

Xamk, Graafinen muotoilu, valintakokeen ensimmäinen osa 4. – 8.5.2026

Opiskelijat valitaan koulutukseen valintakoepisteiden perusteella. Valintakoepisteisiin sisältyvät sähköinen valintakokeen ensimmäinen osa ja Kouvolan kampuksella järjestettävä valintakoe. Valintakokeen yhteispistemäärä on 100 pistettä. Hyväksytyn tuloksen raja on 50 pistettä.

Molemmat valintakokeen ensimmäisen osan tehtävät tulee suorittaa hyväksytysti. 63 parhaat pisteet sähköisestä valintakokeesta saanutta hakijaa kutsutaan valintakokeen toiseen osaan, joka järjestetään **22.5.2026** Kouvolan kampuksella.

SÄHKÖISTEN VALINTAKOETEHTÄVIEN TEKEMINEN

1. TEHTÄVÄ: Esittele itsesi lautapelinä

Esittele itsesi lautapelillä. Lautapeli tarkoittaa minkä tahansa tyyppistä pöydällä yhdessä pelattavaa peliä (esimerkiksi perinteinen lautapeli, korttipeli, visailupeli, toiminnallinen peli, sanapeli, selityspeli, roolipeli, figuuripeli, yhteistyöpeli, pakopeli).

Esittele pelin kautta:

- Nimesi
- Korosta persoonallisuuttasi, mitä haluat katsojan tietävän sinusta
- Tee sinulle tärkeistä asioista osa peliä.
- Pelimekaniikalla tai säännöillä ei ole merkitystä eikä niitä tarvitse esittää.

Säännöt:

- Käytä suomen kieltä. Ei englantia tai fnglishiä.
- Voit toteuttaa tehtävän itsellesi mieleisillä piirustus- ja maalausvälineillä. Digitaalisten välineiden käyttö on kielletty.
- Kaikki pitää olla itse tehtyä (ei valmiita leikattuja kuvia tms.)

Arviointikriteerit: sommittelu, selkeys, visuaalisuus, luovuus, kerronnallisuus ja tarinallisuus

2. TEHTÄVÄ: Lautapelipakkaus

Suunnittele ja piirrä tehtävän 1 lautapelille pakkaus. Pakkaus voi olla minkä tahansa mallinen.

Ohjeet:

- Kuvaa pakkaus kahdesta eri kuvakulmasta.
- Esitä mitä pakkaus sisältää.
- Kirjoita pelin nimi ja lyhyt kuvailu pelistä (noin 20 sanaa)
- Pakkauksessa tulee näkyä tai kertoa mistä materiaalista pakkaus on valmistettu
- Mieti miten pakkaus erottuu myymälässä muista tuotteista
- Tutki oikeita lautapelipakkauksia lisäideoihin

Säännöt:

- Piirrä kokonaisuus yhdelle paperille tai digitaaliselle pohjalle. Paperin tai pohjan koko on vapaasti valittavissa
- Käytä suomen kieltä. Ei englantia tai finglishiä.
- Voit toteuttaa tehtävän itsellesi mieleisillä piirustus- ja maalausvälineillä tai digitaalisilla välineillä.
- Kaikki pitää olla itse tehtyä (ei valmiita kuvia tai pohjia netistä eikä minkäänlaista tekoälykuvituksen käyttöä)

Arviointikriteerit: oivaltavuus, kuvallinen viestintä, visuaalinen kerronnallisuus, sommittelu, mielikuviutus

PALAUTUSOHJEET

Ota tekemistäsi tehtävistä selkeitä valokuvia, joiden tiedostomuoto on JPEG (.jpg/.jpeg). Ota molemmista tehtävistä 1 valokuva tai skannaat työt. Ota kuva suoraan edestä niin, ettei kuvattava työ vääristy valokuvassa. Jos teet tehtävät digitaalisilla työkaluilla, lähetä tehtävä JPEG (.jpg/.jpeg) tai PNG (.png) tiedostomuodossa (ei molempia).

Jos mahdollista, yhdistä molemmat tehtävät yhdeksi PDF-tiedostoksi, mutta voit myös palauttaa molemmista tehtävistä omat tiedostot.

Nimeä palauttamasi tiedostot seuraavalla tavalla: Koulutus johon haet, oma nimi (esim. graafinenmuotoilu-meikäläinen-maija.pdf).

Suurin sallittu tiedostokoko on 1 GT. Lataa tiedostot hyvissä ajoin ennen määräaikaa, koska tiedostojen lataamisessa järjestelmään voi kulua aikaa. **Lähetä muutokset** (painike lomakkeen yläreunassa) hakulomakkeellesi vielä tiedostojen lataamisen jälkeen. Sekä tiedostojen lataaminen että lähettäminen tulee tehdä ennen palautuksen määräaikaa. Vain määräaikana Opintopolkuun palautetut tehtävät huomioidaan.

Palauta kaikki valintakokeen ensimmäisen osan tehtävät (1 ja 2) hakulomakkeellesi Opintopolussa (kohtaan Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu - Xamk) **perjantaihin 8.5.2026 klo 12.00 mennessä**. Vain määräaikana palautetut tehtävät huomioidaan.

Pääset hakulomakkeellesi kirjautumalla Oma Opintopolkuun vahvan tunnistautumisen avulla, [Oma Opintopolku](#).

Huomioithan, että valintakoesisältö on tarkoitettu vain valintakokeisiin osallistuville. Kaikki valintakoevilppi johtaa kokeen hylkäämiseen.