

Tampereen ammattikorkeakoulu
Ammatillinen opettajakorkeakoulu
Heli Leskinen

Kehittämishanke

IB koulutusohjelman Yrityspeli-opintojakson sisällön suunnittelu

Työn ohjaaja: Sisko Mällinen
Arvioitu erinomaiseksi
Tampere 12/2009

Tampereen ammattikorkeakoulu
Ammatillinen opettajakorkeakoulu
Opettajankoulutuksen kehittämishanke

Heli Leskinen
Yrityspeli-opintojakson sisällön suunnittelu
30 sivua + 7 liitesivua
Joulukuu 2009
Työn ohjaaja Sisko Mällinen

TIIVISTELMÄ

IB koulutusohjelma otti käyttöön uuden opetussuunnitelman 2009 aloittavilla opiskelijoilla. Siinä Yrityspeli-opintojakson opintopistemäärää kasvatettiin kolmesta viiteen opintopisteeseen. Laajuudeltaan kasvaneelle Yrityspeli-opintojaksolle tuli siis suunnitella sisältö, joka tukee IB koulutusohjelman tavoitteita sekä on linjassa koulutusohjelman muiden opintojaksojen kanssa. Uuden opetussuunnitelman mukainen Yrityspeli tullaan toteuttamaan ensimmäistä kertaa keväällä 2010.

Kehittämishanketta varten haastateltiin koulutusohjelman päällikköä, yliopettajaa sekä joidenkin muiden opintojaksojen opettajia. Hankkeessa hyödynnettiin myös kerättyä opiskelijapalautetta ja opettajan omia kokemuksia. Teoreettisena viitekehyksenä käytettiin konstruktivistista oppimiskäsitystä sekä teknologiseen ja monikulttuuriseen oppimisympäristöön liittyvää teoriaa. Konstruktivistisesti toteutettu opintojakso sopii hyvin päättämään opiskelijoiden toisen vuoden yhteiset opinnot, sillä Yrityspelin avulla halutaan hyödyntää aiemmin opittua yrityksen toimintaa ja toimintaympäristöä simuloivassa pelissä.

Yrityspeli-opintojakson nykytilaa, kerättyä tietoa ja teoriaa hyödyntämällä luotiin uudelle opintojaksolle toteutussuunnitelma. Toteutussuunnitelma pohjautuu opintojaksolla jo aiemmin käytössä olleeseen peliin sekä sen mukaiseen henkilöresurssointiin.

TAMK:n ja PIRAMK:n yhdistyminen tuo mahdollisuuden yhtenäistää toimintaa. Nyt käytössä on useita erilaisia pelejä. Mikäli voitaisiin käyttää samaa peliä useammassa koulutusohjelmassa, pelien lisenssihintoja saadaan todennäköisesti neuvoteltua alaspäin. Lisäksi opettajat voisivat helpommin opettaa eri koulutusohjelmissa, toimia toistensa sijaisina ja apuopettajina, kun useammalla opettajalla olisi osaamista samasta pelistä ja opintojakson toteuttamisesta. Keskustelua aiheesta kannattaa jatkaa viimeistään, kun uudelle TAMKille luodaan uutta opetussuunnitelmaa.

Avainsanat: monikulttuurisuus, teknologinen oppimisympäristö, konstruktivismi, simulointi

Sisällysluettelo

1 JOHDANTO	4
2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS	6
2.1 KONSTRUKTIVISTINEN OPPIMISKÄSITYS	6
2.2 OPPIMISYMPÄRISTÖ.....	7
2.2.1 TEKNOLOGINEN OPPIMISYMPÄRISTÖ	8
2.2.2 MONIKULTTUURINEN OPPIMISYMPÄRISTÖ	10
3 AINEISTONHANKINNAN MENETELMÄT	12
4 AINEISTONHANKINNAN TULOKSET	14
4.1 TEEMAHAASTATTELUT	14
4.2 PELIOPERAATTORIN KERÄÄMÄ PALAUTE	15
4.3 OPINTOJAKSON KEHITTÄMISEKSI KERÄTTY PALAUTE.....	16
5 YRITYSPELI-OPINTOJAKSON NYKYTILAN ANALYYSI JA KEHITTÄMISEHDOTUKSET	18
5.1 VAHVUUDET.....	19
5.2 MAHDOLLISUUDET	20
5.3 HEIKKOUEDET	21
5.4 UHAT.....	24
6 UUDEN OPINTOJAKSON TOTEUTUSSUUNNITELMA	26
7 YHTEENVETO	28
LÄHDELUETTELO	29
LIITTEET	31
LIITE 1 - TEEMAHAASTATTELUT	31
LIITE 2 – PELIOPERAATTORIN KERÄÄMÄ PALAUTE	32
LIITE 3 – KURSSIPALAUTELOMAKE	34
LIITE 4 - TOTEUTUSSUUNNITELMA.....	36

1 Johdanto

Tampereen ammattikorkeakoulun (TAMK) International Business (IB) koulutusohjelmassa valmisteltiin lukuvuoden 2008–2009 aikana uusi opetussuunnitelma, joka otettiin käyttöön syyslukukaudella 2009. Uudessa opetussuunnitelmassa aiemmin kolmen opintopisteen laajuinen Business Game –opintojakso, suomenkieliseltä nimeltään Yrityspeli-opintojakso, muutetaan laajuudeltaan viideksi opintopisteeksi. Opintojakso on aiemmassa opetussuunnitelmassa koostunut aloitusluennosta, yrityksen toimintaa simuloivasta pelistä, jonka kuluessa opiskelijaryhmiä on ”oivallutettu” hakemaan tarvittavaa tietoa pelipäätösten tueksi. Lisäksi kurssin suorittamiseksi opiskelijoiden on ollut laadittava lyhyt strategiaraportti ja pelin päätteeksi päätöksentekoaan analysoiva loppuraportti.

Tässä kehittämishankkeessa on suunniteltu laajuudeltaan kasvavalle opintojaksolle sisältö. Sisällön on IB koulutusohjelman tavoitteiden mukainen ja linjassa koulutusohjelman muiden opintojaksojen kanssa. Koulutusohjelman tavoitteita selvitettiin tässä työssä temahaastattelujen avulla.

Opintojakson sisällön suunnittelussa on pyritty hyödyntämään teknologista oppimisympäristöä, yritystoiminnan simulointia, entistä paremmin. Lisäksi huomioitiin opetettavan ryhmän monikulttuurisuus sekä opintojakson opiskelijoiden että opettajien kokemukset opintojakson sisällöstä aiemmin. Uuden, laajemman Yrityspeli-opintojakson sisältö kuvataan myös Tampereen ammattikorkeakoulussa käytettävän sähköisen toteutussuunnitelman muodossa.

Teoreettisena viitekehyksenä hankkeelle on konstruktivistinen oppimiskäsitys ja oppimisympäristön vaikutus oppimiseen. Oppimisympäristön osalta keskitytään erityisesti teknologista oppimisympäristöä sekä monikulttuurisuutta käsittelevään teoriaan. Jotta koulutusohjelman tavoitteet tulevat huomioitua, hankkeessa on temahaastateltu koulutusohjelman päällikköä sekä yliopettajaa. On myös tärkeää, että opintojakso tukee muiden opintojaksojen sisältöä. Tämän vuoksi on myös haastateltu Yrityspeli-opintojakson sisällön lähellä olevien opintojaksojen opettajia. Lisäksi hyödynnettiin opiskelijoilta

palautelomakkeilla kerättyä tietoa, muiden opettajien ja omaa kokemusta opintojakson toteuttamisesta.

Tämän kehittämishankkeen kappaleessa kaksi kuvataan kehityshankkeeseen liittyvä keskeinen teoria. Kappaleessa kolme kerrotaan, miten hankkeessa tarvittava aineisto on kerätty ja miten laadullisen tutkimuksen tiedonhankinnan menetelmiä on sovellettu. Kappaleessa neljä tuodaan esille asiat, jotka saatiin selville haastattelemalla, palautelomakkeiden avulla sekä aiemman kurssin toteuttamisesta saatua kokemusta. Kappaleessa viisi analysoidaan hankittua tietoa ja esitetään kehittämissuunnitelmia. Analysoinnin työkaluna käytetään SWOT-analyysiä, jota soveltaen analysoidaan opintojakson vahvuudet, heikkoudet, olemassa olevat ja tulevat uhkat sekä mahdollisuudet. Analyysissä hyödynnetään haastatteluita, kerättyä palautetta sekä saatua kokemusta. Kappaleessa kuusi esitetään uudelle opintojaksolle laadittu toteutussuunnitelma, joka otetaan käyttöön keväällä 2010, kun opintojakso toteutetaan ensimmäisen kerran uuden opetussuunnitelman mukaisesti. Kappaleessa seitsemän esitetään yhteenveto kehityshankkeesta

2 Teorettinen viitekehys

Kehittämishankkeessa sovellettava teorettinen tieto käsittelee konstruktivistista oppimiskäsitystä sekä teknisen ja monikulttuurisen oppimisympäristön vaikutusta oppimiseen. Yrityksen toiminnan simulointia ja opiskelijoiden monikulttuurisuutta halutaan hyödyntää mahdollisimman monipuolisesti. Mainittuihin oppimisympäristöihin liittyy myös haasteita, jotka pyritään ottamaan huomioon kurssin sisältöä ja toteutustapaa suunniteltaessa. Opintojakson toteuttamisen taustalla on konstruktivistinen oppimiskäsitys. Haettua teoriaa sovelletaan, kun suunnitellaan tavoitteiden mukainen sisältö uudelle opintopisteiltään suuremmalle kurssille.

2.1 Konstruktivistinen oppimiskäsitys

Opettajakorkeakoulun opetussuunnitelmaan kuuluu tutustuminen erilaisiin oppimiskäsityksiin, ihmis- ja tietokäsityksiin. Tämän jälkeen opiskelijat muodostavat käyttöteorian eli miten näitä teorioita käytännössä toteutetaan opetus- ja ohjaustyössä. Oma käyttöteoriani pohjautuu konstruktivistiseen oppimiskäsitykseen. Uskon sen parhaiten sopivan omaan opetustyöhöni ja tuovan parempia oppimistuloksia verrattuna esimerkiksi behavioristiseen oppimiskäsitykseen. Opettamistani opintojaksoista Yrityspeli-opintojakso on parhaiten toteutettavissa konstruktivistisen oppimiskäsityksen mukaisesti.

Konstruktivistisen oppimiskäsityksen mukaan oppimisen lähtökohtana ovat opiskelijan aiemmat tiedot, kokemukset ja ongelmanratkaisutavat. Oppiminen tapahtuu näitä muokkaamalla ja uudelleen rakentamalla. Oppija siis oppii uutta aiemmin opittua hyväksi käyttäen ja kokeilee uuden tiedon toimivuutta. Oppimisen edellytyksenä on, että oppija ymmärtää osaamisensa tason ja siten lähtee hakemaan lisää tietoa. Lähtökohtana on, että oppija osaa arvioida omaa osaamistaan. Opettajaa tarvitaan oppimisen tavoitteiden ja oppimisen arvioinnin määrittelyssä. Opettaja tukee oppimista varsinkin alussa, mutta tukea vähennetään, kun oppija ymmärtää tavoitteet, oman osaamisensa tason ja kykenee hakemaan tarvittavaa tietoa ja osaamista tavoitteiden saavuttamiseksi. Opettajaa voidaan kuvata rakennustelineiden pystyttäjään ja purkajaan. Alussa telineitä tarvitaan, mutta rakennuksen noustessa telineet voidaan asteittain purkaa. (Kuopion yliopiston Avoin yliopisto 2009.)

Yrityspeli-opintojakso toteuttaa konstruktivistista oppimiskäsitystä. Tavoitteet pelille ovat selkeät: opiskelija hankkii kokemusta yrityksen johtamisesta simuloidun yrityksen johtoryhmässä. Yritystä johdetaan kokonaisuutena, ja opiskelija pelin avulla näkee yrityksen eri osa-alueiden vaikutukset toisiinsa sekä yritykseen kokonaisuudessaan. Pelissä ei menesty ulkoa opitulla tiedolla. Aiemmillä kursseilla opittua tietoa tulee osata soveltaa vaihtuvissa tilanteissa. Peliä pelataan ryhmissä, yrityksen johtoryhminä, joten opiskelijoiden on arvioitava oman osaamisensa lisäksi myös ryhmän muiden jäsenten osaamisen taso. Sen jälkeen voidaan sopia, miten pelissä tarvittavaa tietoa hankitaan ja sovelletaan.

Yrityspeli saa opiskelijat miettimään aiemmin opittua uudelta kannalta. Pelissä selviää, onko ryhmällä tarvittavaa tietoa vai tulisiko sitä hankkia lisää. Lisäksi tulee ilmi, onko ryhmällä taitoa soveltaa aiemmin oppimaansa tietoa. Pelin tavoitteet ovat kaikille opiskelijoille samat, mutta opiskelijat ja ryhmät lähtevät omista lähtökohdistaan. Toiset ryhmät voivat tarvita enemmän tukea kuin toiset. Opettajaa tarvitaan, mikäli ryhmät eivät osaa arvioida omaa osaamistaan verrattuna tavoitteisiin. Opettajan toiminta pelin aikana muistuttaa konsultin roolia. Ryhmiä ohjataan tarvittaessa oikeaan suuntaan, mutta lopulliset päätökset pelissä tekee kuitenkin ryhmä samalla vastaten tekemiensä päätösten tuloksista.

2.2 Oppimisympäristö

Oppimisympäristöllä tarkoitetaan kokonaisuutta, jossa opiskelu tapahtuu. Tähän kuuluu esimerkiksi opettajan ja opiskelijoiden lisäksi opetusmateriaalit ja – välineet, kulttuuriset seikat (kuten yhteisön arvot ja odotukset) ja fyysinen toimintaympäristö. Oppimisympäristö ei siis ole pelkästään fyysinen asia. Opiskelijat ja opettajat tuovat mukaan omat tietonsa ja tapansa ja yhdessä toimimalla osa oppimisympäristöstä muotoutuu oppimis- ja työskentelyprosessin kautta. Oppimisympäristö voi myös muuttua toiminnan aikana. (Nurmi & Jaakkola 2002.) Tässä kehittämishankkeessa keskitytään teknologiseen ja monikulttuuriseen oppimisympäristöön.

2.2.1 Teknologinen oppimisympäristö

Perinteisen behavioristisen, luennoimalla toteutetun opetuksen vaihtoehtoja on kehitetty paljon. Uudenlaisten opetuksen lähestymistapojen käyttö on mahdollistanut parempien oppimistulosten saavuttamisen, ja niitä soveltamalla on mahdollista hankkia osaamista, jota ei aikaisemmin pystynyt hankkimaan koulussa. (Salakari 2009, 14.) Perinteisessä luokkahuoneopetuksessa opetettavat asiat saattavat jäädä irrallisiksi. Erilaisten pelien avulla tietoa voidaan esittää oikeaan aikaan yhdistämällä tieto oikeaan asiayhteyteen ja kokonaisuuteen. (Mannila, Hämäläinen & Oksanen 2007, 14.)

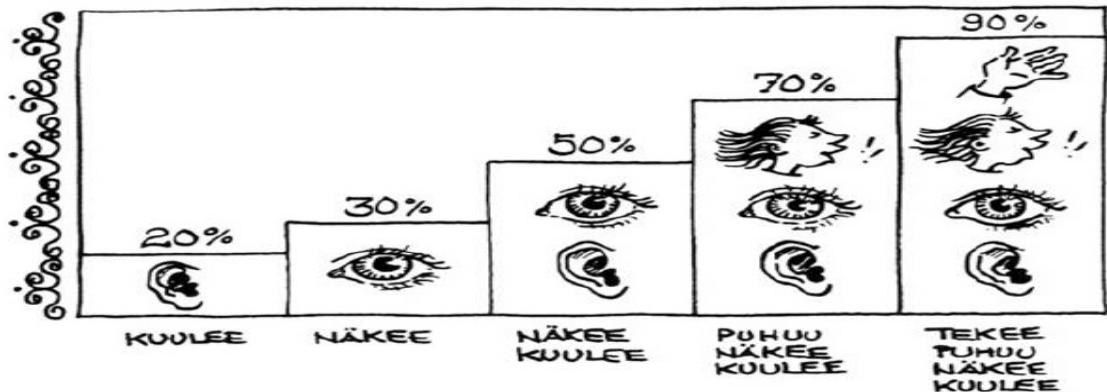
Keskeinen osa yrityspeli-opintojaksoa on yrityksen toiminnan simulointi tietokoneavusteisesti. Simuloinnin käyttämistä oppimisympäristönä puoltaa IB koulutusohjelman linjaus, jonka mukaan IB koulutusohjelmassa käytetään useita erilaisia opetusmenetelmiä. (TAMK opetussuunnitelma 2009.)

Oppiminen uusissa teknologiaympäristöissä perustuu tekemiseen. Toiminnalla, kokeilemiseen uskaltautumisella, yrityksellä ja erehdyksellä sekä luovuudella on merkitystä motivaation ja oppimisen halun muodostumisessa. (Salakari 2009, 17-20.) Oppimista tapahtuu, kun opiskelija on mukana ponnistelua vaativassa ja haastavassa toiminnassa. Oppiminen on siis työtä, ja työn tekemiseen vaaditaan motivaatiota. Pelinomaiset tehtävät edistävät luovuutta ja hauskuutta, jotka saavat oppijan motivoituneeksi. (Salakari 2009, 38, 41.)

Simuloidussa yrityksessä, kuten reaali maailmassakin, toiminnan suunnittelu on haastavaa, sillä toimintaan vaikuttavia muuttujia on paljon. Aluksi on lähes mahdotonta omaksumaa kaikkea tietoa, jota tarvitaan simuloidun yritystoiminnan päätöksenteossa siten, että toiminta on menestyksekkästä. Vähitellen osaaminen kehittyy ja tietojen omaksuminen lisääntyy. Yrityspelissä oppimista edistää saatu palaute. Palautetta tulee pelissä menestymisenä sekä opettajan antamana. Salakari (2009, 43) kirjassaan korostaa, että palautetta tulisi saada toiminnasta riittävän nopeasti.

Oppimisympäristö, jossa pystytään tukemaan oppimista parhaalla mahdollisella tavalla, perustuu mahdollisimman monen aistin hyödyntämiseen. Yrityspelissä tämä on mahdol-

lista. Seuraavassa kuvassa (Kuva 1) esitetään havainnollisuuden ja oppimistulosten keskinäinen riippuvuus. Kuvan 100% tarkoittaa oppimisen keskimääräistä maksimitulosta.



Kuva 1 Havainnollisuus ja oppimistulokset (Vuorinen 2005, 47.)

Yrityspeli on toteutettu ohjelmalla, johon ryhmä tallentaa päätöksensä liittyen esimerkiksi asiakkaisiin, tuotteisiin, hintaan, tuotantoon ja investointeihin. Päätösten vaikutukset yritykseen näkyvät esimerkiksi simuloidun yrityksen taloudellisena tuloksena ja suorituskykynä. Tekninen oppimisympäristö mahdollistaa saada käsityksen yrityksen toiminnasta kokonaisuudessaan. Kesätoissa tai harjoittelussa saatava kokemus on erittäin tärkeää, mutta usein niistä saatava kokemus on ainakin aluksi kapealta sektorilta. Yrityspelin avulla kokonaisuudesta voi saada kuvan ilman, että huonoista päätöksistä on seuraus konkurssi todellisessa elämässä.

Oman yrityksen prosessien ohella peliin osallistujat joutuvat tarkkailemaan kilpailevien yritysten toimia sekä muuta peliin rakennettua toimintaympäristöä. Näissä voi tapahtua yllättäviä, esimerkiksi kysyntään vaikuttavia asioita. Pelin avulla voidaan edistää monenlaista oppimista. On mahdollista pyytää opiskelijoita tekemään erilaisia strategioita (esimerkiksi kilpailu- tai markkinointistrategia), voidaan laatia yritysanalyysjä simulaatiosta saatavan palautteen ja datan perusteella. Pelissä kehittyvät myös päätöksenteon kovalmiudet ja vuorovaikutustaidot. Monista mielipiteistä tulee rakentaa yksi, koko johtoryhmän mielipide. Simuloitua yritystä voidaan esitellä esimerkiksi sijoittajille (muut kilpailevat ryhmät), ja esitysten perusteella voidaan valita paras yritys. Mahdollisuuksia hyödyntää simulaatiota on lukemattomia.

Haasteena erilaisissa simulaatioissa on todellisen elämän yksinkertaistaminen. Pelit eivät koskaan kuitenkaan vastaa täysin reaali maailmaa, vaikka ovatkin hyvä tapa oppia

erilaisia asioita. On hyvä huomata, että paras mahdollinen oppimisympäristö ei automaattisesti takaa hyviä oppimistuloksia. Oppiminen on kuitenkin riippuvainen yksilöllisestä ajattelusta, motivaatiosta ja ponnistelusta sekä yhteisöllisestä vuorovaikutuksesta ympäristön ja sen tarjoamien välineiden kanssa. (Nurmi & Jaakkola 2002.)

2.2.2 Monikulttuurinen oppimisympäristö

Edellisen kappaleen lopussa viitattiin siihen, että oppimiseen vaikuttaa myös yhteisöllinen vuorovaikutus. Yrityspeli- opintojaksolla on keskeistä tekninen oppimisympäristö eli tietokoneen käyttäminen simuloinnissa. On huomattavaa, että tietokoneiden käyttäminen oppimisessa ei poissulje ihmisten välistä kanssakäymistä, vaan sen on havaittu jopa edistävän yhteisöllistä oppimista. Oppimisympäristö tarjoaa viitekehyksen, joka toimii keskustelun ja yhteisen tiedon rakentamisen perustana. (Nurmi & Jaakkola 2002.)

Yrityspelissä opiskelijat voivat kukin ilmaista oman mielipiteensä: mihin suuntaan yritystä tulisi viedä ja mitä päätöksiä siten tulisi tehdä? Ryhmätyöskentelyn olettamuksena on, että ryhmän jäsenet rikastuttavat toistensa ajattelua. Yrityspeliopintojaksolle osallistuvat opiskelijat ovat kotoisin useasta eri maasta. IB koulutusohjelmassa opiskelu tapahtuu englanniksi, mikä mahdollistaa esimerkiksi vaihto-opiskelijoiden osallistumisen kurssille.

Monikulttuurisuus tuo oman lisänsä yritysten johtoryhmien työskentelyyn. Kaikkien opiskelijoiden kielitaito ei kenties ole samalla tasolla. On myös mahdollista, että eri kulttuureissa on erilaisia käsityksiä esimerkiksi aikataulujen noudattamisesta. Eri kulttuureissa saatetaan tekemistä ohjeistaa eri lailla. Joissain kulttuureissa riittää tavoitteenasetanta karkealla tasolla, joissain taas ollaan totuttu yksityiskohtaiseen ohjeistukseen. Siten jotkut ryhmän opiskelijoista saattavat hermostua yksityiskohtaisista ohjeista, toiset taas kokevat suunnatonta epävarmuutta, mikäli yksityiskohtaista ohjeistusta ei ole. (Bartlett & Davidsson 2003, 20-24.)

Kulttuuritausta saattaa vaikuttaa myös siinä, kuinka ryhmän jäsenet kommunikoivat. Joukossa saattaa olla henkilöitä, jotka ovat tottuneet puhumaan muiden päälle. Toisissa kulttuureissa taas odotetaan omaa vuoroa keskustelussa. Mikäli vuoroa ei luontevasti tule, näiden kulttuureiden edustajat saattavat vaikuttaa passiivisilta ryhmätyöskentelys-

sä. Joissain kulttuureissa myös vältetään konfliktitilanteita ja ”kasvojen säilyttäminen” on erittäin tärkeää. Samoin joissain kulttuureissa opettaja saattaa edustaa auktoriteettia, jota on vaikea häiritä, vaikka ei olisikaan ymmärtänyt annettua ohjeistusta. (Barlett & Davidsson 2003, 101.)

Kappaleessa viisi arvioidaan opintojaksoon liittyviä heikkouksia, vahvuuksia, uhkia ja mahdollisuuksia myös monikulttuurisuuden osalta. Uuden Yrityspeli-opintojakson toteutussuunnitelmassa pyritään ottamaan huomioon myös monikulttuurisuuteen liittyvät asiat.

3 Aineistonhankinnan menetelmät

Teoriatietoon tutustumisen lisäksi kehityshankkeeseen on hankittu aineistoa teemahaastatteluin, palautelomakkeiden avulla ja hyödyntämällä omia kokemuksia opintojakson aiemmasta toteutuksesta.

Opintojakson sisällön suunnittelun keskeinen lähtökohta on IB koulutusohjelman tavoitteet. Näiden tavoitteiden saavuttamiseksi IB:n opetussuunnitelmaa muokattiin siten, että esimerkiksi yrityspeli-opintojakson laajuutta kasvatettiin kahdella opintopisteellä. Opetussuunnitelmassa yrityspeli-opintojakson sisältö on kuvattu erittäin yleisellä tasolla, joten siitä ei selviä, miten opintojakson sisältöä tai toteutusta on tarkoitus muuttaa verrattuna aiempaan kurssiin. Tämän vuoksi oli tärkeää selvittää muutoksen taustalla olevat syyt koulutusohjelman päälliköltä sekä yliopettajalta, jotka molemmat olivat keskeisiä henkilöitä opetusohjelman sisällöstä päätettäessä. Nämä syyt ja koulutusohjelman tavoitteet Yrityspeli-opintojaksolle selvitettiin teemahaastattelun avulla. Teemahaastattelussa keskusteltavat aihepiirit on etukäteen mietitty, mutta menetelmässä kysymyksiä ei ole tarpeen muotoilla tarkasti, eikä esitä tietystä järjestyksessä. Haastattelijalla on käytössään etukäteen mietitty tukilista käsiteltävistä asioista ja hän huolehtii, että listalla olevat teemat tulevat haastattelun kuluessa käytyä läpi. (Eskola & Vastamäki 2001, 26.)

Teemahaastattelu toteutettiin niin, että sekä koulutusohjelman päällikkö että yliopettaja olivat yhtä aikaa haastateltavina. Opetussuunnitelman suunnittelu ja päivitystyöstä oli jonkun aikaa, joten oletettavaa oli, että haastateltavat muistaisivat yrityspeli-opintojaksoon liittyvät tavoitteet paremmin yhdessä kuin yksin. Teemahaastattelussa esitetyt kysymykset ovat liitteenä (Liite 1).

Jotta uusi yrityspeli-opintojakso olisi linjassa muiden opintojaksojen kanssa, haastateltiin myös yrityspeli-opintojaksoa sisällöllisesti lähellä olevien opintojaksojen opettajia. Myös Mannilan, Hämäläisen ja Oksasen (2007, 65) mukaan pelien yhteys muuhun opetukseen on avainasia, jotta peli ei jää irralliseksi muusta opetuksesta ja sen hyödyt oppimisprosessissa tulevat riittävästi hyödynnettyä. Opettajien haastattelussa käsiteltävät teemat ovat myös liitteenä tukilistan muodossa (Liite 1).

Pelin toimittanut yritys, josta myöhemmin käytetään nimeä pelioperaattori, keräsi opiskelijoilta palautetta yrityspelisimulaation toimivuudesta ja hyödyllisyydestä. Palaute kerättiin kyselylomakkeella (Liite 2), jossa kysymyksiin vastattiin valitsemalla asteikolta, oliko kysyttävä asia onnistunut asteikolla yhdestä viiteen. Lisäksi jokaisen kysymyksen jälkeen oli tilaa jätetty mahdollisille kommenteille ja perusteluille. Palautelomakkeita palautettiin lähes joka ryhmästä, sillä pelioperaattori lupasi jokaiselle lomakkeen palauttavalle ryhmälle 10 miljoonaa euroa lisättäväksi pelissä yrityksen satunnaisiin tuloihin. Pelioperaattorin keräämä palaute koski simulaation onnistumista ja soveltuvuutta oppimiseen. Palautteen tuloksista raportoidaan lyhyesti kappaleessa 4.2.

Kehittämishankkeen aineistona käytetään myös hankkeen kirjoittajan kokemuksia yrityspeli-opintojaksosta, joka toteutettiin keväällä 2009 vielä vanhan opetussuunnitelman mukaisesti. Lisäksi kevään opintojaksosta ja opettajan suoriutumisesta kerättiin opiskelijoilta palautetta kyselylomakkeella, jonka lopussa oli tilaa vapaamuotoisesti esitettävälle kehittämisideoille uutta opintojaksoa varten (Liite 3).

Yrityspeli on teknisesti toteutettu Business Game Factoryn sovelluksella ja on luonteeltaan strategiapeli. Jotta uusi opintojakso toteutuisi myös teknologisen oppimisympäristön osalta mahdollisimman hyvin, olen hankkinut tietoa ja tutustunut myös joihinkin kilpaileviin yrityspeli-vaihtoehtoihin kuten esimerkiksi Cesimin Global Challenge, Intopia ja SIMBU.

4 Aineistonhankinnan tulokset

4.1 Teemahaastattelut

Teemahaastattelut aloitettiin haastattelemalla IB koulutusohjelman päällikköä ja yliopettajaa. Haastattelutilanne oli vapaamuotoinen. Olin kuitenkin etukäteen listannut joitakin kysymyksiä, joihin toivoin haastattelussa saavani selvitystä. Haastattelukysymykset ovat esitetty liitteessä 1. Tuon tässä kappaleessa esille haastatteluista keskeisimmät asiat, jotka vaikuttavat uuden opintojakson sisällön suunnitteluun.

Yrityspeli-opintojakso kuuluu International Business -koulutusohjelman toisen vuoden pakollisiin ammattiaineisiin osana Business Planning and Strategy -opintokokonaisuutta (15 opintopistettä). Yrityspeli on sijoitettu lukusuunnitelmassa toisen opiskeluvuoden kevääseen. (TAMK opintosuunnitelma 2009.)

Yrityspeli on järjestetty pakollisista ammattiopinnoista viimeisenä ja sen tavoitteena on sitoa yhteen monia muilla opintojaksoilla aiemmin käsiteltyjä asioita. Tämä tavoite tuli myös haastattelussa esille. Keskustelussa tuli myös esille, että nyt käytössä oleva peli ei teknisesti ole paras mahdollinen siinä, että muilla opintojaksojen aihepiirejä voitaisiin kattavasti hyödyntää pelissä. Esimerkiksi kansainvälinen kauppa tai kansainvälistymisstrategia olisi hyvä tuoda esille pelissä. Nykyisin käytössä oleva pelissä on vain yhdet, globaalit markkinat. Eri maantieteellisten markkina-alueiden ominaispiirteet eivät tule pelissä esille. (Hopeela & af Ursin 18.5.2009.)

Muina tavoitteina keskustelussa tuli esille yliopettajan huomiot IB opiskelijoiden puutteellisesta talousosaamisesta. Hän koki, että opiskelijoiden talousosaamista parantaisi uuteen opetussuunnitelmaan lisätyt uudet talousaihepiirin opintojaksot sekä Yrityspeli-opintojaksolla tehtävä taloudellisen tiedon analyysi osana pelissä tehtävää päätöksentekoa. (Hopeela & af Ursin 18.5.2009.)

Opintojakson laajuuden kasvattamista perusteltiin sillä, että koulutusohjelman tavoitteet tulevat paremmin toteutettua, kun peliä hyödynnetään aiempaa paremmin ja laajamittaisemmin. Lisäksi haastattelussa tuli esille opiskelijoiden arviointiin liittyvät haasteet. Koulutusohjelmassa tehdään paljon ryhmätöitä, joissa kaikki ryhmän jäsenet saavat sa-

man arvosanan. Opiskelijat kokevat usein, että arviointitapa on epäoikeudenmukainen ja epämotivoiva. Liian moni opiskelija saa hyvän arvosanan muiden tekemän työn kustannuksella. Yhtenä vaihtoehtona käyttää lisääntyneet opintopisteet tuli esille mahdollisuus järjestää opintojaksolla joku yksilötehtävä tai yksilötentti. (Hopeela & af Ursin 18.5.2009.)

Mitä tulee ryhmien monikulttuurisuuteen, sekä koulutusohjelman päällikkö että yliopettaja olivat sitä mieltä, että ryhmistä olisi hyvä muodostaa aidosti monikulttuurisia. Tämä tarkoittaa sitä, että opintojaksolla tulisi ohjeistaa, kuinka ryhmät muodostetaan. (Hopeela & af Ursin, haastattelu 18.5.2009.)

Kuten aiemmin on tullut todettua, nyt käytössä oleva simulaatiomalli on niin pelkistetty, että sillä ei voi sitoa yhteen kovin monen aiemman opintokokonaisuuden sisältöä. Tämän vuoksi teemahaastattelin vain opettajia, joilla on talouden kurseja. Haastatellut opettajat pitivät vain hyvänä, jos aiemmin käsiteltyjä talouden asioita tulee pelissä esille. Opettajat pitivät hyvänä asiana, jos uudelle kurssille saataisiin mukaan yksilötehtävä. (Kuusimäki & Lamminsivu, haastattelu 19.5.2009.)

Oma mielipiteeni on, että käytössä olevalla yrityspelillä ei saada kattavasti sidottua yhteen edes talouden kursseilla esiin tulevia asioita. Pelistä puuttuu esimerkiksi rahoituksen osa-alueet. Nykyinen peli on enemmänkin strategiapeli kuin laajamittaisesti yrityksen toimintaa simuloiva peli. Vertaillessani erilaisia markkinoilla olevia yrityspelejä, haastattelin PIRAMKissa käytössä olevan yrityspelin (Intopia) opettajia sekä keskustelin useita kertoja TAMKin suomenkielisen liiketalouden yrityspelin (SIMBU) opettajien kanssa. Lisäksi tutustuin Cesimin markkinoimaan Global Challenge-strategiapelin esittelytilaisuuteen. Vertailuiden ja haastatteluiden tuloksena oli, että jotta IB koulutusohjelman tavoitteet Yrityspeli-opintojaksolle tulisi kunnolla täytettyä, käytössä oleva yrityspeli olisi syytä vaihtaa monipuolisempaan.

4.2 Pelioperaattorin keräämä palaute

Pelioperaattori keräsi opiskelijoilta palautetta koskien pelin antamaa yleisvaikutelmaa, pelin soveltuvuutta opetusmetodiksi, pelaamisprosessin toteuttamista sekä vapaamuotoisia kommentteja. Koska palautelomakkeen palauttaminen toi ryhmälle taloudellista

etua pelissä, joka ryhmästä palautettiin vähintään yksi lomake (Liite 2). Taloudellisen edun sai ryhmä osakseen vain kerran eli ryhmästä ei tarvinnut palauttaa yhtä palautelomaketta enempää.

Koska pelioperaattorin keräämä tieto ei palvele juurikaan kurssin sisällön kehittämistä, käsittelen kerätyn palautteen tulosta vain lyhyesti. Palaute pelioperaattorille pelistä ja sen soveltumisesta oppimiseen oli lähes kokonaan positiivista. Osasyynä siihen voi olla, että opiskelijoilla ei ole kokemusta muista yrityspeleistä. Vertailua pelien välillä ei siten tullut.

4.3 Opintojakson kehittämiseksi kerätty palaute

Pelioperaattorin pelin kuluessa keräämän palautteen lisäksi keräsin opiskelijoilta loppupalautteen kurssista (Liite 3). Keväällä 2009 IB koulutusohjelma ei vielä kerännyt palautetta käyttäen TAMKin sähköistä palautejärjestelmää. Jokainen opettaja koulutusohjelmassa keräsi palautetta haluamallaan tavalla. Päädyin palautteen ja kehittämisideoiden keräämiseen lomakkeella, joka lähetettiin kurssin lopussa sähköpostilla opiskelijoille. Sähköpostin käyttämiseen päädyttiin, koska kurssin viimeinen luento oli toukokuun toisella viikolla. Viimeisellä luennolla opiskelijoilla oli ryhmänä mahdollisuus laatia loppuraportti ja analysoida siinä pelin kulkua ja lopputuloksen syntymiseen vaikuttavia asioita. Moni opiskelijoista kertoi, ettei osallistu töiden tai kotiinpaluun (vaihto-opiskelijat) vuoksi viimeiselle luennolle vaan tekevät loppuraportin omalla ajallaan.

Lomakkeella kerättiin tietoa opettajan suoriutumuksesta sekä kehittämisideoita uutta, laajempaa kurssia varten. Kurssille osallistui 57 opiskelijaa, joille kurssin päätteeksi lähetettiin palautelomake. Opiskelijoista 32% eli 18 opiskelijaa palautti lomakkeen. Suhteellisen pientä palauteprosenttia selittänee osittain kurssin päättyminen toukokuun puolivälissä, jolloin suuri osa vaihto-opiskelijoista palasi takaisin kotimaahansa. Suuri osa tutkinto-opiskelijoista taasen aloitti toukokuussa kesätyöt.

Lomakkeessa kysyttiin toteutukseen ja opetukseen liittyviä asioita. Opettajan rooli tiimien konsulttina sai kiitettävää palautetta kaikissa palautelomakkeissa. Lomakkeen lopussa oli vapaamuotoinen kenttä, jossa pyydettiin ottamaan kantaa, miten opintojakson kasvava opintopistemäärä tulisi hyödyntää. Lomakkeessa oli vihjeenä esimerkkejä lisä-

tuntien käytölle: lisää luentoja, konsultointia, tehtäviä, yksilötehtäviä ja niin edelleen. Seuraavassa opiskelijoiden yleisimpiä kommentteja asiasta:

- ”Hieman lisää konsultointia tiimeille sekä lisää luentoja.”
- ”Lisää tapaamisia opettajan ja tiimien välillä.”
- ”Lisää opetusta, jotta pelin pelaaminen helpottuisi.”
- ”Pelin tulisi loppua aikaisemmin, sillä muita kursseja ei toukokuussa enää juuri ole. Yhden kurssin takia on turhauttavaa tulla koululle.”
- ”Jokainen opiskelija ryhmässä voisi pitää omaa pelipäiväkirjaa. Se tekisi helpommaksi pelin ymmärtämisen. Ryhmässä voitaisiin hyödyntää omia pelipäiväkirjoja yhteisessä loppuraportissa.”
- ”Tiimien konsultointi toimi hyvin ja sitä tulisi lisätä.”
- ”Jokainen tiimi voisi pitää esityksen yrityksestään viimeisen kierroksen jälkeen.”
- ”Hieman enemmän luentoja ja ehkäpä henkilökohtainen essee.”
- ”Konsultointiin per tiimi voisi käyttää enemmän aikaa. Loppuraportti voisi olla vaadittua pitempi.”
- ”Pelin alussa voisi olla enemmän luentoja, jotta peliin pääsisi nopeammin sisälle.”
- ”Luennoilla aika menee helposti surffaillessa verkossa, eikä varsinaiseen asiaan keskittyessä. Ehdotan, että lyhyen luentojakson jälkeen olisi tehtävä, sitten taas lyhyt luentojakso ja taas tehtävä. Konsultointia aluksi voisi olla myös enemmän. En kannata kotona tehtäviä henkilökohtaisia tehtäviä. Luokkamme on väsynyt kaikkiin projekteihin, jotka toteutetaan kaikki samanaikaisesti. Ehkä jotain luokassa toteutettavia tehtäviä voisi olla lisää.”

5 Yrityspeli-opintojakson nykytilan analyysi ja kehittämisehdotukset

Analyysiosassa hyödynnetään IB koulutusohjelman opetussuunnitelmaa, haastatteluiden ja kerätyn palautteen tuloksia, omia kokemuksia sekä keskusteluita opiskelijoiden, kollegoiden ja muiden tahojen kanssa. Työkaluna käytetään SWOT-analyysiä. Seuraavan taulukkoon (Taulukko 1) on kerätty opintojakson vahvuuksia, heikkouksia, mahdollisuuksia ja uhkia.

<p>Strengths = vahvuudet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konstruktivistista oppimiskäsitystä toteuttava tapa oppia. • Pelaaminen on yhteisöllinen ja useimpia motivoiva tapa oppia. • Mahdollisuus harjoitella erilaisia strategioita ja päätöksentekoa yrityksessä. • Opettajan toimiminen konsultin roolissa on koettu antoisana. 	<p>Weaknesses = heikkoudet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelin ajoitus & poissaolot. • Paljon tietoa alussa, jota on vaikea omaksua nopeasti. • Ryhmälle tulee yhteinen arvosana yksilön suoriutumisesta riippumatta. • Useita eri pelejä TAMKissa. • Käytössä olevan pelin aikataulullinen joustamattomuus. • Nyt käytössä oleva peli ei mahdollista opintojakson tavoitteiden saavuttamista riittävästi.
<p>Opportunities = mahdollisuudet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peliä vaihtamalla mahdollisuus saavuttaa opintojaksolle esitetyt tavoitteet. • Monikulttuurisuus • Synnergia & sijaisuusjärjestelyt 	<p>Threats = uhat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nykyisen pelioperaattorin lopettaminen • Kustannukset (peli ja resursointi) • Työskentely vieraalla kielellä • Pällekkäisyydet kurseissa

Taulukko 1 Yrityspeli-opintojakson SWOT-analyysi

5.1 Vahvuudet

Opintojaksos keskeinen sisältö on ollut tietokonesimulaation hyödyntäminen eli yritys-toimintaa simuloiva peli. Pelaaminen tarjoaa opiskelijoille mahdollisuuden harjoitella yrityksen päätöksentekoa johtoryhmässä. Erilaiset pelit tekevät mahdolliseksi oppia valmiuksia, joiden opettaminen on vaikeaa tai jopa mahdotonta (Salakari 2009, 51). Yrityspelissä tarvitaan esimerkiksi strategista ajattelua, kokonaisuuksien hahmottamista sekä taloudellisten tiedon ja kysynnän rakentumisen ymmärtämistä. Pelissä annetaan tietoa yrityksestä, sen tuotteista ja asiakkaista, kilpailijoista sekä markkinoiden kehitty-misestä yleensä. Opiskelijoilla on haasteena ryhmissään annettua tietoa hyväksi käyttä-en tehdä päätöksiä, jotka kasvattavat yrityksensä arvoa pelissä.

Yrityspeli-opintojaksolla opiskelu tapahtuu ryhmissä. Ryhmässä opiskelijoiden on mahdollista jakaa tietoaan ja näkökulmiaan muiden ryhmäläisten kanssa ja tulla tietoi-siksi erilaisista käsityksistä ja mahdollisista omista puutteistaan tiedoissaan. Monien tutkimusten mukaan ryhmässä tapahtuvalla vuorovaikutuksella on vaikutusta oppimiseen. (Arvaja & Mäkitalo-Siegl 2006, 126–127.)

Vahvuutena opintojaksolla on myös opettajan toimiminen konsultin/valmentajan roolis-sa. Kun opettaja ”jalkautuu” opiskelijoiden keskelle, hänen on helpompaa selvittää, mi-kä on opiskelijoiden ja ryhmän osaamisen taso suhteessa tavoitteisiin.



Kuva 2 Oppiminen tekemällä tieto ja valmennus oppimista tukien (Salakari 2009, 19.)

Opettaja suunnittelee, miten opintojaksolla simuloitavaa mallia hyödynnetään oppimisessa. Palautteen saaminen pelistä on erittäin tärkeää sekä opiskelijalle että opettajalle. Palaute tulee saada oikeaan aikaan ja sellaisella tavalla, että sitä voidaan käyttää oppimisen arviointiin. (Mannila ym. 2007, 68–69.) Yrityspeli opintojaksolla palautetta annetaan opiskelijoille jokaisella tapaamiskerralla. Opettaja kiertää ryhmiä ja pyrkii oivalluttamaan ryhmiä, mikä ryhmän toiminnassa on ollut menestyksekkästä ja mikä on toiminut vähemmän hyvin. Opettajan toiminnan voisi luonnehtia olevan enemmän oivalluttamista, kuin valmiiden vastausten antamista. Puhutaan myös oppimisen tuen käsitteestä, jonka mukaan osaavamman ohjaajan tehtävä on auttaa oppijaa erityisesti niissä asioissa, joita hän ei hallitse. Tavoitteena on oppijan selviävän näistä asioista vähitellen itsenäisesti. Opettajalta vaaditaan siis ymmärrystä käytettävän ohjelman pedagogisista mahdollisuuksista ja rajoitteista, kykyä integroida oppimisympäristön kaikki elementit tukemaan oppimisprosessia ja taitoa mukauttaa oman ohjaus opiskelijan, ryhmän ja tilanteen mukaisesti. (Ilomäki & Lakkala 2007, 196–197, 200.)

Opiskelijoiden ja opettajan jatkuva vuorovaikutus siis mahdollistaa yksilöllisen tuen ryhmille/opiskelijoille. Kun ryhmiä konsultoidaan, on huomioitava sanaton kommunikaatio. Kaikissa kulttuureissa ei ole helppoa tunnustaa, että ei ymmärrä. Ei siis riitä, että kysyy opiskelijoilta, ovatko kaikki ymmärtäneet. Kuten eräs opiskelija kertoi minulle, hänen kulttuurissaan ei ole helppo kyseenalaistaa tai häiritä opettajaa.

5.2 Mahdollisuudet

Eri kulttuureista kotoisin olevien ihmisten välisen kommunikaation on sanottu olevan kommunikaatiota sen rikkaimmassa muodossaan. Sanallisen ja sanattoman kommunikaation lisäksi tulee huomioida esimerkiksi erilaiset käyttäytymiskoodit, aikakäsitys ja työskentelytavat. (Hoffman & Cools 1999, 198.) IB koulutusohjelman missiona on tuottaa osaamista, jota opiskelijat tarvitsevat kansainvälisessä liike-elämässä. Tätä osaamista osaltaan tuo opiskelu monikulttuurisessa oppimisympäristössä. (TAMK opetussuunnitelma 2009.)

Opintojaksolle hyväksyttiin keväällä 2009 kuusikymmentä opiskelijaa, jotka edustavat useaa eri kansallisuutta. Joukossa oli merkittävä määrä vaihto-opiskelijoita, jotka osal-

listuvat opetukseen valintojensa mukaan neljän - kuuden kuukauden aikana, jonka vaihto tyypillisesti kestää. Yrityspeliin osallistujat muodostavat aidosti monikulttuurisen ryhmän.

Jotta ryhmätyöskentely olisi kaikissa ryhmissä aidosti monikulttuurista, on syytä pohtia ryhmien muodostamisen ohjeistamista. Peliin osallistujista tutkinto-opiskelijat ovat toisilleen valmiiksi tuttuja. Vaihto-opiskelijat muista maista taas tutustuvat nopeasti toisiinsa yhteisten vapaa-ajan aktiviteettien vuoksi, mutta eivät välttämättä tutustu niin nopeasti tutkinto-opiskelijoihin. Opintojaksolla ei ole aiemmin puututtu ryhmien muodostumiseen. Opiskelijat ovat saaneet muodostaa ryhmät melko vapaasti, minkä vuoksi on ollut ryhmiä, joissa kaikki ovat samaa kansallisuutta. Jotta monikulttuurisuus toteutuisi, kannattaa jatkossa ohjeistaa, että ryhmät eivät saa muodostua vain yhdestä kansallisuudesta. Samaa kansallisuutta olevat ryhmät eivät edistä IB koulutusohjelman aiemmin mainitun mission toteutumista.

Hyvin valitun yrityspelin avulla on mahdollista saavuttaa opintojaksolle esitetyt tavoitteet. On mahdollista käyttää kurssia eräänlaisena kertauksena, jossa eri kursseilla opittuja asioita voidaan sitoa yhteen ja hahmotetaan yritystoiminnan kokonaisuus paremmin.

Pelin valinnassa kannattaa huomioida myös mahdollisuus yhtenäistää TAMKissa käytössä olevia pelejä. Käyttäjämäärien kasvaessa voitaisiin neuvotella edullisempia lisenssihintoja. Useampien opettajien peliosaaminen voitaisiin hyödyntää esimerkiksi joustavina sijaisuusjärjestelyinä.

5.3 Heikkoudet

Opiskelijoiden palautteessa tuli ilmi toive saada lisää opetusta varsinkin pelin alussa. Toive on ymmärrettävä, sillä tietoa tulee alussa mittava määrä ja sitä on vaikea omaksua nopeasti. Viime kevään toteutuksella huomasin, että kehotuksesta huolimatta opiskelijat eivät juuri olleet tutustuneet pelin manuaaliin ennen peliä. Kun tehtävää on paljon, on luonnollista, että jätetään tekemättä asiat, joita ei ole pakko tehdä. Uudella toteutuksella kannattaisi harkita alkutentin tai -tehtävän järjestämistä. Alkutentti voidaan toteuttaa Moodlessa, ja sen saisi tehdä manuaalin kanssa. Tentti toimisi ”ajokorttina” kurssilla. Kun opiskelijat omatoimisesti heti aluksi selvittäisivät, mitä jaettu manuaali sisältää,

pelin omaksuminen helpottuu. Samalla vältetään pitkältä perinteiseltä luennolta, jossa riskinä on keskittymisen herpaantuminen. Sen sijaan luennolla keskityttäisiin tentin jälkipuintiin ja opiskelijoille vaikeiden asioiden selvittelyyn.

Opiskelijoille on kerrottu kurssin alussa, että osallistuminen ryhmätyöskentelyyn on edellytys kurssin suorittamiseksi. Mikäli opettajalle raportoidaan jonkun osallistumattomuudesta, opiskelija voidaan poistaa kurssilta. Tähän asti ei ole määritelty, paljonko saa olla pois yhteisistä kokoontumisista. Lisäksi ryhmissä on saattanut olla mukana opiskelijoita, jotka eivät ole panostaneet työskentelyyn yhtä paljon kuin muut ryhmässä.

Arvioinnin osalta on heikkoutena, että koko ryhmälle on tähän asti annettu sama arvosana, vaikka kaikkien panos ei välttämättä ole ollut yhtä suuri. Tämä on opiskelijoiden kannalta epäoikeudenmukaista. Koska yhteisöllinen oppiminen on olennainen osa oppimista tällä opintojaksolla, on läsnäolo ja osallistuminen tärkeää. Pelissä on aikataulun ja suuren tietomäärän vuoksi pakko jakaa tiedon hankkimista ja osaamista ryhmässä. Näyttäisi siltä, että pelissä menestyneet ryhmät toimivat hyvin yhdessä ja siten selviytyvät muita paremmin pelin haasteista. Viime keväänä toteutetulla kurssilla huomasi selvästi, mikäli ryhmä toimi suurimmaksi osaksi virtuaalisesti lähettämällä sähköposteja puolin ja toisin. Ryhmä ei siten saanut luokkatilassa opettajan konsultaatiota ja kaikille annettua ohjeistusta. Ryhmä ymmärsi myös selvästi muita huonommin pelin toimintatavat. Vaikka pelin ohjeistusta oli tarjolla myös Moodlessa, sieltä ei käyty ohjeita lukemassa. Pelimenestys oli siten heikko. Jotta läsnäololle ei olisi esteenä esimerkiksi kesätyöt tai kotimaahan palaaminen, opintojakso kannattaa aloittaa heti periodin aluksi ja mahdollisuuksien mukaan kaikki pelikierrokset tulisi saada pelattua toukokuun alkuun mennessä.

Arvioinnissa osallistuminen peliin voidaan huomioida esimerkiksi läsnäolopakolla. Se voisi tarkoittaa sitä, että kun opiskelijan poissaolojen määrä ylittää etukäteen sovitun määrän, arvosana laskee. Toinen vaihtoehto on vertais- ja itsearvioinnin ottaminen mukaan opintojakson arviointiin. Kurssin suorittamiseksi opiskelijan tulisi antaa arvosana itselleen ja muille ryhmän jäsenille. Arvosana tulee perustella. Tämä vertais- ja itsearviointi voisi laskea tai nostaa ryhmän jäsenen arvosanaa esimerkiksi numerolla verrattuna ryhmän yhteiseen arvosanaan.

Esitetyistä vaihtoehtoista vertais- ja itsearviointi sopii paremmin kurssin luonteeseen. Läsnaolo ei välttämättä takaa aktiivista osallistumista ryhmän toimintaan. Oppimiseen liittyy, että oppija säätelee ja tarkkailee itse oppimistaan aktiivisesti. Itsearviointi on eräs keino herättää oppilaita passiivisuudesta. Kurssin aluksi on kerrottava vertais- ja itsearvioinnin kriteerit. (Atjonen 2007, 82-87.) Haasteena opettajalle on viestiä arvioinnin tulokset suurelle määrälle opiskelijoita, sillä opiskelijoilla tulisi olla mahdollisuus keskustella saamastaan palautteesta. Mielestäni ei riitä, että vertaisarvioinnin arvosana vain tiedotetaan opiskelijoille vailla vastavuoroisuuteen perustuvaa keskustelua.

IB:n opetussuunnitelmassa on haluttu tarjota toisen opintovuoden lopussa kurssi, joka sitoo aiemmin opitun yhteen ja jonka avulla yritystoiminnan kokonaisuus välittyisi pelin toimialan osalta. Tällä hetkellä Yrityspeli-opintojaksolla käytössä oleva simulaatio on liian vajavainen, jotta se palvelisi mainittujen tavoitteiden saavuttamisessa. Pelissä on vain yksi markkina-alue, joten valuuttakursseja ei tarvita, logistiikkaa ei sivuta, rahoitusta saa rajattomasti. Esimerkiksi näiden puutteiden vuoksi yhtymäkohdat kansainvälisen markkinoinnin ja esimerkiksi rahoituksen kurssien välille jäävät vähäisiksi. Tällä hetkellä pelistä on opittavaa strategisessa päätöksenteossa, ryhmän toiminnassa ja talouden tunnuslukujen hyödyntämisessä päätöksenteossa, ei juuri muuten.

Nyt käytössä olevan pelin toteutus on sikäli hankala, että opettaja ei voi itse ”ajaa” pelin tuloksia. Opiskelijoiden Excel-tiedostoon tallentamat päätökset lähetetään pelioperaattorille, joka lähettää tulokset takaisin. Prosessi tuo joustamattomuutta pelin ajoitukseen. Nopea palaute pelin kulusta olisi opiskelijoille eduksi. Mikäli opettaja pystyisi itse ajamaan pelin tulokset, olisi mahdollista toteuttaa useampia pelikiertoja samana päivänä. Voisi esimerkiksi tehdä harjoituskierron ja heti sen perään varsinaisen pelikierron. Useissa korkeakouluissa yrityspelit toteutetaan intensiivikursseina. Pelaamiseen käytetään kokonaisia päiviä, mutta opintojakso toteutetaan lyhyellä aikavälillä.

Tällä hetkellä TAMKissa käytössä on useita pelejä. Monipuolisemmista strategiapeleistä on käytössä suomenkielisen liiketalouden puolella SIMBU-peli, PIRAMKissa käytetään taas Intopia-peliä. SIMBU ja Intopia ovat molemmat IB:llä nyt käytettävää Business Game Factory:n peliä monipuolisempia. Muita suppeampia käytössä olevia pelejä on TAMK IB:n käyttämät Markstrat markkinoinnissa ja Cesimin hotellipeli aloittaville opiskelijoille. PIRAMK aikoo myös ottaa käyttöön matkailun koulutusohjelmassa

Cesimin hotellipelin. Opettajien resursoinnin, kurssien joustavuuden ja sijaisuuksien järjestämisen kannalta olisi eduksi, jos käytettäisiin mahdollisimman paljon samoja pelejä.

Strategia-pelit PIRAMKissa ja TAMKissa ovat kaikki toteutettu eri tavalla. Kaikista monipuolisin toteutus on PIRAMKilla Intopia-pelin avulla. Kurssiin kuuluu pelin lisäksi esimerkiksi pienimuotoinen yksilötentti, liiketoimintasuunnitelman laatiminen, luentoja, opiskelijoiden perustamien ryhmien välistä kaupankäyntiä ja lopuksi sijoittajille (muut ryhmän opiskelijat) pidettävä esitys yrityksestä, sen nykyisestä tilasta ja tulevaisuudesta.

5.4 Uhat

Opiskelu ja opetus tapahtuvat englannin kielellä, mikä asettaa omat haasteensa, sillä vain harvat IB koulutusohjelman opettajat tai opiskelijat ovat äidinkieleltään englanninkielisiä. Koska opiskelijoiden englannin kielen osaamisen lähtökohdat ovat kovin erilaiset, on opintojaksolla kiinnitettävä huomiota monipuoliseen havainnollistamiseen. Esimerkiksi kurssin ohjeistus tulee olla sekä kirjallisena, että se tulee selittää sanallisesti.

Jotta opettajan ja tiimien toiminta on tasapuolista, on tiimien toimittava englanniksi, samoin opettajan on puhuttava englantia kaikissa ohjaustilanteissa. Jotta tämä olisi luontevaa, tulisi ryhmienmuodostamisen ehtona olla, että mikään ryhmä ei saa muodostua vain yhdestä kansallisuudesta.

Opintojaksolle ilmoittautuneet ja hyväksytyt opiskelijat on jaettu kahteen eri päivinä kokoontuvaan ryhmään. Näiden kahden ryhmän sisällä jaettiin opiskelijat vielä pienempiin ryhmiin eli yritysten johtoryhmiin. Johtoryhmissä oli kahdesta viiteen opiskelijaa. Tavoitteena oli muodostaa neljän hengen ryhmiä, jolloin ryhmäkoko olisi yhtä suuri kaikissa ryhmissä. Jotkut kurssille hyväksytyistä opiskelijoista jättivät kurssin kesken, mikä vaikutti toteutuneisiin ryhmäkokoihin. Yrityspeli-simulaatio tuottaa merkittävän määrän analysoitavaa tietoa, minkä vuoksi on tärkeää, että opiskelijat voivat jakaa työkuormaa, päättää yhdestä strategiasta ja tehtävistä ratkaisuisista annettua tietoa hyödyntäen.

Pelissä joutuu toimimaan aikataulujen vuoksi paineen alla. Tämän vuoksi on tärkeää, että ryhmät arvioivat omaa toimintaansa pelin kuluessa ja sen lopuksi selvittääkseen itselleen, olisivatko voineet toimia paremmin. Oleellista on löytää ryhmälle yhteiset pelisäännöt ja hyvä toimintatapa. (Maunula 1999, 34-35.)

Aiemmin on jo tullut esille, että tällä hetkellä käytössä oleva peli ei toiminnallisuudeltaan ja käytettävyydeltään ole paras mahdollinen. Mikäli IB koulutusohjelmassa päädytään vaihtamaan peli, on uhkana kustannusten kasvaminen esimerkiksi lisenssimaksujen tai suuremman resurssitarpeen muodossa. Asiaa ei ole vielä tarkasteltu yksityiskohtaisesti, joten mahdollista on, että tämä uhkakuva pystytään välttämään. On myös mahdollista, että esimerkiksi yritysoston tai vastaavan vuoksi, ei nykyinen pelioperaattori voi toimittaa peliä tai pelin kehittäminen lopetetaan. On syytä ajoissa ennen toteutuksen aloitusta varmistaa pelioperaattorin tilanne, jotta toteutus voidaan suunnitella ja toteuttaa hallitusti.

Opintojakso toteutetaan kasvaneessa muodossaan ensimmäistä kertaa jo keväällä 2010. Haasteena on, että keväällä kurssille tuleva ryhmä on aloittanut opintonsa vanhan opintosuunnitelman mukaisesti ja jatkaa sen mukaisesti opintonsa loppuun asti. Yrityspeli toteutetaan kuitenkin jo heti ensi keväänä viiden opintopisteen mukaisesti. Opettajan on siten huomioitava sisällön suunnittelussa vielä vanhan opetussuunnitelman mukaiset kurssit. Tämä haaste poistuu ensi lukuvuonna.

6 Uuden opintojakson toteutussuunnitelma

Kurssin sisältö on kuvattu Tampereen ammattikorkeakoulun IB opetussuunnitelmassa varsin lyhyesti:

“After completing the course, the students will be able to

- 1. understand the role of strategy as a key success factor.*
- 2. learn the interdependences between the different company operations.*
- 3. develop their knowledge and skills in financial review, company analysis, and strategy formulation.*
- 4. develop tools for their entrepreneurial thinking.*

Content:

- a business simulation game in a competitive team environment”*
(TAMK opetussuunnitelma 2009.)

Opetussuunnitelmassa kerrotaan, että opintojakson suorittamisen jälkeen opiskelijat ymmärtävät strategian merkityksen yrityksen menestystekijänä, oppivat yrityksen eri toimintojen riippuvuussuhteista ja kehittävät osaamistaan taloudellisten lukujen ja yrityksen toiminnan analysoimisessa ja strategian muodostamisessa. Opiskelijat saavat opintojaksolla työkaluja, jotka kehittävät yrittäjämäistä ajattelua. (TAMK opetussuunnitelma 2009.)

Liitteenä 4 on opintojakson toteutussuunnitelma kevään 2010 toteutukselle. Opintojakso toteutetaan kahdeksan viikon aikana ja ryhmän ohjattuja kokoontumiskertoja kerran viikossa neljä tuntia kerrallaan. Toteutussuunnitelma on laadittu englanniksi, koska kurssi toteutetaan englannin kielellä. Ohessa kurssin eteneminen viikoittain suomeksi:

Viikko 1:

- Aloitustuento, jossa esitellään kurssin tavoitteet, aikataulu ja suoritukset teoria- luokassa.
- Ryhmien muodostaminen.
- Siirtyminen atk-luokkaan, jossa Moodle-pohjaan tutustuminen (sisältää kaiken materiaalin ja ohjeistuksen).
- Kurssimateriaalin esittely (esimerkiksi pelin sisältöön liittyvät ohjeet).

Viikko 2:

- Moodle-tentti pelin ohjeistuksesta ja toimialasta ja yrityksestä annetuista tiedoista (materiaali saa olla mukana).
- Pelin sisältämien tietojen ja rakenteen analysointia peliohjelmistolla.
- Harjoituspelikierroksen pelaaminen.

Viikko 3:

- Harjoituspelin tulosten analysointi ja taloudellisten lukujen analysointia.
- Alustavan strategian muodostaminen ryhmälle.

Viikko 4:

- Palaute ryhmille strategiasta.
- Ensimmäisen varsinaisen pelikierroksen pelaaminen ja pelipäiväkirjan aloittaminen. Pelipäiväkirjassa perustellaan tehdyt päätökset ja analysoidaan edellisen kierroksen tulosta. Pelipäiväkirjan sisältö on ohjeistettu. Vakiosisällön lisäksi pelipäiväkirjassa on viikoittain vaihtuva teema (esimerkiksi talouden, toimintaympäristön ja kilpailijoiden analyysia, hinnoittelu, kapasiteettiin liittyvät asiat, mittaaminen yrityksessä)

Viikko 5:

- Edellisen kierroksen tulosten analysointia.
- Toinen pelikierrros ja pelipäiväkirjan päivitys. Ryhmät esittelevät vuorotellen teemaan liittyviä kysymyksiä koko luokalle.

Viikko 6:

- Edellisen kierroksen tulosten analysointia.
- Kolmas pelikierrros ja pelipäiväkirjan päivitys.

Viikko 7:

- Edellisen kierroksen tulosten analysointia.
- Neljäs pelikierrros ja pelipäiväkirja päivitys.

Viikko 8:

- Viimeisen kierroksen sekä koko pelin tulosten analyysi
- Loppuraportti, johon liitetään pelipäiväkirja.

Kokonainen toteutussuunnitelma esitetään liitteessä 4.

7 Yhteenveto

Aihe kehittämishankkeelle löytyi luontevasti IB koulutusohjelman uuden opetussuunnitelman suunnittelun yhteydessä. Uusi opetussuunnitelma otettiin käyttöön 2009 aloitavilla opiskelijoilla. Siinä Yrityspeli-opintojakson opintopistemäärää kasvatettiin kolmesta viiteen opintopisteeseen. Laajuudeltaan kasvaneelle Yrityspeli-opintojaksolle tuli siis suunnitella sisältö, joka tukee IB koulutusohjelman tavoitteita sekä on linjassa koulutusohjelman muiden opintojaksojen kanssa. Uuden opetussuunnitelman mukainen Yrityspeli tullaan toteuttamaan ensimmäistä kertaa keväällä 2010.

Kehittämishanketta varten haastateltiin koulutusohjelman päällikköä, yliopettajaa sekä joidenkin muiden opintojaksojen opettajia. Hankkeessa hyödynnettiin myös kerättyä opiskelijapalautetta ja opettajan omia kokemuksia. Teoreettisena viitekehyksenä käytettiin teknologiseen ja monikulttuuriseen oppimisympäristöön liittyvää teoriaa. Lisäksi konstruktiivinen oppimiskäsitys toimii ikään kuin sateenvarjona opintojakson toteuttamiselle. Oppimisen lähtökohtana ovat oppijan aiemmat tiedot ja ongelmanratkaisutavat, joita oppijan tulee käyttää hyväkseen ja lähteä hakemaan lisää tietoa tarvittaessa. Opettajaa tarvitaan oppimisen tavoitteiden ja arvioinnin määrittelyssä. Konstruktiivisesti toteutettu opintojakso sopii hyvin päättämään opiskelijoiden toisen vuoden yhteiset opinnot.

Yrityspeli-opintojakson nykytilaa, kerättyä tietoa ja teoriaa hyödyntämällä luotiin uudelle opintojaksolle toteutussuunnitelma. Toteutussuunnitelma pohjautuu opintojaksolla jo aiemmin käytössä olleeseen peliin sekä sen mukaiseen henkilöresursointiin.

Kehityshankkeessa todettiin, että TAMKin ja PIRAMKin yhdistyminen tuo mahdollisuuden yhtenäistää toimintaa. Nyt käytössä on useita erilaisia pelejä. Mikäli voitaisiin käyttää samaa peliä useammassa koulutusohjelmassa, pelien lisenssihintoja saadaan todennäköisesti neuvoteltua alaspäin. Lisäksi opettajat voisivat helpommin opettaa eri koulutusohjelmissa, toimia toistensa sijaisina ja apuopettajina, kun useammalla opettajalla olisi osaamista pelistä ja opintojakson toteuttamisesta. Keskustelua aiheesta kannattaa jatkaa viimeistään, kun uudelle TAMKille luodaan uutta opetussuunnitelmaa.

Lähdeluettelo

- Arvaja, Maarit & Mäkitalo-Siegl, Kati 2007. Sosiaalinen oppiminen ja yhteisöllinen teknologia. Teoksessa Sanna Järvelä, Päivi Heikkinen & Erno Lehtinen (toim.) Oppimisen teoria ja teknologian opetuskäyttö. Helsinki: WSOY Oppimateriaalit Oy, 125–180.
- Atjonen, Päivi 2007. Hyvä, paha arviointi. Jyväskylä: Tammi.
- Barlett, Catherine & Davidsson, Aira 2003. Improve Your Global Competence. Helsinki: FINTRA
- Eskola, Jari & Vastamäki, Jaana 2001. Teemahaastattelu: opit ja opetukset. Teoksessa Juhani Aaltola & Raine Valli (toim.). Ikkunoita tutkimusmetodeihin I. Jyväskylä: PS-kustannus, 24–42.
- Hoffman, David & Cools, Carine 1999. Intercultural communication skills workshop: Preliminary observations of different student groups. Teoksessa Kaija Matinheikki-Kokko (toim.) Monikulttuurinen koulutus – perusteita ja kokemuksia. Helsinki: Opetushallitus, 198–212.
- Hopeela, Janne & af Ursin, Klaus. Haastattelu 18.5.2009
- Ilomäki, Liisa & Lakkala, Minna 2007. Tietokone opetuksessa: opettaja apu vai ongelma? Teoksessa Sanna Järvelä, Päivi Heikkinen & Erno Lehtinen (toim.) Oppimisen teoria ja teknologian opetuskäyttö. Helsinki: WSOY Oppimateriaalit Oy, 184–212.
- Kuopion yliopiston Avoin yliopisto. Henkilöstön ja asiakkaiden opettamisen teoreettiset perusteet ja harjoittelu –kurssin oppimismateriaali 2009. [online] [viitattu 3.10.2009]
<http://www.uku.fi/avoin/hoitodida/oppinake.html#Konstruktivistinen>
- Mannila, Birgitta, Hämäläinen, Raija & Oksanen Kimmo 2007. Pelaa ja opi. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Maunula, Reijo 1999. Monikulttuuristen tiimien johtaminen ja valmentaminen. Jyväskylä: PS-Kustannus
- Nurmi, Sami ja Jaakkola, Tomi. 2002. Teknologiset oppimisympäristöt ja oppiminen. Teoksessa E. Lehtinen & T. Hiltunen (toim.) Opettajuus ja oppiminen. Turun opettajankoulutuslaitos. Turku: Painosalama, 109–129.
- Salakari, Hannu 2009. Toiminta ja oppiminen –koulutuksen kehittämisen tulevaisuuden suuntaviivoja ja menetelmiä. Helsinki: Eduskills Consulting.

Tampereen ammattikorkeakoulun International Business – koulutusohjelman opetus
suunnitelma 2009. [online] [viitattu 16.5.2009].
<http://ops.tamk.fi/ops/ops.php?y=2008&lang=fi&c=503>

Vuorinen, Ilpo 2005. Tuhhat tapaa opettaa. Vammala: Resurssi.

Liitteet

Liite 1 - Teemahaastattelut

TEEMAHAASTATTELUT

1. Haastateltavat IB koulutusohjelman päällikkö Janne Hopeela ja yliopettaja Klaus af Ursin 18.5.2009

Teemahaastattelun teemat:

- Mitkä ovat koulutusohjelman tavoitteet Yrityspeli-opintojaksolle?
- Miksi Yrityspelin opintopistemäärää kasvatettiin kahdesta viiteen?
- Miten monikulttuurisuus tulisi huomioida?
- Onko opintojaksolla tarvetta yksilötehtäville. Miksi?

Erikseen Klaus af Ursinille esitetyt kysymykset:

- Mitkä olivat suurimmat haasteet Yrityspelissä? (Klaus af Ursin toteutti yrityspelin keväällä vuonna 2008)
- Mitä asioita kurssissa tulisi kehittää?
- Mikä oli onnistunutta eikä vaadi muutosta?

2. Haastateltavat lehtori Pasi Kuusijärvi ja päätoiminen tuntiopettaja Pia Lamminsivu 19.5.2009

Haastattelun teemat:

- Onko haittaavia päällekkäisyyksiä opintojaksoihinne?
- Ideoita toteutettavaksi uudelle Yrityspeli-opintojaksolle?

Liite 2 – Pelioperaattorin keräämä palaute

BGF Business Tournament – Evaluation form

1. What is your overall impression of this program?

- 5 = Very good
 4 = Good
 3 = Acceptable
 2 = Poor
 1 = Unacceptable

<i>Comments:</i>	
------------------	--

2. How would you compare business simulations as a training tool to other training methods in general?

- 5 = Very good
 4 = Good
 3 = Acceptable
 2 = Poor
 1 = Unacceptable

<i>Comments:</i>	
------------------	--

3. How have you experienced the competition aspect as part of the program ?

- 5 = Very good
 4 = Good
 3 = Acceptable
 2 = Poor
 1 = Unacceptable

<i>Comments:</i>	
------------------	--

4. Rate the program as a process (did the Tournament run smoothly, did you get all necessary information, etc.).

- 5 = Very good
 4 = Good
 3 = Acceptable
 2 = Poor
 1 = Unacceptable

1. Would you personally like to participate in this program again in the future?

Yes No

<i>If not, why?</i>	
---------------------	--

2. Would you consider this program beneficial to other people in your educational institution as well?

Yes No

<i>Comments</i>	
-----------------	--

3. What are the main areas where you think you are able to perform better after the program?

--

4. Other comments:

--

Your division and team name:	
Your educational institution:	
Your name:	

Liite 3 – Kurssipalautelomake

GOALS AND CONTENT OF THE COURSE

1. I was aware of the goals of the course?

- 5 = High
 4
 3
 2
 1 = Low

Comments:

2. I found the content and the process useful to reach those goals

- 5 = High
 4
 3
 2
 1 = Low

Comments:

MY OWN INPUT/PARTICIPATION IN THIS COURSE

1. I was able to work actively in the group

- 5 = High
 4
 3
 2
 1 = Low

Comments:

2. I succeeded in presenting my thoughts in the group

- 5 = High
 4
 3
 2
 1 = Low

Comments:

Palautelomake jatkuu seuraavalla sivulla.

GUIDANCE OF THE LEARNING PROCESS

1. Teacher's input to create a positive learning environment

- 5 = High
- 4
- 3
- 2
- 1 = Low

<i>Comments?</i>	
------------------	--

2. The area where the teacher could pay more attention to is.....

<i>Comments</i>	
-----------------	--

NEXT YEAR THERE ARE TWO MORE CREDIT POINTS IN THE BUSINESS GAME

Your current experience is valuable as we plan the course content. In your opinion, should the increased time in this course be used e.g. for

1. lecturing
2. consulting the teams
3. individual work (based on the material presented/ book / lectures etc)

<i>IDEAS...</i>	
-----------------	--

Liite 4 - Toteutussuunnitelma

Opettaja ja vastuhenkilö

Heli Leskinen, room B5-08

Toteutusaika

22.3.-2.6.2010

Ilmoittautumisaika

12.2.2010 - 14.3.2010

Vastuutoimipiste

3 Degree Programme in International Business (TAMK)

Opetuskieli

English

Esitiedot

First year studies.

Oppimistavoitteet

Students

1. get an experience of being a management team member in a company for several years (cycles in a game)
2. learn the interdependences between the different company operations
3. understand the role of strategy as a key success factor.
4. develop their knowledge and skills in company analysis and financial data.

Toteutustapa

Youth study implementation.

Opetusmenetelmät

- contact teaching
- assignments, practical work
- quiz
- net learning
- study conversation
- cooperative learning
- game diary

Virtuaaliopetuksen määrä

Course material is in Moodle. The conduct of the simulation game requires the use of an external simulation software platform.

Sisällön jaksotus, ajankäyttö ja opetus, järjestelyt

Week 1: Opening lecture, instructions, forming teams

Week 2: Quiz of the game manual, studying the game structure and information, practice game round.

Week 3: Analysis of the practice game round results, strategy formulation

Week 4: Feedback on the strategy, first actual game round, game diary. Game diary is used to explain, what were the most important decisions in the game round and why were those decision made. The game diary includes the analysis of the previous game round results. In addition to standard game diary content, there will be a specific theme given by the lecturer.

Week 5: The analysis of the previous game round. Second game round and game diary.

Week 6: The analysis of the previous game round. Third game round and game diary.

Week 7: The analysis of the previous game round. Fourth game round and game diary.

Week 8: The analysis of the last game round the game as a whole. Final report (game diary to be attached)

Opiskelijan ajankäyttö: lähiopetus, itsenäinen työskentely

Workload of the students is calculated to be about 130 hours. 32 hrs will be used for contact teaching. The rest will be spend for strategy formulation, game analysis & game diary, final report.

Oppimateriaali ja kirjallisuus

Game manual and other instructions are provided by the game operator and lecturer at the beginning of the game.

Työelämän yhteydet

Simulation of the real world company operations.

Tentit

Quiz of the game manual, the outcome of the business game, final report

Arviointi ja arviointiperusteet

Grading 0-5

50%: Performance and ranking in the simulation game.

50%: Final team report, based on the team diary on the development of the company strategy.

Basically every member of a team gets a same grade. Self- and peer-evaluation will be conducted at the and of the game (scale 1-5 with good reasons). Based on the evaluation, it is possible that the grade of a team member is lower or higher by one number that rest of the team's grade is.

Active participation in team work is obligatory. If one does not participate, he/she is out of the class. Virtual participation is allowed only as an exception, but not for all the team assignments.

Muutokset edelliseen toteutukseen

This is the first implementation of the 5 credit course.