

Kuviskoodarit - etäseminaari pe 7.11. klo 9 - 12

Kuviskoodarit - hanke kutsuu kaikki pelinteon opettamisesta kiinnostuneet kuvataideopettajat ja -opiskelijat seminaariin perjantaina 7.11. klo 9 - 12 (etätoteutus).

Syksyn Kuviskoodarit -seminaarissa kuulemme tekijöiden kokemuksia kuvataiteen ja pelintekemisen kentiltä:

Miten kuvataiteilijat hyödyntävät taiteessaan teknologiaa, lisättyä todellisuutta (AR) ja VR:ää? Millaisia urapolkuja voi johtaa kuvataiteesta pelialalle? Miten voisin kuvataideopettajana opettaa pelinteon, 3D-mallintamisen tai ohjelmoinnin taitoja oppilaille kuvataidetunnilla?

Tule kuulolle Kuviskoodarit -seminariin, niin kuulet kolmen kuvantekijän puheenvuorot aiheesta sekä saat tietoa hankkeesta tuotetusta opetusmateriaalista. Aluksi kuulemme kahden taiteilijan, Maisa Immonen ja Leena Jääskeläisen, esittelyt heidän lisättyä todellisuutta ja VR:ää hyödyntävistä taideteoksistaan. Kolmantena vaihdamme näkökulmaa pelialaan, josta meille kertoo kuvataiteilijataustainen Salla Hiiskoski. Jokaisen esittelyn loppuun on varattu aikaa yleisön kysymyksille.

Seminaari on maksuton ja toteutetaan etäyhteyksin Google Meetissä. Opetushallitus rahoittaa hanketta. Ilmoittaudu mukaan: <https://forms.gle/T9SCwpXtXeQj9AS69>

Seminaarin ohjelma pe 7.11. klo 9 - 12:

klo 9.00 - 9.05 Seminaarin aloitus

klo 9.05 - 9.40 Maisa Immonen: Anomalia VR-peli & Face Filters & Virtual Maps

klo 9.40 - 10.15 Leena Jääskeläinen: Crinkly Crumpets - ASMR VR

klo 10.15 - 10.50 Salla Hiiskoski: Visuaaliset työroolit pelialalla

tauko

klo 11.00 - 11.45 Kuviskoodarit -opetusmateriaalien esittely / Vihdin ja Keravan kuvataidekoulut

klo 11.45 - 12.00 Kysymyksiä ja keskustelua



Puhujat:

Maisa Immonen on helsinkiläinen taiteilija ja 3D-kuvittaja. Hänen työskentelynsä keskiössä on uuden teknologian hyödyntäminen maailmojen ja hahmojen luomisessa. Immonen tutkii, miten inhimillistä kokemusta voidaan tarkastella teknologisten välineiden kautta sekä miten virtuaaliset tilat voivat toimia tunteiden ja kokemusten ilmaisun ja jakamisen välineinä. Hän hyödyntää työssään pelimoottoreita ja virtuaalitodellisuutta, ja on toteuttanut muun muassa VR-pelin sekä AR-kasvofilttereitä.

Leena Jääskeläinen on monipuolinen animaationtekijä, käsikirjoittaja ja VR-taiteilija. Hän on ollut mukana kymmenissä eri tuotannoissa vuosien varrella. Tällä hetkellä Leena Jääskeläinen on kirjaimellisesti uppoutunut virtuaalitodellisuustaiteeseen. Leenan lempisofta juuri nyt onkin VR-animaatiotyökalu Quill. Hän esittelee puheenvuorossaan erityisesti uusinta projektiaan Crinkly Crumpets - ASMR VR.

Salla Hiiskoski on Merge Mansion-mobiilipelin visuaalisen suunnittelun tiiminvetäjä Metacorella. Hänellä on 11 vuoden kokemus pelialalta taiteilijana ja tuottajana, ja hän on työskennellyt muun muassa Roviolla, FakeFishillä ja Futureplaylla. Salla vetää myös We in Games Finlandin mentorointiohjelmää, joka edistää monimuotoisempaa ja inklusiivisempaa pelialaa Suomessa. Puheessaan Salla käsittelee millaisia visuaalisia työrooleja pelialalla on ja millaisia urapolkuja kuvataiteesta voi johtaa pelien pariin.

Taiteilijapuheenvuorojen jälkeen Vihdin ja Keravan kuvataidekoulut esittelevät hankkeen ensimmäisen lukuvuoden aikana tuotettuja pelinteon opetusmateriaaleja. Materiaalit tulevat myöhemmin jakoon Opetushallituksen avointen oppimateriaalien kirjastoon (aoe.fi).

Seminaarin toteuttaa Kuviskoodarit - ohjelmointiosaamisen kehittäminen Vihdin ja Keravan kuvataidekouluissa -hanke. Seminaari on suunnattu kaikille pelinteon ja ohjelmointiosaamisen opettamisesta kiinnostuneille kuvataideopettajille ja -opiskelijoille. Tervetuloa mukaan!

