

Minustako pelivalmentaja?

PIKAOPAS yhteisöllisen pelivalmennuksen käyttöönottoon

2023



jamk

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Minustako pelivalmentaja?

PIKAOPAS yhteisöllisen pelivalmennuksen käyttöönottoon

Kokkinen, Katja; Rauhansalo, Tuomas; Hämäläinen, Elmo; Rutanen, Maarit; Luotojoki, Tiia

ULKOASU, TAITTO JA KUVITUS Anne-Mari Ohra-aho

PAINO Grano Jyväskylässä, 2023

ISBN 978-951-830-751-1 (Painettu)

ISBN 978-951-830-752-8 (PDF)

KUSTANTAJA Jyväskylän ammattikorkeakoulu

©2023 **Tekijät & Jyväskylän ammattikorkeakoulu**



Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä

Johdanto

Digipelaaminen kiinnostaa yhä useampaa nuorta ja nuorta aikuisia, mutta sitä ei vielä aktiivisesti hyödynnetä valmennuksellisenä työmenetelmänä.

Samaan aikaan pelaamisella voisi olla paljon mahdollisuuksia motivaation, yhteisöllisyyden ja osallisuuden tukemiseksi. Lisäksi pelaamisen kautta on mahdollista vahvistaa pelaajan työelämätaitoja, hyvinvointia ja sosiaalisia suhteita.

Kiinnostaisiko sinua toteuttaa yhteisöllistä pelivalmennustoimintaa omassa työympäristössäsi asiakkaidesi kanssa? Pohdituttaako oma osaaminen tai mistä kannattaisi aloittaa?

Tämän pikaoppaan avulla saat ajatuksia mitä pelivalmennuksen toteuttamisessa kannattaa ottaa huomioon valmentajan, tilojen ja laitteiden, osallistujien, pelattavien pelien sekä valmennusprosessin näkökulmista.



Pikaopas on toteutettu osana Euroopan sosiaalirahaston rahoittamaa Pelaten duuniin! -hanketta. Hankkeessa on toteutettu hyvinvointia ja työelämätaitoja yhdisteleviä yhteisöllisiä pelivalmennuksia työelämän ulkopuolella oleville nuorille ja nuorille aikuisille. Valmennuksia on järjestetty sekä Jyväskylän ammattikorkeakoulun omissa pelitiloissa että yhteistyökuntien työpajojen tiloissa ja laitteilla.

Lisätietoa hankkeesta ja pelivalmennuksista löydät <https://www.jamk.fi/pelaten-duuniin> -sivulta.

Sisällys

- 6** Valmentaja
- 8** Tilat ja tekniikka
- 10** Osallistujat
- 11** Yhteisöllinen pelivalmennus
- 14** Yhdessä pelaaminen
- 18** Yhteenveto
- 19** Valmennusmallit

Valmentaja

Ohjaamisosaamista, läsnäoloa ja kiinnostusta peleihin

Yhteisöllinen pelivalmennus tarvitsee valmentajan (ohjaajan), joka on kiinnostunut digipeleistä ja pelaamisesta. Jos mahdollista, niin valmennukseen on hyvä koota pieni valmentajatiimi, johon kuuluu pelivalmentajan lisäksi yksi tai useampi ohjaaja. Tiimityö lisää näkökulmia yhteiseen keskusteluun. Jos tiimin kokoaminen ei ole mahdollista, verkostoidu ja pyydä valmennuskerroille mukaan oman organisaation tai alueen yrityksistä asiantuntijoita tuomaan valmennuksen sisällön kannalta tärkeitä näkökulmia (esimerkiksi vuorovaikutustaidoista, hyvinvoinnista tai rentoutumisesta).

Valmentajan ei tarvitse hallita kaikkea eikä ottaa paineita siitä, että ei osaa jotain peliä. Kiinnostus riittää!



6

“Vaatimukset” pelivalmentajalle

Perustason IT-osaaminen teknisten ongelmien ratkaisuun sekä tietokoneiden ja pelien päivittämiseen.

Kiinnostusta ja tietämystä videopeleistä ja pelaamisesta sekä halua oppia osallistujilta lisää. Pelikohtainen tietämys valmennettavista peleistä on eduksi, mutta ei välttämätöntä.

Ymmärrystä pelilogiikasta, jotta voi hyödyntää pelejä ryhmäytyksen, vuorovaikutus- ja muiden taitojen harjoittelussa.

Kykä olla läsnä ja kohdata valmennustilanteissa – kuulumisten kysely ja kaikkien osallistujien huomiointi on merkityksellistä.

Kykä tiimityön ja vuorovaikutuksen tukemiseen – hiljaisemmat osallistujat vaativat usein enemmän tukea ja osallistamista päästääkseen mukaan porukkaan.

Kykä heittäytyä omalle epämukavuusalueelle ja hyödyntää osallistujien asiantuntijuutta – näin voidaan pelata myös valmentajalle tuntemattomia pelejä.

Vinkki

Valmentajan aktiivinen osallistuminen kaikkeen toimintaan tärkeää!

Jos valmennuksissa tehdään vaikka rentoutumisharjoituksia, myös valmentaja osallistuu niihin. Tämä luo hyvän pohjan yhteisöllisyydelle.

7

Tilat ja tekniikka

Valmennukseen tarvitaan riittävän tehokas tietokonesetti ja vakaa verkko

Kun pelivalmennus toteutetaan fyysisesti yhteisöllisenä, täytyy olla pelitila. Jos mahdollista, niin pelitilan läheisyydessä olisi hyvä olla myös yleisiä tilaa. Se auttaa tauottamaan pelaamista ja sinne voi kerääntyä yhdessä keskustelemaan. Tilassa olisi hyvä olla yhteisöllinen meininki (esimerkiksi tuolit ympyrän muodossa) sekä esityslaitteet, kuten videotykki tai iso televisio. Myös konsoli- ja VR-pelimahdollisuudet voivat olla hyvä lisä valmennustoimintaan. Tilojen esteettömyys on myös tärkeää huomioida (esimerkiksi pyörätuolilla kulkemisen mahdollistaminen ja säädettävät pöydät).

Laitteiston ja verkon minimivaatimukset

Peli-koneet	Tehokas erillinen näyttönohjaaja (Nvidia 1000-sarja tai uudempi)	Nopea prosessori (Intel i5-7000 -sarja tai uudempi)	Vähintään 16 gigatavua muistia (RAM)	Nopea SSD-levy
Näytöt	Pelikäyttöön tarkoitettu näyttö (vähintään 24 tuumaa, 144 hertsin päivitystaajuus ja enintään 1 millisekunnin viive).			
Verkko	Tilassa ja etäosallistumista varten pitää olla nopea ja vakaa internetyhteys. Yleisesti ottaen, noin 100 megabitin lataus- ja lähetysnopeus riittää, jos koneita on noin 10. Suositeltavaa on kuitenkin hankkia vähintään 1 gigabitin yhteys, jos suunnitelmissa on tehdä suoratoistoa tai hyödyntää pelikeskusjärjestelmiä.			
Ylläpito	Tilan ja laitteiston ylläpito sekä koneiden päivittäminen on tärkeää ja siihen kannattaa varata riittävästi aikaa ennen valmennusryhmiä. Voit myös hankkia pelikeskusjärjestelmän, jonka avulla koneita ei tarvitse päivittää yksittäin.			

Pelitilan varustelu

Jotta joukkueina pelaaminen mahdollistuu, pelitilassa olisi hyvä olla vähintään viisi valmiita pelikonepakettia. Pelikonepaketti sisältää seuraavat: tietokone, näyttö, hiiri, hiirimatto, näppäimistö ja kuulokkeet. Tarvittaessa valmennukseen osallistujat voivat myös tuoda omia varusteita.



Vinkki

Laitteita ja tilaa kannattaa hyödyntää mahdollisimman monipuoliseen ja eri ikäryhmiä palvelevaan toimintaan (lasten iltapäiväpelikerhotoiminnasta ikäihmisten pelitoimintaan).

Osallistujat

Pelaaminen on yhteinen juttu - valmennuksessa voi jakaa itselle tärkeän asian toisten kanssa

Pelivalmennus vaatii osallistujia toteutuakseen. Osallistujien rekrytoinnissa on hyvä painottaa, että kiinnostus pelaamiseen riittää. Yhteisöllisessä pelivalmennuksessa ei tarvitse olla pro-pelaaja tai hallita kaikkia pelejä. Osa osallistujista saattaa olla hyvin kokeneita pelaajia ja tähdätä ammattimaiseen pelaamiseen. He tuovat arvokasta tietämystä tiimin yhteisen peliosaamisen kehittymiseen.

Vinkkejä

5 pelaajaa = joukkue. Tämä on tavoiteltava määrä osallistujia.

Hyödynnä vertaisoppimista. Eritasoiset pelaajat voivat hyvin pelata samassa ryhmässä, kun pelissä kokenempi pelaaja opettaa toisia ja antaa vinkkejä.

Haasta osallistujia. Valmennuksissa on hyvä haastaa vain tiettyä peliä pelaavat tutustumaan uusiin peleihin (esim. joku vähemmän pelannut osallistuja voikin opettaa omaa, hieman vieraampaa peliä).

Pidä yllä keskustelua. Yhteinen tekeminen madaltaa kynnystä ottaa puheeksi omia, pelaamisen ympärillä olevia kiinnostuksen kohteita, huolia ja pulmia.

Varmista, että valmennukseen osallistujat voivat olla halutessaan yhteydessä toisiinsa myösvalmennuksen ulkopuolella. Tähän sopii hyvin peliyhteisölle suunnattu Discord (= pikaviestintäsovellus, jolla voi lähettää tekstiä, kuvia, ääntä ja videota).



Discord-yhteisön luominen valmennusryhmälle on tärkeää ja sen merkitys korostuu ennen kaikkea etävalmennuksissa.

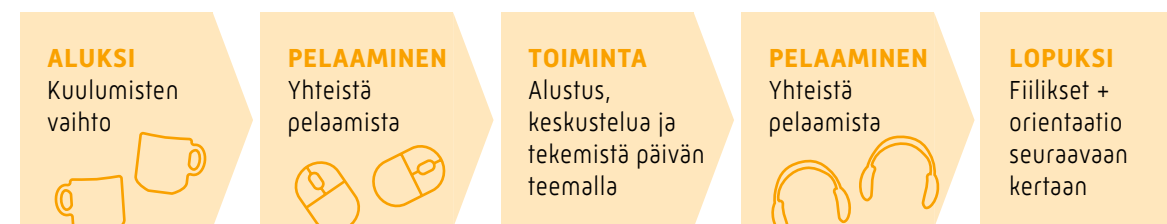
Yhteisöllinen pelivalmennus

Pelivalmennus on prosessi, jolla on tavoitteet ja ennalta sovitut sisällöt

Pelivalmennus muodostaa kokonaisuuden, jolla on alku ja loppu. Valmennuskertojen tiheys ja kesto voivat vaihdella, mutta ne on tärkeä sopia ennen valmennuksen alkua. Valmennus voi toteutua esimerkiksi 8 viikon aikana, kerran viikossa ja 4 tuntia / valmennuskerta.

Valmennuskokonaisuus alkaa yhteishengen luomiseksi yhteisellä aloituksella. Jokainen esittelee itsensä sovitulla tavalla sekä kertoo vaikka lempipelinsä ja minkälainen pelaaja on. Aluksi on hyvä keskustella myös siitä, mitä odotuksia osallistujilla on valmennukselle ja mitä sen aikana haluaa saavuttaa.

Myös valmennuskerroille kannattaa rakentaa struktuuri, jotta se on tavoitteellista toimintaa. Esimerkki valmennuksen rakenteesta:



Varmista, että osallistujilla on pelitunnukset olemassa tai varaa niiden tekemiselle aikaa ensimmäisellä kerralla. Voit myös luoda pelitilalle omia tunnuksia yhteiseen käyttöön.

Kahvitteilu- ja ruokailuhetket ovat hyviä paikkoja yhteiselle keskustelulle.

Valmentajan on tärkeää olla jatkuvasti avoin osallistujien palautteelle, ideoille ja kehittämis-ehdotuksille.

Pelivalmennuksen aluksi on tärkeää tunnistaa osallistujien pelaamiseen liittyviä motivaatio-tekijöitä. Onko pelaaminen ajanvietettä ja harrastus? Vai onko tähtäimessä ammattimaisempi pelaaminen tai opiskelut pelialalla? Tämän kautta voi määritellä valmennuksen tavoitteita.

Pelaamiseen liittyviä rutiineita kannattaa tutkia osallistujien kanssa ja miettiä minkälaiset rutiinit tukevat pelaajana kehittymistä. Miten tauotan pelaamista? Entä fyysinen aktiivisuus? Miten pidän sitä yllä? Huolehdko riittävästä syömisestä ja unesta? Tukevatko omat arjen rutiinit pelaamista ja pelaajana kehittymistä? Vai jäävätkö rutiinit pelaamisen jalkoihin? Pelaajana kehittyminen vaatii omasta hyvinvoinnista ja terveydestä huolehtimista.

Pelivalmennuksessa kannattaa aktiivisesti sanoittaa pelaamisen myötä kehittyviä ja harjoiteltavia taitoja. Osallistujia on myös hyvä kannustaa tunnistamaan, miten näitä kykyjä ja taitoja voi hyödyntää pelimaailman ulkopuolella.

12

Peläten duuniin!
-valmennuksissa on havaittu, että
vuorovaikutusrohkeus on kasvanut
valmennusten myötä ja arjen rutiinit
(esimerkiksi säännöllisyys elämäntavoissa) ovat vahvistuneet.



Pelivalmennuksen pitää olla muutakin kuin pelkkää pelaamista

Pelaamisen avulla voi kehittyä monilla osa-alueilla

- + Ongelmanratkaisu- ja päätöksentekotaidot
- + Tiimityöskentelytaidot
- + Luovuus ja innovatiivinen ajattelu
- + Tunteiden- ja stressinhallinta
- + Keskittymiskyky
- + Reaktionsopeus
- + Kielitaito- ja kulttuurisuusosaaminen
- + Paineensietokyky ja tehokkuus toiminnassa

13

Vinkki

Peläten duuniin! -projektissa pelivalmennukseen yhdistettiin hyvinvointia ja työelämätaitoja edistäviä sisältöjä. Löydät niistä lisää tietoa oppaan lopusta.

Yhdessä pelaaminen

Askelmerkkejä yhteisöllisyyteen

Pelivalmennuksissa yhteisöllisyys on vahvasti läsnä sekä pelaamisen aikana että pelien ulkopuolella. Myös valituilla peleillä on vaikutusta yhteisöllisyyteen ja ryhmäytymiskokemukseen. Yhteinen, pelin sisäinen haaste tai tavoite, innostaa ja motivoi tiimiä työskentelemään yhdessä kohti tavoitettaan. Peliympäristö auttaa osallistujia myös kommunikoimaan toistensa kanssa sekä ymmärtämään omaa ja muiden työskentelytyyliä. Näihin asioihin kannattaa kiinnittää huomiota valmennuksessa.

Vinkkejä

Suosittelavaa on, että valitaan joukkue- tai kilpailullisia pelejä, joissa pelin sisäinen tavoite on selkeä, esimerkiksi: *"Voita vastustajajoukkue"* tai *"Ratkaiskaa tämä mysteeri yhdessä"*.

Valmentajan on tärkeää korostaa kommunikaation merkitystä pelatessa. Aktiivinen kommunikaatio on ratkaisevassa osassa joukkueen onnistumisessa.

Osallistujia autetaan rakentamaan tiimihenki, joka helpottaa yhteistä, rakentavaa vuorovaikutusta. Kommunikaatioharjoitteet ja tiimipelaamisen merkityksen korostaminen ovat avainasemassa, kun pohditaan joukkueena onnistumista.

Pelin aikaiseen kommunikaatioon on tärkeä kiinnittää huomiota ja antaa siitä palautetta. *"Huomasitteko kuinka kukaan ei sanonut tätä ääneen"* tai *"Nyt tuli tarkkoja komentoja, hyvä"*. Palautteen ohessa pohditaan kuinka tilanteissa kannattaisi toimia jatkossa, kuka toimii ja miten, sekä minkälainen viestintä voisi tehostaa suoritusta.

Valmentajan on tärkeää ottaa keskusteluun peliympäristöjen toksisuus eli epäasiallinen käytös ja kielenkäyttö. Yhdessä ryhmän kanssa voi miettiä miten siihen voi puuttua ja ratkaista pulmia. Samalla on hyvä muistaa, että *"tiltaamisesta"* saa hyviä keskusteluita pelitilanteen jälkeen.

Peliin liittyy on hyvä jakaa pelinsisäisiä vastuita (esimerkiksi hahmovalinnat ja roolit). Tämä auttaa tarkastelemaan omaa toimintaa suhteessa muuhun tiimiin. Kommunikaatiota voi myös harjoitella tietoisesti roolin / hahmon edellyttämällä tavalla = tietotaidon kehittyminen omista vastuista ja tehtävistä pelissä.

Pelien aikana valmentajan on tärkeä tietää mitä pelissä tapahtuu. Hän voi katsoa pelaamista eri tavoilla:

- Pelaajien ruutujen kautta
- Pelaajat voivat jakaa peliruutunsa Discord-kanavalle, josta niitä voi seurata yhtäaikaaisesti
- Pelin sisäisen spectate-työkalun kautta

Pelin jälkeen on hyvä keskustella, miten kyseinen peli sujui, mikä meni hyvin ja mitä olisi voinut tehdä paremmin:

- Kysymällä johdattavia kysymyksiä pelaamisesta et tarvitse välttämättä itse osaamista tai tietoa pelistä
- Tietotaidon rajoissa voit myös kertoa pelimekaniikoista yms. valmennettaville
- Pyydä osallistujia antamaan palautetta toisilleen
- Anna palautetta osallistujille
- Keskustelkaa yhdessä palautteen antamisesta ja vastaanottamisesta



Yhteenveto

- Lähe rohkeasti kokeilemaan uutta.
- Ole kiinnostunut osallistujien pelaamiseen liittyvistä kokemuksista.
- Pidä yllä positiivista puhetta peleistä ja pelaamisesta.
- Panosta yhteisöllisyyteen kaikilla mahdollisilla tavoilla. Myös yhteiset kahvitukset ovat merkityksellisiä.
- Verkostoidu ja hyödynnä mahdollisuuksien mukaan puheenvuoroja ja vierailuja esimerkiksi eri peli- ja e-urheilualan toimijoilta. Näin laajennat valmennukseen osallistujien käsitystä pelaamisen mahdollisuuksista.
- Liikunta- ja hyvinvointikokeilut pelaamisen vastapainoksi tuovat vaihtelua ja suuntaavat huomaamatta huomion rytmittämisen merkitykseen. Eli käytä mielikuvitusta ja kokeile uutta.
- Pidä meteliä valmennustoiminnasta. Tämä uudenlainen tapa motivoida nuoria ja nuoria aikuisia yhteisölliseen toimintaan ansaitsee tulla kuulluksi.

Jamk auttaa pelikeskusjärjestelmien suunnittelussa ja järjestää yhteisöllisen pelivalmennuksen erilliskoulutuksia. Ole yhteydessä projektitiimiin, jos haluat kuulla niistä lisää.

Kirjoittajat

Katja Kokkinen

lehtori & projektipäällikkö, Jyväskylän ammattikorkeakoulu, Hyvinvointiyksikkö

Tuomas Rauhansalo

vanhempi asiantuntija, Jyväskylän ammattikorkeakoulu, Liiketoimintayksikkö

Elmo Hämläinen

asiantuntija, Jyväskylän ammattikorkeakoulu, Liiketoimintayksikkö

Maaret Rutanen

lehtori & asiantuntija, Jyväskylän ammattikorkeakoulu, Hyvinvointiyksikkö

Tiia Luotojoki

lehtori & asiantuntija, Jyväskylän ammattikorkeakoulu, Hyvinvointiyksikkö

Jo pelkästään yhteisen pelin valitseminen jokaisella valmennuskerralla on merkityksellinen asia yhteisöllisyyden näkökulmasta.



Vinkkejä pelivalmennuksessa pelattaviin peleihin

Pelivalmennuksissa kannattaa hyödyntää ilmaisia ja joukkueena pelattavia kilpapelejä. Osallistujia on myös hyvä rohkaista kokeilemaan uusia ja erilaisia pelejä kuin mitä he tavallisesti pelaavat. Niihin perehtymiseen täytyy varata riittävästi aikaa.

Peligenreistä valmennuksissa voi olla

Ensimmäisen persoonan ammutapelejä

joissa pelimaailma esitetään pelihahmon näkökulmasta. Pelissä näkyy tyypillisesti hahmon kädessä oleva ase, jolla ammutaan ympäristössä liikkuvia vihollisia tai muita esineitä.

Esimerkkeinä näistä peleistä

- Valorant
- Counter Strike 2
- Overwatch 2

Battleroyale -pelejä

joissa pelin ideana on se, että pelaajat pudotetaan ilman tarvikkeita rajatulle alueelle ja viimeinen elossa oleva voittaa.

Esimerkkeinä näistä peleistä

- Fall Guys
- Fortnite
- Apex Legends
- Player Unknown Battlegrounds

Taisteluareenamonipelit

ovat reaaliaikaisten strategiapelien lajityyppi, jossa pelaajan tavoitteena on tuhota yhdessä joukkue-tovereidensa ja tekoälyn kontrolloimien apulaisten kanssa vastajoukkueen tukikohta.

Esimerkkeinä näistä peleistä

- League of Legends
- Dota2

Vinkki

Osallistujille on tärkeää tulla kokemus siitä, että he voivat vaikuttaa pelattaviin peleihin. Pelaten duuniin! -valmennuksissa suosituimpia pelejä ovat olleet Valorant, Overwatch 2 ja CS:GO.

Pelaten duuniin! hyvinvointivalmennus

HENKILÖKOHTAINEN TAPAAMINEN oma hyvinvointi ja henkilökohtainen tavoite

JOKAISELLA KERRALLA

- ★ Yhdessä pelaaminen pelivalmentajan johdolla
- ★ Rentoutumisharjoitukset
- ★ Oman tavoitteen seuranta ja itsehavainnoinnista sopiminen [valitun sovelluksen tai älylaitteen avulla]
- ★ Yhdessä kahvittelu

1

RYHMÄYTYMINEN

- ★ Yhteinen puhe pelaamisesta
- ★ Minä pelaajana
- ★ Yhteisölliseen pelaamiseen tutustuminen



2

TIIMISSÄ PELAAMINEN

- ★ Tavoitteet omalle ja yhteiselle pelaamiselle
- ★ Erilaiset roolit tiimissä
- ★ Yhteistyö- ja vuorovaikutustaidot



3

NUKKUMINEN

- ★ Unen ja levon merkitys jaksamisen ja pelaajana kehittymisen näkökulmasta
- ★ Omat nukkumiseen liittyvät tottumukset
- ★ Erilaiset rauhoittumistekniikat



4

RAVITSEMUS

- ★ Tasapainoisen ruokavaliion merkitys omaan hyvinvointiin
- ★ Omat ruokailutottumukset arjessa
- ★ Terveellisen välipalan valmistaminen yhdessä



5

FYYSINEN AKTIIVISUUS

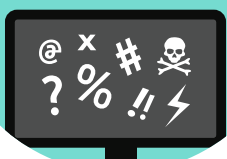
- ★ Liikkumisen merkitys pelaajana kehittämisessä
- ★ Pelaamisen rytmittäminen ja tauotus
- ★ Peliergonomian huomiointi



6

TUNNETAIDOT

- ★ Pelaamiseen liittyvät tunteet
- ★ Stressinhallinta
- ★ Pelimaailman toksisuus ja siihen reagointi



7

OSALLISUUS

- ★ Ryhmiin osallistumisen kokemukset
- ★ Sosiaaliset suhteet ja niiden merkitys
- ★ Pelaaminen ja siihen liittyvät yhteisöt



HENKILÖKOHTAINEN TAPAAMINEN henkilökohtaisen tavoitteen arviointi, jatkosuunnitelma

Pelaten duuniin! työelämävalmennus

JOKAISELLA KERRALLA

Tiimipelaaminen ja kommunikaatioharjoitukset pelivalmentajan johdolla.

Yhdessä kahvittelut ja kuulumisten vaihto.

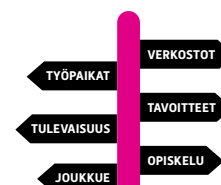
Työelämätaitojen pohtiminen päivän teeman mukaisesti.

E-URHEILUMAAILMA

E-urheilualan toimijat ja verkostot

Nykyiset ja tulevaisuuden työpaikat sekä opiskelumahdollisuudet

Joukkue toiminta ja tavoitteellinen pelaaminen



MINÄ TIIMIPELAAJANA

Tiimiroolit, yhteistyö ja oma panos joukkueelle

Kommunikaatio- ja vuorovaikutustaidot

Tunnetaidot osana tiimipelaamisesta



PELAAMISESTA OSAAMISTA

Oman peliosaamisen sanoittaminen työelämän näkökulmasta

Henkilöbrändäys ja sen merkitys e-urheilualalla

Jatkosuunnitelma ja toiveet tulevaisuudelle



MINÄ PELAAJANA

Orientaatio pelaamiseen ja e-urheiluun

Mitä ja miten pelaan?

Omat taidot ja toiveet pelaajana kehittämiselle

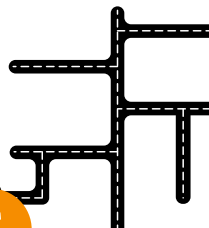
1

POLKUJA PELIALALLE

E-urheilu ja pelialan toimijoiden tarinoita omista työllistymis- ja opiskelupoluista

Verkostoitumisen merkitys

Oman jatkosuunnitelman pohtiminen



3

PELAAMISESTA YRITTÄJYYTTÄ

E-urheilu tai pelialalla toimiviin yrityksiin tutustuminen

Yrittäjyyden eri muodot e-urheilun parissa

Motivaatio kehittää omaa osaamista pelaamisen kautta



5

TYÖKOKEILU

STRIIMAAMINEN JA MEDIATUOTANTO

PELAAMINEN HARRASTUKSENA

OPISKELEMAAN HAKEUTUMINEN

TAVOITTEELLINEN PELAAMINEN AKATEMIJOUKKUEESSA

VALMENTAMINEN



Minustako pelivalmentaja?

PIKAOPAS yhteisöllisen pelivalmennuksen käyttöönottoon



jamk

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

