

EiD:n oppimistulokset		Itsearviointiruudukko				Salkun tekninen tarkastelu		
Käytetään viitteenä RPL-prosessissa		EHDOKKAAN ETU- JA SUKUNIMI: □		PÄIVÄMÄÄRÄ JA PAIKKA: □		ARVIOINTIKOMITEA: □		
		Allekirjoituksellani vahvistan tietojen ja liitteiden oikeellisuuden:				PÄIVÄMÄÄRÄ JA PAIKKA: □		
Toimet		TYÖKOKEMUS:	TODISTUS (AI DIPLOMA):	N/A	TODISTUKSET	Portfolio arvioinnissa palveluntarjoajan on yksilöitävä hakijan tiedot ja taidot kussakin osaamisyksikössä.		
		Ilmoita, mistä saat tiedot ja taidot toiminnan suorittamiseksi.			Luettele asiaankuuluvat todisteet (esim. todistukset, suosituskirjeet jne.)	KYLLÄ	EI	
Moduuli 1 - Oppimisluotoilun Perusteet								
1.1. Rekursiivisen analyysin ongelmien ja tarpeiden tunnistaminen osana iteratiivista opetusluotoiluprosessia.								
1.2. Opetusluotoilumallien järjestäminen opetuksen suunnittelua varten laajasti ja heuristisesti käytettäväksi opetusluotoilumallien keskeisten elementtien perusteella.								
1.3. Opetustilanteen ja opetusratkaisun yhteensovittamisen perustelevinen ja perustelevinen oppimistavoitteisiin keskittyen opetusluotoilujärjestelmässä.								
1.4. Ymmärrettävän ja jaettavan suunnittelukielen käyttö, joka mahdollistaa tehokkaan viestinnän useiden sidosryhmien (esim. asiakkaat, käyttäjät, suunnittelijat) kanssa.								
1.5. Hyödynnetään oppimisen ja opetuksen suunnittelun teorioita sopivien opetusluotoilun tunnistamiseksi.								
1.6. Opetusluotoilujärjestelmän keskeisten osien keskinäisen yhteyden ja dynaamisuuden tunnistaminen ja selittäminen.								
1.7. Rakentaa sopivia opetusteknologian integrointiratkaisuja tiettyyn ongelma- kontekstiin.								
1.8. Teknologian roolin ja toimintojen tunnistaminen opetusluotoilussa.								
1.9. Kehitetään tietoisuutta oppimisympäristön moninaisista vuorovaikutussuhteista ja kehitetään monialaisen suunnittelun taitoja toimivan opetuksen kehittämiseksi.								
1.10. Kehitetään tietoisuutta kulttuurin, normien, muodollisuuden ja tarpeiden moninaisista näkökulmista paikallisissa ja globaaleissa konteksteissa monialaisten sidosryhmien välisen yhteistyön avulla.								
1.11. Tunnistetaan elinikäisen oppimisen panos paikallisissa ja globaaleissa ID-ammattilaisten oppimisyhteisöissä reflektiivisen ongelmanratkaisun kehittymiselle ja yhteisön muutostoimijuuille.								
Moduuli 2 - Oppimisluotoilun menetelmät								
2.1. Oppijan persoonan vaikutuksen tunnistaminen oppimisprosessiin ja oppimiskokemukseen ja sen käyttäminen opetusluotoilupäätösten tekemiseen.								
2.2. Oppimisen taksonomian hyödyntäminen oppimisluotoilun, oppimisprosessin ja odotettavissa olevien oppimistulosten analysoimiseksi oppimisteorioiden pohjalta.								
2.3. Oppimisprosessin analysointi oppimisen näkökulmien ja opetusluotoiluteorioiden kannalta suhteessa tärkeimpiin oppimistuloksiin.								
2.4. Oppimistarpeiden ja -tavoitteiden, opetusluotoilun ja arviointien rakentavan yhteensovittamisen kehittäminen ja informatiivisen palautteen antaminen opetusluotoiluissa.								
2.5. Opetusratkaisun, odotettujen opetusluotoilutehtävien ja oppimiskohteiden kehittämisen välisen suhteen tunnistaminen.								
2.6. Opetusratkaisun mukauttaminen tietyn opetustilanteen mukaisesti (oppimistarpeet, tavoite/potentiaalinen oppijapersona, oppimisympäristö ja resurssit).								
2.7. Sopivan ja olemassa olevan tekniikan tunnistaminen ja integrointi mukaan median oppimiseen ja opetukseen (esitys- työkalut, grafiikka- ja infografiikkatyökalut, videotyökalut, interaktiiviset oppimisvälineet jne.)								
2.8. Teknologian käytöstä saatujen aiempien kokemusten pohtiminen ja teknologian käyttäminen opetustilanteen analysoimiseksi ja visualisoimiseksi sekä erilaisten ideoiden ja käsitteiden esittämiseksi opetusluotoiluissa.								
2.9. Osallistavan oppimisluotoilun käyttäminen sellaisten opetusluotoilutehtävien suunnittelussa, jotka vastaavat paikallista, globaalia tai kulttuuri- välisestä todellisuudesta.								
2.10. Päätöksenteon pohtiminen ongelmanratkaisu- ja yhteistyö- prosessissa kulttuuri- välisistä ja monialaisista näkökulmista.								

Moduuli 3 - Suunnittelunäkökulmia									
3.1. Tietoturvatarpeiden ennakointi oppimiskokemusta varten (Yleinen tietosuoja-asetus jne.)									
3.2. Pääajatusten analysointi ja järjestäminen oppimiskokemusta varten valitun opetusteorian pohjalta tarinakaavion luomiseksi.									
3.3. Tarinakaavion kehittäminen luomalla vuorovaikutteisia käyttöliittymiä ottaen huomioon opetusstrategiat oppimisvuorovaikutuksen suunnittelussa.									
3.4. Osallistavan suunnittelun lähestymistavan soveltaminen tarinakaavion suunnittelussa ja UX:n kehittämisessä.									
3.5. Tarinankerronnan perustan havainnollistaminen									
3.6. Dynamiikan, äänenkäytön ja ääniviittausten osoittaminen tarinakaaviossa.									
3.7. Käsikirjoitusten laatiminen äänen ja videoiden kehittämistä varten, jos ne sisältyvät kurssiin									
3.8. Mallien laatiminen sisällön keräämistä varten storyboardin mukaisesti.									
3.9. Muistintapojen kirjoittaminen kehittäjäryhmälle erityispiirteiden ilmoittamiseksi.									
3.10. Eri ohjelmien lajittelu tarinakaavion ja skenaarioiden kehittämistä varten.									
3.11. Määritellään yhdessä kehitystimin kanssa rakennettavien sähköisen oppimisen eri osien lopullinen muoto (esim. interaktiiviset näytöt, videot, pedagogiset pelit jne.)									
3.12. Sisällön turvallinen kehittäminen									
3.13. Teknologian käyttäminen materiaalin viitteiden järjestämiseen									
3.14. Keskustelun johtaminen ryhmän jäsenten kanssa yhteisen ymmärryksen saavuttamiseksi hankkeesta ja opetusratkaisusta.									
3.15. Vastuun ottaminen projektin tuloksista									
3.16. Tuotteen mukauttaminen asiakkaan odotuksiin ja vaatimuksiin jatkuvien palautekierrosten avulla pedagogisten tarpeiden selvittämiseksi eri oppimisvaiheissa.									
Moduuli 4 - Oppimistuotteilla ja Sisällön Kehittämien									
4.1. Kehitetään oppimiskokemuksen skenaarioita, jotka vastaavat tarinakaaviota, ottaen huomioon kognitiivinen sitoutuminen, affektiivinen reagointi ja sosiaalinen vuorovaikutus.									
4.2. Koulutuksen vuorovaikutteisten ja ei-interaktiivisten prosessien tunnistaminen.									
4.3. Oppimistuotteiden rakentaminen soveltamalla UX-käsitteitä ja soveltamalla ne yhteen opetustoimintojen kanssa.									
4.4. Käyttöliittymän esteiden ennakointi ja ratkaisujen esittäminen koulutuksen toteuttamiseksi.									
4.5. Kehitystyön siirtäminen kehitystimille (IT/koodaus) antamalla kaikki tarvittavat tiedot kehittämistä varten.									
4.6. Prototyyppien kehittämistä varten tarvittavan ohjelmiston valitseminen.									
4.7. Video-, ääni- ja kuvankäsittelyn suorittaminen oppimistuotteisiin soveltamiseksi.									
4.8. Videoiden pakkaaminen LMS-järjestelmiin ladattavaksi.									
4.9. Viestintäprotokollien luominen oppimiseen liittyvän toiminnan seuraamista varten.									
4.10. Keskustelun johtaminen tiimin jäsenten kanssa yhteisen ymmärryksen saavuttamiseksi hankkeesta ja opetusratkaisusta.									
4.11. Empatiataitojen ja tunnesuunnittelun soveltaminen kauttaaltaan									
4.12. Analysoidaan yhdessä kehitystimin kanssa, mikä on sopivin tekniikka sähköisen oppimisen eri osien ja tarinakaavioon sisältyvien erilaisten dynamiikkojen kehittämiseen.									
4.13. Vastuun ottaminen projektin tuloksista									
4.14. Tuotteen mukauttaminen asiakkaan odotuksiin ja vaatimuksiin jatkuvien palautekierrosten avulla pedagogisten tarpeiden selvittämiseksi eri oppimisvaiheissa.									



Euroopan unionin
rahoittama

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä.



Hankkeen numero 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676

Moduuli 5 - Oppimisluotoillun Toteutus							
5.1. Tarkistuslistan laatiminen sen varmistamiseksi, että kaikki hankkeelle määritellyt tarpeet ja vaatimukset on toteutettu.							
5.2. Tuotteiden testaaminen yksittellen sen varmistamiseksi, että ne toimivat oikein							
5.3. Validointitestien suorittaminen sen varmistamiseksi, että LMS lukee tuotteet oikein.							
5.4. Mahdollisten toimintahäiriöiden korjaaminen							
5.5. Valitaan oppimisen hallintajärjestelmät, joihin tuotteet ladataan.							
5.6. Tuotteiden latausjärjestyksen arviointi LMS-järjestelmään.							
5.7. Viestintäprotokollien lataaminen oppimiseen liittyvän toiminnan seuraamiseksi LMS-järjestelmään.							
5.8. Raportointi (IT-ryhmälle), jos havaitaan toimintahäiriöitä.							
5.9. Erityiskoulutukseen liittyvien opetussuunnitteluratkaisujen toteuttamisen valvominen opetussuunnittelutiimin toimesta.							
Moduuli 6 - Oppimisluotoillun Arviointi							
6.1. Laatuksiteerien määrittely ja soveltaminen kaikissa opetuksen suunnittelun vaiheissa.							
6.2. Järjestetään validointivaihe kurssin testaamiseksi projektin ulkopuolisen opetussuunnittelijan toimesta.							
6.3. Projektin tarkistaminen ulkopuolisen validoinnin vaatimien muutosten tekemiseksi.							
6.4. Toteutetaan pilottihankkeita, joilla testataan hanketta kyseiselle hankkeelle määriteltujen tarpeiden ja vaatimusten mukaisesti.							
6.5. Arviointivälineen kehittäminen koulutusta toteuttavalle asiakkaalle, joka raportoi keskeisistä suorituskykyindikaattoreista.							
6.6. Kyselylomakkeista saatujen tietojen tulkinta ja raportointi näiden tietojen perusteella.							
6.7. Raportointi tärkeimmistä esteistä ja hankkeen aikana saaduista kokemuksista.							
6.8. Laadunvarmistusohjelmistojen käyttäminen laadunvarmistusryhmän avustaminen.							
6.9. Vastuu hankkeen laadunarvioinnista							
6.10. Useiden kohderyhmien ja sidosryhmien hallinta yleisen tyytyväisyyden saavuttamiseksi.							



Euroopan unionin
rahoittama

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä.



Hankkeen numero 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676

Moduuli 7 - Oppimismuotoiluprojektin Hallinta							
7.1. Hankkeessa sovellettavan hallintamenetelmän määrittäminen							
7.2. Projektin laajuuden määrittäminen keskustelemalla asiakkaan ja/tai muiden asiaankuuluvien sidosryhmien (esim. opettajien) kanssa projektin tarpeista ja vaatimuksista.							
7.3. Suoritetaan kontekstianalyysi sidosryhmien ja kohderyhmien tunnistamisen tarpeiden ja vaatimusten perusteella.							
7.4. Suunnitellaan tehtävät ja määräajat, jotka jaetaan tiimin ja sidosryhmien kanssa hyväksyntää varten.							
7.5. Projektin tehtävien ja määräaikojen seuranta niiden noudattamisen varmistamiseksi.							
7.6. Kokonaisbudjetin ja tehtäväkohtaisen budjetin määrittely ja sen ilmoittaminen sidosryhmille.							
7.7. Hankkeen kustannusten hallinta budjetin noudattamisen varmistamiseksi							
7.8. Projektiryhmän johtaminen ja raportointi yksikön koordinaattorille.							
7.9. Sidosryhmien ja tiimin kanssa käytävä tiivis yhteydenpito hankkeen tilasta.							
7.10. Riskinhallintatyökalujen käyttöönotto ja toiminta tunnistettujen riskien suhteen.							
7.11. Monivaiheisten suunnittelupolkujen hallinta autenttisten tehtävien ongelmien ratkaisemiseksi.							
7.12. Projektinhallintaohjelmistojen käyttö							
7.13. Monien viestintäkanavien valitseminen ja käyttäminen projektin eri sidosryhmien kanssa.							
7.14. Teknologian valitseminen ja käyttäminen ongelmanratkaisussa ja suunnitteluprosessissa.							
7.15. Sopeutuminen olosuhteisiin joustavasti ja tavoitteisiin keskittyen näkemällä haasteet tapana oppia ja soveltaa muita/uusia lähestymistapoja.							
7.16. Tiimin ja sidosryhmien hanketta koskevien odotusten hallinta							
7.17. Viestintätyökalujen valitseminen eri sidosryhmien kanssa.							
7.18. Kestävän kehityksen arvojen sisällyttäminen koko projektinhallintaan.							
7.19. Projektiryhmän pitäminen motivoituneena ja keskittyneenä hankkeen laajuuden, tavoitteiden ja aikataulun saavuttamiseen.							
7.20. Suunnittelu kokonaisvaltaisen projektinhallinnan näkökulmasta ottamalla huomioon monien sidosryhmien näkökulmat, toimintamallit ja ongelmatilanteen parantaminen.							



Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação
Universidade Europeia



Euroopan unionin
rahoittama

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä.



Hankkeen numero 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676