

Tervetuloa työpajaan!

Pelillinen Kuninkaanlähde – Taide, pelillistäminen ja tekoäly prototyyppien työkaluna

5.5.2026 klo 12–15

Kankaanpään Taidekoulun teorialuokka

Tule kehittämään luovia, pelillisiä ja taiteellisia ideoita Kuninkaanlähteen reitille!

Työpajassa työskentelemme pienryhmissä ja käytämme tekoälyä nopeiden peliprototyyppien rakentamiseen, tämä ei vaadi teknistä osaamista. Tarkoitus on kokeilla, leikitellä ja löytää uusia tapoja kertoa paikasta, sen historiasta ja taiteesta.

Kolmen tunnin aikana:

- luot oman pienen pelikonseptin tai prototyypin (tai jopa useamman!)
- testaat, miten tarina, taide ja pelillisuus voivat yhdistyä
- kokeilet ideointia tekoälyn avulla ja pohdit sen mahdollisuuksia taiteelliselle työskentelyllesi
- esittelet ideasi kevyesti muille

Hauska ja kokeileva työpaja kaikille taiteesta, pelillisyydestä tai prototyyppityökaluista kiinnostuneille.

Ota mukaan oma läppäri. Työskentelemme yksin tai 2-3 hengen ryhmissä. Jokainen ryhmä tarvitsee ainakin yhden tietokoneen. Työpajassa käytetään ryhmälle helpoiten saatavilla olevaa tekoälytyökalua, esim. Gemini Canvas, Copilot tai Loveable.

Tervetuloa mukaan!

Ilmoittaudu työpajaan oheisesta linkistä:

[Pelillinen Kuninkaanlähde – Taide, pelillistäminen ja tekoäly prototyyppien työkaluna – Täytä lomake](#)