



## Viestintätieteiden sivuaineopinnot markkinoinnin ja talousoikeuden opiskelijoille

Viestintätieteiden opinnoissa painottuvat viestinnän monitieteiset lähtökohdat. Opinnot yhdistävät erikoisalaviestintää ja viestinnän kielellisiä ulottuvuuksia sekä mediatutkimusta ja digitaalista viestintää. Opinnoissa korostuu viestinnän moninainen rooli yhteiskunnassa.

Sivuaineopiskelijan on palautettava sivuaineen opintosuunnitelma joka vuosi kurssi-ilmoittautumisen yhteydessä elo–syyskuun vaihteessa amanuenssi Hanna Korpelalle.

### OPINTOKOKONAISUUS 25 op

Seuraavista vaihtoehtoisesti 25 op:

VIEK2001	Terminologisen tutkimuksen perusteet, 5 op
TEVI3005	Kognitio, ihminen ja teknologia, 5 op
VIEK1008	Agency in Social Media, 5 op
VIEK1002	Erikoisalaviestintä, 5 op
VIEK1003	Tekninen viestintä, 5 op
VIEK2006	Introduction to Game Studies, 5 op

## Opintokokonaisuuden opinnot

< Terminologisen tutkimuksen perusteet  
*Introduction to Terminological Research*

Laajuus: 5 op

Koodi: VIEK2001

Edeltävät opinnot: –

Osaamistavoite: Kurssin suoritettuaan opiskelija ymmärtää erikoisalojen (ammatti- ja harrastusalojen) ja yleiskielisen sanaston välisen eron, ymmärtää erikoisalojen termistöjen ja käsitteistöjen viestinnällisen tehtävän, osaa tunnistaa viestinnässä ja tiedonvälityksessä esiintyviä termistöisiä ja käsitteellisiä ongelmia, kykenee pohtimaan niihin ratkaisuja, tuntee terminmuodostuksen periaatteet, osaa analysoida käsitteiden sisältöjä ja laatia niille määritelmiä sekä osaa hahmottaa käsitteiden välisiä suhteita ja käsitejärjestelmiä.

Sisältö: Luentoja ja verkkoaineistoa terminologisen tutkimuksen tarpeesta, peruskäsitteistä ja menetelmistä sekä niiden soveltamisesta eri alojen käsitteistöjen ja termistöjen analysointiin. Harjoituksia terminologisten menetelmien käytöstä.

Suorituskieli: Suomi.

Opetus: Luennot 20 tuntia ja verkko-opetus.

Suoritustapa: Verkkotehtävät ja tentti.

Kirjallisuus:

1. Verkkoaineistoa.
  2. Haarala, Risto: Sanastotyön opas. 1981.
  3. Nuopponen, Anita & Nina Pilke: Ordning och reda. Terminologilära i teori och praktik. 2010. s. 5–105
- Arviointi: 1–5 / hylätty.



< Kognitio, ihminen ja teknologia  
*Cognition, People and Technology*

Laajuus: 5 op

Koodi: TEVI3005

Edeltävät opinnot: –

Osaamistavoite: Kurssin suoritettuaan opiskelija osaa pohtia haasteita ja mahdollisuuksia, joita liittyy ihmisen kognitiivisten toimintojen mallintamiseen tietokoneelle, hahmottaa ihmisten välisen tietokonevälitteen viestinnän kognitiivisia ulottuvuuksia, keskustella tieto- ja viestintäteknologiaan liittyvistä kognitiivisista käytettävyyssongelmista sekä luonnostella tutkimusideoita kurssilla käsitellyn pohjalta. Opiskelija osaa ilmaista itseään kirjallisesti ja suullisesti sekä toimia yhteisöllisesti verkossa. Opiskelija kykenee kriittiseen ajatteluun ja omaksumaan sekä hyödyntämään poikkitieteellistä tietoa. Opiskelijalla osaa arvioida ja pohtia asioita eri näkökulmista, kyseenalaistaa ja vertailla menetelmiä, tuloksia ja vaihtoehtoja objektiivisesti.

Sisältö: Verkkoluentoja, -aineistoa ja -keskusteluja kognitiotieteestä monitieteisenä tutkimusalueena, joka pyrkii kuvaamaan ja selittämään ihmisen tiedonkäsittelyä sekä yksilöllisellä että yhteisöllisellä tasolla ja soveltamaan saatuja tietoja kehitettäessä tieto- ja viestintäteknologiaa.

Suorituskieli: Suomi.

Opetus: Verkkokurssi.

Suoritustapa: Verkkokeskustelut ja lopputyö.

Kirjallisuus: Verkkomateriaalia ja opettajan ohjeiden mukaan osia seuraavista:

1. Albers, Michael J.: Human-Information Interaction and Technical Communication: Concepts and Frameworks. Luku 4. How People Approach Information? 2012. (Saatavana Ebsco Host Ebooksista.)
2. Byrne, Jody: Technical translation: usability strategies for translating technical documentation. Luku 3 Understanding Users (sis. esim. alaluvun The Human Cognitive System). 2006. (Saatavana Ebsco Host Ebooksista.)
3. Stenning, Lascarides & Calder: Introduction to Cognition and Communication. Luku 1 Communication and Cognitive Science. 2014. (Saatavana digitaalisena Ebook Centralista.)
4. Hiltunen, Elina & Kari Hiltunen: Teknoelämää 2035: miten teknologia muuttaa tulevaisuuttamme? 2014. Arviointi: 1–5 / hylätty.

< Agency in Social Media

Credits: 5 ECTS (5 op)

Code: VIEK1008

Prerequisites: –

Learning Outcomes: At the end of this course, students will be able to identify and describe a variety of linguistic, visual, audiovisual, social, and professional characteristics of digital communication. Students will then be able to apply this knowledge and critically analyze online activities as well as their own participation in digital communication.

Content: Through lectures, online instruction, and group work, this course explores the linguistic, visual, audiovisual, social, and professional aspects of digital communication. Based on the introductory theoretical framework, the students analyze and produce online texts, images, and videos.

Language: English.

Teaching Methods: Online course.

Modes of Study: Active participation online, group assignments, and an exam.

Study Material: Book chapters, articles, videos etc., as assigned by the instructor.

Grading: 1–5 / failed.

Further information: The course is taught in English with attention to the challenges of learning in a second language. Some examples will be drawn specifically from Finnish, but non-Finnish speakers are taken into consideration.

< Erikoisalaviestintä

*LSP Communication*

Laajuus: 5 op

Koodi: VIEK1002

Edeltävät opinnot: –



Osaamistavoite: Opiskelija hallitsee erikoisalaviestinnän peruskäsitteet ja tunnistaa tiedon erikoistumisen vaikutuksia kieleen, sisältöihin ja kanaviin. Hän hahmottaa organisaation erikoiskielisenä toimintaympäristönä ja osaa analysoida erikoistuneiden tekstilajien eroja ja yhtäläisyyksiä.

Sisältö: Luentoja erikoisalaviestinnän ominaispiirteistä ja analyysimenetelmistä. Harjoituksia, joissa analysoidaan erilaisia viestintätilanteita ja niiden vaikutuksia kielellisiin ja sisällöllisiin valintoihin. Kurssilla käsitellään esimerkkejä mm. tieteellisestä viestinnästä, terveysviestinnästä, poliittisesta viestinnästä, talousviestinnästä ja teknisestä viestinnästä.

Suorituskieli: Suomi.

Opetus: Luennot ja harjoitukset 20 tuntia. Verkkotehtäviä.

Suoritustapa: Kirjallinen tentti tai ryhmätyönä laadittava harjoitustyö.

Kirjallisuus: Aineistoja opettajan ohjeiden mukaan. Artikkeleita mm. seuraavasta teoksesta: Humbley, John, Gerhard Budin & Christer Laurén (eds.): Languages for Special Purposes. An International Handbook. 2018.

Arviointi: 1–5 / hylätty.

#### < Tekninen viestintä

*Technical Communication*

Laajuus: 5 op

Koodi: VIEK1003

Edeltävät opinnot: –

Osaamistavoite: Opintojakson suoritettuaan opiskelija ymmärtää, mitä teknisen tiedon suunnittelu, tuottaminen, hallinta sekä teknisestä tiedosta viestiminen tarkoittavat. Hän tuntee teknisen tiedon suunnittelun keskeiset periaatteet ja osaa soveltaa niitä perustellusti.

Sisältö: Luentoja, joilla käydään läpi teknisen viestinnän keskeisiä käsitteitä, teknisen viestinnän historiaa, teknisen tiedon suunnittelun, tuottamisen ja hallinnan periaatteita sekä teknisestä tiedosta viestimisen keskeisiä kysymyksiä. Luentoja tukevia verkkotehtäviä. Harjoitustyö sekä siihen perustuva esitys ja kirjallinen raportti.

Suorituskieli: Suomi.

Opetus: Luennot 20 tuntia ja verkkoharjoitukset 10 tuntia.

Suoritustapa: Hyväksytyt verkkotehtävät, harjoitustyö, esitys ja kirjallinen raportti.

Kirjallisuus: Artikkeleita opettajan ohjeiden mukaan.

Arviointi: 1–5 / hylätty.

#### < Introduction to Game Studies

Credits: 5 ECTS (5 op)

Code: VIEK2006

Prerequisites: –

Learning Outcomes: After completing the course, students will be able to understand the basics of game studies, define its key concepts, name and utilize its most commonly used research methods, and situate game studies in the larger context of digital media studies.

Content: Lectures about games, play, and game studies. Practical exercises on gameplay, game analysis, and game culture studies.

Language: English.

Teaching Methods: Sessions 20 hours.

Modes of Study: Active participation in class and online exercises. Final project.

Study Material:

1. Mäyrä, Frans: An Introduction to Game Studies. 2008.
2. Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith & Susana Pajares Tosca: Understanding Video Games. The Essential Introduction. 2016 (3<sup>rd</sup> ed.).
3. Articles according to the teacher's instructions.

Grading: 1–5 / failed.