Peliohjelmoija, ohjelmistokehittäjä, tieto- ja viestintätekniikan perustutkinto

Ohjelmistokehittäjän ammatti sopii Sinulle, joka olet kiinnostunut ohjelmoinnista ja haluat työskennellä monipuolisissa tehtävissä nopeasti kehittyvällä alalla. Taitotalon peliohjelmoijan (ent. Datanomi) koulutus painottuu pelien ohjelmointiin; opit mm. Unity-pelimoottorilla C#-ohjelmointia ja pelien kehitystä ja testausta.

Kenelle koulutus sopii?

Koulutus on tarkoitettu sinulle, joka työskentelet tai olet hakeutumassa pelialalle sekä olet suorittanut peruskoulun tai ylioppilastutkinnon. Opiskelijaksi valinnassa ovat ensisijalla hakijat, joilla ei ole suoritettuna ammatillista tai korkeakoulututkintoa, työttömät työnhakijat ja ylioppilaat.

Koulutukseen valittavalla on oltava riittävän hyvä suomen kielen suullinen ja kirjallinen taito (taso B 2.1 tai vastaava taso) sekä englannin kielen osaamista. Koulutukseen valittavalla tulee olla riittävän kielitaidon lisäksi myös hyvät oppimisvalmiudet ja oma tietokone. Käytämme Unity-pelimoottoria, jonka laitevaatimukset näet tästä. Opetus Taitotalossa tapahtuu Windows-ympäristössä. Hakijalta odotamme harrastuneisuutta ohjelmoinnista ja yleensäkin tietokoneista sekä myös hyvää ongelmanratkaisukykyä ja erinomaisia ryhmätyötaitoja. Koulutus toteutetaan suomen kielellä.

HAKEUTUMISPROSESSI

Koulutuksen hakuun liittyy ennakkotehtävä, lyhyt esittelyvideo itsestä ja ennakkokysely. Ohjeistus näiden tekemiseen lähetetään sähköpostitse hakemuksen käsittelyn jälkeen. Edellytämme opiskelijavalintoja tehdessämme, että edellä mainitut on tehty. Valitsemme pääsykokeeseen osallistujat niiden hakijoiden joukosta, jotka palauttavat ennakkotehtävät määräaikaan mennessä**.**

Tarkemmat tiedot ennakkotehtävästä ja sen palautuksesta saat sähköpostiisi osoitteesta: messages-noreply@webropolsurveys.com (tarkista myös roskapostikansio).

Koulutuksen sisältö

Tieto- ja viestintätekniikan perustutkinto muodostuu ammatillisista tutkinnon osista (145 osaamispistettä) sekä yhteisistä tutkinnon osista (35 osaamispistettä). Ammatillisen perustutkinnon laajuus on 180 osaamispistettä (osp).

Kaikille pakollisia tutkinnon osia:

Tieto- ja viestintätekniikan perustehtävät, 25 osp
Ohjelmointi, 45 osp
Ohjelmistokehittäjänä toimiminen, 45 osp

Valinnaisia tutkinnon osia 30 osp:

Pelituotteen tekeminen (media-alan ja kuvallisen ilmaisun perustutkinnosta), 15 osp
Yritystoiminnan suunnittelu, 15 osp

Kaikille pakolliset yhteiset tutkinnon osat ovat:

Viestintä- ja vuorovaikutusosaaminen, 11osp
Matemaattis- ja luonnontieteellinen osaaminen, 6osp
Yhteiskunta- ja työelämäosaaminen, 9osp
Valinnaiset osaamistavoitteet, 9osp

Tutustu tutkinnon perusteisiin ePerusteista:

Tutkinnon perusteet

Opintojen aikana opiskelijalla on mahdollisuus suorittaa alakohtainen sertifikaatti.
Sertifikaatit ovat kansainvälisesti arvostettuja todistuksia asiantuntemuksesta ja erinomainen lisä ansioluetteloon.

Etä- ja lähiopiskelumahdollisuudet

Koulutus toteutetaan pääosin lähiopetuksena henkilökohtaisen suunnitelman mukaisesti. Opintoihin sisältyy lähiopetusta klo 9-15 (noin 3-5 pv/vko), ohjattua itseopiskelua, verkko-oppimista sekä työelämässä oppimista. Opiskelijan tulee varata runsaasti aikaa itseopiskeluun.

Tavoitteena on käytännönläheinen ja aktiivinen tapa opiskella. Arvioitu työmäärä on noin 40 h/viikko. Taitotalossa opiskelet joustavasti, projektilähtöisesti sekä verkostoitumalla Taitotalon peligraafikko-opiskelijoiden kanssa yhteisten peliprojektien muodossa.

Muuta tärkeää tietoa

Tutkinnon suorittanut saa jatko-opintokelpoisuuden ammattikorkeakouluihin ja yliopistoihin sekä voi suorittaa ICT-alan ammatti- ja erikoisammattitutkintoja.

Opintojen aikana Taitotalossa voi opiskelija suorittaa myös ammattikorkeakouluopintoja, joko Metropolian väyläopintojen kautta tieto- ja viestintätekniikan insinööriopintoihin tai Oulun ammattikorkeakoulun (Oamk) Highwayn kautta informaatioteknologian alalle.
Ohjelmistokehittäjäksi valmistuttua opiskelija voi hakea näihin ammattikorkeakouluihin erillisen hakuväylän kautta. Jatko-opinnot voivat nopeuttaa ammattikorkeakoulututkintoon valmistumista, sillä suoritetut opinnot hyväksiluetaan osaksi ammattikorkeakoulututkintoa. Jatko-opintoihin ilmoittaudutaan heti, kun opinnot Taitotalossa alkavat.

Lukuvuosimaksut EU/ETA-maiden ulkopuolisille kansalaisille

Lukuvuosimaksut EU/ETA-maiden ulkopuolisille kansalaisille

Laki ammatillisesta koulutuksesta määrittää lukuvuosimaksut 1.8.2026 alkaen ammatillisissa tutkinnoissa ja tutkintokoulutuksessa aloittaville EU- ja ETA-alueen ulkopuolelta tuleville opiskelijoille.
Lukuvuosimaksun suuruus tässä tutkinnossa on 10 500 €/lukuvuosi. Suomen kielitaitovaatimus perustutkinnoissa B 2.1.

Opintojen kesto määräytyy henkilökohtaisen opiskelijan opintosuunnitelman (HOKS) perusteella, mikä on syytä ottaa huomioon arvioitaessa opintojen kokonaiskustannuksia.
Lisätietoja lukuvuosimaksuista Taitotalon sivuilta ja opetus- ja kulttuuriministeriön sivuilta

Taitotalossa sinua kannustetaan ja ohjataan myös kohti korkeakouluopintoja

Ammatillisen tutkinnon suorittaminen antaa yleisen hakukelpoisuuden korkeakouluihin. Samalla saat hyvän ammatillisen osaamisen pohjan, jonka kehittämistä voit jatkaa korkeakouluissa.

Sinua tuetaan valmistautumisessa korkeakoulujen yhteishaun todistusvalintaan ja valintakokeisiin. Tapaat opinto-ohjaajan säännöllisesti ohjauksen merkeissä ja saat lisää korkeakouluvalmiuksia erillisten YTO-valinnaisten kurssien avulla.

Jos olet motivoitunut aloittamaan korkeakouluopintoja jo ammatillisten opintojesi aikana, Taitotalolla on useita yhteistyösopimuksia ammattikorkeakoulujen ja yliopistojen kanssa ympäri Suomea. Tämä mahdollistaa korkeakouluopintojen aloittamisen jo ammatillisten tutkintojen aikana ns. väyläopintojen avulla.

Taitotalolla on useita yhteistyösopimuksia ammattikorkeakoulujen ja yliopistojen kanssa ympäri Suomea. Tämä mahdollistaa korkeakouluopintojen aloittamisen jo ammatillisten tutkintojen aikana ns. väyläopintojen avulla.

Kerro kiinnostuksestasi korkeakouluopintoihin jo heti hakeutumisvaiheessa. Opintojesi alussa sinulle laaditaan henkilökohtainen osaamisen kehittämissuunnitelma (HOKS) myös mahdollisista korkeakouluopintoista.

Katso lisää inspiraatiota Taitotalosta korkeakouluun -sivustolta.

Koulutus on mahdollista suorittaa joko omaehtoisena tai oppisopimuskoulutuksena.

Omaehtoinen koulutus voi olla joko päätoimista tai sivutoimista ja se soveltuu niin työssäkäyvälle kuin työttömällekin. Omaehtoinen koulutus sisältää lähiopetusta, verkko-opintoja sekä koulutus- tai oppisopimuksella toteutettavia työelämäjaksoja. Päätoiminen opiskelija voi hakea Kelan opintotukea. Työttömien työnhakijoiden kannattaa olla yhteydessä kunnan työllisyyspalveluihin ja sopia mahdollisuudesta opiskella työttömyystuella. Sivutoimisen opiskelu mahdollistaa työssäkäynnin opintojen ohella. Lue lisää **omaehtoisesta koulutuksesta.**

Oppisopimus on työelämälähtöinen koulutusmuoto, jossa suurin osa tarvittavasta ammatillisesta osaamisesta hankitaan tekemällä työtä omalla työpaikalla. Oppisopimuskoulutus sisältää työelämässä oppimista omalla työpaikalla, lähiopetusta sekä verkko-opintoja. Oppisopimuskoulutuksen edellytyksenä on, että opiskelijaksi hakeutuvalla on jo valmiiksi sovittuna alalle soveltuva työpaikka, jossa oppisopimuskoulutuksen voi toteuttaa. Lue lisää **oppisopimuskoulutuksesta.**

Opiskelijat kustantavat oppikirjat ja muun opiskelumateriaalin itse.

Ota yhteyttä

Tuulikki Ikäläinen
koulutussuunnittelija, ICT ja media
020 746 1239
Tuulikki.ikalainen@taitotalo.fi

Asiantuntijat

Lauri Ahmas
kouluttaja, ICT ja media
020 746 1380
lauri.ahmas@taitotalo.fi

Kalle Sillanpää
kouluttaja, ICT ja media
050 471 7275
kalle.sillanpaa@taitotalo.fi

Seuraavat koulutukset

Tieto- ja viestintätekniikan perustutkinto, Peliohjelmointi

Paikka: Taitotalo, Valimo, Valimotie 8, 00380 HELSINKI
Hakeudu viimeistään: Jatkuva haku
Kesto: n. 23 kuukautta
Opiskelijamaksu: Koulutus on maksuton

Lisätietoa

Tieto- ja viestintätekniikan perustutkinto, Peliohjelmointi
3.9.2026 - 18.8.2028
Taitotalo, Valimo, Valimotie 8, 00380 HELSINKI