

**LAB-ammattikorkeakoulu  
2020-2021**

**Medianomi (AMK), mediasisällön suunnittelu, päivätoteutus,  
Lahti**

Tunnus	Nimi	1 v	2 v	3 v	4 v	Op yht
<b>MES20SLTI-1001 Yhteiset opinnot</b>						<b>15</b>
AY00BU47	Ammatillinen kasvu 1	1				1
AY00BU48	Ammatillinen kasvu 2		1			1
AY00BU49	Ammatillinen kasvu 3			1		1
AY00BT63	Orientation to Sustainability Thinking	2				2
KE00BT61	English for Work	4				4
KR00BU42	Svenska i arbetslivet, muntlig	1				1
KR00BU43	Svenska i arbetslivet, skriftlig	1				1
KS00BT59	Asiantuntijan viestintätaidot	4				4
<b>MES20SLTI-1002 Ammatillinen ydinosaaminen</b>						<b>120</b>
<b>MES20SLTI-1006 Suunnittelun perusteet</b>						<b>15</b>
AM00BV86	Sisältösuunnittelun perusteet	5				5
AM00BV87	Graafinen suunnittelu	5				5
AM00BV88	Media-alan suunnitteluohjelmistot	5				5
<b>MES20SLTI-1007 Taideperusta 1</b>						<b>10</b>
AM00BV12	Taiteen historia	5				5
AM00BV65	Väri ja sommittelu	5				5
<b>MES20SLTI-1008 Taideperusta 2</b>						<b>10</b>
AM00BV66	Visuaalinen suunnittelu	5				5
AM00BV67	Tila ja muoto	5				5
<b>MES20SLTI-1009 Mediailmaisun perusteet</b>						<b>15</b>
AM00BV89	Informaatiomuotoilu	5				5
AM00BV90	Mediatekniikka ja äänityö	7				7
AM00BV71	Visuaalisen viestinnän historia 1	3				3
<b>MES20SLTI-1010 Visuaalisen ilmaisun perusteet</b>						<b>15</b>
AM00BV91	Valokuvaus		5			5
AM00BV92	Liikegrafiikka		5			5
AM00BV93	Animaatio		5			5
<b>MES20SLTI-1011 Kuvakerronta</b>						<b>15</b>
AM00BV95	Dramaturgia ja kerronta		5			5
AM00BV96	Kuvakerronta		5			5

AM00BV97	Kuvakerronnallinen projekti		5		5
<b>MES20SLTI-1012 Audiovisuaalinen ilmaisu</b>					<b>20</b>
AM00BV98	Audiovisuaalisen ilmaisun perusteet		5		5
AM00BV99	Audiovisuaalisen ilmaisun prosessin hallinta		5		5
AM00BW00	Audiovisuaalinen tuotantoprojekti		10		10
<b>MES20SLTI-1013 Ammatillinen profiloituminen</b>					<b>10</b>
AM00BV82	Markkinointiviestintä ja brändäys		5		5
AM00BV94	Syventävä projektityö		5		5
<b>MES20SLTI-1014 Ammatillinen kehittäminen</b>					<b>10</b>
AM00BV84	Tutkimus ja kehittäminen opinnäytetyössä			5	5
AM00BV78	Ammattina luova ala			5	5
<b>MES20SLTI-1003 Täydentävä osaaminen</b>					<b>60</b>
<b>MES20SLTI-1015 Game Design and Development</b>					<b>15</b>
AM00CA96	Game Design and Development		15		15
<b>MES20SLTI-1016 Informaatiomuotoilu ja opastejärjestelmät</b>					<b>15</b>
AM00BV89	Informaatiomuotoilu		5		5
AM00CA98	Opastejärjestelmät		10		10
<b>MES20SLTI-1017 Projektityöskentely</b>					<b>15</b>
AY00CA99	Projektityöskentely		5		5
AY00CB00	Projektityöskentely 2		5		5
AY00CB01	Projektityöskentely 3		5		5
<b>MES20SLTI-1018 UI/IXD ja uudet alustat</b>					<b>15</b>
MI00BS21	Digitaalisten ratkaisujen yhteissuunnittelu		5		5
MI00BS20	Käyttöliittymäsuunnittelu uusille alustoille		5		5
MI00BS22	Mobiilisovellusprojekti interaktiivisena mock-uppina		5		5
<b>MES20SLTI-1004 Harjoittelu</b>					<b>30</b>
HA00BU50	Harjoittelu 1		5	5	10
HA00BU51	Harjoittelu 2		5	5	10
HA00BU52	Harjoittelu 3		5	5	10
<b>MES20SLTI-1005 Opinnäytetyö</b>					<b>15</b>
AO00BU53	Opinnäytetyön suunnittelu			5	5
AO00BU54	Opinnäytetyön toteutus			5	5
AO00BU55	Opinnäytetyön raportointi ja viimeistely			5	5

## MES20SLTI-1001 Yhteiset opinnot: 15 op

### AY00BU47 Ammatillinen kasvu 1: 1 op

#### Osaamistavoitteet

Opiskelija osaa

- suunnitella omaa oppimistaan ja toimia omia opintojaan koskevissa yhteistyötilanteissa
- tunnistaa itsensä oppijana ja pystyy kehittämään omia oppimisen valmiuksiaan
- toimia ryhmän jäsenenä- toimia ammattikorkeakoulun oppimisympäristöissä
- hahmottaa omaa alaa ja sen tulevaisuuden osaamistarpeita- antaa palautetta opetuksesta ja palveluista ja osallistua näin koulutuksen kehittämiseen

## **AY00BU48 Ammatillinen kasvu 2: 1 op**

### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- tunnistaa omaa osaamistaan suhteessa tavoitteena olevan uran osaamistarpeisiin
- osaa rakentaa uratoivetta tukevan HOPS-suunnitelman
- osaa monipuolisesti hyödyntää opintotarjontaa ja erilaisia opiskelumahdollisuuksia
- antaa palautetta opetuksesta ja palveluista ja osallistua näin koulutuksen kehittämiseen

## **AY00BU49 Ammatillinen kasvu 3: 1 op**

### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- tunnistaa itsensä oppijana ja pystyy kehittämään omia oppimisen valmiuksiaan
- osaa arvioida oman alan innovatiivisia tai vaihtoehtoisia tulevaisuuden osaamistarpeita
- tunnistaa omaa osaamistaan ja sen kehittämistarpeita sekä osaa suunnitella omaa uraa niitähuomioiden
- hallitsee alansa ammattikäsitteet ja tuo osaamisensa näkyväksi työnhakutilanteissa
- antaa palautetta opetuksesta ja palveluista ja osallistua näin koulutuksen kehittämiseen

## **AY00BT63 Orientation to Sustainability Thinking: 2 op**

### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- tunnistaa ja määrittää kestävyysliittävät keskeiset käsitteet ja viitekehykset
- huomioida taloudellisten, sosiaalisten ja ympäristöllisten kestävyysteemojen yhtymäkohdat
- ymmärtää ja kehittää omaa henkilökohtaista roolia kestävyysliittämässä

## **KE00BT61 English for Work: 4 op**

### **Osaamistavoitteet**

The student is able to

- communicate clearly and effectively in different generic and field-specific workplace situations both orally and in writing
- find, evaluate and use information effectively
- function collaboratively in international working environments.

## **KR00BU42 Svenska i arbetslivet, muntlig: 1 op**

### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- ilmaista ja perustella mielipiteensä
- käyttää oman alansa keskeistä perussanastoa
- kertoa keskeiset asiat koulutuksestaan, työkokemuksestaan ja -tehtävistään
- esitellä oman alansa toimintaympäristöä
- viestiä erilaisissa työelämän vuorovaikutustilanteissa

## **KR00BU43 Svenska i arbetslivet, skriftlig: 1 op**

### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- käyttää oman alansa keskeistä perussanastoa
- kertoa keskeiset asiat koulutuksestaan, työkokemuksestaan ja -tehtävistään
- tuottaa erilaisia opiskeluun ja työelämään liittyviä lyhyitä tekstejä sekä ymmärtää oman alansa tekstejä
- hankkia tietoa omaan alaan liittyen ruotsin kielellä
- käyttää nettisanakirjoja

## **KS00BT59 Asiantuntijan viestintätaidot: 4 op**

### **Osaamistavoitteet**

Opintojakson suoritettuaan opiskelija osaa

- eritellä ja arvioida viestintäosaamistaan sekä antaa, vastaanottaa ja hyödyntää palautetta viestintätaitojensa kehittämisessä
- toimia tavoitteellisesti, tarkoituksenmukaisesti ja taitavasti työelämän ja oman ammattialansa viestintä- ja vuorovaikutustilanteissa (teksti-, esiintymis- ja ryhmäviestintätaidot)
- ottaa viestinnässään huomioon vastaanottajan/vuorovaikutuskumppanin, tilanteen ja alansa vaatimukset
- viestiä jäsentyneesti, ymmärrettävästi ja vakuuttavasti
- kehittää suomen kielen ja viestinnän taitojaan osana omaa asiantuntijuuttaan ja ammattitaitoaan (halu ja motivaatio viestintätaitojen jatkuvaan oppimiseen ja kehittämiseen).

## **MES20SLTI-1002 Ammatillinen ydinosaaminen: 120 op**

## **MES20SLTI-1006 Suunnittelun perusteet: 15 op**

## **AM00BV86 Sisältösuunnittelun perusteet: 5 op**

### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- käyttää median koulutukseen liittyviä teknisiä oppimisvälineitä ja -ympäristöjä
- kuvailla erilaisten medioiden ja jakelukanavien merkityksen sisältösuunnittelun kannalta
- tehdä sisällön suunnittelua eri työtapoja ja -välineitä käyttäen
- kuvailla digitaalisen viestinnän ominaispiirteitä ja teknisiä toimintaperiaatteita
- selvittää ja selittää tekijänoikeuden merkityksen suunnittelutyön tekijän näkökulmasta

## **AM00BV87 Graafinen suunnittelu: 5 op**

### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- käyttää graafisen suunnittelijan työvälineitä ja työskentelymenetelmiä
- suunnittelutyössään toteuttaa typografiaa, taittoa, sommittelua sekä muodon ja värien käyttöä
- suunnitella ja toteuttaa viestin mielikuvatavoitetta ja sisältöä tukevan visuaalisen kokonaisuuden.

### **AM00BV88 Media-alan suunnitteluohjelmistot: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- käyttää vektorigrafiikan peruskäsitteistöä työskentelyssään
- suunnitteluohjelmiston perustyökalut ja -työskentelyprosessit
- arvioida ja itsenäisesti kehittää ohjelmiston osaamistaan.

### **MES20SLTI-1007 Taideperusta 1: 10 op**

### **AM00BV12 Taiteen historia: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- kuvata taiteen historian pääpiirteitä
- kuvata taiteen, visuaalisuuden ja muotoilun yhteyksiä
- arvioida kriittisesti visuaalisen ilmaisun historian eri tulkintoja
- hyödyntää eri aikakausien tyylejä visuaalisessa suunnittelussa ja omassa ilmaisussaan

### **AM00BV65 Väri ja sommittelu: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- esittää värihavainnon kokonaisvaltaisuuden ja suhteellisuuden kuvallisten harjoitusten avulla
- sanallisesti kuvata värien ja väriyhdistelmien impressiivisen, ekspressiivisen ja symbolisen luonteen ja soveltaa tätä osaamista kuvallisissa harjoituksissa
- soveltaa luovasti värien vuorovaikutuksen lainalaisuuksia
- keskustella klassisen väriopin teorioista ja niiden sovelluksista taiteessa ja muotoilussa.

### **MES20SLTI-1008 Taideperusta 2: 10 op**

### **AM00BV66 Visuaalinen suunnittelu: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- esitellä omia teoksiaan vertaisyleisölle ja arvioida niitä kriittisesti
- käyttää erilaisia visuaalisia ideointimenetelmiä
- käyttää havaintojaan ja tunteitaan luovan ajattelun lähtökohtina
- vertailla kuvataiteiden ja muun visuaalisen kulttuurin välisiä yhteyksiä
- analysoida, tulkita ja selittää aikamme visuaalista kulttuuria.

## **AM00BV67 Tila ja muoto: 5 op**

### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- tunnistaa kolmiulotteisen työskentelyn perustekniikoita ja materiaaleja
- soveltaa tekniikoita ja materiaaleja kolmiulotteisessa ilmaisussaan
- huomioida tilan, muodon, valon ja värin merkityksen kolmiulotteisessa työskentelyssä.

## **MES20SLTI-1009 Mediailmaisun perusteet: 15 op**

## **AM00BV89 Informaatiomuotoilu: 5 op**

### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija

- osaa kuvata informaatiomuotoilun peruseriaatteet ja analyttisesti arvioida informaatiomuotoilun tuotteita
- osaa valita tarkoituksenmukaisen tavan esittää tietoa
- osaa luoda visuaalisia esityksiä abstraktista tai monimutkaisesta tiedosta.

## **AM00BV90 Mediatekniikka ja äänityö: 7 op**

### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- kehittää työvälinoosaamistaan
- käyttää mediatekniikan ja digitaalisuuden käsitteitä ja kuvailuilla liikkuvan ja still-kuvan sekä äänen tuotannon teknisiä perusteita
- suunnitellusti tuottaa perustason ääni-ilmaisua
- tehdä perustason äänenkäsittelyä eri menetelmillä.

## **AM00BV71 Visuaalisen viestinnän historia 1: 3 op**

### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- verrata visuaalisen viestinnän historian vaiheiden suhdetta kunkin ajan ilmiöihin ja yhteiskunnalliseen kehitykseen
- tunnistaa eri aikakausien tyyliä visuaalisissa elementeissä ja typografiassa
- hankkia tietoa visuaalisen viestinnän historian ja tutkimuksen alalta.

## **MES20SLTI-1010 Visuaalisen ilmaisun perusteet: 15 op**

## **AM00BV91 Valokuvaus: 5 op**

### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- käyttää valokuvaukseen liittyviä käsitteitä
- suunnitellusti toteuttaa kuvaustilanteen

- käyttää digitaalisten kuvien työkalkuihin sekä kuvatiedostojen käsittelyyn liittyviä ohjelmistoja
- käyttää oppilaitoksen pigmenttiväritulostimia ja tietää erilaisia tulostusmenetelmiä ja -materiaaleja.

### **AM00BV92 Liikegrafiikka: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- käyttää liikegrafiikan työkaluja
- valita soveltuvat työkalut ja ilmaisumenetelmät, joilla tukee viestin välittymistä
- suunnitella ja toteuttaa liikegrafiikkaa video- tai animaatioteokseen.

### **AM00BV93 Animaatio: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- käyttää animaatiotyökaluja
- käyttää luonnostason animaatiota kuvallisen kerronnan suunnittelun välineenä
- käyttää animaation keinoja kuvallisen kerronnan elävöittämiseksi.

### **MES20SLTI-1011 Kuvakerronta: 15 op**

### **AM00BV95 Dramaturgia ja kerronta: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- käyttää dramaturgian keskeisiä käsitteitä, sääntöjä ja työvälineitä
- kuvata dramaturgian merkityksen sisältösuunnittelussa
- kuvata lineaarisen kerronnan osatekijät ja niiden väliset suhteet
- analysoida kerronnan dramaturgiaa kirjallisesti ja keskustellen

### **AM00BV96 Kuvakerronta: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- soveltaa dramaturgian ja käsikirjoittamisen osaamistaan omassa työssään
- keskustella animoidun kerronnan muodoista ja hyödyntää erilaisia kerrontatapoja omassa ilmaisussaan
- käyttää erilaisia työkaluja luodakseen kuvakerronnallisen teoksen.

### **AM00BV97 Kuvakerronnallinen projekti: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- tuottaa tuotantosuunnitelman ja käsikirjoituksen kuvakerronnallista projektia varten
- suunnitella hahmot ja tehdä kuvakäsikirjoituksen
- tuottaa animatic-luonnosanimaation kuvakäsikirjoituksen pohjalta.

## **MES20SLTI-1012 Audiovisuaalinen ilmaisu: 20 op**

### **AM00BV98 Audiovisuaalisen ilmaisun perusteet: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- kuvauksen, leikkauksen, ääni-ilmaisun ja jälkikäsitteilyn perusteet
- soveltaa käsikirjoituksen ja/tai sisältösuunnitelman pyrkimyksiä tarkoituksenmukaiseen liikkuvan kuvan kerrontaan
- suunnitella ja toteuttaa tuotannolliset työvaiheet
- klaffiopin keskeiset säännöt ja vaikutukset toteutukseen

### **AM00BV99 Audiovisuaalisen ilmaisun prosessinhallinta: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- toteuttaa kenttä-äänityksen ja äänileikkauksen
- studiokuvauksen ja ilmaisullisen valaisun periaatteet
- kevyen monikameratuotannon toteuttamisen
- toteuttaa rytmisen leikkauksen halutulla kerronnallisella vaikutuksella
- rakentaa perustason efektiivisiä kerrontaratkaisuja

### **AM00BW00 Audiovisuaalinen tuotantoprojekti: 10 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- rakentaa tarkoituksenmukaisen tuotantotiimin ja sen roolitukset
- toteuttaa dokumentaarisen/journalistisen audiovisuaalisen tuotteen
- hallita projektin tuotannollisen etenemisen
- soveltaa dramaturgian, tyyllilajien ja kerrontatekniikoiden mahdollisuuksia projektin ilmaisullisissa ratkaisuisissa.

## **MES20SLTI-1013 Ammatillinen profiloituminen: 10 op**

### **AM00BV82 Markkinointiviestintä ja brändäys: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- kuvata markkinointiajattelun käsitteellisen taustan, sisällön ja tunnuspiirteet
- käyttää markkinointiviestinnän ja brändäyksen menetelmiä omassa ammatillisessa toiminnassa
- tehdä markkinointisuunnitelman
- valita markkinointiviestintään ja brändäykseen tarkoituksenmukaiset keinot ja kanavat

### **AM00BV94 Syventävä projektityö: 5 op**



### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- toimia ammatillisen erikoistumisensa mukaisessa tehtävässä projektityössä
- aikatauluttaa ja dokumentoida työskentelyään
- priorisoida työskentelyä projektin tavoitteiden mukaisesti.

### **MES20SLTI-1014 Ammatillinen kehittäminen: 10 op**

### **AM00BV84 Tutkimus ja kehittäminen opinnäytetyössä: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- hankkia, hyödyntää ja arvioida tutkimus- ja kehittämistoimintaan liittyvää informaatiota lähdekriittisesti
- noudattaa eettisiä periaatteita tutkimustoiminnassa
- valita ja käyttää oman alansa tyyppisimpiä tutkimus- ja kehittämismenetelmiä
- kirjoittaa tieteellisen raportin sekä hallitsee sen kieli- ja tyyliasun sekä lähdemerkinnät.

### **AM00BV78 Ammattina luova ala: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- tunnistaa yrittäjyyden osaamisvaatimukset ja arvioida omaa yrittäjyysosaamistaan
- tunnistaa liiketoimintamahdollisuuksia ja arvioida liikeideoita oman alansa liiketoimintaympäristössä
- suunnitella liiketoimintaa, rahoitusmahdollisuuksia ja arvioida toiminnan kannattavuutta
- tunnistaa alan yleisimmät sopimukset, lait ja ammattikäytänteet
- huomioida tekijänoikeuslainsäädännön ja immateriaalioikeudet omassa työssään.

### **MES20SLTI-1003 Täydentävä osaaminen: 60 op**

### **MES20SLTI-1015 Game Design and Development: 15 op**

### **AM00CA96 Game Design and Development: 15 op**

#### **Osaamistavoitteet**

The course comprises 4 sets of learning outcomes:

Game design

The student is able to

- describe the roles of design, mechanics and narrative as tools when creating experiences to a player
- categorize different types of games
- describe the stages of a game design process
- give examples of how game mechanics can be used in non-game applications
- describe the role of playtesting as a part of a quality process.

Game analysis and theory

The student is able to

- categorise and analyse a game product's design, structure and mechanics
- describe the basic theories related to game design and know how to apply them to their own work
- describe general monetisation principles in the games industry

Game concept design

The student is able to

- know how to create a basic game concept or take part in a professional team's efforts in creating a game concept
- know how to verbally describe and present a game concept
- apply games and gamification as building blocks of better user experience in other product categories
- know how to document a game concept design.

Game development workshop

The student is able to

- work as a team member in a project
- search for information independently to solve problems
- act as an active and responsible team member
- support a software team with graphical skills
- test the project using different platforms and tools
- describe the different phases of projects and work for the project goals.

## **MES20SLTI-1016 Informaatiomuotoilu ja opastejärjestelmät: 15 op**

### **AM00BV89 Informaatiomuotoilu: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija

- osaa kuvata informaatiomuotoilun perusperiaatteet ja analyttisesti arvioida informaatiomuotoilun tuotteita
- osaa valita tarkoituksenmukaisen tavan esittää tietoa
- osaa luoda visuaalisia esityksiä abstraktista tai monimutkaisesta tiedosta.

### **AM00CA98 Opastejärjestelmät: 10 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opintojakso koostuu kahdesta osaamiskokonaisuudesta:

Opastejärjestelmien suunnittelu ja arviointi

Opiskelija

- ymmärtää navigoitavien tilojen suunnitteluperiaatteet ja kykenee soveltamaan niitä tilojen ja reittien suunnitteluun, orientaation helpottamiseen ja opastinelementtien muotoiluun ja sijoitteluun
- osaa arvioida olemassa olevia opastinjärjestelmiä
- osaa pohjata oman suunnittelunsa käyttäjakeskeisen tutkimuksen perinteeseen.

Informaatiomuotoiluprojekti

Opiskelija osaa

- hyödyntää informaatiomuotoilun osaamistaan toimeksiannon haasteiden ratkaisemiseksi

- kehittää käyttäjäkeskeisiä visuaalisia ja rakenteellisia ratkaisuja.

## **MES20SLTI-1017 Projektityöskentely: 15 op**

### **AY00CA99 Projektityöskentely: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Jos kyseessä on 1.-2. vuoden opiskelija, sovelletaan alkuvaiheen osaamistavoitteita, jos 3.-4. vuoden opiskelija, sovelletaan valmistumisvaiheen osaamistavoitteita.

Alkuvaiheen osaaminen/osaamistavoitteet:

Opiskelija osaa:

- käyttää projektin aiheeseen ja teemaan liittyviä käsitteitä ja osoittaa perehtyneisyytensä projektiin liittyvään tietoperustaan
- kuvata projektin toiminnan lähtökohtia, tarpeita ja perusteita
- toimia projektissa tehtäväksi annon mukaisesti
- soveltaa projektissa aiheeseen liittyviä ammatillisia menetelmiä ja työtapoja
- toimia turvallisesti, eettisesti ja asiakaslähtöisesti projektissa
- toimia projektin edellyttämässä vuorovaikutustilanteissa

Valmistumisvaiheen osaaminen/osaamistavoitteet:

Opiskelija osaa:

- käyttää projektiin liittyviä käsitteitä johdonmukaisesti ja perustella toimintaansa tietoperustan pohjalta
- selvittää projektin toiminnan lähtökohtia, tarpeita ja perusteita
- toimia tavoitteellisesti, arvioida toimintaa ja tehdä kehittämisehdotuksia
- soveltaa projektissa monipuolisesti erilaisia tekniikoita, menetelmiä ja työtapoja
- toimia turvallisesti, eettisesti ja asiakaslähtöisesti
- toimia vastuullisesti ja tavoitteellisesti ryhmässä ja muissa projektin edellyttämässä vuorovaikutustilanteissa

### **AY00CB00 Projektityöskentely 2: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Jos kyseessä on 1.-2. vuoden opiskelija, sovelletaan alkuvaiheen osaamistavoitteita, jos 3.-4. vuoden opiskelija, sovelletaan valmistumisvaiheen osaamistavoitteita.

Alkuvaiheen osaaminen/osaamistavoitteet:

Opiskelija osaa:

- käyttää projektin aiheeseen ja teemaan liittyviä käsitteitä ja osoittaa perehtyneisyytensä projektiin liittyvään tietoperustaan
- kuvata projektin toiminnan lähtökohtia, tarpeita ja perusteita
- toimia projektissa tehtäväksi annon mukaisesti
- soveltaa projektissa aiheeseen liittyviä ammatillisia menetelmiä ja työtapoja
- toimia turvallisesti, eettisesti ja asiakaslähtöisesti projektissa
- toimia projektin edellyttämässä vuorovaikutustilanteissa

Valmistumisvaiheen osaaminen/osaamistavoitteet:

Opiskelija osaa:

- käyttää projektiin liittyviä käsitteitä johdonmukaisesti ja perustella toimintaansa tietoperustan pohjalta
- selvittää projektin toiminnan lähtökohtia, tarpeita ja perusteita
- toimia tavoitteellisesti, arvioida toimintaa ja tehdä kehittämissuhteita
- soveltaa projektissa monipuolisesti erilaisia tekniikoita, menetelmiä ja työtapoja
- toimia turvallisesti, eettisesti ja asiakaslähtöisesti
- toimia vastuullisesti ja tavoitteellisesti ryhmässä ja muissa projektin edellyttämässä vuorovaikutustilanteissa

## **AY00CB01 Projektityöskentely 3: 5 op**

### **Osaamistavoitteet**

Jos kyseessä on 1.-2. vuoden opiskelija, sovelletaan alkuvaiheen osaamistavoitteita, jos 3.-4. vuoden opiskelija, sovelletaan valmistumisvaiheen osaamistavoitteita.

Alkuvaiheen osaaminen/osaamistavoitteet:

Opiskelija osaa:

- käyttää projektin aiheeseen ja teemaan liittyviä käsitteitä ja osoittaa perehtyneisyytensä projektiin liittyvään tietoperustaan
- kuvata projektin toiminnan lähtökohtia, tarpeita ja perusteita
- toimia projektissa tehtäväksi annon mukaisesti
- soveltaa projektissa aiheeseen liittyviä ammatillisia menetelmiä ja työtapoja
- toimia turvallisesti, eettisesti ja asiakaslähtöisesti projektissa
- toimia projektin edellyttämässä vuorovaikutustilanteissa

Valmistumisvaiheen osaaminen/osaamistavoitteet:

Opiskelija osaa:

- käyttää projektiin liittyviä käsitteitä johdonmukaisesti ja perustella toimintaansa tietoperustan pohjalta
- selvittää projektin toiminnan lähtökohtia, tarpeita ja perusteita
- toimia tavoitteellisesti, arvioida toimintaa ja tehdä kehittämissuhteita
- soveltaa projektissa monipuolisesti erilaisia tekniikoita, menetelmiä ja työtapoja
- toimia turvallisesti, eettisesti ja asiakaslähtöisesti
- toimia vastuullisesti ja tavoitteellisesti ryhmässä ja muissa projektin edellyttämässä vuorovaikutustilanteissa

## **MES20SLTI-1018 UI/IXD ja uudet alustat: 15 op**

### **MI00BS21 Digitaalisten ratkaisujen yhteissuunnittelu: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- toimia yhteistyössä eri alojen osaajien kanssa
- esittää, esiintyä ja perustella asiat eri osaamisten näkökulmista
- työskennellä ketterän kehityksen työtapojen mukaisesti
- tunnistaa teknologian uusia suuntauksia.

## **MI00BS20 Käyttöliittymäsuunnittelu uusille alustoille: 5 op**

### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- tunnistaa kosketusnäyttöisille laitteille suunnittelun erityispiirteet ja tuntee hyviä käytäntöjä sekä hallitsee niiden arvioinnin menetelmiä
- valita, muotoilla ja toteuttaa vuorovaikutteisuutta tarkoituksenmukaisella tavalla
- ymmärtää alustakohtaisia käyttöliittymien muotoiluohjeistuksia ja tietää mistä niille löytyvät yksityiskohtaiset ohjeistukset.

## **MI00BS22 Mobiilisovellusprojekti interaktiivisena mock-uppina: 5 op**

### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- ideoida ryhmässä toteutettavissa olevia mobiileja pieniä ohjelmistokonsepteja
- toteuttaa pitkälle viedyn vuorovaikutteisen toiminnallisen mallin toteutettavalle konseptille
- testata palvelua tai ohjelmistoa ja muuttaa sitä saadun palautteen mukaan.

## **MES20SLTI-1004 Harjoittelu: 30 op**

### **HA00BU50 Harjoittelu 1: 10 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- kuvailla työhön liittyviä ilmiöitä ja käyttää siihen liittyviä keskeisiä käsitteitä
- toimia tuloksellisesti työyhteisön käytäntöjen ja ammattialan eettisten periaatteiden mukaisesti
- käyttää opittuja tekniikoita, työtapoja, malleja ja prosesseja
- toimia asiakaslähtöisesti työyhteisön vuorovaikutustilanteissa ja yhteistyöverkostoissa
- arvioida ja kehittää omaa osaamistaan suhteessa työpaikalla tehtävään työhön

### **HA00BU51 Harjoittelu 2: 10 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- kuvailla työhön liittyviä ilmiöitä ja käyttää siihen liittyviä keskeisiä käsitteitä
- toimia tuloksellisesti työyhteisön käytäntöjen ja ammattialan eettisten periaatteiden mukaisesti
- käyttää opittuja tekniikoita, työtapoja, malleja ja prosesseja
- toimia asiakaslähtöisesti työyhteisön vuorovaikutustilanteissa ja yhteistyöverkostoissa
- arvioida ja kehittää omaa osaamistaan suhteessa työpaikalla tehtävään työhön

### **HA00BU52 Harjoittelu 3: 10 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- kuvailla työhön liittyviä ilmiöitä ja käyttää siihen liittyviä keskeisiä käsitteitä

- toimia tuloksellisesti työyhteisön käytäntöjen ja ammattialan eettisten periaatteiden mukaisesti
- käyttää opittuja tekniikoita, työtapoja, malleja ja prosesseja
- toimia asiakaslähtöisesti työyhteisön vuorovaikutustilanteissa ja yhteistyöverkostoissa
- arvioida ja kehittää omaa osaamistaan suhteessa työpaikalla tehtävään työhön

## **MES20SLTI-1005 Opinnäytetyö: 15 op**

### **AO00BU53 Opinnäytetyön suunnittelu: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- kuvata opinnäytetyönsä tavoitteet ja keskeisen sisällön
- suunnitella ja kuvata oman opinnäytetyöprosessinsa vaiheet
- ottaa huomioon mahdolliset tutkimuslupa- ja tekijänoikeusasiat.

### **AO00BU54 Opinnäytetyön toteutus: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- toteuttaa opinnäytetyön hyväksytyin opinnäytetyösuunnitelman pohjalta.

### **AO00BU55 Opinnäytetyön raportointi ja viimeistely: 5 op**

#### **Osaamistavoitteet**

Opiskelija osaa

- esittää opinnäytetyönsä tulokset tai tuotoksen
- raportoida opinnäytetyönsä kirjallisesti LAB-ammattikorkeakoulun opinnäytetyöohjeen mukaisesti
- osaa kirjoittaa kypsyysnäytteen.