Bugbearin Rally Trophy sekä saman firman kautta aikain ensimmäinen suomalainen PlayStation2-peli, FlatOut. Myös Tekesin Fenix-teknologiaohjelma auttaa halukkaita, ja mukana onkin jo 30 alan yritystä.

16 - 18 opiskelijaa kaavailtu

Pohjois-Karjalan ammattiopiston Outokummun yksikön juuri päättyneessä yhteishaussa haettiin peliteollisuuteen suuntautuvia media-assistentteja. Hakuohjeessa korostettiin halua pelialalle, englannin taitoa sekä kuvallista lahjakkuutta. Hakijoista 50 kutsutaan haastatteluun.

- 16 - 18 opiskelijaa on kaavailtu. Vastaavaa toisen asteen koulutusta ei muualla ole aikaisemmin ollut. Korkeakouluissakin pelisuunnittelu on tehty enimmäkseen lyhytkurssikoulutuksena, kertoo projektipäällikkö **Veikko Miettinen**.

- Kyse ei niinkään ole piirtämisestä tai maalaamisesta, vaan esineen kuvaamisesta kolmiulotteiseksi niin että pelin objektit näyttävät joka suunnasta oikealta. Kolmiulotteisilla malleilla on kysyntää myös pelimaailman ulkopuolella, esimerkiksi autojen ja lentokoneiden ajo-opetuksessa tai teollisuuden laitesimulaatioissa.

<http://www.digitoday.fi/viihde/2005/02/18/pelikehittajien-koulutus-kaivaa-lahtokuoppia/20058320/66>