KANSALLINEN KOULUTUKSEN ARVIOINTIKESKUS
NATIONELLA CENTRET FÖR UTBILDNINGSUTVÄRDERING
FINNISH EDUCATION EVALUATION CENTRE

KAJAANIN AMMATTIKORKEAKOULUN AUDITOINTI

Tekijät **Katri Ojasalo, Sakari Heikkilä, Ninni Kuparinen, Maria Ruotsalainen, Kim Wrange, Kirsi Mustonen & Mira Huusko, Kajaanin ammattikorkeakoulun itsearviointi (toim.) Teija Sievänen**
Auditointivuosi **2021**, Karvin julkaisu **5:2021**
Kieli **Suomi**
ISBN **978-952-206-695-4 pdf**

4.1 Esports business -koulutus

- Korkeakoulun itsearviointi

Suunnittelu

Esports business -koulutuksella haluttiin vahvistaa pelialan toimialaa ja vetovoimaa ja samalla vahvistaa tradenomikoulutuksen kansainvälisyyttä. KAMKissa oli jo liiketalouden englanninkielinen koulutus, joten uudentyyppisen englanninkielisen koulutuksen aloittaminen oli luontevaa. Koulutusta kehitettäessä vuonna 2017 KAMKin profiilina oli “Suomen älykkäin korkeakoulu”, jossa tahtotilana oli luoda yritystoiminnan kautta kasvua alueelle. Silloisen liiketoiminta ja innovaatiot -osaamisalueen (nykyisin Business-osaamisalue) vahvuutena oli liiketoimintapotentiaalin kehittäminen, mihin Esports-koulutuksen aloittaminen vastasi. Esports-toimiala nähtiin globaalina ja kasvavana liiketoimintapotentiaalina. Strategia loi pohjan uudelle koulutukselle ja koulutus tuki sitä. Valinnat koulutustarjonnan kehittämisessä tekee KAMK johtoryhmä ja KAMK Oy:n hallitus strategisiin linjauksiin perustuen.

Koulutuksen suunnitteluun saatiin projektiresursseja useista eri lähteistä (EAKR, ASR, Business Finland ja Erasmus+). Näin pystyttiin varmistamaan, että koulutuksen suunnittelija yhteistyössä muiden opettajien ja tukipalveluiden kanssa pystyi selvittämään esports-toimialan osaamistarpeet. Koulutuksen suunnittelussa hyödynnettiin myös sidosryhmiltä mm. Suomen elektronisen urheilun liitolta saatuja kommentteja. Koulutukselle havaittiin selkeä tarve, koska pelaaminen on ammattilaistunut ja kansainvälisiä turnauksia seuraa kymmeniä miljoonia ihmisiä. Koulutus suunniteltiin nimenomaan tästä liiketoiminnan näkökulmasta. Suunnittelija toimi ja toimii myös itse aktiivisesti esports-yhteisöissä.

Opetussuunnitelmat tehdään osaamisperustaisesti ja opintojaksot on kiinnitetty tason 6 valtakunnallisiin ja tutkintokohtaisiin kompetensseihin. Opetussuunnitelmatyössä ja opetuksen

käytännön toteutuksessa opintojaksojen tavoitteet, sisältö ja toteutus perustuvat näihin kompetensseihin. Jos opiskelijalla on aiempaa osaamista osaamistavoitteisiin nähden, opiskelija ahotoidaan alku- ja kehityskeskusteluissa. Opettaja arvioi opintojaksoa suunnitellessaan, että 1 opintopiste on 27 tuntia opiskelijatyötä. Projektiluontoisissa opintojaksoissa työmäärää seurataan projektipäiväkirjojen ja raporttien avulla.

Toteutus

Opiskelijoiden osaamista arvioidaan erilaisilla menetelmillä KAMKin pedagogisen toimintamallin mukaisesti. Arviointia tehdään myös vertais- ja itsearviointina. Opintojaksoista kerätään palautetta systemaattisesti ja sitä käytetään kehittämistyössä. Koulutuksesta vastaava henkilö seuraa aktiivisesti opiskelijoiden kehittymistä ja osaamisen kasvua. Kokonaisvaltainen kehittymisen arviointi tehdään kehityskeskusteluissa suhteessa asetettuihin tavoitteisiin.

KAMK toimii yhteistyökorkeakoulujen kanssa esports-koulutusyhteistyöverkoston luomisessa ja koulutuksen kehittämisessä. Kehittämistä on projektoinut resurssien saamiseksi. Tästä esimerkkinä Esports Centers & Social Inclusion (eCSI) -projekti, jossa kehitetään partnereiden kanssa koulutukseen oppiaineita yhdistäviä koulutussisältöjä ja koulutuksen toimintatapoja. Esports-koulutus on täysin englanninkielinen, kansainvälinen koulutus.

Opiskelijavaihto on toimiva. KAMKilla on sopimus Stafforshiren yliopiston kanssa, ja opiskelijat voivat hakeutua myös muihin Business-osaamisalueen vaihtokohteisiin. Tutkinnossa hyödynnetään olemassa olevia kv-verkostoja. Kumppaneiksi on hankittu nimenomaan korkeakouluja, jossa on esports-koulutusta. Suomen elektronisen urheilun liiton SEULin kanssa tehdään yhteistyötä. Koulutusta on bechmarkattu, opiskelijat käyvät esports-kisoissa ja mm. SEUL on ottanut kantaa koulutuksen sisältöihin. SJ Gaming on tuottanut markkinointivideoita koulutuksiin ja KAMK on hyödyntänyt heidän some-kanaviaan hakuaikoina.

Koulutuksen ensimmäinen sisäänotto oli vuonna 2018. Koulutukseen voi hakeutua myös polkuopintojen kautta. Tosin polkupaikkoja voidaan tarjota vain muutama. Koulutusta kehitetään, opintojaksojen sisältöä ja toimintatapoja luodaan edelleen, joten jatkuvan oppimisen toimintatapoja ei ole vielä hiottu.

Koulutuksella on oma luokkatila koneineen, ohjelmistoineen ja oheislaitteineen. Opetusympäristö on digitaalinen. Opetuksessa käytetään paljon projektoituja, aitoja caseja eri opintojaksoissa. Sosiaalisessa oppimisympäristössä opiskelijat ovat järjestäneet esim. tykyillan, PHZ esports toiminta opiskelijoiden omana tiiminä, katsojatapahtumat. Opiskelijoita kannustetaan tiimityöhön, ja KAMK antaa tilojaan tiimien käyttöön. Yksittäisten opiskelijoiden esports-turnaukset sisällytetään opintoihin. Arviointikriteerit on kirjoitettu opintojaksokuvauksiin.

TKI on mukana koulutuksessa, kun sopivia aiheita löytyy. Esports-opiskelijoita hyödynnetään TKI-toiminnan kohderyhmänä ja testaajina. Esimerkkinä tästä on TKI-hankkeessa luotu sovellus silmäkäsikoordinaation tutkimiseen, jota opiskelijat benchmarkkasivat.

Arviointi ja kehittäminen

Opiskelijoilta kerätään palautetta opintojaksopalautteella, kehityskeskusteluissa ja sosiaalisissa tilanteissa.

Opiskelijoilta saatu palaute otetaan huomioon opintojakson toteuttamisessa jo kurssin aikana. Vastuuopettaja/opettajatuutori käy kehityskeskustelun ensimmäisen vuoden opiskelijoiden kanssa. Kehityskeskustelut käydään systemaattisesti kaksi kertaa vuodessa. Palautetta kerätään myös erilaisissa opiskelijoiden ja sidosryhmien kanssa toteutuneissa sosiaalisissa tilanteissa, jolloin saatuun palautteeseen voidaan reagoida ketterästi. Opetussuunnitelmaa uudistettiin keväällä 2020 opiskelijoilta ja sidosryhmiltä kerätyn palautteen perusteella. Opetussuunnitelmaa selkeytettiin mm. niin, että moduulien suhteen on selkeämmät linjaukset.

Opetusmenetelmät pohjautuvat KAMKin pedagogiseen toimintamalliin. Oppimistehtävät kiinnitetään työelämän ilmiöihin ja projekteihin. Opiskelijoille mahdollistetaan esim. Esports Event Management sekä Esports Events ja Seminars -opintojaksoissa se, että he itse rakentavat esports-tapahtumia. Opiskelijat luovat ja etsivät tapahtumat itse ja tekevät niistä oppimispäiväkirjat. Osallistuminen tapahtumiin opinnollistetaan ja siitä tehdään erillinen raportti. Opiskelijoilla on oma KAMK esports club, joka järjestää mm. perjantaisin pelikerhoja, joihin opiskelijat koulutuksesta riippumatta pääsevät osallistumaan.

Jos opiskelija on vaihdossa tai suorittanut opintoja muissa korkeakouluissa, suoritetut opinnot hyväksiluetaan KAMKissa open curriculum -periaatteella. Myös siirto-opiskelijoiden kohdalla noudatetaan samaa periaatetta. Koulutuksen rakenne on modulaarinen ja mahdollistaa sen, että opiskelijat voivat suuntautua ottamalla valmennuksen tai tapahtumanjärjestämisen 15 opintopisteen kokonaisuudet. Kv-opintojen sisällyttäminen opintoihin on tehty joustavaksi – rakenteessa on 25 opintopisteen kokonaisuus, jolle ei ole määritelty opintojaksoja.

Opiskelijoilla on sama ydin kiinnostuksen kohteena, joten ryhmäytyminen on tiivistä. Opiskelijat voivat kuitenkin suuntautua uratavoitteidensa mukaisesti.

Koulutus suunniteltiin alun perin vastamaan kehittyvän ja kasvavan toimialan osaajien tarpeisiin. Kehittämisestä vastaava henkilö toimiin esports-verkostoissa kansallisesti ja kansainvälisesti. Opiskelijat toimivat opinnoissaan aktiivisesti esports-tapahtumissa ja tuovat palautetta kehittämistyön pohjaksi. Jatkuva oppiminen on otettu huomioon mahdollistamalla muutama polkuopiskelijapaikka.

Koulutuksen ja verkostotoiminnan kehittämiseen hankitaan myös projektirahoitusta. Yhteistyötahoja tässä kehittämisessä ovat mm. SJ eSports Oy, Vuokatti Sport Resort, Vuokatti-Ruka Urheiluakatemia (VRUA), e-urheiluseura Garde-Party.

Tämän tyyppinen koulutus on ainutlaatuinen Suomessa ja sen kehittämiseen halutaan saada auditoinnista palautetta.

Vahvuudet	**Kehittämiskohteet**

Koulutus on ensimmäinen Suomessa ja sen kehittämistä tehdään verkostojen kautta esim. SEUL.	Työelämän ja valmistuneiden opiskelijoiden arviointi osaamistavoitteiden saavuttamisesta ja osaamisen relevanttius työelämän tarpeiden suhteen.
Alan yhteisöllisyys – pieni suuri korkeakoulu parhaimmillaan.	Pienen ammattikorkeakoulun haasteet opettajien erityisosaamisen saamiseksi. Eri alojen asiantuntijoiden saaminen koulutuksien toteuttamiseen.
Kehittyvät yhteistyömahdollisuudet esports koulutuksia toteuttavien esports-kouluttajien kanssa kv-ympäristössä.	Yhteistyön tiivistäminen erilaisia tapahtumia järjestävien kumppaneiden kanssa.

4.1 Esports business -koulutus

- Auditointiryhmän arvio

Koulutuksen suunnittelussa yhdistyvät aluekehitys ja kansainväliset työelämävalmiudet

KAMKin toteuttama, tradenomitutkintoon johtava Esports Business -koulutus on tällä hetkellä ainoa Suomessa. Koulutus koostuu liiketoiminnan perusopinnoista ja e-urheiluun liittyvistä opinnoista. Esports Business on kansainvälinen koulutus eli se toteutetaan englannin kielellä ja yhtenä sen tavoitteena on antaa opiskelijoille kansainvälisiä valmiuksia.

Koulutuksen suunnittelu on toteutettu pääsääntöisesti ESR-aluekehittämishankkeen yhteydessä. ESR-aluekehittämishankkeen loppuraportista selviää, että hanketta suunniteltaessa pyrittiin yhdistämään alueellinen kehitys sekä tulevien opiskelijoiden kansainväliset työelämävalmiudet. Loppuraportin mukaan tätä varten on luotu yhteistyöverkostoja sekä alueellisten että kansainvälisten toimijoiden kanssa. Itsearviointiraportissa nimetään kansainvälisiä yhteistyöyliopistoja sekä paikallisia sidosryhmätoimijoita. Itsearviointiraportissa ja auditointihaastatteluissa vahvistettiin, että suunnittelussa hyödynnettiin Suomen Elektronisen Urheilun Liiton (SEUL) palautetta. Lisäksi auditointihaastattelussa nousi esiin, että vaikka muita sidosryhmiä ei juurikaan ollut osallistunut koulutuksen sisällön kehittämiseen, osa heistä oli mukana ideoimassa kokonaisuutta. Auditointihaastattelun mukaan koulutusta suunniteltaessa otettiin huomioon e-urheilun tuore ja jatkuvasti muuttuva asema liiketoimintana ja siihen liittyvät haasteet. Tämä näkyy koulutuksen toteutuksessa selkeänä vahvuutena opiskelijalähtöisyyden, työelämäkeskeisyyden ja vahvojen sidosryhmäsuhteiden kautta. Auditointiryhmä nostaa haasteeksi koulutuksen alueellisen kehittämisen ja kansainvälisen orientaation yhteensovittamisen.

Henkilökunta ja opiskelijat ovat motivoituneita ja sitoutuneita kehittämiseen

Koulutuksen toteutuksessa on selkeitä vahvuuksia sekä kehittämiskohteita. Vahvuuksia ovat luova ja avoin toimintakulttuuri, joka edistää opiskelijoiden ja henkilökunnan sitoutumista ja hyvinvointia. Vahvuuksia ovat lisäksi koulutuksen selkeä työelämäkeskeisyys sekä vahvat suhteet sidosryhmiin. Haasteeksi auditointiaineistojen perusteella nousee eri opintojaksojen sisältöjen sitominen kokonaisvaltaisesti koulutuksen substanssiin sekä opetuksen laadun epätasaisuus. Opiskelijatyöpajassa opiskelijat kertoivat, että osa opintojaksoista liittyy huonosti heidän koulutukseensa tai on sidottu siihen vain pintapuolisesti. Lisäksi esiin nousi opetushenkilöstön nykyistä monipuolisemman asiantuntijuuden ja osaamisen tarve alati muuttuvan ja kasvavan e-urheilutoiminnan eri osa-alueilla. Opiskelijat myös kokivat opetuksen tason ja osaamisvaatimusten vaihtelevan koulutuksen eri osissa. Heidän mukaansa eri opintojaksojen opetuksen taso vaihtelee, ja osassa opintojaksoista läpäisyvaatimukset olivat jopa liian helppoja.

Osa kansainvälisistä opiskelijoita korosti, että valinnaisten opintojaksojen vaihtoehdot ovat rajatut englanninkielisen tarjonnan riittämättömyyden takia. Auditointiryhmä suosittelee, että jatkossa valinnaisten opintojaksojen tarjonnassa hyödynnetään esimerkiksi CampusOnlinen tarjontaa sekä yhteistyötä muiden koulutusorganisaatioiden kanssa. KAMKin johtoryhmän haastattelussa sekä itsearviointiraportissa nousi esiin, että opetukseen liittyvät haasteet tunnistetaan ja niihin pyritään aktiivisesti vastaamaan muun muassa tulevilla henkilöstörekrytoinneilla.

Verkkotyöpajassa opiskelijat kertoivat myönteisiä kokemuksia opetuksesta, joista erityisesti arvostettiin kahden kokoaikaisen opettajan toimintaa. Heidän osaamistaan, toimintaansa ja tapaansa sitouttaa opiskelijoita kehuttiin laajalti. Opiskelijatyöpajassa annetiin myönteistä palautetta myös vierailevien asiantuntijoiden luennoista. Auditointiryhmä suosittelee vierailijoiden määrän lisäämistä esimerkiksi etäluentoina ja yhteistyössä muiden koulutusorganisaatioiden kanssa, mikä olisi joustava tapa rikastuttaa ja laajentaa koulutuksen sisältöjä.

Opiskelijat toivat työpajassa esiin myönteisenä asiana myös koulutuksen vahvan opiskelijalähtöisyyden. Opiskelijoiden erilaiset tilanteet otetaan huomioon ja opintojen suorittaminen on mahdollista monin eri tavoin. Opettajien haastattelussa tuli esiin, että he pyrkivät aktiivisesti oppimaan opiskelijoilta, sillä monella opiskelijalla on työelämäkokemusta ja arvokasta tietoa e-urheilun ajantasaisesta liiketoimintaympäristöstä. Myös sidosryhmät tunnistivat opiskelijoiden vahvan osaamisen ja toivoivat, että opiskelijat olisivat nykyistä aktiivisemmin tuomassa kehittämisideoita työelämään. KAMKin vahvuus, eli itsearviointiraportissakin mainittu KAMKin joustava ja ketterä tapa toimia ja vastata koulutustarpeisiin, näkyy vahvasti myös Esports Business -koulutuksessa.

Opiskelijalähtöisyyden lisäksi tutkinnossa toteutuu avoin ja innovatiivisuuteen kannustava toimintakulttuuri niin henkilökunnan kuin opiskelijoiden keskuudessa. Osana KAMKin strategisia

tavoitteita on hyvinvoiva työyhteisö. Haastattelujen perusteella tämä korostuu Esports Business -koulutuksessa, jossa toimintatapa on opiskelijalähtöinen ja opiskelijat huomioonottava. KAMKissa opettajien hyvinvoinnin osalta panostetaan siihen, että opettaja ei jää yksin, vaan opettajien työkokonaisuudet rakennetaan niin, että tiimiopettajuus on mahdollista.

Työpajassa opiskelijat toivat esiin, että opettajia on helppo lähestyä ja ilmapiiri on luottavainen ja rento. Erilaisia toimintamalleja kokeillaan rohkeasti ja opiskelijoita kannustetaan yrittäjyyteen muun muassa starttipaketin avulla. Opiskelijoiden aktiivinen toiminta näkyy myös KAMK Esports Klubin kautta. Luovan toimintakulttuurin ja vahvan sitouttamisen kautta opiskelijat, henkilökunta ja sidosryhmät muodostavat vahvan yhteisön, jolla on yhteinen tavoite.

Työelämäkeskeisyys on vahvuus myös koulutuksen toteutuksessa, jossa keskeisenä toimijana ovat sidosryhmät. Opiskelijat toivat esiin sidosryhmien tuoman hyödyn ja lisäarvon muun muassa projektiopintoissa, minkä he nostivat esiin hyvänä oppimiskokemuksena.

Opiskelijoiden sitoutuminen Esports Business -koulutukseen on erinomaista ja toimintakulttuuri osaamista ja oppimista tukevaa. Auditointiryhmä suosittelee koulutuksen vahvuuksien vaalimista sekä niiden aktiivista mallintamista ja jakamista korkeakoulun eri puolille.

Koulutuksen arviointi on jatkuvaa toimintaa ja rohkeaan kehittämiseen pyrkivää

Itsearviointiraportin, haastatteluiden ja verkkotyöpajan mukaan opiskelijapalautteet ovat keskeisessä roolissa Esports Business -koulutusta arvioitaessa ja kehitettäessä. Opintojaksojen sisältöä muokataan aktiivisesti ja tarvittaessa nopeallakin aikataululla saadun palautteen perusteella. Koulutuksen jatkuva kehittäminen näkyy erityisesti vuonna 2020 tehdyssä opetussuunnitelmauudistuksessa, jossa on hyödynnetty sekä SEUL:in että opiskelijoiden palautteita ja lisäksi benchmarkattu ulkomaisia samankaltaisia koulutuksia tarjoavia instituutioita. Opetussuunnitelmauudistuksessa on huomioitu myös työelämän tarpeet.

Haastatteluissa henkilökunnan ja sidosryhmien jäsenet nostivat keskeiseksi kehityskohteeksi koulutuksen sitomisen vahvemmin osaksi kansainvälisiä markkinoita. Sidosryhmäverkostossa on nykyisin mukana paikallisia ja kotimaisia toimijoita, joten systemaattinen yhteyksien laajentaminen kansainvälisiin partnereihin ja nykyistä vahvempi kansainvälistyminen ovat luontevia seuraavia askeleita. Auditointiryhmä suosittelee koulutukselle liike-elämän toimijoista ja muista asiantuntijoista koostuvaa kansainvälistä ohjausryhmää, jonka yhtenä tehtävänä olisi Esport Business -koulutuksen kansainvälistymisen vahvistaminen ja tukeminen. Tällä voidaan paremmin vastata haasteisiin, joita alueellisen kehittämisen ja kansainvälisyyden yhdistäminen tuottaa sekä tukea alueellista kehittymistä kansainvälisillä yhteyksillä.