

A blue-tinted photograph of a meeting room. In the center, a projector screen displays a circular logo featuring a stylized animal face (possibly a cat or dog) with the word "NEMURA" written below it. Several people are seated at tables around the room, some facing the screen. The room has a modern, minimalist aesthetic with a wooden ceiling and a large window on the left. The overall atmosphere is professional and collaborative.

# TAPAHTUMAT

# HAMINA AR HACKATHON

27.-29.10.2017

Hackathonin tavoitteena oli kehittää ideoita Haminan Lippuman digitaaliseen sisältöön. Haminan Lippumailma on Haminassa sijaitseva kulttuuri- ja matkailukohde. Digitaalisten ideoiden tavoitteena oli luoda houkuttelevuutta ja mielenkiintoista sisältöä. Tapahtumassa mukana olivat Haminan kaupunki, Ultrahack, Google sekä Dark Amber Softworks.

Tapahtuma kesti 48 tuntia sekä mahdollisuuden tutustua lippumailmaan. Tapahtumaan osallistui 27 opiskelijaa, joista rakentui 6 tiimiä ideakilpailuun. Opiskelijoiden hienoista ideoista voittajaksi valikoitui Pirates ARRR merirosvoteemaisella ideallaan.



# 24H SPORTS & CRUISE CHALLENGE

27.3. - 28.3.2018

Sports & Cruise Challenge haastoi opiskelijat miettimää digitaalisia keinoja katsojien osallistamiseen tapahtumissa ja miten tapahtumista voitaisiin tehdä houkuttelevampia. Haasteena oli kasata tiimi ja luoda idea 24 tunnin aikana. Tapahtumassa mukana olivat Cursorin ja Ekamin yhteishanke Kaivio sekä useat Kymenlaakson urheiluseurat, kuten KTP Basket, KTP Kotka, Kouvot ja Kotkan Titaanit.

Tapahtumaan osallistui 25 opiskelijaa, joista muotoutui 6 tiimiä. Opiskelijoille annettiin ennakkotehtäväksi tutustua ottelutapahtumiin, jotta he saavat käsityksen millaisista tapahtumista on kyse sekä miten tapahtumiin voisi luoda lisäarvoa digitaalisesti.

Opiskelijoiden ideat sisälsivät ratkaisuja yhteisöllisyyden lisäämiseen kannustajien tai matkustajien kesken, äänestyksiä sekä yhteyttä pelaajiin. Ideoiden avulla myös palvelujen kehittäminen helpottuisi aktiivisen palautteen keräämisen avulla.



# NITRO MOBILE AR GAME JAM

20.4.-22.4.2018

Yhdessä Nitro Games'n kanssa järjestetty Mobile AR Game Jam toi yhteen 15 opiskelijaa tutustumaan AR:n mahdollisuuksiin ja työkaluihin. Opiskelijat sekä Nitron, Cursorin ja XAMK:n edustajat kokoontuivat Koskenäyräksellä kaksi päivää kestävässä tapahtumassa. Mökimaisemissa opiskelijat ja yritysten sparraajat saivat mahdollisuuden tutustua toisiinsa, pelisuunnittelun uusiin tuuliin sekä AR:n mahdollisuuksiin.

Tapahtuman aikana opiskelijat saivat ideoida uuden mobiilipelin, joka hyödyntää AR-teknologiaa. Koodaamisen lisäksi Nitro Gamesin tiimi antoi vinkkejä pelitapahtumien järjestämiseen sekä hyvien pelien kehittelyyn. Tapahtumassa opiskelijat rakensivat pelidemot ideoistaan ja kilpailivat tuhannen euron lahjakortista. Voittajaksi valikoitui tiimi nimeltä Keltanokat.



# WASTELESS HACKATHON

12.10. - 14.10.2018

Toimeksiantajat Kymenlaakson Jäte Oy, Kotkamills Oy & Goodwill Suomi haastoivat opiskelijat keksimään pelejä sekä digitaalisia ratkaisuja kierrätykseen, kestäväan kehitykseen sekä ympäristötietouden lisäämiseen. Haasteisiin pystyi vastaamaan kahdella tapaa: kehittämällä hyötysovelluksen, joka lisää tietoisuutta ja helpottaa elämistä vihreiden arvojen mukaan tai kehittämällä pelin, joka kannustaa lapsia tai kouluuyhteisöjä ympäristöasioiden opetteluun. Opiskelijatiimeillä oli 48 tuntia aikaa kehittää idea, valmistella esitys sekä pitchata ideansa tuomareille.

Tapahtumaan osallistui 37 Xamkin opiskelijaa kaikilta eri kampukselta. Monialaisissa opiskelijatiimeissä löytyi osaamista Xamkin eri koulutusohjelmista.

Voittajaksi valikoituivat Cabrones hyötysovelluksella, joka auttaa kuluttajaa lajittelemaan jätteet oikein sekä Green Raccoons pelillään, jossa pelaajan on saatava kuriin villiintyneet ja roskaavat pesukarhut. Kunniamaininnan sai tiimi nimeltään Space Onions, idealla opettaa lapsia kierrätyksestä sipulihahmon ohjaamana taistellen jätehirviöitä vastaan



# TULEVAISUUDEN DUUNI

## työelämätaidot ja työnhaku

15.2.-16.4.2019

Tulevaisuuden Duuni -kurssikonaisuus järjestettiin xx.xx-xx.xx.2019 Kurssin neljällä lähipäivällä oli eri teemat, jotka käsittelivät työnhakua ja työllistymistä eri teemoilta. Aiheina olivat henkilöbrändi ja portfolio, piilotyöpaikat, tulevaisuuden työ ja viimeisenä kurssipäivänä yritysten rekrytoijat antoivat täsmävinkkejä työnhakuun ja urasuunnitteluun.

Luentojen lisäksi opiskelijat tutkivat oman alan osaajia ja heidän brändejään, rakensivat portfolioa sekä osallistuivat keskusteluun aktiivisesti. Kurssin aikana pyrittiin ohjaamaan opiskelijoita heidän koulutusalojen näkökulmista ja siten parantamaan ymmärrystä oman alan haasteista ja mahdollisuuksista.

Kurssille osallistui opiskelijoita useilta eri koulutusaloilta kuten ohjelmointi, logistiikka, rakennustekniikka sekä sosiaali-ala. Noin kahden kymmenen opiskelijan ryhmä sai henkilökohtaista opastusta ja kommentteja oman osaamisen tunnistamiseen, portfolioon rakentamiseen, omien mahdollisten verkostojen löytämiseen sekä oman työkokemuksen ja urahaaveiden kirkastukseen.



# KUINKA KUVITUKSET SYNTYY

15.3.2019

Kuinka kuvitukset syntyvät? -asiantuntijaworkshopissa kotkalainen graafikko ja yrittäjä Nunu Halmetoja RiimiRaamilta kertoi, miten grafiikat syntyvät ja miten ne siirtyvät digitaaliseen käyttöön. Tapahtuman tarkoituksena oli avata visuaalisten elementtien merkitystä sekä mahdollisuuksia myös digitaalisissa projekteissa.

Tapahtuma oli avoin kaikille. Tapahtumassa käytiin läpi myös Museo-seikkailu -kirjan kuvitukseen liittyviä etappeja ja luontiprosessia.

Tapahtumalle oli tarve Digiverstaan projektien edetessä ja projektien lähestyessä julkaisuvalmiutta myös grafiikat ja visuaalisuus on otettava huomioon, jotta sovelluksen käyttäjäkokemus saadaan kohdilleen.



# DIGIAAMIAINEN

## verkostoitumista opiskelijoiden ja yritysten kesken

Digiaamiainen on aamiaistapaaminen, jonka tarkoituksena on mahdollistaa osallistujien keskinäinen verkostoituminen ja lisätä verkostoitumista opiskelijoiden ja yritysten välillä vuorovaikutteisten työpajojen kautta. Tapahtuma mahdollistaa opiskelijoille muun muassa opinnäytetyöaiheiden ja työharjoittelupaikkojen löytämisen, tai jopa työllistymisen. Yritykset saavat Digiaamiaisten kautta Digitaalisia ratkaisuja ja ideoita heidän tarpeidensa mukaan. Lisäksi he saavat mahdollisuuden rekrytoida alan parhaita osaajia suoraan koulunpenkiltä.

Digiaamiainen koostuu aamukahveista, rennosta workshopista sekä vapaasta keskustelusta. Tarkoituksena on tuoda yritysten edustajat ja opiskelijat yhteen pienryhmissä keskustelemaan teeman mukaisista tai ajankohtaisista aiheista. Tarkoituksena on antaa opiskelijoiden tutustua yrityksiin ja yritysten tarpeisiin, tarjoten ja kehittäen samalla omaa osaamistaan aiheesta.

Digiverstaalla on järjestetty useita Digiaamiaisia erilaisilla teemoilla  
Avoimet ovet - tutustu Digiverstaaseen  
Yritysyhteistyö  
Kyberturvallisuus  
Avoimet ovet - Digiverstaan kesäprojektien esittelyä



KE 21.2.2018 | 9:00 - 10:30 | Datariina

# DIGIAAMIAINEN

YRITYSYHTEISTYÖ WORKSHOP



YHTEISTYÖSSÄ

# \*SHIP STARTUP FESTIVAL

yhteistyötä ja kokemuksia

1.-2.8.2019

Työkokemuksen kartuttaminen ja työelämätaidot ovat olleet keskiössä Digiverstaan kesäharkassa. Patteri Entrepreneurship Society, opiskelijajärjestöjärjestys järjestää vuosittain yhteistyössä Xamkin TKI & opetuksen toimijoiden kanssa \*ship Startup Festival tapahtuman. Tapahtuma järjestettiin tänä vuonna viidettä kertaa.

Digiverstas osallistui \*ship Startup Festival 2019 tapahtumaan 1.-2.8.2019. Digiverstaan kesätiimit olivat mukana tapahtumassa vapaaehtoisina sekä startup-tiiminä Pitch Captain -pitchauskilpailussa. Kaksi tiimiä, Panimopeli sekä GameGame, olivat mukana kilpailemassa 5000€ pääpalkinnosta yhdessä 50 muun startup-idean kanssa. Molemmat tiimit olivat mukana kisassa Entertain -kategoriassa.

Loput Digiverstaan tiimeistä olivat mukana tapahtumassa vapaaehtoisina. Vapaaehtoiset ovat erittäin tärkeässä roolissa tapahtuman osalta, ja Digiverstaan opiskelijoiden osaaminen tieto- sekä äänitekniikasta oli suureksi avuksi. Pelkkiä tekniikkahommia vapaaehtoiset eivät joutuneet tekemään vaan kokemusta kerrytettiin myös infopisteen hoidosta, mentorialueella ohjeistamisesta sekä esityslavan rakentamisesta.



# PÄÄTÖSSEMINAARI

## digitaalisuus ja yrittäjyys

6.11.2019

Hankkeen päätösseminaariin koottiin puhujia pelialalta, yrittäjyydestä sekä miten teknologiaa voidaan hyödyntää myös muilla tavoin. Aiheina käsiteltiin mobiilipelaamista ja pelien markkinointia paikallisten yritysten kertomana, terveyden optimoimista tunnetun biohakkerin esittelemänä, pelillisyyttä ja hyötypelejä NordicEdun kanssa sekä yrittäjyyttä nuoren menestyneen yrittäjän kannustamana. Seminaarin ohjelma ja puhujat valikoituivat Kotkan kampuksen opetuksen sekä alan työelämävaatimuksia ajatellen.

Seminaariin kuului myös verkostoitumiskahvit ja kuluneen kesän projektien esittelyä.



# DIGIVERSTAS SEMINAARI

6.11.2019

- 8:30 - 9:15 Aamukahvit, ravintola Junnu
- 9:30 - 9:40 Seminaarin avaus, Iso auditorio A1004
- 9:40 - 10:30 **KILPAILULLINEN MOBIILIPELAAMINEN**  
Jussi Tähtinen, NitroGames
- 10:30 - 11:45 **TERVEYDEN, HYVINVOINNIN JA SUORITUSKYVYN  
OPTIMOINTI TEKNOLOGIAN AVULLA**  
Teemu Arina
- 12:30 - 13:25 **PELILLISYYS**  
Hanna Ahtosalo, Nordicedu
- 13:35 - 14:30 **PELIEN JULKAISU JA MARKINOINTI**  
Mikko Kähärä, Kukouri Entertainment
- 14:30 - 15:45 **YRITTÄJÄN KÄSIKIRJA - miten minusta tuli yrittäjä**  
Tom Efrati
- 15:45 - 15:50 Päätössanat