

C-ohjelmointikielen perusteet, osa 1

Kurssi johdattaa sinut askel askeleelta C-ohjelmoinnin perusteisiin. Kurssi suoritetaan kokonaan netissä vuorovaikutteisella alustalla itseopiskeluna tutorin avustuksella. Ei lähitapaamisia. Kurssi on pehmeä johdatus ohjelmointiin sellaiselle, jolla ei ole aiempaa ohjelmointikokemusta, mutta halua ohjelmoinnin opiskeluun löytyy.

C-kieli on yksi suosituimmista ja laajimmalti käytetyistä ohjelmointikielistä. Se on yleiskäyttöinen ohjelmointikieli ja käytettävissä lähes kaikissa olemassa olevissa tietokonejärjestelmissä.

Sisältöteemat: johdatus ohjelmointiin, muuttujat, ohjelmalauseet, lausekkeet ja operaattorit, if-lauseet, silmukkarakenteet, funktiot ja numeeriset taulukot.

Tutori on käytettävissä kurssin aikana reaaliaikaisella keskustelukanavalla kahdesti viikossa (ti ja to klo 19:00-20:30). Tutori vastaa keskustelufoorumilla esitettyihin kysymyksiin arkipäivisin 24h kuluessa.

Kurssi toteutetaan yhteistyössä Viope Oy:n kanssa.

Tälle kurssille on tarjolla myös syvällisempi jatkokurssi, C-ohjelmointikielen perusteet, osa 2.

Kurssin hinta on 95€ alv 0%

KURSSIAIKATAULUT

Kurssi toteutetaan kaksi kertaa vuodessa seuraavasti.

Syksy 2016: tiistaisin ja torstaisin klo 19.00	13.9.2016 – 20.10.2016
Kevät 2017: tiistaisin ja torstaisin klo 19.00	17.1.2017 – 23.2.2017

C-ohjelmointikielen perusteet, osa 2

Kurssi esittelee C-ohjelmoinnin edistyneempiä osa-alueita. Kurssi suoritetaan kokonaan netissä vuorovaikutteisella alustalla itseopiskeluna tutorin avustuksella. Ei lähitapaamisia. Kurssi sopii kaikille, jotka haluavat lisätä tietämystään C-kielestä C-ohjelmointikielen perusteet, osa 1 -kurssin jälkeen.

C-kieli on yksi suosituimmista ja laajimmalti käytetyistä ohjelmointikielistä. Se on yleiskäyttöinen ohjelmointikieli ja käytettävissä lähes kaikissa olemassa olevissa tietokonejärjestelmissä.

Sisältöteemat: tiedostojen käsittely, merkit ja merkkijonot, yksinkertaiset tietorakenteet, osoittimet ja taulukoitten käsittely osoittimilla.

Tutori on käytettävissä kurssin aikana reaaliaikaisella keskustelukanavalla kahdesti viikossa (ti ja to klo 19:00-20:30). Tutori vastaa keskustelufoorumilla esitettyihin kysymyksiin arkipäivisin 24h kuluessa.

Kurssi toteutetaan yhteistyössä Viope Oy:n kanssa.

Tätä kurssia ennen on hyvä käydä myös kurssin ensimmäinen osa, C-ohjelmointikielen perusteet, osa 1.

Kurssin hinta on 95€ alv 0%

KURSSIAIKATAULUT

Kurssi toteutetaan kaksi kertaa vuodessa seuraavasti.

Syksy 2016: tiistaisin ja torstaisin klo 19.00	1.11.2016 – 8.12.2016
Kevät 2017: tiistaisin ja torstaisin klo 19.00	14.3.2017 – 20.4.2017

2D-peligrafiikka ja animaatiot

Kurssilla opiskellaan pelikehityksessä tärkeää grafiikan tuottamista ilmaisohjelmilla. Kurssi suoritetaan kokonaan netissä vuorovaikutteisella alustalla itseopiskeluna tutorin avustuksella.

Ilmaisilla ohjelmistoilla kuten GIMP ja Inkscape, voidaan luoda näyttävän näköistä, ammattitasoista grafiikkaa. Kurssilla käydään läpi graafisen suunnittelun perusasioita ja luodaan grafiikkaa, jota hyödynnetään kurssilla 2D-pelikehitys. Kurssin jälkeen osataan 2D-peligrafiikan toteuttamisen perusteet, joka antaa valmiuksia pelialalla työskentelyyn.

Tutori on käytettävissä kurssin aikana reaaliaikaisella keskustelukanavalla kahdesti viikossa (ma ja ke klo 19:00-20:30). Tutori vastaa keskustelufoorumilla esitettyihin kysymyksiin arkipäivisin 24 h:n kuluessa.

Kurssi ei vaadi aiempaa alan osaamista. Kurssin voi suorittaa itsenäisenä osiona, mutta 2D-pelikehitys -kurssi on sille luonteva jatko.

Ohjelmistovaatimukset: GIMP, Inkscape (Windows, Mac tai Linux)

Kurssi toteutetaan yhteistyössä Viope Oy:n ja Kajaanin ammattikorkeakoulun kanssa.

Kurssin hinta on 95€ alv 0%

KURSSIAIKATAULUT

Kurssi toteutetaan kaksi kertaa vuodessa seuraavasti.

Syksy 2016: maanantaisin ja keskiviikkoisin klo 19.00	12.9.2016 – 19.10.2016
Kevät 2017: maanantaisin ja keskiviikkoisin klo 19.00	16.1.2017 – 22.2.2017

2D-pelikehitys

Kurssilla kehitetään toimiva peli ilmaisella Construct 2 -kehitysohjelmalla. Kurssi suoritetaan kokonaan netissä vuorovaikutteisella alustalla itseopiskeluna tutorin avustuksella.

Construct 2 on helppokäyttöinen ohjelma, mikä ei vaadi varsinaisia ohjelmointitaitoja, kuten skriptien kirjoittamista. Kurssilla opiskellaan pelin kehittämisen prosessi, ja lopuksi toteutetaan oma peli. Kurssilla käytetään kurssin I-osassa luotua grafiikkaa. Kurssin jälkeen osataan toimivan 2D-pelin kehittämisen perusteet, joka antaa valmiuksia pelialalla työskentelyyn.

Tutori on käytettävissä kurssin aikana reaaliaikaisella keskustelukanavalla 2 krt/vk (ma ja ke klo 19:00-20:30). Tutori vastaa keskustelufoorumilla esitettyihin kysymyksiin arkipäivisin 24h kuluessa.

Kurssi ei vaadi aiempaa alan osaamista. Kurssin voi suorittaa itsenäisenä osiona, mutta suositeltavaa on suorittaa ensin kurssi 2D-peligrafiikka ja animaatiot, jossa peliä varten luodaan grafiikkaa ilmaisilla ohjelmilla.

Ohjelmistovaatimukset: Construct 2 (Windows)

Kurssi toteutetaan yhteistyössä Viope Oy:n ja Kajaanin ammattikorkeakoulun kanssa.

Kurssin hinta on 95€ alv 0%

KURSSIAIKATAULUT

Kurssi toteutetaan kaksi kertaa vuodessa seuraavasti.

Syksy 2016: maanantaisin ja keskiviikkoisin klo 19.00	31.10.2016 – 17.12.2016
Kevät 2017: maanantaisin ja keskiviikkoisin klo 19.00	13.3.2017 – 19.4.2017

3D-peligrafiikka ja animaatiot

Kurssilla tutustutaan peleissä tarvittavaan 3D-grafiikan ja animaatioiden tuottamiseen. Kurssi suoritetaan kokonaan netissä vuorovaikutteisella alustalla itseopiskeluna tutorin avustuksella.

Kurssilla opiskellaan suosituksen Blender 3D-grafiikkaohjelmiston käyttöä. Blender on ilmainen avoimen lähdekoodin ohjelma, jolla voi tuottaa ammattitasoista materiaalia. Kurssilla käydään ohjelman käytön perusteet, sekä tehdään erilaisia harjoitteita 3D-mallinnuksesta ja animaatioista. Kurssin jälkeen opiskelija osaa 3D-grafiikan tuottamisen perusteet, joka antaa valmiuksia pelialalla työskentelyyn.

Tutor on käytettävissä kurssin aikana reaaliaikaisella keskustelukanavalla 2 krt/vk (ti ja to klo 17:30-19:00). Tutor vastaa keskustelufoorumilla esitettyihin kysymyksiin arkipäivisin 24h kuluessa.

Kurssi ei vaadi aiempaa alan osaamista, mutta perusosaaminen erilaisten grafiikkasovellusten (esim. Gimp, Inkscape) käytöstä on eduksi. Kurssille luonteva jatko-osa on 3D-pelikehitys, jossa toteutetaan 3D-peli.

Ohjelmistovaatimukset: Blender (Windows, Mac tai Linux)

Kurssi toteutetaan yhteistyössä Viope Oy:n ja Kajaanin ammattikorkeakoulun kanssa.

Kurssin hinta on 95€ alv 0%

KURSSIAIKATAULUT

Kurssi toteutetaan kaksi kertaa vuodessa seuraavasti.

Syksy 2016: tiistaisin ja torstaisin klo 17.30	13.9.2016 – 20.10.2016
Kevät 2017: tiistaisin ja torstaisin klo 17.30	17.1.2017 – 23.2.2017

3D-pelikehitys

Kurssilla tutustutaan 3D-pelien tekemiseen Unity3D-pelikehitysohjelmistolla. Kurssi suoritetaan kokonaan netissä vuorovaikutteisella alustalla itseopiskeluna tutorin avustuksella.

Kurssilla opiskellaan suosituksen Unity3D-pelikehitysohjelmiston käyttöä perusteista alkaen. Kurssilla käydään ohjelman käytön perusteet, sekä tehdään erilaisia harjoitteita käyttäen C#-ohjelmointikieltä. Kurssin jälkeen opiskelija osaa 3D-pelikehityksen perusteet, joka antaa valmiuksia pelialalla työskentelyyn.

Tutor on käytettävissä kurssin aikana reaaliaikaisella keskustelukanavalla 2 krt/vk (ti ja to klo 17:30-19:00). Tutor vastaa keskustelufoorumilla esitettyihin kysymyksiin arkipäivisin 24 h:n kuluessa.

Kurssin esitietona ovat ohjelmoinnin perusteet C#-kielellä. Kurssin voi suorittaa itsenäisenä osiona, mutta suositeltavaa on suorittaa ensin kurssi 3D-peligrafiikka ja animaatiot, jossa peliä varten luodaan grafiikkaa ilmaisilla ohjelmilla.

Ohjelmistovaatimukset: Unity3D (Windows 7 SP1+, 8, 10; Mac OS X 10.8+)

Kurssi toteutetaan yhteistyössä Viope Oy:n ja Kajaanin ammattikorkeakoulun kanssa.

Kurssin hinta on 95€ alv 0%

KURSSIAIKATAULUT

Kurssi toteutetaan kaksi kertaa vuodessa seuraavasti.

Syksy 2016: tiistaisin ja torstaisin klo 17.30	1.11.2016 – 8.12.2016
Kevät 2017: tiistaisin ja torstaisin klo 17.30	14.3.2017 – 20.4.2017

Python-ohjelmoinnin perusteet, osa 1

Kurssi johdattaa sinut askel askeleelta Python-ohjelmoinnin maailmaan. Kurssi suoritetaan kokonaan netissä vuorovaikutteisella alustalla itseopiskeluna tutorin avustuksella. Kurssi sopii kaikille ohjelmoinnista kiinnostuneille sekä ammattilaisille, jotka haluavat laajentaa osaamistaan.

Sisältöteemat: johdatus ohjelmointiin, tulostaminen, muuttujat, valmiiden metodien käyttäminen, valintarakenteet, toistorakenteet sekä tiedostojen käsittely.

Tutori on käytettävissä kurssin aikana reaaliaikaisella keskustelukanavalla kahdesti viikossa (ma ja ke klo 17:30-19:00). Tutori vastaa keskustelufoorumilla esitettyihin kysymyksiin arkipäivisin 24h kuluessa.

Kurssi toteutetaan yhteistyössä Viope Oy:n kanssa.

Tälle kurssille on tarjolla myös syvällisempi jatkokurssi, Python-ohjelmoinnin perusteet, osa 2.

Kurssin hinta on 95€ alv 0%

KURSSIAIKATAULUT

Kurssi toteutetaan kaksi kertaa vuodessa seuraavasti.

Syksy 2016: maanantaisin ja keskiviikkoisin klo 17.30	12.9.2016 – 19.10.2016
Kevät 2017: maanantaisin ja keskiviikkoisin klo 17.30	16.1.2017 – 22.2.2017

Python-ohjelmoinnin perusteet, osa 2

Kurssilla syvennetään Python-ohjelmointiosaamista. Kurssi suoritetaan kokonaan netissä vuorovaikutteisella alustalla itseopiskeluna tutorin avustuksella.

Sisältöteemat: alifunktiot, moduulit, virheenkorjaus, tietotyypit ja leikkaukset sekä oliot.

Tutori on käytettävissä kurssin aikana reaaliaikaisella keskustelukanavalla kahdesti viikossa (ma ja ke klo 17:30-19:00). Tutori vastaa keskustelufoorumilla esitettyihin kysymyksiin arkipäivisin 24 h:n kuluessa.

Kurssi toteutetaan yhteistyössä Viope Oy:n kanssa.

Tätä kurssia ennen on hyvä käydä myös kurssin ensimmäinen osa, Python-ohjelmoinnin perusteet, osa 1.

Kurssin hinta on 95€ alv 0%

KURSSIAIKATAULUT

Kurssi toteutetaan kaksi kertaa vuodessa seuraavasti.

Syky 2016: maanantaisin ja keskiviikkoisin klo 17.30	31.10.2016 – 17.12.2016
Kevät 2017: maanantaisin ja keskiviikkoisin klo 17.30	13.3.2017 – 19.4.2017

Excel 2016 -perusteet, taitotaso 1

Kurssilla opiskellaan Microsoft Office -tuoteperheeseen kuuluvan Excel 2016 -taulukkolaskentasovelluksen peruskäyttö. Kurssi suoritetaan kokonaan netissä vuorovaikutteisella alustalla itseopiskeluna kouluttajan avustuksella.

Sisältöteemat: käyttöliittymä, tiedon syöttäminen, laskukaavat ja perusfunktiot, muotoilut, lajittelu ja suodattaminen, kaavioiden luominen.

Kouluttaja on käytettävissä kurssin aikana reaaliaikaisella keskustelukanavalla to klo 18:00-19:30. Kouluttaja vastaa keskustelualueilla esitettyihin kysymyksiin arkipäivisin 24h kuluessa. Kurssin suorittamisesta saa todistuksen.

Ohjelmistovaatimukset: Excel 2016

Kurssin hinta on 69€ alv 0%

KURSSIAIKATAULUT

Kurssi toteutetaan neljä kertaa vuodessa seuraavasti.

Syksy 2016:	torstaisin klo 18.00	15.9.2016 – 6.10.2016
	torstaisin klo 18.00	3.11.2016 – 24.11.2016
Kevät 2017:	torstaisin klo 18.00	9.2.2017 – 2.3.2017
	torstaisin klo 18.00	16.3.2017 - 6.4.2017

Tutustu ohjelmointiin Scratchin avulla

Kurssilla käydään läpi mitä on ohjelmointi, ohjelmoinnin logiikka ja peruskäsitteistö sekä tutustutaan alakoululaisen tapaan harjoitella ohjelmointia Scratchin avulla. Kurssi suoritetaan kokonaan netissä vuorovaikutteisella alustalla itseopiskeluna kouluttajan avustuksella.

Kurssi ja sen materiaalit ovat verkossa ja sen kesto on 2 oppituntia neljänä viikkona peräkkäin. Tiistaisin klo 18.

Ohjelmistovaatimukset: Internet-selain ja Adobe Flash-selainlaajennus.

Kurssin hinta on 69€ alv 0%

KURSSIAIKATAULUT

Kurssi toteutetaan neljä kertaa vuodessa seuraavasti.

Syksy 2016:	tiistaisin klo 18.00	13.9.2016 – 4.10.2016
	keskiviikkoisin klo 18.00	2.11.2016 – 23.11.2016
Kevät 2017:	tiistaisin klo 18.00	7.2.2017 – 28.2.2017
	keskiviikkoisin klo 18.00	15.3.2017 – 5.4.2017