

6.6.2018

## VIRTUAL REALITY GAMES HACK 5 op

### Esitehtävä

Selvitä mitä on avoin data ja mitä avointa dataa on olemassa oheisten linkkien avulla tai internetissä esimerkiksi hakusanoilla "open data" tai "avoin data". Tee lista mielenkiintoisesta datasta, joka mielestäsi sopisi hyvin VR peliin. Informaatio voi olla myös kuvien, miellekarttojen (mind-maps) tai taulukoiden muodossa. Esitehtävään kannattaa panostaa, koska sen sisältämä tieto avoimesta datasta on sinulle erittäin hyödyllistä VR Hackin aikana. Esitehtävän pituus on noin yksi sivu. Palauta se Moodleen viimeistään 4.9.2018.

<http://opendatahandbook.org/guide/en/what-is-open-data/>

<https://www.avoindata.fi/en>

[https://www.avoindata.fi/data/en\\_GB/dataset](https://www.avoindata.fi/data/en_GB/dataset)

### Oppimispäiväkirja

Oppimispäiväkirjan päätarkoituksena on omaan oppimiseen liittyvien kokemusten tarkempi arviointi ja jatkopohdinta. Oppimispäiväkirja on vapaamuotoinen, joten opiskelija voi itse vaikuttaa sen sisältöön. Se voi sisältää tekstin lisäksi havainnollistavia kuvia, miellekarttoja (mind-maps) tai muuta kuvallista materiaalia. Voit myös esitellä suunnittelemaasi peliä, jos samalla analysoit mitä opit sitä suunnitellessasi. Oppimispäiväkirja on henkilökohtainen tehtävä. Sen pituus on 3-4 sivua. Palauta oppimispäiväkirja Moodleen viimeistään 5.10.2018.

Alla oleva ohje oppimispäiväkirjasta on malli opiskelijoille, joille oppimispäiväkirjan kirjoittaminen ei ole ennestään tuttua, ja jotka tarvitsevat esimerkin sisällöstä.

Kirjoita oppimispäiväkirjaasi aivan aluksi esimerkiksi seuraavia asioita:

Mitä haluan oppia?

Miten haluan oppia?

Miksi haluan oppia?

Analysoi ja pohdi tämän jälkeen:

Kuinka sovelsit Teemu Saarelaisen luentoa mitä tekijöitä tulee ottaa huomioon VR pelejä suunniteltaessa?

Miten hyödynsit avointa dataa?

Miten helppoa/vaikeaa oli yhdistää avoin data ja VR pelit?

Mitä opin?

Mikä kiinnosti eniten ja miksi?

Mitkä tehtävät ja työtavat olivat vaikeita?

Miten kehittäisin työskentelyäni?

Mitä haluan seuraavaksi oppia?

Mitä jäi epäselväksi?

Minkälaisia ajatuksia VR Hack herätti?

### Lähteet

Oppimispäiväkirjan kirjoittamisesta. Jyväskylän yliopisto. Tietotekniikan laitos. Saatavissa:

<https://koppa.jyu.fi/avoimet/mit/virtuaaliset-oppimisympaeristoet/yleistae-kurssista/oppimispaeivaekirjan-kirjoittamisesta> [viitattu 6.6.2018].