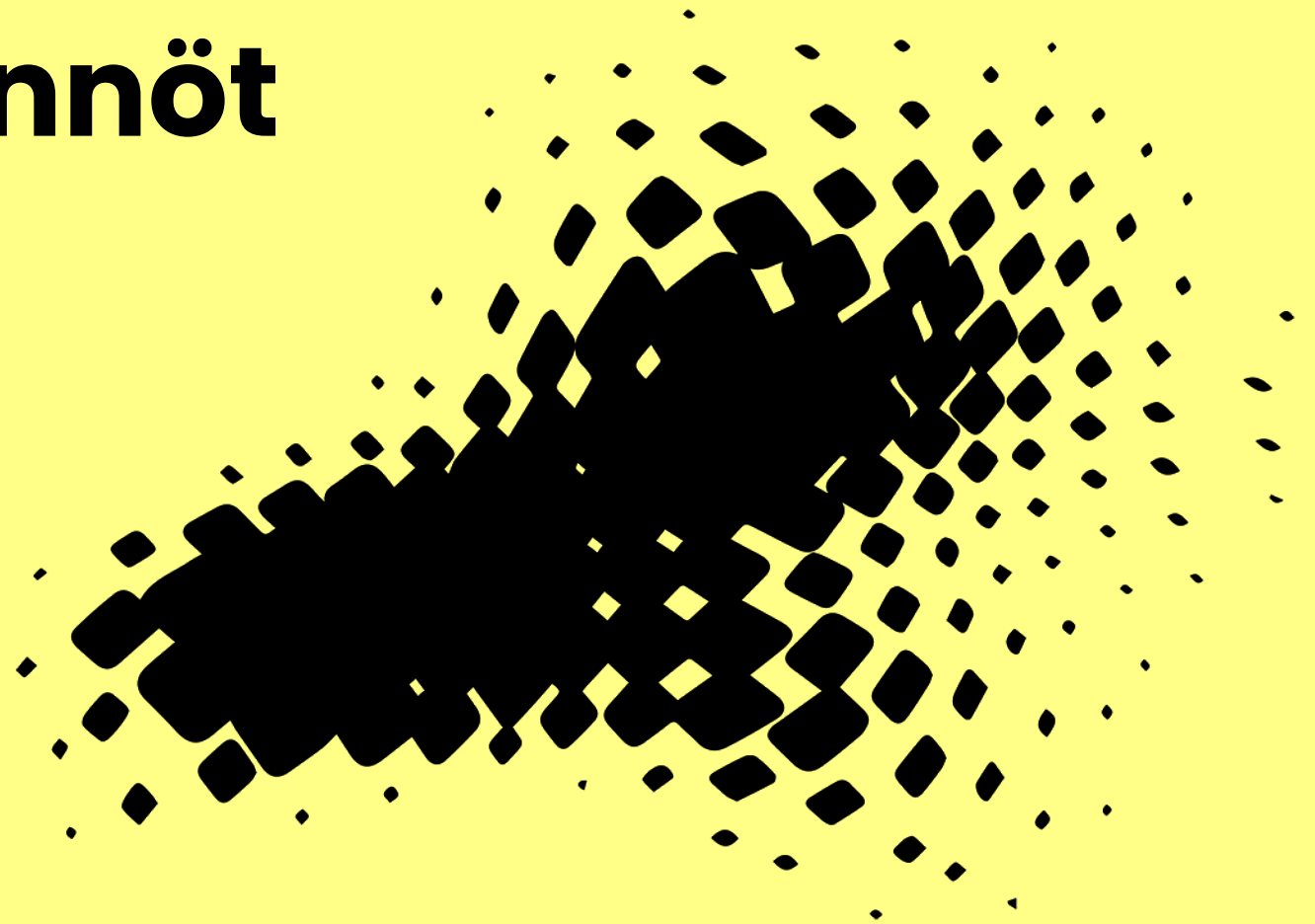


Tarjottimen yleiset pelisäännöt

Pelisääntöjen 0.1-versio
11/2022



Yleisistä pelisäännöistä

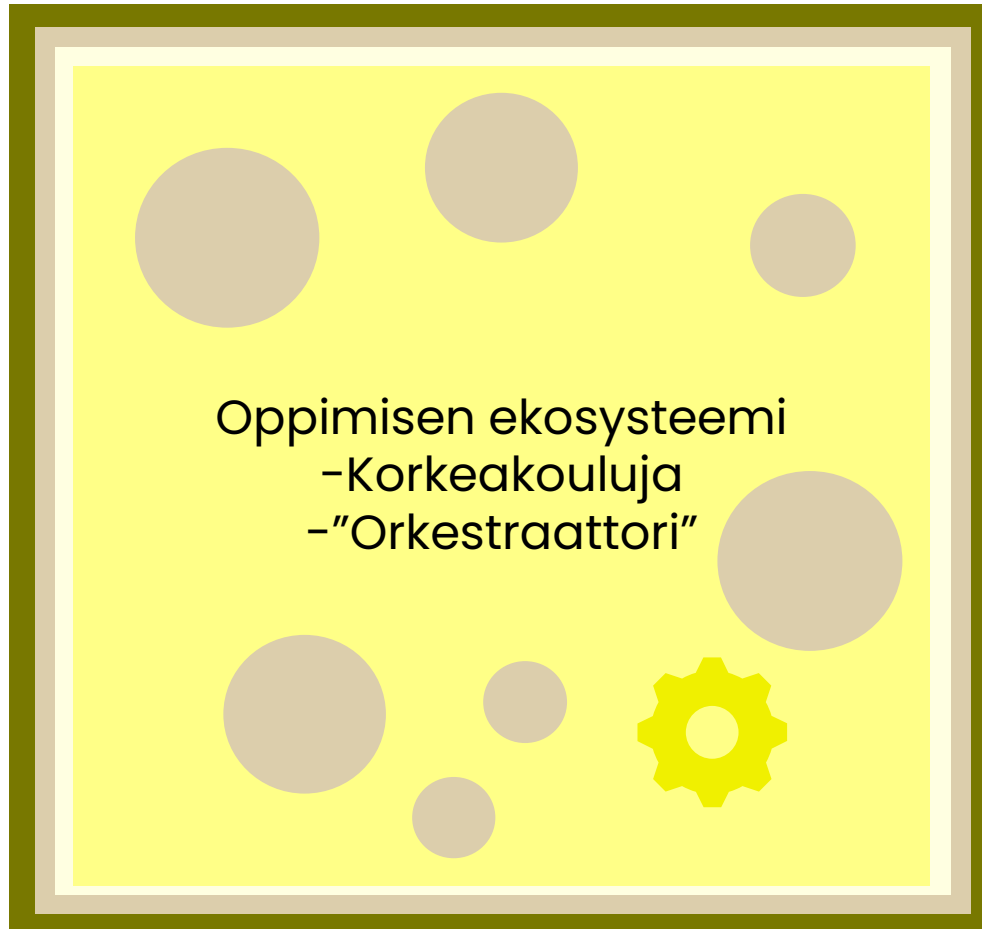
Taustaa

- *Jatkuvan ja joustavan oppimisen tarjottimen* ensimmäisten osajulkaisujen ja pilottien lähestyessä tarvitaan yhteisesti hyväksytyt pelisäännöt sille, miten korkeakoulut toimivat palvelussa yksin ja yhteistyössä, muodostaen oppimisen ekosysteemin.
- Pelisäännöillä on kaksi tasoa:
 1. **Yleiset pelisäännöt**, joista päättää Yleiskokous
 2. **Käytännön pelisäännöt**, joista päättää Ohjausryhmä ja sen valtuuttamat tahot
- Pelisäännöt tarkentuvat teknisten osajulkaisujen myötä. Kaikkia pelisäännöissä kuvattuja toiminnallisuuksia ja toimintatapoja ei vielä ole olemassa.
- Käytännön pelisääntöjä tehdään jo eri tahoilla, ja niitä ryhdytään kokoamaan 2023 alusta.
- Uusia toimijoita otetaan pelisääntöjen puitteisiin mukaan sitten, kun korkeakouluilla on siihen valmius.

Kenelle?

- Tässä esityksessä kuvatut Yleiset pelisäännöt 0.1 on käsitelty ja hyväksytty hankkeen Yleiskokouksessa (22.11.2022). Korkeakoulut ovat näin sitoutuneet pelisäännöissä määriteltyihin toimintatapoihin ja kuvattuihin tavoitteisiin.
- **Yleisten pelisääntöjen** ensisijainen kohderyhmä on korkeakoulujen johto. Myös muiden on hyvä tuntea Yleiset pelisäännöt.
- **Käytännön pelisäännöt** tulevat auttamaan Tarjottimen kanssa käytännön työtä tekeviä (opettajat, koulutussuunnittelijat, hallinto jne). Nämä pelisäännöt jakautuvat vaatimukseen ja suosituksiin. Vaatimukset ovat käytännön vähimmäisedellytyksiä palvelun toiminnalle. Ne tullaan merkitsemään selvästi pelisääntöihin.
- Käytännön pelisääntöjen rakentamiseen tullaan osallistamaan kunkin osa-alueen asiantuntijoita.

Pelisäännöt Oppimisen ekosysteemin pohjana DIGIVISIO



Maksutonta ja maksullista koulutusta

1a. Organisaatioasiakas

1b. Jatkuva oppija

Maksutonta ja maksullista koulutusta

2. Koulutuksen tarjoaja

Dataa, rajapintoja

3. Palvelun tuottaja

Pelisäännöt

Tekniset, taloudelliset, juridiset, laadulliset, pedagogiset, tietosuoja- ym. vaatimukset

Yleisten pelisääntöjen aihepiirit

1. Arvot ja eettiset periaatteet
2. Datat hallinnointi ja jakaminen
3. Koulutustarjonnan kuvaaminen ja digipedagogiikan laatukriteerit
4. Koulutustarjonnan esittämisen periaatteet palvelussa
5. Modulaarisuuden periaate palvelun sisällöissä
6. Korkeakoulujen vastuu tarjottavasta koulutuksesta
7. Erikielisten oppijoiden huomioiminen palvelussa
8. Sisältöjen koostaminen kokonaisuuksiksi
9. Palvelusta oppijalle tapahtuva viestintä

Tarjottimella toimimisen yleiset pelisäännöt 1/2

1. Arvot ja eettiset periaatteet

Korkeakoulujen yhdessä määrittelemät arvot ja eettiset periaatteet ohjaavat korkeakoulujen ja palvelun toimintaa ja korkeakoulut sitoutuvat niiden noudattamiseen.

2. Datat hallinnointi ja jakaminen

Kukin korkeakoulu omistaa itseensä liittyvän, palveluun ja Tietoalustalle kertyvän datan. Korkeakoulut näkevät ja jakavat yhteisesti sovittua dataa muiden korkeakoulujen kanssa.

3. Koulutustarjonnan kuvaaminen ja digipedagogiikan laatukriteerit

Korkeakoulut tuottavat palveluun tuomastaan koulutuksesta kuvaukset, joiden tietosisältö täyttää yhdessä sovitut vaatimukset. Oppijälähtöisesti muodostetut digipedagogiikan laatukriteerit tukevat korkeakouluja korkealaatuisen ja saavutettavan tarjonnan tuottamisessa palveluun.

4. Koulutustarjonnan esittämisen periaatteet palvelussa

Palvelu voi suositella oppijalle koulutuksia oman algoritminsa sekä kertyvän yleisen ja oppijakohtaisen tiedon perusteella. Algoritmin dokumentaatio on korkeakouluille avoin ja algoritmia kehitetään yhdessä korkeakoulujen kanssa. Palvelun hakutulostalalta ei voi ostaa näkyvyyttä.

5. Modulaarisuuden periaate sisällöissä

Korkeakoulujen opetussuunnitelmayhteistyössä kehitetään palveluun moduuleja, joista oppija voi koostaa itselleen sopivia, korkeakoulurajat ylittäviä opintokokonaisuuksia.

Tarjottimella toimimisen yleiset pelisäännöt 2/2

6. Korkeakoulujen vastuu tarjottavasta koulutuksesta

Korkeakoulut vastaavat tarjoamiensa koulutusten ja opetuksen käytännön toteutuksesta, toimivuudesta, laadusta, tuesta, tekijänoikeuksista jne omilla oppimisalustoillaan/ympäristöissään. Tarjotin ei ole oppimisalusta (LMS).

7. Erikielisten oppijoiden huomioiminen Tarjottimella

Palvelun sisällöissä ja käyttöliittymässä huomioidaan yhteisesti sovittavalla tasolla erikieliset suomalaiset sekä kansainväliset oppijat.

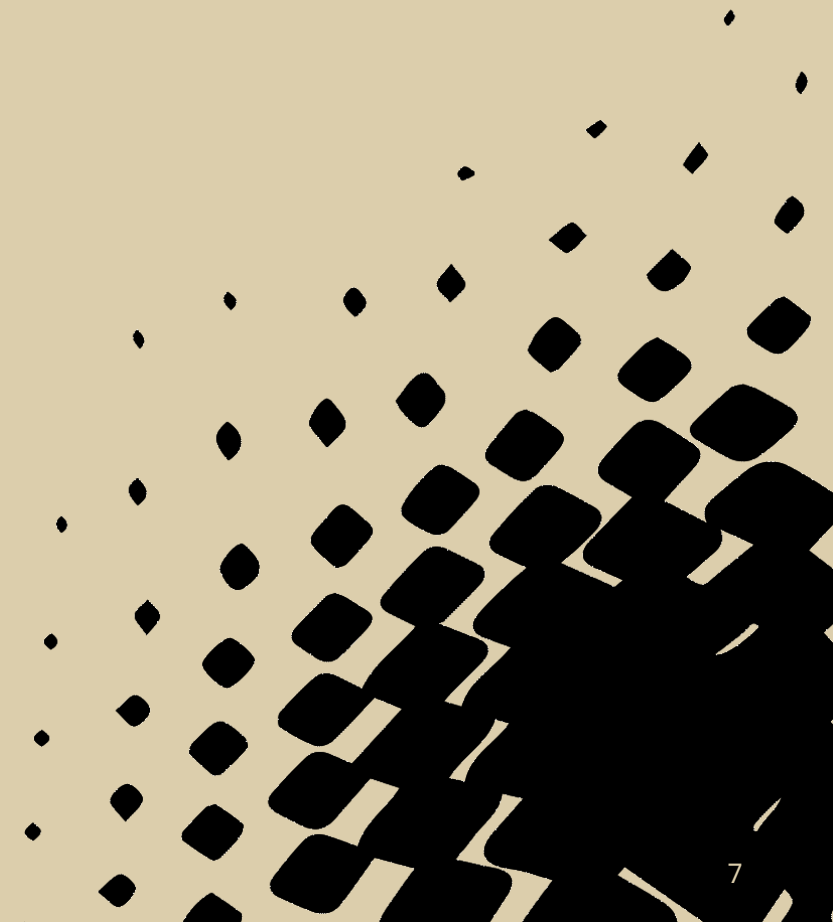
8. Sisältöjen koostaminen kokonaisuuksiksi

Korkeakoulut ja niiden yhteishankkeet voivat koostaa sisällöistään palvelussa näkyviä kokonaisuuksia, jotka voivat olla esimerkiksi temaattisia tai alakohtaisia.

9. Palvelusta oppijalle tapahtuva viestintä

Palvelussa on toiminnallisuuksia, jotka mahdollistavat mielenkiintoisista sisällöistä oppijoille viestimisen palvelun sisällä tai palvelusta lähtevin ilmoituksin. Näiden esittämisen periaatteita ja sisällön hallinnan operatiivista toimintamallia työstetään yhteistyössä korkeakoulujen kanssa.

Yleiset pelisäännöt aukikirjoitettuna



1. Tarjottimen arvot ja eettiset periaatteet

Pelisääntö: **Korkeakoulujen yhdessä määrittelemät arvot ja eettiset periaatteet ohjaavat korkeakoulujen ja Tarjottimen toimintaa.**

1. Korkeakoulut soveltavat Tarjottimelle tuotaviin koulutuksiin samoja omia eettisiä sääntöjään kuin muuhunkin koulutukseensa. Näiden lisäksi korkeakoulut määrittelevät ja noudattavat yhteiset arvot Tarjottimella toimimiseen. Nämä arvot ohjaavat mm. tiedonkäsittelyä ja -hallintaa, opetuksen ja oppimateriaalien tuottamista, teknologiavalintoja, tuotekehitystä ja palvelumuotoilua.
2. Oppijasta kerätyn datan tulee palvella oppijaa ja oppimista.
3. Oppimisen ekosysteemin jäseniltä ja kumppaneilta edellytetään Tarjottimen arvojen mukaista toimintaa.
4. Arvot ja eettiset periaatteet määritellään tarkemmin vuoden 2023 alussa.

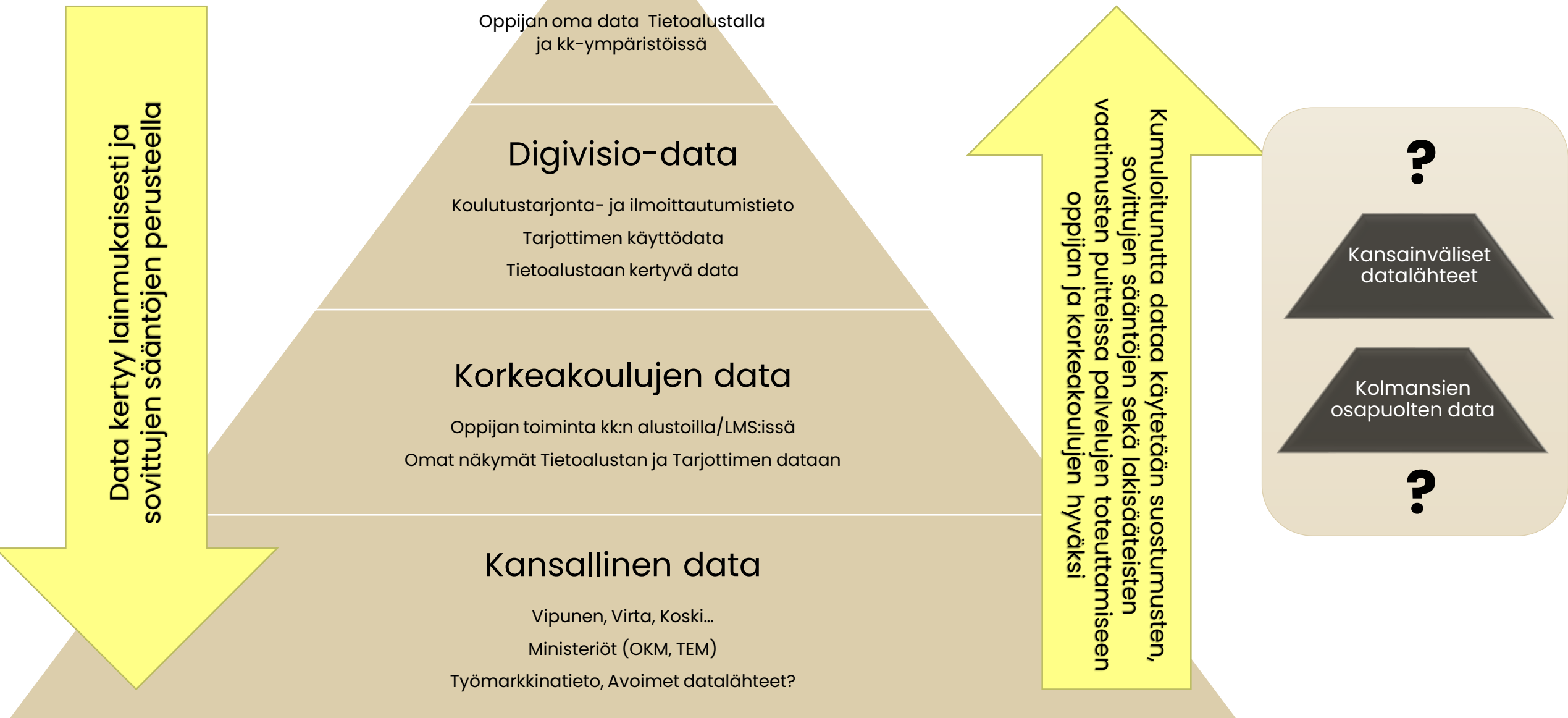
2. Datan hallinnointi ja jakaminen

Pelisääntö: Kukin korkeakoulu omistaa itseensä liittyvän, Tarjottimelle ja Tietoalustalle kertyvän datan. Korkeakoulut näkevät ja jakavat yhteisesti sovittua dataa muiden korkeakoulujen kanssa.

1. Tarjottimen kautta tietoa kertyy 1. Tarjottimen analytiikkaan, 2. Tietoalustaan, 3. korkeakoulujen järjestelmiin ja 4. kansallisen tason tietovarantoihin (ks. kuva seuraavalla sivulla)
2. Eri lähteistä korkeakoulujen omaan ja yhteiseen käyttöön kertyvä data mahdollistaa Tarjottimen ja korkeakoulujen toiminnan ja tarjonnan kehittämisen, nykytilanteen analysoinnin ja tulevaisuuden suunnittelun laajaan ja rikkaaseen datapohjaan perustuen.
3. Data on saatavissa rajapinnan kautta raakadatana tai valmiiksi rakennettuina dashboardeina/raportteina
4. Oppija omistaa oman datansa. Oppijan dataa käsitellään lähtökohtaisesti anonymisoituna. Oppijalla on oikeus ja mahdollisuus luvittaa datansa käyttö yhdistettynä henkilötietoihinsa.
5. Digivisio käyttää dataa Oppijalle tarjottavien palvelujen tuottamiseen.
6. Datan osalta ymmärretään, että sen arvo, käytettävyys ja mahdollisuus ohjata opiskelijaa Tarjottimella ovat alussa vähäisiä. Ne kasvavat käytön ja kertyvän datamassan myötä, erityisesti Tarjottimen lanseerauksen ja skaalauksen jälkeen.
7. Noudatetaan Ohjausryhmässä 10/2022 hyväksytyjä Tiedolla johtamisen kehittämisen periaatteita.

Kuva: Digivision puitteissa liikkuva oppijan, korkeakoulujen ja kansallinen data

DIGIVISIO



3. Koulutustarjonnan kuvaaminen ja digipedagogiikan laatukriteerit

Pelisääntö: Korkeakoulut tuottavat Tarjottimelle tuomastaan koulutuksesta kuvaukset, joiden tietosisältö täyttää yhdessä sovitut vaatimukset. Oppijälähtöisesti muodostetut digipedagogiikan laatukriteerit tukevat korkeakouluja korkealaatuisen ja saavutettavan sisällön tuottamisessa Tarjottimelle.

1. Oppija käyttää Tarjotinta koulutusten löytämiseen, ilmoittautumiseen ja mahdolliseen maksamiseen (Tarjottimen mahdollistamien toiminnallisuuksien mukaisesti).
2. Ennen kuin Tarjottimen skaalauksesta ja lanseerauksesta on päätetty, Tarjottimelle voivat tuoda sisältöä piloteiksi hyväksytyt korkeakoulut/verkostot/yhteishankkeet.
3. Digipedagogiikan laatukriteerit auttavat mm. tarkistuslistojen muodossa eri rooleja varmistamaan vaatimukset, jotka liittyvät esim. saavutettavuuteen, inklusiivisuuteen, monimuotoisuuteen, käytettävyyteen, elinkaareen jne. Laatukriteereillä on kaksi tasoa: vaatimukset ja suositukset.
4. Tarjottimen alkuvaiheessa koulutustarjontatiedot tuodaan Tarjottimelle hallintasovelluksen kautta. Kehitystyön edistyttyä koulutuskuvaukset tuodaan soveltuvin osin korkeakoulujen omista järjestelmistä. Tätä varten rakennetaan yhteinen tietomalli ja vaatimukset koulutustarjontatiedoille järjestelmätoimittajien ja muiden tahojen kanssa.
5. Tarjottimelle tuotavien koulutusten ja koulutuskuvausten täytyy täyttää Tarjottimen vaatimukset. Ilman yhteistä tapaa kuvata koulutussisältöjä Tarjottimen toiminnallisuudet, kuten esim. Tekoälyavusteinen oppijan ohjaus, eivät toimi. Ohjausryhmä määrittelee seuraukset, mikäli laatukriteerien täyttämisen havaitaan puutteita.

4. Koulutustarjonnan esittämisen periaatteet Tarjottimella

Pelisääntö: Tarjotin voi suositella oppijalle koulutuksia oman algoritminsa sekä kertyvän yleisen ja oppijakohtaisen tiedon perusteella. Algoritmin dokumentaatio on korkeakouluille avoin ja algoritmia kehitetään yhdessä korkeakoulujen kanssa. Tarjottimen hakutulostalista ei voi ostaa näkyvyyttä.

1. Tarjonnan esittämisen peruseriaate on, että oppija saa Tarjottimesta maksimaalisen hyödyn sekä ennen kirjautumista että etenkin kirjautuneena.
2. Tarjonnan hakutulostistan järjestys voi vaihdella esim. sen mukaan, onko oppija kirjautunut Tarjottimelle vai ei, millaista taustatietoa kirjautuneesta oppijasta on, millaista ympäristötietoa oppijasta saadaan (laite, paikka, kieli jne).
3. Tarjotin voi oman algoritminsa ja kertyvän yleisen ja oppijakohtaisen tiedon perusteella suositella koulutuksia.
4. Tarjottimen algoritmin toimintaperiaatteet kuvataan avoimesti ja näitä periaatteita hallinnoidaan yhdessä korkeakoulujen kanssa.
5. Mitä laadukkaampi koulutuskuvaus on, sitä paremmat mahdollisuudet sillä on sijoittua hyvin hakutulostistassa.

5. Modulaarisuuden periaate Tarjottimen sisällöissä

Pelisääntö: Korkeakoulujen opetussuunnitelmayhteistyössä kehitetään Tarjottimelle moduuleja, joista oppija voi koostaa itselleen sopivia, korkeakoulurajat ylittäviä opintokokonaisuuksia.

1. Koulutustarjonta koostuu jatkossa entistä monimuotoisemmista ja rakenteeltaan hienojakoisemmista osasista, jotka voidaan ryhmitellä erilaisiksi kokonaisuuksiksi monin eri kriteerein, myös automaattisesti.
2. Modulaaristen opintojen esitiedot, jatkomahdollisuudet ja arviointi on suunniteltava ja kuvattava oppimista ohjaavasti.
3. Hienojakoinen modulaarinen sisältö mahdollistaa myös pienten opintojakson osien oppimisen erilaisissa olosuhteissa.
4. Korkeakouluja modulaarinen sisältösuunnittelu voi auttaa toteuttamaan ketterämmin eri tarpeisiin soveltuvia kokonaisuuksia sekä päivittämään sisältöjä.
5. Digipedagogiikan pelisäännöt ja laatuksiteerit tukevat korkeakouluja modulaarisen sisällön suunnittelussa ja toteuttamisessa.

6. Korkeakoulujen vastuu tarjottavasta koulutuksesta

Pelisääntö: Korkeakoulut vastaavat tarjoamiensa koulutusten ja opetuksen käytännön toteutuksesta, toimivuudesta, laadusta, tuesta, tekijänoikeuksista jne omilla oppimisalustoillaan/ympäristöissään. Tarjotin ei ole oppimisalusta (LMS*).

1. Korkeakoulut päättävät itse, mitä koulutussisältöä haluavat tuoda Tarjottimelle.
2. Lähtökohtaisesti kaikki Tarjottimella olevat sisällöt ovat kaikkien oppijoiden nähtävissä, mutta korkeakoulut määrittelevät, kuka ja millä ehdoilla koulutuksiin voi hakea/ilmoittautua/osallistua.
3. Korkeakoulut vastaavat tarjoamiensa koulutusten ja opetuksen käytännön toteutuksesta, toimivuudesta, laadusta, tuesta, tekijänoikeuksista jne.
4. Oppija saa Tarjottimen kautta sen käytössä tarvittavan tuen.

* LMS = Learning Management System

7. Erikielisten oppijoiden huomioiminen Tarjottimella

Pelisääntö: Tarjottimen sisällöissä ja käyttöliittymässä huomioidaan riittäväällä tasolla erikieliset suomalaiset sekä kansainväliset oppijat.

1. Korkeakoulut valitsevat itse, mitä sisältöä ja millä kielillä tuovat Tarjottimelle tarjolle.
2. Koulutussisältöjen kuvaukset tuotetaan ainakin sillä kielellä, millä itse koulutuskin järjestetään.
3. Korkeakoulut vastaavat koulutustensa kieliversioista ja koulutukseen liittyvästä tuesta tarjoamallaan kielillä.
4. Tarjotin mahdollistaa osallistumisen suomalaiseen korkeakoulutukseen muiden maiden kansalaisille. Tämä edellyttää käytännössä vieraskielistä koulutustarjontaa ja sen kuvauksia.
5. Oppija voi valita Tarjottimen käyttöliittymäkielen (suomi/ruotsi/englanti).
6. Tarjottimen käyttöliittymän kielielementit ovat käännettävissä tarvittaessa uusille kielille.

8. Sisältöjen koostaminen kokonaisuuksiksi

Pelisääntö: **Korkeakoulut ja niiden yhteishankkeet voivat koostaa sisällöistään Tarjottimella näkyviä osaamiskokonaisuuksia, jotka voivat olla esimerkiksi temaattisia tai alakohtaisia.**

1. Korkeakoulut voivat yksin tai yhdessä muodostaa ns. temaattisia kokonaisuuksia, esim. koulutusohjelman tai kurssikokoelman, joka näkyy loogisena kokonaisuutena Tarjottimella.
2. Lähtökohtaisesti kaikki Tarjottimella olevat koulutuskuvaukset ovat kaikkien oppijoiden nähtävissä, mutta korkeakoulut määrittelevät, kuka ja millä ehdoilla koulutukseen/kokonaisuuksiin voi hakea/ilmoittautua/osallistua.
3. Temaattisten kokonaisuuksien käyttöperiaatteita ja toiminnallisuutta tarkennetaan Tarjottimen pilottien ja toiminnallisuuksien kehittämisen yhteydessä.
4. Temaattisissa kokonaisuuksissa voi olla modulaariseksi suunniteltua sisältöä ja muuta Tarjottimelle tuotua koulutustarjontaa.

9. Tarjottimelta oppijalle tapahtuva viestintä

Pelisääntö: Tarjottimella on toiminnallisuuksia, jotka mahdollistavat mielenkiintoisista sisällöistä oppijoille viestimisen palvelun sisällä tai palvelusta lähtevin ilmoituksin. Näiden esittämisen periaatteita ja sisällön hallinnan operatiivista toimintamallia työstetään yhteistyössä korkeakoulujen kanssa.

1. Tarjotin tarjoaa oppijalle haku- ym. toimintojen lisäksi ajankohtaista, päivittyvää ja hyödyllistä sisältöä.
2. Mm. uusista ja ajankohtaisista sisällöistä halutaan viestiä potentiaalisille oppijoille suoraan tarjottimelta esimerkiksi ilmoitusten tai muun vastaavan toiminnallisuuden kautta ja tarjottimella esim. sisällöllisten nostojen tai muun vastaavan toiminnallisuuden kautta.
3. Korkeakoulujen brändit näkyvät Tarjottimella ja sen viestinnässä yhdessä sovitulla tavalla.
4. Korkeakouluilla voi olla Tarjottimella paikkoja, joissa ne voivat esitellä omaa tarjontaansa.
5. Tarjottimella olevien toiminnallisuuksien lisäksi suunnitellaan ja toteutetaan erilaisia viestinnän ja markkinoinnin toimenpiteitä.

KORKEAKOULUJEN MUUTOSOHJELMIEN VALMISTELU JA JALKAUTTAMINEN

MUIDEN KORKEAKOULUJEN
KÄYTTÖNOTOT ~ Q3-Q4/24 -

PILOTOINTI KORKEAKOULUJEN KANSSA Q2/23-Q2/24

PILOTOINTI KORKEAKOULUJEN KANSSA Q3/22-Q3/23

PILOTOINTI KORKEAKOULUJEN KANSSA Q4/23-Q4/24

Q1/2023

Q1/2024

Q3/2024

Tekninen osajulkaisu 1.0

Tarjontaa yhteiselle alustalle, mahdollistetaan sen näyttäminen ja vertailu yhdessä paikassa. Dataa alkaa kerääntyä.

Tekninen osajulkaisu 2.0

Rajapintojen rakentaminen, tarjonnan yhteinen kuvailu ja tiedon rikastaminen. Oppija tunnustetaan ja häneen liittyvää tietoa voidaan tuoda yhteen. Yksilöllinen ohjaaminen ja suosittelu voidaan aloittaa.

Tekninen osajulkaisu 3.0

Oppija näkee suorituksensa ja suosittelut hyödyntävät työmarkkina- ja osaamistietoa.

Tarjonnan esittäminen, suodattaminen ja vertailu

- Tapahtumat, avoimet materiaalit ja tallenteet
- Temaattisuus ja oppijalle mielekkäät filtit

Hyperlinkkipohjainen ilmoittautuminen

- siirtyminen sisältöön tai tarjontaan tarjottimen ulkopuoliseen verkkopalveluun

Tarjonnan esittäminen, suodattaminen ja vertailu

- Avoimet ammattikorkeakoulu- ja yliopisto-opinnot
- Korkeakoulujen yhteistyössä tuotetut kokonaisuudet

Oppijan tunnistautuminen palveluun ja oma oppiminen

- Todennettujen korkeakouluopintosuoritusten ja opiskeluoikeuksien esittäminen
- Kiinnostuksen osoittaminen yksittäistä tarjontaa kohtaan

Ilmoittautuminen koulutustarjontaan

- Ilmoittautumistiedon kiinnittyminen omaan profiiliin ja korkeakoulun tietojärjestelmiin

Suosittelutoiminnallisuudet

- oppijan ilmaiseman kiinnostuksen pohjalta

Tarjonnan esittäminen, suodattaminen ja vertailu

- Erikoistumiskoulutukset
- Erilliset opinnot
- Maahanmuuttajien valmentava koulutus

Ilmoittautuminen koulutustarjontaan

- Maksumahdollisuus ilmoittautumiseen liittyen

Oma oppiminen

- Ilmoittautumis- ja maksuhistorian tarkastelu
- Muualla suoritettujen opintosuoritusten esittäminen
- Mikro-oppimisen osaamismerkki (?)

Suosittelutoiminnallisuudet

- oppijan ilmaiseman kiinnostuksen, koulutushistorian, osaamisen sekä

Pelisäännöt: Yleiset pelisäännöt Q4/2022

Käytännön pelisäännöt v.1 Q2/2023 Osajulkaisu 2.0 varten

Pelisääntökokonaisuus valmis Q3/2024

- Korkeakoulun edustajan tunnistautuminen
- Tarjonnan lisääminen, muokkaaminen, poistaminen
- Tekstisisältöjen monikielitus
- Käyttödataa kuvaava analytiikka

- Koulutustarjonnan hakeminen rajapinnan kautta
- Koulutustarjonnan rikastaminen ja niputtaminen
- Tarjontaa ja käyttödataa kuvaava analytiikka
- Pelisäännöt osana tarjonnan hallinnointia

- Ilmoittautumisdatan käsittely rajapinnan kautta
- Maksamiseen liittyvä hallinnointi
- Ilmoittautumisdatta kuvaava analytiikka
- Rajapinnat ja raakadata saatavilla tiedolla johtamisen tueksi

Mitä seuraavaksi?

1. Yleisten pelisääntöjen esittelyä ja jalkauttamista
 2. Kieliversiointi ja viestintää
 3. Arvojen ja eettisten periaatteiden määrittely (Q1/2023)
 4. Käytännön pelisääntöjen kartoittamista ja kokoamista (Q1/2023 ->)
 1. Tekninen osajulkaisu 1
 2. Digipedagogiset pelisäännöt ja laatukriteerit
 3. ILP-kysymykset (lisensointi jne)
 4. Tarjonnan rakentaminen Osajulkaisu 1:een
 5. Muut osa-alueet
 5. Pelisääntöjen seuraava versio Q2/2023
- Yhteyshenkilö pelisääntöasioissa: Hankepäällikkö Kalle Huhtala, kalle.huhtala@csc.fi

DIGIVISIO

Kiitos!

