

PELIN NIMI

TARKOITUS, TAVOITE

PELAAJA, KOHDEYLEISÖ

PELIKOKEMUS

INTERAKTIO

PALAUTE, PALKITSEMINEN

PELIMEKANIikka JA VALINNAT

GRAAFINEN TYYLI JA TEEMA

VAIKUTUS, HALUTTU MUUTOS

RESURSSIT

BUDJETTI, RAHOITUS,
AIKATAULU

LIIKETOIMINTAMALLI

ALUSTAT JA JAKELUKANAVAT

TEKIJÄT



KAJAANIN
AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

© Kajaanin ammattikorkeakoulu



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto