



Videopeli-CV

Hyödyllisyys työnhaussa

Niko Korpinen

OPINNÄYTETYÖ
Toukokuu 2019

Tietojenkäsittely
WEB-palvelut

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittely
WEB-palvelut
KORPINEN NIKO:
Videopeli-CV
Hyödyllisyys työhaussa

Opinnäytetyö 37 sivua, joista liitteitä 3 sivua
Toukokuu 2019

Tässä opinnäytetyössä selvitettiin, onko työhaun kannalta hyödyllistä luoda videopelinä toteutettu CV. Tätä kysymystä tutkittiin haastattelujen ja kyselyn avulla. Toteutettujen haastattelujen ja kyselyn kohteina olivat opinnäytetyön teko-
kohdella aktiivisesti toimessa olevat pelialan yritykset. Saatujen tuloksien pohjalta luotiin tulevien opiskelijoiden tueksi pienmuotoinen opas siitä, kuinka oma videopeli-CV tulisi toteuttaa

Työtä suunniteltiin alun perin tekijä mielenkiinnon pohjalta. Toimeksiantajaksi saatiin TAMK:in Games Academy joka halusi tuottaa oppaan tulevia pelialan opiskelijoita varten.

Tehdyt havainnot eivät olleet niin yksiselitteisiä kuin aluksi voisi olettaa. Opinnäytetyön aikana vallinneen kiirekulttuurin luulisi suorastaan hylkivän kaikkea "ylimääräistä" ja "hidasta", mutta erilaisuudella ja luovuudella selvästikin löytyi vielä oma paikkansa.

Tutkimuksen johtopäätöksiä ja löydöksiä voidaan hyödyntää tulevien opintokokonaisuuksien ja kurssien suunnittelussa ja luodun oppaan toivottaan edistävän pelialalla opiskelevien työllisyyttä.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Computing Sciences
WEB-service

KORPINEN, NIKO:
Videogame-CV
Worth in Job Hunting

Bachelor's thesis 37 pages, appendices 3 pages
May 2019

This bachelor's these have been initiated to conclude is it worth to create a CV in video game form when you are applying for a job in the video game industry. This question where examined by conducting interviews and a query. Findings based on them where used to create a small guide on how/why to make a video game CV.

This study where created from original interest in the subject matter but eventually it gained a client from TAMK Games Academy, which wanted to include the creation of the guide to help future students.

Interviews and query targeted videogame studios that where active during the making of the study.

All findings were not simple as one could imagine, but in the midst of the constant hurry culture appreciation for creativity can still be found.

The conclusions and findings from the study can be used in creation of future educational programs and the created guide hopefully has a positive effect on student employment rate.

Key words: cv, videogames, videogamecv

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	Mikä on CV	7
	2.1 Mitä CV sisältää	8
	2.2 Mikä on videopeli-CV	8
	2.2.1 Videopeli-CV:n heikkouksia	9
	2.2.2 Videopeli-CV:n vahvuuksia	10
	2.2.3 Videopeli-CV:n luonti	11
3	Onko videopeli-CV hyödyllistä tehdä?	13
	3.1 Haastattelut	13
	3.2 Kysely	14
	3.3 Kyselyn tulokset	15
	3.4 Selvityksen yhteenveto	24
4	Videopeli-CV opas	27
	4.1 Oppaan luonti	27
	4.1.1 Luonnissa opittua	28
	4.1.2 Kehittämismahdollisuuksia	28
5	POHDINTA	29
	5.1 Kehitettävää	31
	5.2 Jatkotoimia	32
	LÄHTEET	34
	LIITTEET	35
	Liite 1. Niko Korpinen, 2019. Videopeli-CV opas(1/3)	35
	Liite 2. Niko Korpinen, 2019. Videopeli-CV opas(2/3)	36
	Liite 3. Niko Korpinen, 2019. Videopeli-CV opas(3/3)	37

LYHENTEET JA TERMIT

TAMK	Tampereen ammattikorkeakoulu
CV	Curriculum vitae, ansioluettelon kaltainen dokumentti.
Résumé	Ansioluettelon kaltainen dokumentti.
Videopeli-CV	Videopelimuotoon toteutettu CV
Video-CV	Videomuotoon toteutettu CV

1 JOHDANTO

Tässä opinnäytetyössä tutustutaan vielä vähän käytettyyn keinoon tuoda esille omaa osaamistaan ja luoda työnhakuun interaktiivinen rajapinta.

Videopeli-CV ei konseptina ole kovinkaan uusi, mutta aihetta ei ole juurikaan tutkittu. Lähdeaineistoksi suoraan asiayhteyteen on tarjolla vain joitakin lehtiartikkeleita, sillä ne ovat vielä melko tuntematon käsite tavallisten kansalaisten tietoisuudessa. Viimeisen viidenvuoden aikana tämän opinnäytetyön tekijän kysyessä ihmisiltä tietävätkö he mikä on video-CV, vastaus oli lähes aina: "CV joka on video muodossa", mutta jos kysyessä tietävätkö he mikä videopeli-CV on, vastaus oli lähestulkoon aina ei.

Koska videopeli-CV:t ovat vielä todella harvinaisia, niiden alkuperäkään ei ole tiedossa. Tämän opinnäytetyön tekijä löysi ensimmäisen videopeli-CV:n vuonna 2009, mutta hänelle annettiin ymmärtää, että sen tekijä oli saanut idean toteutukseen aikaisemmasta samankaltaisesta toteutuksesta. Tämän jälkeen jokaisessa hänen käymässään työnhakukoulutuksessa esiteltiin esimerkki vidopeli-CV:stä, mutta jokaisessa näistä esimerkeistä korkeintaan näytettiin kuinka sitä pelataan, mutta ei ikinä kerrottu itse tekijästä eikä kuinka kyseinen CV toteutettiin. Valitettavasti jokainen näistä esimerkkitapauksista ei ole enää toiminnassa tämä dokumentin kirjoittamisen aikaan.

Jokaisessa työnhakukoulutuksessa, johon tämän opinnäytetyön tekijä osallistui, korostettiin kuinka tärkeää on että CV luo vaikutuksen. Etenkin luovilla aloilla CV:n tulisi näyttää luovalta ja mikä olisi sen parempi keino näyttää luovuutta ja osaamista työnantajalle kuin toteuttaa videopeli aiheesta CV.

Heti tekijän aloitettua opinnot TAMK:ssa hän tiesi tekevänsä opinnäytetyön videopeli-CV:eistä. Sen toteutustapaa kehiteltiin, kunnes se saavutti nykyisen muotonsa, joka toivottavasti palvelee tulevia opiskelijoita työhaussa. Ennakkoodotukset ovat yleensä olleet voimakkaasti puolesta tai vastaan. Opinnäytetyössä toteutetun kyselyn ja haastatteluiden pohjalta paljastui yllättäviä huomioita, joita esitellään tämän opinnäytetyön luvuissa 3.3 ja 3.4 .

2 Mikä on CV

CV (curriculum vitae), joka tunnetaan myös termillä ansioluettelo, on luettelomainen dokumentti, jonka on tarkoitus antaa kuvaus henkilön työkokemuksesta, koulutuksesta ja taidoista. Tämä dokumentti on yleisesti kooltaan 1-2 A4-liuskaa. Nykyään oletetaan, että jokaisella työtä hakevalla on olemassa oma CV digitaalisena dokumenttina, joten yleiseksi tavaksi on muodostunut liittää CV työnhakulomakkeen liitteeksi.

Ansioluettelo ja CV eivät oikeasti ole tismalleen sama dokumentti, vaan niiden välillä on pieniä eroja, mutta termi on vakiintunut arkikieleen niin paljon, että termejä käytetään synonyymeinä lähes kaikkialla myös aihetta käsittelevässä kirjallisuudessa (Kattelus, Tammeaid & Jokinen 2002, 56; Järvilehto 2013, 159).

Termit CV ja résumé myös linkitetään usein synonyymeiksi, vaikka niiden väliset erot ovat vielä suuremmat. Résumé ja ansioluettelo on tarkoitus olla synonyymejä, mutta yleisten käytäntöjen pohjalta muodostuneiden standardien vuoksi niitäkään ei tulisi pitää samoina dokumentteina. Résumé on muodostunut synonyymiksi CV:lle esimerkiksi Yhdysvalloissa, jossa se on yleisesti käytössä oleva työnhaun dokumentti.

Résumé:ja kuvataan yksinkertaisemmiksi, mutta aggressiivisemmiksi versioiksi CV:stä, niissä on vielä tärkeämpää myydä itseään kuin CV:ssä (Innes 2012, 145). Résumé:t ovat yleisesti huomattavasti lyhyempiä kuin CV:et ja niiden oletetaan olevan korkeintaan yhden sivun mittaisia työkokemuksesta riippumatta. Esimerkkinä kuinka pitkän työuran saa tiivistettyä yhteen sivuun, on Business Insider:sin artikkeli, jossa käsitellään Elon Musk:ille tehtyä résumé:a (Business Insider, 17.4.2016).

2.1 Mitä CV sisältää

CV:lle on muodostunut selkeä rakenne, jota noudatetaan lähes poikkeuksetta Suomessa. Ensimmäisenä dokumentissa on tekijän henkilö- ja yhteystiedot. Siviilisäätö yleisesti jätetään pois dokumentista kuten useissa tapauksissa myös ikä tai syntymäaika. Valokuvan lisääminen dokumenttiin on myös mahdollista.

Koulutus on yleisesti seuraava osio, mutta jos dokumentin laatijan koulutus on vähäistä työkokemukseen nähden, niin osioiden paikkaa saatetaan vaihtaa. Molemmat osiot ovat kuitenkin rakenteeltaan samanlaisia. Molempiin tiedot merkitään uusimmasta vanhimpaan ja merkittävät yksityiskohdat suhteutetaan tarpeen ja tilan mukaan.

Näiden osioiden jälkeen alkaa CV:n vapaa muotoisin osa, jota yleisesti nimitetään "muut taidot"-osuudeksi. Yleisten normien mukaisesti tähän osioon sisältyy: kielitaidot, IT-aidot, luottamustehtävät, harrastukset ja suositteijat ja yleisesti myös tuossa järjestyksessä. Tietyissä tapauksissa varusmiespalvelus on hyvä sisällyttää tähän osioon, mutta sen ilmoittaminen on täysin vapaaehtoista ja sen hyödyllisyys lähes täysin alakohontaista.

2.2 Mikä on videopeli-CV

Videopeli-CV on CV, joka on tehty videopelimuotoon eli CV on tehty interaktiiviseksi kokonaisuudeksi, jonka edistyminen on kiinni käyttäjästä, toisin kuin esimerkiksi videoCV:t joiden edistymisnopeus on ennalta määritetty.

Mikä tahansa pelillisiä elementtejä sisältävä CV-toteutus voidaan laskea videopeli-CV:ksi, olkoon se sitten WEB, EXE tai vaikka PowerPoint muotoinen. Pääasia on, että siitä löytyy oikeasti interaktiivisia elementtejä.

Hyvä esimerkki videopeli-CV:stä on Robby Leonard'in interaktiivinen résumé (Interactive Resume of Robby Leonard). Se on toteutettu muotoon, jossa sitä voidaan pelata selaimessa ilman minkäänlaisia asennuksia. Myös mobiiliympäristöissä sen pelaaminen on erittäin helppoa. Kyseinen résumé on englanninkie-

linen, mutta sen idea välittynee visuaalisten elementtien avulla myös sellaisille, jotka eivät osaa lukea englantia. Esimerkki on valittu sen toimivuuden ja helpon käytettävyyden pohjalta ja osoittaa konseptin toiminnassa hyvin, vaikka onkin résumé-muotoinen.

2.2.1 Videopeli-CV:n heikkouksia

Videopeli-CV:n suurin heikkous on aika. Sen tekeminen ja käyttäminen vie huomattavasti enemmän aikaa kuin minkään muun CV-formaatin.

Videopelin tekeminen vaatii monenlaista osaamista ja niiden hallinta ei välttämättä lyhennä prosessin kestoa merkittävästi. Videopeli-CV:n tekemiseen vievään aikaan vaikuttavat eniten tekijän taidot ja käytettävissä olevat resurssit, mutta molempia voidaan helposti kiertää käyttämällä valmiita ratkaisuja, tästä lisää kappaleessa 2.2.3 .

Aikaan joka kuluu videopeli-CV:n käyttämiseen, on huomattavasti vaikeampi pienentää. Siihen vaikuttavat eniten sen toteutustavan asettamat mahdollisuudet ja rajoitteet. Lopullisen käyttäjän taidot, motivaatio ja käytettävissä oleva aika, ovat vielä suurempia rajoittajia. Näihin voi itse harvemmin vaikuttaa, mutta niitä voi osittain sivuuttaa suunnittelemalla toteutusta niiden varalta.

Toinen suuri heikkous on se, että kuka tahansa, joka osaa lukea voi käyttää paperista CV:tä ja kuka tahansa, joka näkee ja kuulee voi ymmärtää video-CV:tä, mutta videopeli-CV tarvitsee käyttäjältä osaamista. Osaamiskynnyksen voi yrittää minimoida suunnittelemalla toteutuksen olemaan mahdollisimman yksinkertainen, mutta se saattaa silti aiheuttaa sekaannusta kokemattomien henkilöiden puolella. Normaaleissa olosuhteissa on kuitenkin oletettavaa, mikäli käynnistämisen ja pelaamisen ohjeet on sisällytetty hyvin, tätä ongelmaa ei tule vastaan. Tähän on hyvä kuitenkin varautua, mikäli tämä harvinainen ongelmatilanne tapahtuu.

Lisäksi erittäin suuri ongelma on myös se, että videopeli-CV:tä on yleisesti tehtävä erikseen toimimaan eri ympäristöihin, joissa sitä halutaan käyttää. Kun taas esimerkiksi video-CV:n saa nykyään toistettua, vaikka älyjääkaapilla ilman suurempia hankaluuksia. Jos videopeli-CV toteutetaan siten, että sitä voidaan pelata selaimessa, vältetään monelta ongelmalta, mutta silti sen käyttö yleisesti rajautuu tietokoneille.

2.2.2 Videopeli-CV:n vahvuuksia

Formaatilla on myös paljon vahvuuksia. Luovuuden esiin tuominen on huomattavasti helpompaa videopeliformaatissa verrattuna muihin CV-formaatteihin.

Videopeli on ainut formaatti, jolla voi näyttää osaamistaan pulmanratkonnassa, hahmottamisessa, tarinankerronnassa ja monessa muussa taidoissa joiden esittäminen työn ulkopolella olisi muuten lähes mahdotonta. Videopeli-CV:hen pystytään sisällyttämään lukemattomia taitoja tavalla, jotka olisivat epäedullisia toiminnan kannalta esimerkiksi video-CV:ssä.

Hyvä esimerkki erilaisten taitojen esiintuomisessa videopeliformaatissa, on antaa pelaajalle mahdollisuus pelata peli eri kielillä (kielitaito), sisällyttää erilaisia pulmia (pulmanratkonta/hahmotus), sisällyttää merkittäviä elementtejä pelin ympäristöön (sanaton tarinankerronta), luoda toimiva pelinäkö (UI-suunnittelu) ja tehdä omat musiikit/äänitehosteet (musikaalisuus/audio taidot).

Koodaajan on mahdotonta esitellä taitojaan muutoin kuin koodaamalla jotain, ja itse koodattu videopeli-CV on erinomainen taidonnäyte. Mikäli omaa taitoja enemmän WEB-ohjelmointiin, on kannattavaa luoda CV interaktiiviseen WEB-sovelluksen muotoon, mutta siihen tulisi sisältää pelillisiä elementtejä, jotta kokonaisuuteen on helpompi sisällyttää monipuolisempia ominaisuuksia.

Videopeli-CV:eet ovat vielä niin harvinaisia, että tämän dokumentin kirjoitushetkellä niissä vallitseva "eksoottisuus" tekee niistä huomiota kerääviä. Niiden tekijöihin usein kohdistuu huomiota, minkä voi helposti muuttaa positiivisiksi mielipiteiksi, mikäli onnistuu toteuttamaan mielenkiintoisen CV:n. Monilla aloilla (etenkin luovalla sektorilla) kyky herättää huomiota on erittäin tärkeää ja mikäli hakemus sisältää jotain erikoista, on lähes varmaa, että se tullaan käsittelemään tarkemmin.

2.2.3 Videopeli-CV:n luonti

Haettaessa töihin ohjelmoijaksi ja etenkin haettaessa pelialalle, kaikkein luonnollisin ympäristö, missä videopeli-CV kannattaisi luoda on joko Unity tai Unreal Engine-ympäristöihin, sillä ne ovat ainakin tämän opinnäytetyön kirjoitushetkellä alan standardiympäristöjä ja niiden käytön oppiminen on tärkeää, mikäli haluaa edistää taitojaan peliohjelmoinnissa.

Artisteiksi hakeville olisi myös kannattavaa käyttää joko Unity:ä tai Unreal Engine:ä, mutta mikäli ohjelmointitaidot ovat rajatumpia tai silloin kuin ei haeta alalle jossa siitä olisi hyötyä, voi olla parempi käyttää ympäristöjä, jotka ovat luotu yksinkertaisemmiksi käyttää, näiden esimerkkejä ovat esimerkiksi Stencyl ja Gamedemaker Studio.

Internet on täynnä sivustoja joista saa luvalliseen käyttöön ilmaiseksi grafiikkaa sekä äänitehosteita, mutta jos hakija osaa, niin ne tulisi tehdä itse. Helppo tapa luoda vaikutus lähes keneen tahansa, on näyttää, että pystyy luomaan videopelin, johon itse kirjoittaa koodin, luo grafiikat ja musiikit sekä äänitehosteet.

Itse CV:n sisältöön vaikuttavat, mihin sen tekijä haluaa hakea, mikä on toteutusformaatti, tekijän taidot/resurssit ja mitä sillä halutaan viestiä. Videopeli-CV:n toiminnan kannalta olisi hyvä jos se täyttäisi kaikki tavallisen CV:n vaatimukset ja noudattaisi niille hyväksi koettuja ohjeistuksia.

Hyviä neuvoja CV:n koostamiseen sen formaatista riippumatta on päivittää sitä tasaisesti ja työstää sitä silloin, kun sillä ei ole kiire (Rebecca Cornfield 2007, 114-115). Älä sisällytä ikää, sukupuolta, kuvaa, suosittajia tai harrastuksia ellei tiedä niiden olevan suoraa hyödyllisiä haettavan paikan kannalta (Tom Jackson 2005, 83-84).

Kaikkein tärkeimpänä neuvona täysin CV:n formaatista riippumatta yhteystietojen löytyminen ja niiden virheettömyys on äärimmäisen tärkeää. Tämän opinäytetteen yhteydessä havaittiin paljon tapauksia joissa hakija on menettänyt työpaikan puutteellisten yhteystietojen takia.

Hyvä keino sisällyttää yhteystiedot helpossa ja nopeasti saatavassa paikassa videopeli-CV:ssä, on lisätä aloitusikkuna, jossa aloita-napin lisäksi on tekijänapin, jonka alta niihin pääsee käsiksi.

3 Onko videopeli-CV hyödyllistä tehdä?

Hyödyllisyydelle on monia erilaisia kriteereitä, joista suurin osa on täysin tilaneriippuvaisia, joten universaalia vastausta tähän kysymykseen ei voi koskaan löytää, mutta tällä hetkellä yleisempiin tilanteisiin sopiva vastaus löytyy kappaaleesta 3.4.

3.1 Haastattelut

Kysymystä lähdettiin selvittämään lähettämällä haastattelupyyntö noin 40 pelistudiolle ja 10 rekrytoijalle/työneuvojalle Tampereen alueella. Vain murto osa (alle 20%) edes vastasi viestiin ja suurin osa vastauksista oli kielteisiä vedoten puhtaasti ajan puutteeseen. On tietysti ymmärrettävää, että varsinaisen työn lisäksi tuleva lisävaiva joka ei edes tule hyödyttämään kohdehenkilöä, ei motivoi vastaamaan.

Haastatteluiden vähäinen määrä (4) hankaloitti suuresti kokonaiskuvan hahmottamista, mutta jokainen kuitenkin auttoi huomattavasti havainnollistamaan tämänhetkisen tilanteen Tampereen alueen pelistudioissa ja auttoi selvityksen seuraavan osion eli kyselyn tekemistä.

Jokainen haastateltava oli ollut mukana aivan erilaisissa rekrytointiprosesseissa. Yleisenä ongelmana niissä kaikissa on ollut rajattu aika, joka rajoittaa huomattavasti mitä hakijoiden dokumenteille tehdään. Mikäli taidonnäytteitä kuten videopeli-CV:itä löytyy hakijoilta, mutta niitä on tarpeeksi vähän, niin silloin niitä ehditään katsoa paremmin ja jos jokin herättää tarpeeksi mielenkiintoa, sitä saatetaan tutkia jopa työajan ulkopuolella.

Yllättävää oli ettei kukaan haastateltavista ole käsitellyt hakemusta, johon oli liitetty videopeli-CV, mutta puolet heistä oli lähettänyt hakemuksen johon oli liitetty videopeli-CV. Kumpikaan kyseisistä hakemuksista ei saanut myöntäviä vastauksia, mutta toinen sai erityiskiitosta innoittavasta hakemuksesta.

Pelkästään haastattelujen pohjalta olisi pääteltävissä, että videopeli-CV kannattaa tehdä, mikäli se tuntuu oikealta formaatilta taitojensa esittämiseen. Tärkeintä on löytää keino tuoda esiin omat vahvuudet ja monipuolisuus (siinä järjestyksessä) tavalla, joka on itselle paras toteuttaa ja paras niiden esiin tuomiseen.

Tärkeys kattavaan portfolioon tehtiin kuitenkin selväksi artistien puolella, mutta myös suora taitonäyte videopelin muodossa olisi tervetullut, mutta se todennäköisesti tarkastettaisiin vain, jos portfolio muuten näyttää lupaavalta.

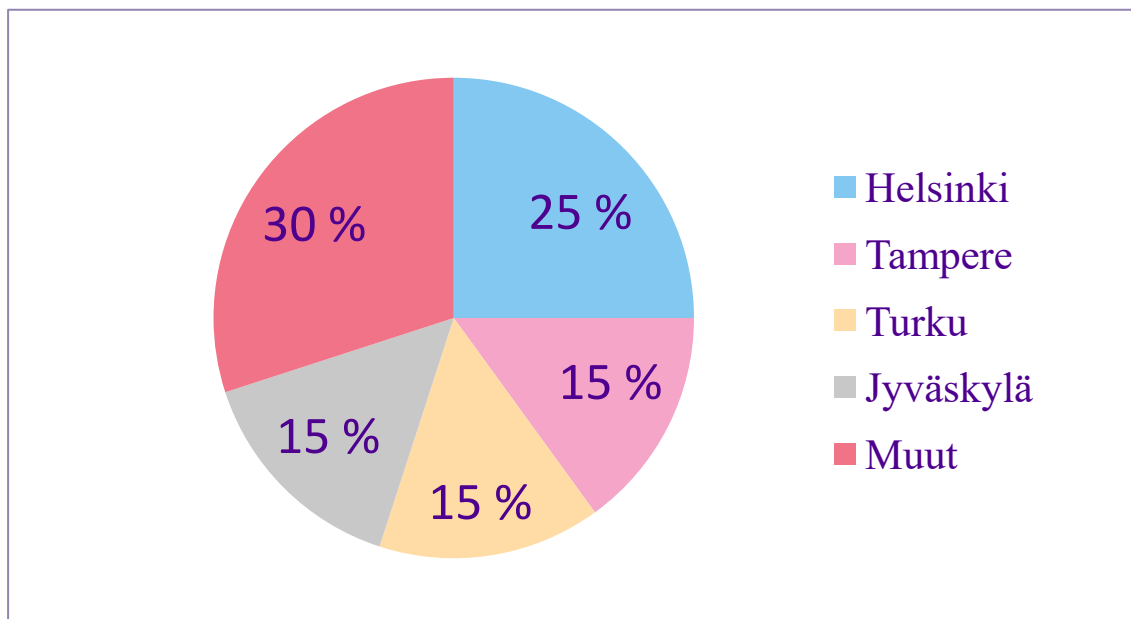
3.2 Kysely

Seuraava vaihe selvityksessä oli luoda kysely, jonka täyttäminen ei vie paljoa aikaa ja joka on helppo lähettää pelistudioihin ympäri Suomen. Kysely lähetettiin yli 180 studioille ja vastauksia saatiin 28, mutta viimeinen vastaus ei ehtinyt mukaan laskentaan. Vastauksista tehtävät johtopäätökset olivat realistisia. Kysely lähetettiin suoraan studioille esiselvitysviestin kanssa, jossa kerrottiin, että kyselyn tuloksia tullaan käyttämään tässä opinnäytetyössä, mutta studioita eikä niiden vastauksia ei tulla erittelemään.

Kysely muotoiltiin niin, että vastauksista ei suoraan voi päätellä millaista tuotantoa vastannut studio tekee, ellei tarkista kyselyn alkupuolen identifiointikysymysten vastauksia. Vastauksia käsiteltiin lähinnä keskiarvojen muodossa, mutta tapauksissa joissa se ei ollut selvä, tutkittiin tarkemmin relaatioita vastausten ja vastaajien välillä. Yhtäkään vastaajaa ei kuitenkaan eritelty ja esimerkit, jotka mainitaan tulevissa kappaleissa ovat täysin nimettömiä. Kysely tehtiin niin että sen täyttäminen vie 1-5 minuuttia ja se sisältää muutamia vaihtoehtoisia kysymyksiä, jotka esitetään edellisten vastausten pohjalta.

3.3 Kyselyn tulokset

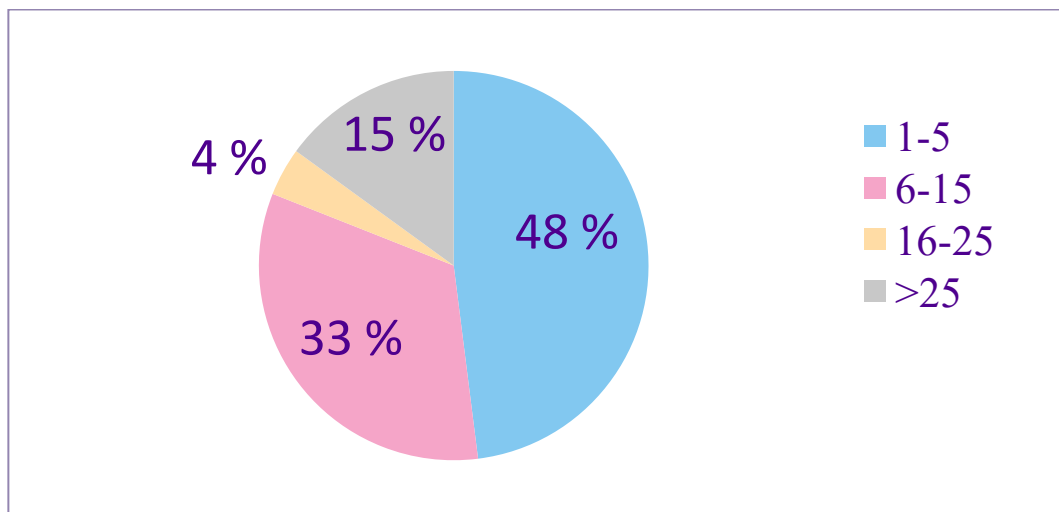
Tässä kappaleessa esitetyt kaaviot sisältävät lukujen pyöristyksiä visualisoinnin helpottamiseksi. Pyöristysten tuoma virhe arvo on noin 0,3%. Alla olevasta kaaviosta nähdään studioiden sijainti (kuvio 1).



KUVIO 1. Studion sijainti

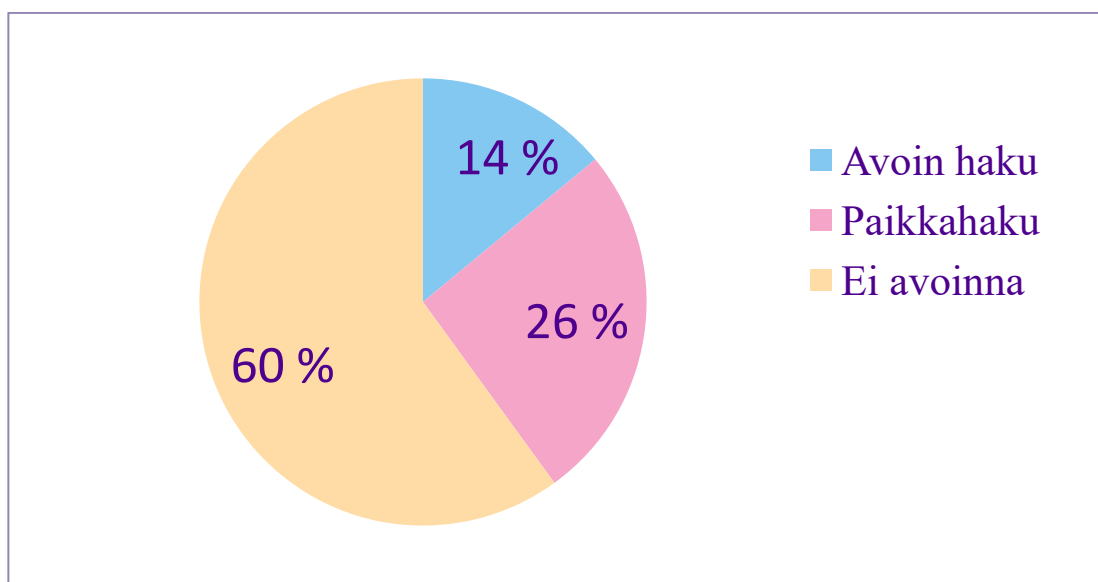
Muut-osio sisältää kuntia ja kaupunkeja, joita ei ole listattu kuviossa 1, mutta jokainen niistä sisälsi liian vähän vastaajia jotta niiden luetteleminen olisi ollut kannattavaa. Helsinki oli ylivoimaisesti ensimmäinen, mikäli myös vastaamattomien studioiden sijainti olisi otettu kaaviossa huomioon ja silloin Tampere olisi ollut toisella sijalla.

Vastanneiden studioiden työntekijämäärä nähdään kuviosta 2. Suurin osa studioista työllistää 1-5 henkilöä, mutta kyselyyn osallistuneista studioista noin 15% työllistää yli 25 henkilöä. Se, että kyselyyn vastasi erikokoisia studioita, oli todella hyvä asia selvityksen kannalta, sillä se toi paremmin esille eri kokoisten studioiden tarpeet ja toiveet.



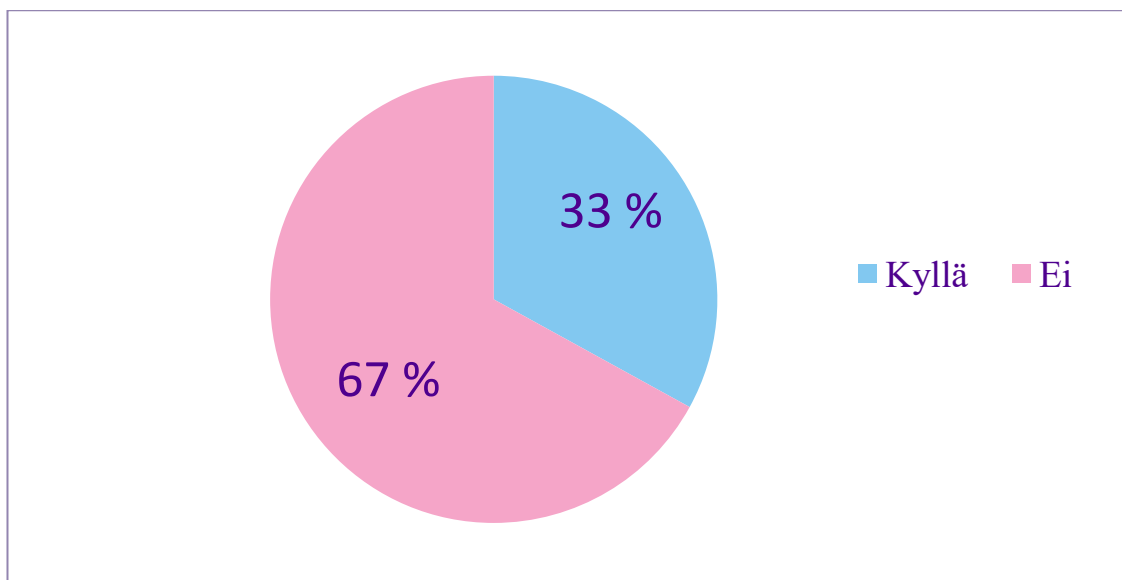
KUVIO 2. Studion työntekijä määrä

Studioiden kyselyaikainen rekrytointitila nähdään kuvio 3. Vaikka vastanneista suurinosa ei kyselyn hetkellä aktiivisesti rekrytoi, moni kuitenkin ilmoitti rekrytoivansa lisää henkilöitä kausittain tai projektien mukaan. Osa vastanneista studioista ilmoitti, että niillä on kiinteä henkilöstö. Näiden tarkkaa erottelua pidettiin tämän projektin ulkopuolella ja liian yksilöivänä kysymyksenä.

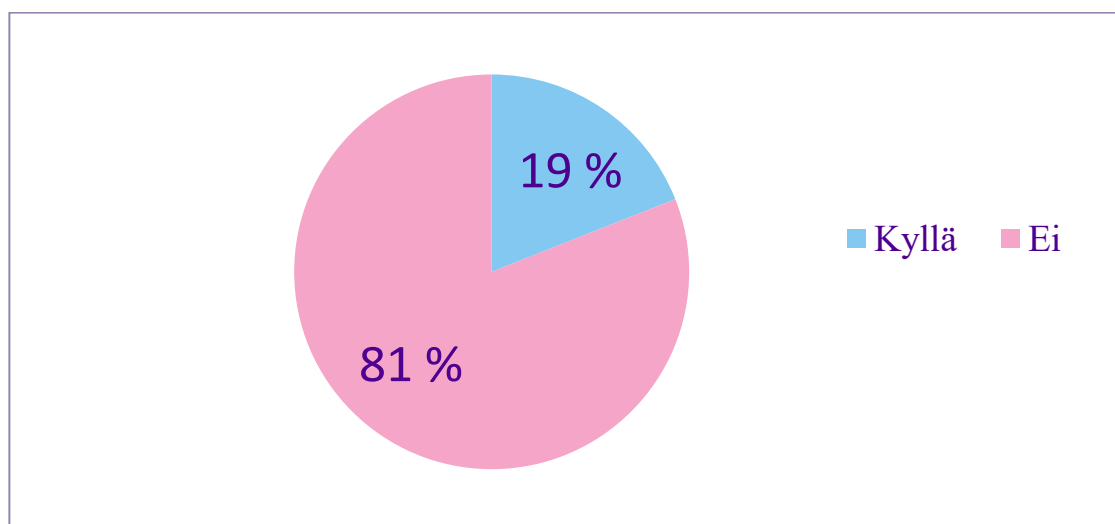


KUVIO 3. Studion rekrytointi tilanne

Vastanneista suurin osa ($\approx 67\%$) ei ole ennen nähnyt videopeli-CV:tä (kuvio 4), mutta melkein viidesosaan vastanneista studioista oli joskus haettu videopeli-CV:n avulla (kuvio 5).

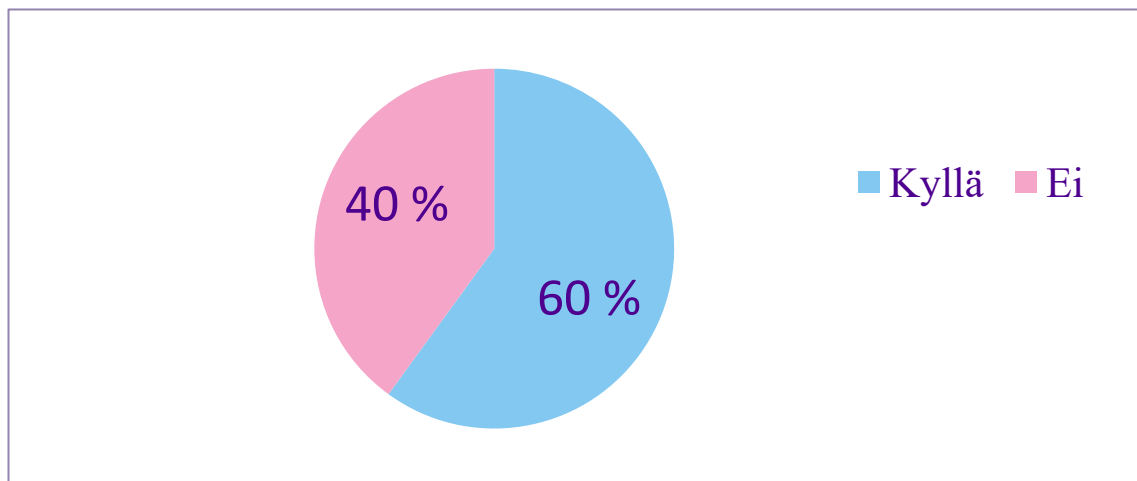


KUVIO 4 Oletko ennen nähnyt videopeliCV:tä



KUVIO 5. Onko studiolle haettu videopeliCV:n avulla

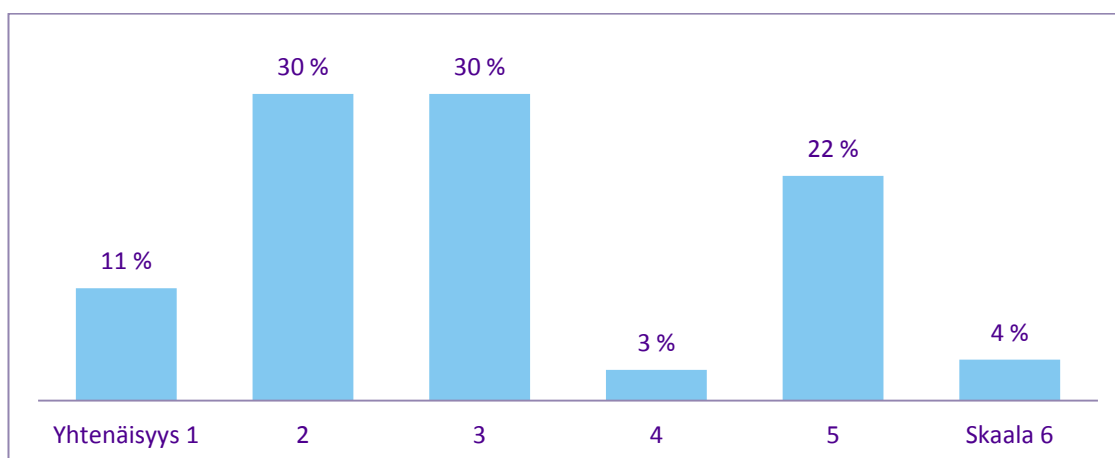
Näistä studioista suurin osa ehti pelata kyseisen videopeli-CV:n läpi rekrytointiprosessin aikana. Studioilta, johon ei oltu aikaisemmin haettu videopeli-CV avulla kysyttäessä arviota, ehtisikö sellaisen pelata läpi tulokset, ovat lähes tasan 50-50. Suoraa johtopäätöstä ei voi kyseisestä kysymyksestä luoda, mutta muiden vastausten pohjalta on pääteltävissä, että mielenkiinto ylittää monet ajan tuomat rajoitteet ja jos hakija vaikuttaa muuten mielenkiintoiselta, niin videopeli-CV tullaan todennäköisesti pelaamaan läpi (kuvio 6).



KUVIO 6. Ehdittiinkö videopeliCV pelata läpi

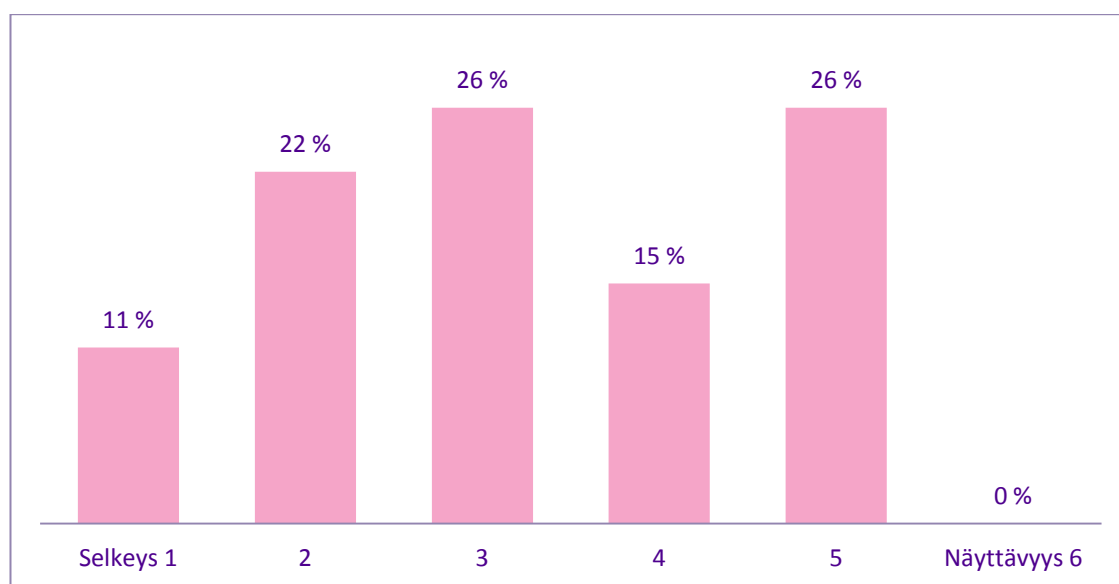
Kysely sisälsi muutaman vastakkainasettelukysymyksen, jossa vastaajan piti valita kahden väittämän välillä asteikolla 1-6. Kysymyksiin ei annettu mahdollisuutta vastata täysin keskeltä, sillä tämän opinnäytetyön tekijän kokemuksen pohjalta kyselyjen parissa osoittaa, että suuri osa vastaajista erinäisistä syistä vastaisi neutraalisti keskeltä miettimättä painoarvoa vaihtoehtojen välille.

Aluksi kysyttäessä onko artistien kohdalla grafiikassa tärkeämpää yhtenäisyys vai skaala (kuviokuva 7), vastaukset ovat painottuneet yhtenäisyyden puolelle, mutta akselilla skaalan puolella oli kuitenkin huomioitava osa vastauksista. Tutkittaessa vastaajien tietoja suurin, osa skaalan puolelle vastanneista studioista hakivat uusia työntekijöitä avoimesti vastaushetkellä, josta voidaan vetää johtopäätös, että studiot, joilla on avoinkutsu, haluavat lisätä studioidensa kyvykartoitusta ja täten etsivät työntekijöitä, joilla on laajempi skaala.



KUVIO 7. Rekrytoidessa artistia: Grafiikassa on tärkeämpää

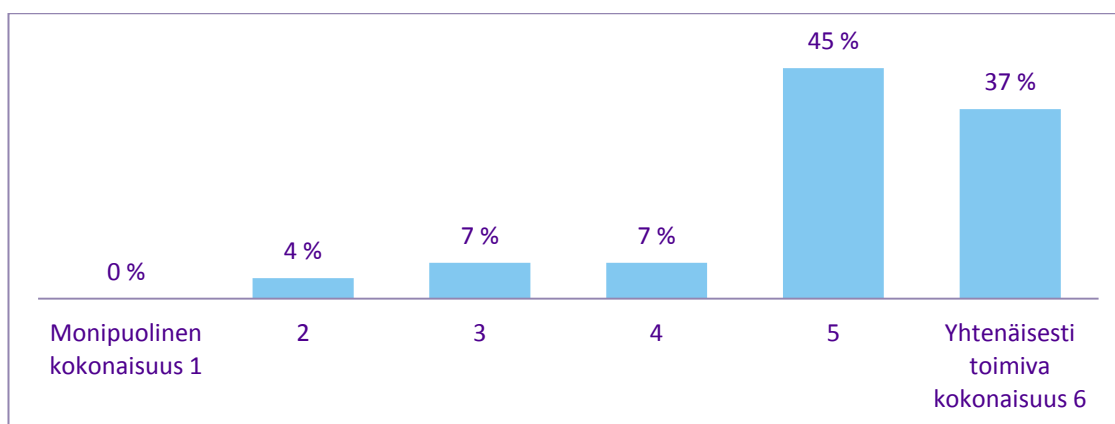
Akselilla selkeys - näyttävyyden vastaukset olivat enemmän selkeyden puolella (kuvio 8), mutta silti merkittävä osa vastauksista oli näyttävyyden kannalla. Tietoja tarkemmin tutkiessa johtopäätösten vetäminen oli huomattavasti hankalampaa kuin edellisen kysymyksen kanssa, mutta verrattaessa studioiden kokoa, isommat studiot suosivat enemmän selkeyttä ja studiot jotka hakevat avoimesti, kaipaavat myös enemmän näyttävyyttä.



KUVIO 8 Rekrytoidessa artistia: Grafiikassa on tärkeämpää

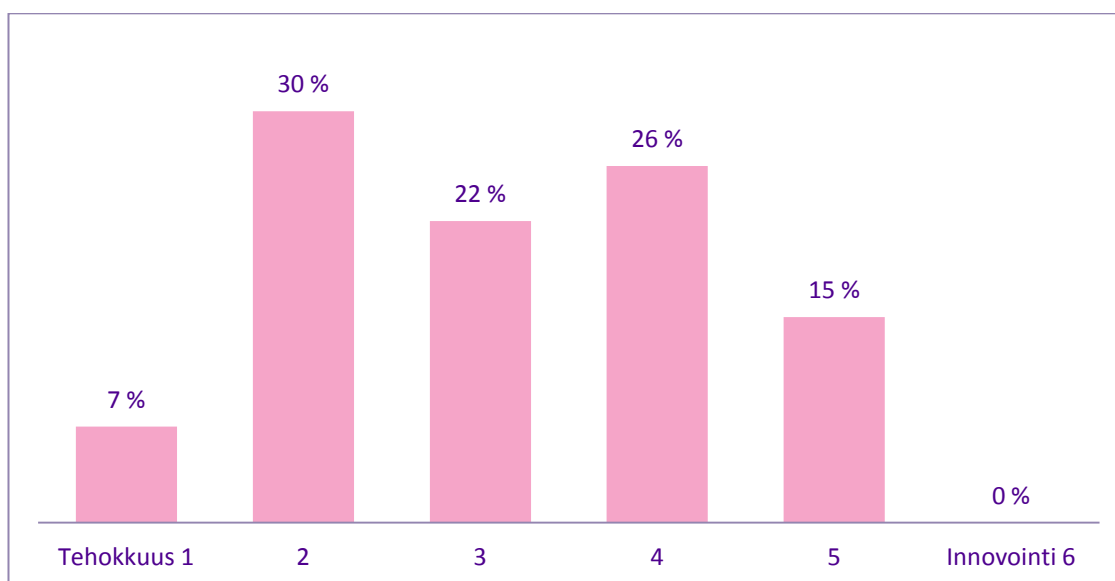
Seuraavat kaksi vastakkain asettelua olivat ohjelmoijien koodin prioriteeteista, joista ensimmäinen oli kaikkein selkein vastauksien tulkinnessa koko kyselyssä, sillä akselilla monipuolinen kokonaisuus - yhtenäisesti toimiva kokonaisuus $\approx 82\%$ vastauksista olivat akselilla 5-6 (kuvio 9).

Pelistudioiden ollessa pääsääntöisesti tiimityöskentelyä on luonnollista, että yhtenäisesti toimivia kokonaisuuksia on helpompi implementoida suurempiin tuotoksiin ja myös ulkopuolisten ymmärtää sen toimintaa. Tietoja tarkastelemalla on myös huomattavissa, että yleisesti ottaen mitä suurempi studio oli sitä lähempänä sen vastaus oli arvoa 6.



KUVIO 9. Rekrytoidessa ohjelmoijaa: Koodissa on tärkeämpää

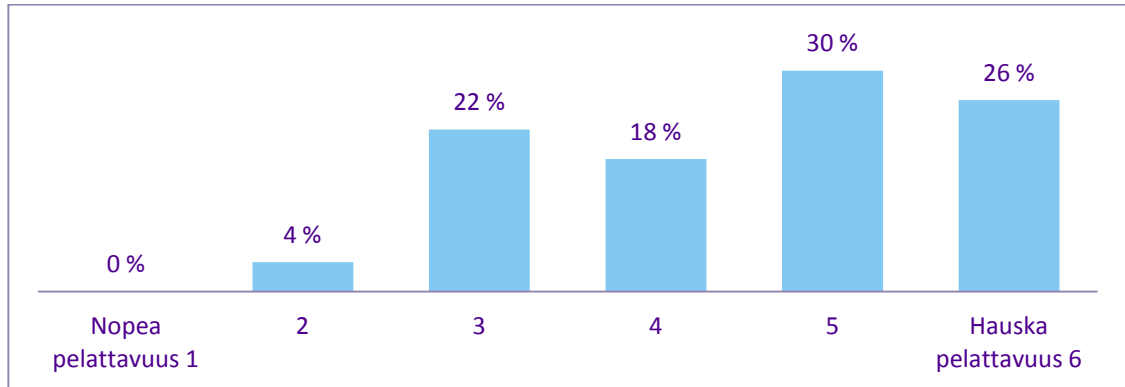
Akseli tehokkuus - innovointi vastaukset painottuivat enemmän tehokkuuden puolelle (kuvio 10), mutta jos vastaajien tietoja tutkitaan tarkemmin on huomattavissa, että avoimella haulla hakevat studiot vastasivat keskimäärin enemmän innovointia painottaen. Samaa on huomattavissa studioiden koko mukaan lasettaessa, pienemmät studiot vastasivat enemmän haluavansa uusia innovaatioita.



KUVIO 10. Rekrytoidessa ohjelmoijaa: Koodissa on tärkeämpää

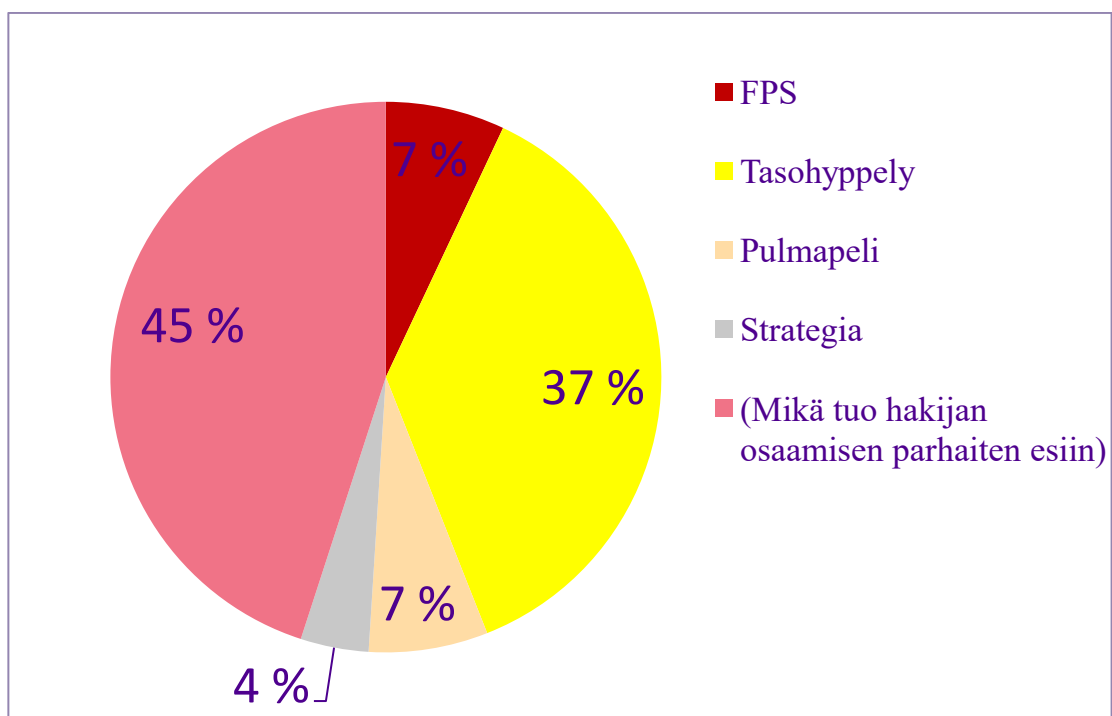
Viimeinen vastakkainasettelun tulos on selkeä, mutta hyvin ristiriitainen verrattuna moneen muuhun kyselyn vastauksiin, sillä akseli CV:n nopea pelattavuus - hauska pelattavuus vastaukset osoittavat selkeästi tärkeämmäksi hauskan pelattavuuden (kuvio 11), vaikka ajan on ilmoitettu olevan suurin ongelma koko

videopeli-CV konseptin kanssa, on silti jälleen kerran huomattavissa, että mielenkiinto ylittää ajan tuomat rajoitteet ja mikä sen parempi ylläpitämään mielenkiintoa kuin hauskaksi luotu pelattavuus. Tietoja tarkemmin tarkastellessa oli havaittavissa, että paikkahakua tekevät studiot vastasivat keskimäärin enemmän nopean puolelle kuin muut.

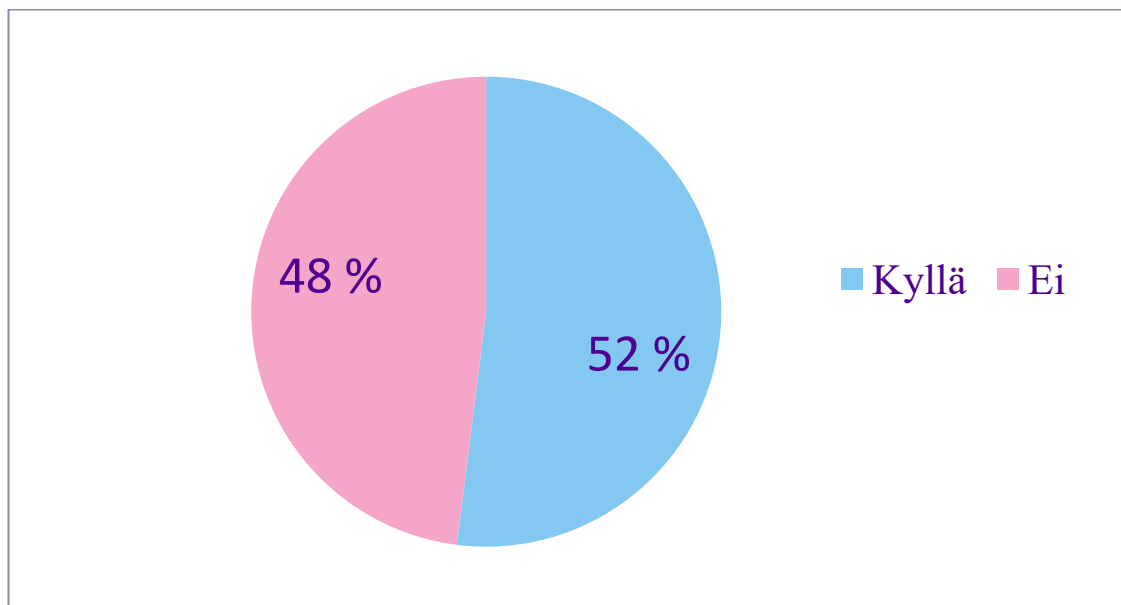


KUVIO 11. Rekrytoidessa molempia: CV:ssä on tärkeämpää

Kysyttäessä parasta genreä videopeli-CV:lle vastausvaihtoehtoihin kuului "Jokin muu". Tähän vastaaja pystyi kirjoittamaan oman vastauksensa ja noin 45% kaikista vastaajista vastasi muu (kuvio 12). Kentän tulokset voi summata kahteen vastaukseen joko "mikä vain joka tuo hakijan vahvuudet parhaiten esiin" tai "mikä on lähinnä studion aikaisempia tuotoksia". Muista vastauksista selkeästi suosituimmaksi muodostui tasohyppely.



KUVIO 12. Paras muoto videopeliCV'lle

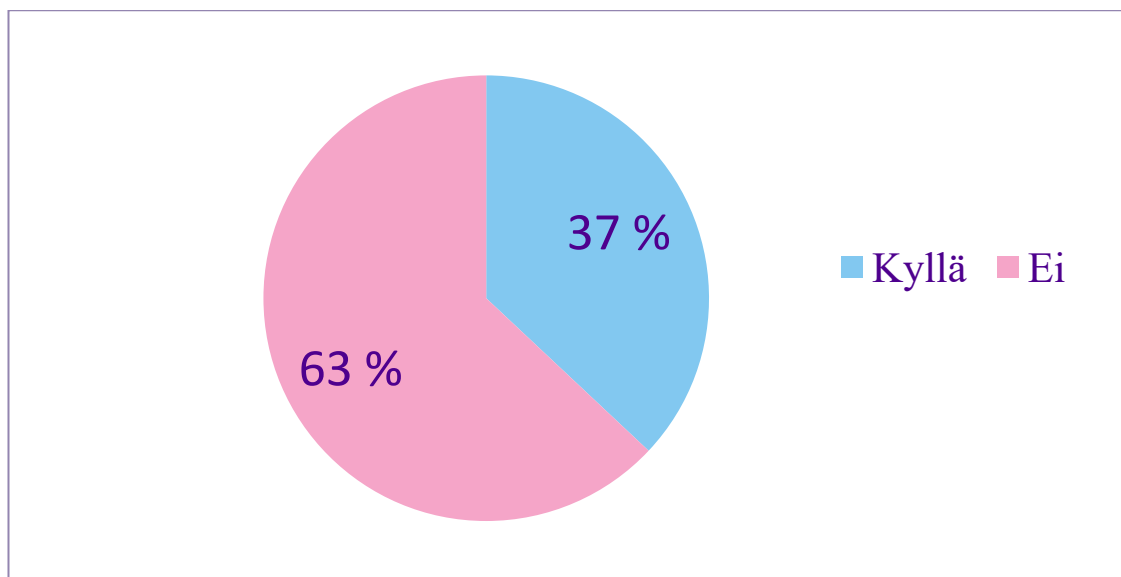


KUVIO 13. Tarvitseeko videopeli-CV:n toimia ilman paperi CV:tä

Kysyttäessä tarvitseeko videopeli-CV:n toimia ilman paperi-CV:n tukea, noin 54% vastanneista vastasi kyllä (kuvio 13). Kysymys herätti lisäkysymyksiä avoimensanan kentässä, mutta sieltä löytyvien selitysten pohjalta kävi ilmi, että on toivottavaa, että videopeli-CV sisältäisi saman informaation kuin paperiversio.

Avoimensanan kentän perusteella on myös pääteltävissä, että vaikka halutaan videopeli-CV:n toimivan ilman paperiversiota, se ei kuitenkaan tarkoita, että paperiversiota ei tarvittaisi. Molempien kokonaisuuksien tulisi toimia erikseen, mutta lähettää yhdessä.

Tästä voimme päätellä, että samat painopisteet kuin paperi-CV:ssä tulisi ottaa huomioon myös videopelimuodossa. Yhteystietojen löytymisen tärkeyttä ei voi koskaan vähätellä. Tiedon välittymisen selkeys on myös otettava huomioon, vaikka sen toteuttaminen on huomattavasti hankalampaa kuin dokumentti ympäristössä.



KUVIO 14. Tarvitseeko videopeliCV:n toimia portfoliona

Seuraavassa kysymyksessä selvitettiin, tarvitsisiko videopeli-CV:n toimia myös portfoliona ja enemmistö (63%) oli sitä mieltä että sen ei tarvitse toimia molempina (kuvio 14), mutta avoimensanan kenttä paljasti, että CV sekä portfolio voisivat olla omia videopelikokonaisuuksiaan, joiden yhdistäminen yhdeksi saattaisi olla aivan liian raskas.

Portfolioiden kuitenkin toivottiin olevan laajoja ja monipuolisia, josta kuitenkin käy selkeästi ja nopeasti ilmi hakijan vahvuudet, joten portfolion videopelimuotoon koostaminen todettiin osittain myös huonoksi ideaksi.

Kyselyn lopussa oli kenttä johon vastaaja sai vapaasti kirjoittaa mielipiteitään tai tarkempia kommentteja vastauksiin ja sieltä esiin nousi monta huomiota jotka myös tukevat kyselyn tuloksia ja tulisi täten ottaa esille.

Useat studiot mainitsivat teettävänsä hakijalla pelidemon, joka oli yleisesti tasohyppely, mikäli hakija ei lähetä valmiita tuotoksia tai koodinäytteitä hakemuksen mukana. Videopeli-CV koettiin hyväksi mahdolliseksi korvaajaksi koodinäytteille.

Toinen useasti esille noussut huomautus oli, että aikarajoitusten vuoksi videopeli-CV:tä tuskin tarkastellaan ellei varsinainen hakemus itsessään herätä tarpeeksi mielenkiintoa. Tutkiessa muiden kysymysten vastauksia on havaittavissa, mikäli hakemus on riittävän mielenkiintoinen, on lähes taattua, että portfolio ja videopeli-CV tullaan katsomaan lävitse ja se todennäköisesti vahvistaa huomattavasti hakijan mahdollisuutta saada kyseinen työpaikka.

3.4 Selvityksen yhteenveto

Lopullinen tulos kysymykseen, kannattaako videopeli-CV tehdä vai ei, olikin paljon monimutkaisempi kuin olisi odottanut. Tutkimuksen tulokset ovat osittain selkeitä, mutta toisaalta myös liian tapauskohtaisia.

Tulosten luotettavuuden kannalta oli tärkeää, että 28 eri studiota osallistui kyselyyn, sillä se sisälsi hyvin erilaisia studioita ja siksi antoi paremman skaalan erilaisten studioiden tilanteesta, mutta 28 noin 180 studiosta on hyvin vähän prosentuaalisesti, mikä oli valitettavaa. Osa studioista, jotka kuuluivat lähetyksilistään oli lopettanut toimintansa tai vaihtanut alaa poistamatta studiota pelialalistauksista ja osalla oli ehkä ongelmia sähköpostijärjestelmiensä kanssa, mutta nämä eivät kuitenkaan ylitä 10% kokonaismäärästä.

Suurimmasta osasta vastauksista on havaittavissa, että mielenkiinto ylittää aikarajoitteet, ja jos hakemus herättää mielenkiintoa, on lähes varmaa, että muita hakijan tuotoksia tulnaisiin tarkastelemaan tarkemmin. Jos ne ovat laadukkaita, mahdollisuudet työllistyä nousevat suuresti.

Videopeli-CV on helppo keino erottua etenkin, kun tutkimuksen mukaan ne ovat vielä aika harvinaisia, mutta jos ne yleistyisivät, etu erottua menetetään. Silloin laadukkaat nousisivat paremmin edukseen, kun niillä on enemmän vertailukohteita. Heikkolaatuiset CV:t puolestaan tulisivat antamaan heikomman kuvan hakijasta.

Tutkimuksen otantaan ja tuntui valitettavasti kuitenkin vaikuttavan enemmän nykyinen kiirekulttuuri, kuin itse tutkittava formaatti, mutta tästä enemmän pohdinnassa.

Lopullisena ratkaisuna on, että videopeli-CV ehdottomasti kannattaa tehdä, jos hakee ohjelmoijaksi tai luovalle alalle ja tarvitsee lisää näkyvyyttä luoville taidoille. Videopeli-CV tekemisellä ei suoranaisesti ole huonoja puolia, mutta koska se on aikaa ja vaivaa vaativa formaatti, sitä ei pidä tehdä kiireessä, eikä työllistymistä pelkäästään sen varaan kannata jättää.

Graafikoiden paras väline työnhakuun on kattava portfolio, joka keskittyy heidän omiin vahvuuksiinsa, mutta tuo silti esille myös kyvyn tehdä monipuolista tuotantoa. Videopeli-CV on hyvä tuotos myös graafikoille, mutta tutkimuksen pohjalta paljastui, että graafikoilta odotetaan paljon tuotantoa esittämään heidän kykyä toteuttaa tuotoksia uudelleen, eikä vain kertaluontoisesti.

Paras muoto videopeli-CV:elle riippuu studiosta johon haetaan ja sen tekijän vahvuuksista, mutta suosituin muoto sille on tasohyppely. Sitä voidaan pitää oletusmuotona jos aikoo tehdä videopeli-CV:n, joka ei ole suoraa kohdennettu millekään studiolle. Tasohyppely on yleisyytensä ja yksinkertaisuutensa vuoksi helposti lähestyttävä videopeliformaatti ja niitä tarkastellessa löytää lukuisia esimerkkejä, jotka pystyvät opettamaan käyttäjiä pelaamaan niitä käyttämättä sanoja ja tällaisen pelattavuuden haluat luoda videopeli-CV:hen.

Videopeli-CV:llä on potentiaalia olla hyvä harjoitus, jonka pelialankoulutukset kannattaisivat sisällyttää ohjelmistoonsa. Harjoitus voisi yksinkertaisesti olla, että jokainen opiskelija tekee itselleen tasohyppely peli-CV:n. Mikäli koulutus jakautuu ohjelmoijiin ja artisteihin, tämä voidaan tehdä tiimeissä, jossa toinen luo koodipohjan ja toinen visuaalisen ilmeen ja lopullisena tuotoksena on kaksi mekaanisesti identtistä videopeli-CV:tä, jossa erona tietenkin tekijöidensä tiedot.

Tämän opinnäytetyön kirjoitushetkellä on todennäköistä, että jos liittää hakemukseen videopeli-CV:n, on ainoa, joka niin tekee kyseiseen paikkaan. Tällöin erottuvuus on lähes taattu, mutta mikäli videopeli-CV:et yleistyvät, täytyy erottua sen laadulla. Tämä ei tarkoita, että laadusta voisi tinkiä kilpailun puutteen vuoksi vaan, että siihen tulisi panostaa entistä enemmän tulevaisuudessa. Silloinkin, kun kilpailua ei ole pelkkä huomion herättäminen ei yksin riitä, se täytyy pystyä myös ylläpitämään positiivisessa mielessä!

4 Videopeli-CV opas

Osana opinnäytetyötä luotiin myös opas kuinka videopeli-CV kannattaisi luoda ja sen teettämisessä pyydettiin ottamaan huomioon, että opas tulisi lähinnä opiskilaiden käyttöön. Opinnäytetyön tekijä tiesi kokemuksesta, että tämä tarkoitti sitä, että oppaan tulisi olla mahdollisimman lyhyt ja selittää asiat yksinkertaisesti, mutta tehokkaasti.

4.1 Oppaan luonti

Oppaan luonnissa suurin vaikeus oli rajata ja muotoilla kaikki oleellinen mahdollisimman pieneen tilaan ja silti pysyä tarpeeksi informatiivisena. Alkuperäinen suunnitelma oli 5-10 sivun opas, mutta tämä todettiin heti liian raskaaksi ympäristöönsä. Suunnittelu aloitettiin 3-5 sivun mallilla, mutta tämäkin koettiin liian raskaaksi ja suunnittelua rajoitettiin yhteen sivuun. Lopullinen idea saatiin TAMK:n ruokalassa.

Ruokailun yhteydessä TAMK:ssa saattaa pöydällä olla pöytäkolmioksi kutsutun mainoksen eri aiheista. Koska ympäristössä on jo totuttu tiedonvälitykseen, tässä formaatissa olisi luonnollista tuottaa tämä tiivis opas myös samaan muotoon. Oppaan koko pysyisi tällöin myös teknisesti yhdessä sivussa, mutta se voitaisiin helpommin jakaa 3 eri osioon.

Ensimmäinen osio on selittämään mikä videopeli-CV on, ja se sisältää esimerkiksi tiedon, mikä se käytännössä on.

Toinen osio on selvittämään onko videopeli-CV hyödyllistä tehdä ja tähän käytettiin hyväksi opinnäytetyön posteria varten luotua vuokaaviota, joka osoittautui toimivaksi opinnäytetyön esittelytilaisuudessa.

Kolmas osio on selittämään asioita, joita tulisi huomioida videopeli-CV:tä luodessa. Jokainen osio tehtiin olemaan toimiva kokonaisuus myös itsenäisesti, mutta yhdessä ne muodostavat järkevän kokonaisuuden.

4.1.1 Luonnissa opittua

Osioiden tasapainottaminen keskenään oli haastavaa, mutta se helpottui huomattavasti, kun muutettiin suunnittelufilosofia yhdestä kolmeen osaan jaetusta oppaasta, kolmeksi pienikokoiseksi oppaaksi. Tämä toteutustapa osoittautui toimivaksi, joten sitä voidaan myös hyödyntää tuleviin raportteihin ja oppaisiin.

Aihepiirin "eksoottisuus" pakotti ajattelemaan enemmän ulkopuolisen asiasta tietämättömän henkilön näkökulmasta, ja tämä auttoi luomaan oppaasta helpommin lähestyttävän ja myös paremmin soveltuvan sen tarkoitettuun käyttöön.

4.1.2 Kehittämismahdollisuuksia

Oppaassa (Liite 1-3) on vielä myös kehittämismahdollisuuksia, kuten kaikissa oppaissa aina on. Täydellisyyttä ei voi koskaan saavuttaa, ja mikäli se olisi mahdollista, se ei pysyisi täydellisenä kauaa.

Suurin osa oppaan ongelmista kuitenkin johtuvan siitä, että se on supistettu pienoishje. Jos oppaasta venyttäisi kokonaisen kirjan, jolloin kaikki sen sisällöstä voitaisiin selittää ja perustella tarkemmin, sen hyödyt olisi parempi sisäistää. Silloin kuitenkin se menettäisi paljon lähestyvyyttään ja vaatisi huomattavasti enemmän aikaa käyttää, mikä veisi oppaan pois sen alkuperäisestä tarkoituksesta. Oppaan käyttöä voisi silloin kuitenkin laajentaa eri ympäristöihin ja myös eri kohderyhmille.

Toinen tapa kehittää opasta olisi muuttaa sen sisältöä siten, että se sisältäisi enemmän linkkejä, joiden kautta löytäisi opasta varten luodun verkkosivuston sinne sisältö voitaisiin avata todella tarkasti, mutta samalla rajata tavalla jolla käyttäjä näkisi vain häntä kiinnostavaa sisältöä. Tämä saattaisi olla tehokkain keino parantaa opasta etenkin, jos sen kohderyhmä halutaan pitää samana, mutta sen tuottaminen ja etenkin ylläpito vaatisi myös huomattavasti enemmän resursseja.

5 POHDINTA

Ennen tämän opinnäytetyön koostamista oli tiedossa, että se tulee olemaan erittäin haastava ei pelkästään, koska aihe on sellainen, josta ei löydy aikaisemmin toteutettuja tutkimuksia ja pelkästään aiheen ymmärtäminen on aiheuttanut hankaluuksia tiettyjen kohderyhmien osalta, mutta myös ylipäättään siihen liittyvän materiaan löytämisen vaikeuden vuoksi.

Nykyisten tietokantojen ja hakukoneiden vuoksi esimerkiksi oppaiden tekemiseen tarkoitettujen oppaiden löytäminen on lähes mahdotonta, jos et ennakkoon tiedä, mitä kirjaa olet etsimässä. Toimivia suomenkielisiä esimerkkejä videopeli-CV:stä ei yksikään hakukone löytänyt. Tämän opinnäytetyön tekijä on aiemmin löytänyt toistakymmentä suomenkielistä videopeli-CV:tä, mutta yksikään niistä ei ollut enää toiminnassa. On tietysti ymmärrettävää, että niiden tekijät ovat todennäköisesti päässeet vakituiseen työhön ja siksi videopeli-CV:n ylläpitämisen kustannukset ovat turhia, mutta toisaalta moni niistä oli selvästi kovan työn tulos ja samalla ylpeyden aihe, sillä ne oli luovutettu opetuskäyttöön. Voisi odottaa edes jonkun ylläpitävän videopeli-CV:tään myös työllistymisen jälkeenkin.

Suurimpia yllätyksiä koko tämän opinnäytetyön aikana oli se, että sen avulla löytyi, paljon tapauksia, jossa selvästi nousi esille arvostus ja kiinnostus laatua ja omaperäisyyttä kohden, vaikka se onkin suuressa ristiriidassa kiireisten aika-tilojen kanssa. Esimerkkinä tästä on tarina, joka kerrottiin yhdessä tätä opinnäytetyötä varten tehdyssä haastattelussa.

Haastateltava kertoi kuinka oli kerran tehnyt videopeli-CV:n ja päätti liittää sen erääseen työhakemukseen. Hän sai geneerisen viestin, jossa kerrottiin ettei hän saanut kyseistä paikkaa, mutta myöhemmin hän sai viestin suoraa rekrytoijalta, jossa keuhuttiin CV:n omaperäisyyttä, luovuutta ja kiitettiin, että hän pääsi näkemään jotain erilaista.

On tietenkin luonnollista, että ammattirekrytoijat, jotka näkevät satoja perinteisiä hakemuksia joka päivä, olisivat iloisia nähdessään jotain erilaista. Pelkkä ajatus, että joku ottaa omaa aikaansa kiireisestä työstä, ja lähettää henkilökohtaisesti kiitosviestin jollekin, jota ei edes valittu kyseiseen työhön, on erittäin positiivinen ilmiö. Nykyinen kiirekulttuuri on pitkälti tuhonnut vanhat kohteliaisuudet.

Tuhoutuneilla kohteliaisuuksilla tässä kontekstissa tarkoitetaan arjen pieniä huomioita, jotka kuuluivat yleisiin käytöstapoihin ennen, mutta ovat nykyään lähes olemattomia, esimerkiksi hyvän päivänjatkon toivottaminen. Syyn ei uskota olevan puhtaasti kulttuuri muutoksesta työkeämpään suuntaan vaan enemmän ongelmasta, että ihmiset ovat kokoajan kiireisiä ja täten ajatuksissaan, joten alitajunnallisesti välttävät kaikkea "turhaa" interaktioita muiden kanssa.

Vallassa oleva kiirekulttuuri osoittautuikin suurimmaksi haasteeksi sekä haastattelujen, että kyselyn vastausten saamiseen. On täysin ymmärrettävää, että jokainen on kiireen uhri ja tuntee ettei aika riitä yhtään mihinkään, mutta on silti huolestuttavaa, että vain noin viidesosa viesteistä sai edes vastauksen haastattelujen osalta ja vain noin kymmenes osa sai vastauksen kyselyn osalta.

On hyvin mahdollista, mikäli vastaanottajien määrä olisi sama, mutta kysely olisi tehty, vaikka vain viisi vuotta aikaisemmin, se olisi todennäköisesti saanut huomattavasti enemmän vastauksia. Yksi suuri tekijä siihen olisi erilaisten mainosten ja etenkin tekoälyviestien lisääntyminen etenkin lähivuosina. Jos vastaanottaa sähköpostia tuntemattomalta lähettäjältä, ei voi koskaan olla varma onko sen lähettänyt jokin ohjelmisto vai oikea ihminen. Tähän ongelmaan toivottavasti löydetään tulevaisuudessa jokin looginen ratkaisu, sillä tärkeidenkin viestien hukkuminen roskapostin alle tai roskapostifilttereihin on ollut ongelma jo vuosikymmeniä ja sen loppumiselle ei ole merkkejä.

Lopullisten vastausten "vähyydestä" huolimatta niistä tehtävät johtopäätökset ovat loogisia ja niitä tulisi pitää uskottavina ainakin sen suhteen, että jokainen vastaus oli peräisin toiminnassa olevalta pelistudioilta ja sisälsi vaihtelevan valikoiman eri kokoisia ja muotoisia studioita.

Opinnäytetyötä tulisi pitämään onnistuneena, sillä se löysi vastauksen esittämäänsä kysymykseen täysin eettisin keinoin. Yleinen ymmärrys siitä, että jokaisen, joka hakee koodaajaksi ja etenkin pelialalle, olisi hyvä tuottaa oma videopeli-CV, syntyi opinnäytetyön aikana. Artisteille suositeltavaa olisi kuitenkin koostaa ensin kattava portfolio. Puhtaana harjoitteluna tai tulevaisuuden varalta luotuna taidonnäytteenä videopeli-CV soveltuu myös jo työllistyneille henkilöille.

5.1 Kehitettävää

Moni kehitettävistä asioista on valitettavasti sellaisia, johon opinnäytetyötä koostaessa ei voinut suoraa vaikuttaa, mutta tapoja jolla niistä pääsisi yli voitiin kuitenkin suunnitella.

Tämä opinnäytetyön alkuperäiseksi tilaajaksi oli tarkoitus tulla Kela tai TE-palvelut. Molempien tahojen kiinnostuksen osoitusten jälkeen, mutta molemmat tahot osoittivat saman ongelman, jonka vuoksi virallista päätöstä ei koskaan saatu. Kumpikin taho osoitti suuria organisaatio-ongelmia, sillä päätöstä koskeva kysymys esitettiin aina vain ylemmäs ja ylemmäs noin kolmen viikon viiveajalla per taho ja päästyään tarpeeksi ylös, se jätettiin käsittelemättä kiireettömänä asiana.

Tämä opinnäytetyö olisi voitu aloittaa melkein vuoden etuajassa, mikäli päätös oltaisiin voitu käsitellä inhimillisiin aikoihin. Tässä paljastui myös, että molemmissa laitoksissa osa työntekijöistä ei tiennyt suoraa kehen kääntyä tällaisessa asiassa ja usein jopa täysin tietämättömiä, kuka on suoraa heidän yläpuolellaan organisaatiossa.

Tutkimuksen parantamisen avainasemassa olisi saada tilaajataho, joka pystyisi rahoittamaan tutkimukselle enemmän työvoimaa ja lisenssin tilastonkäsittelyohjelmistoihin. Tilaajatahon voisi kuitenkin ohittaa mikäli tutkimusta varten luotaisiin yhdistys, tai sille luotaisiin muu rekisteröity nimike, jonka avulla sitä on hel-

pompi markkinoida, sillä on hyvin mahdollista monen jättäneen vastaamatta pyyntöön haastattelusta ja/tai kyselystä koska sitä joutui kysymään yksityisenä henkilönä ja kaikenlisäksi vielä opiskelijana joita valitettavasti pidetään monessa mielessä huomattavasti heikommassa luottoasemassa kuin muita.

Lisenssin hankkiminen kunnollisen tilastodatan tutkimisohjelmaan antaisi mahdollisuudet tutkia tulosten korrelaatioita huomattavasti paremmin ja niihin saisi täten luotettavampaa numeerista dataa, lisäksi erilaisten kaavioiden ja kuvioiden luonti paranisi ja helpottuisi merkittävästi.

Tutkimuksen toteuttamiseen tarvitsisi myös enemmän aikaa. Pidempi aika ja muutama ihminen markkinoimassa tutkimusta eteenpäin takaisi enemmän haastatteluja ja vastauksia kyselyyn ja näiden molempien toteutus ja sen myötä myös tulokset paranisivat radikaalisesti, mikäli myös niiden suunnitteluun saataisiin lisää aikaa sekä työvoimaa. Vaikka haastattelu nauhoitetaan tietyt havainnot eivät tule välittymään äänitteen mukana, joten se että haastattelu prosessissa on useampi henkilö auttaa listaamaan nämä havainnot paremmin.

5.2 Jatkotoimia

Tutkimuksen tuloksen johdosta videopeli-CV:n toteuttaminen näyttää kannattavalta ja olisi myös toivottavaa, että sitä ylläpidettäisiin niin kauan kuin mahdollista. Itse videopeli-CV:n ylläpitäminen on suositeltavaa myös työllistymisen jälkeen samalla lailla kuin paperi CV, mutta mikäli haluaa auttaa muiden työllistymistä olisi toivottua mikäli se pidettäisiin myös muodossa jossa sitä voi tarkastella julkisesti, kuten julkisen verkko-osoitteen avulla.

Tämän opinnäytetyön tekijä on valmis ryhtyä kehitysehdotuksissa mainittuihin toimenpiteisiin ja laajentamaan tätä tutkimusta mikäli jokin taho on valmis rahoittamaan sitä ja pystyy takaamaan sille parempaa kuuluvuutta, jotta haastatteluista ja kyselyistä pystyttäisiin muodostamaan selkeämpää dataa ja ennen kaikkea niihin saataisiin huomattavasti enemmän osallistujia.

Luotua opasta tullaan todennäköisesti näyttämään opiskelijoilla ainakin TAMK:ssa, mutta oletettavissa on että sen levinneisyys tulee olemaan suuri sillä sen aihe tulee todennäköisesti tuntumaan etäiseltä suurimmalle osalle opiskelijoista, mutta mikäli se edistää yhdenkin opiskelijan työllistymistä se on tehnyt tehtävänsä.

LÄHTEET

Rebecca Cornfield, 2007. Preparing the PERFECT CV (4th EDITION): How to make a great impression and get the job you want. Piatkus.

James Innes, 2012. The CV BOOK: Your definitive guide to writing the perfect CV (Second edition). Pearson.

Tom Jackson, 2005. The Perfect CV: Stand out from the competition and get the job you really want. Kogan Page.

Lauri Järvilehto, 2013. Upeaa työtä: Näin teet itsellesi unelmiesi työpaikan. Tammi

Ritva Kattelus, Marika Tammeaid, Tom Jokinen, 2002. Uraopas: Omasta urastaan kiinnostuneille. Primacarrera.

Business Insider: This résumé for Elon Musk proves you never, ever need to use more than one page, 17.4.2016.

<https://www.businessinsider.com/elons-musk-resume-all-on-one-page-2016-4?r=UK&IR=T>

Interactive Resume of Robby Leonard, pelattu 1.5.2019

<http://rleonardi.com/interactive-resume/>

LIITTEET

Liite 1. Niko Korpinen, 2019. Videopeli-CV opas(1/3)

What is a video game-CV?

Video game-CV is a CV made into a intractable playable format.

Next you might ask “What is a CV?”.

CV or Curriculum vitae might be know to you by the name resume.

Want to see the idea in action?

Follow this link:

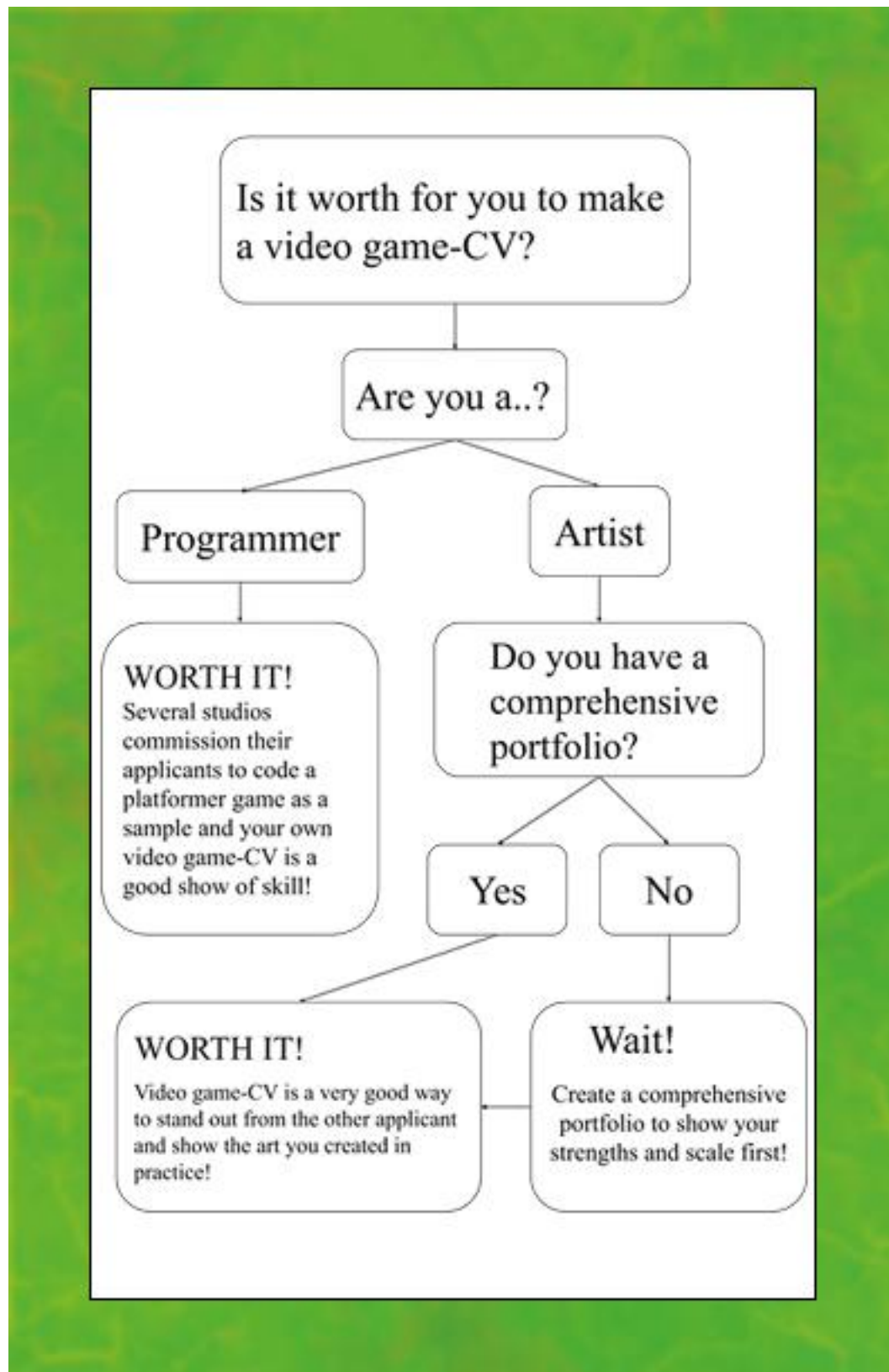
<http://rleonardi.com/interactive-resume/> *
or QR-code* to see a functioning example.

It works in mobile and won't require any installations.



* Source: <http://www.rleonardi.com/>

Liite 2. Niko Korpinen, 2019. Videopeli-CV opas(2/3)



Liite 3. Niko Korpinen, 2019. Videopeli-CV opas(3/3)

What to consider when making a video game-CV?

- You need to have contact details easily available inside the game
- Game should be fun and easy to play
- Platformers are the most popular option for video game-CV's
- Create all assets for the game you can
- Remember to update occasionally when you have time, not when you are in a hurry
- Keep the "Can do" attitude! There are lot of guides for making video games online if you get stuck

If you are applying for jobs in the video game industry, programming or something in the creative fields you might want to consider making a video game-CV of your very own!