

Tieteelliset julkaisut

Holvikivi, Jaana & Toivanen-Labiad, Tuula. 2018. Health-Game Development in University – Lower Secondary School Collaboration. In A Tatnall & M Webb (eds) Tomorrow's Learning: Involving Everyone. Learning with and about Technologies and Computing. Springer Cham. Pp. 45-54

Holvikivi J., Juurola L., Nuorteva, M. (painossa) Collaboration platform for public and private actors in educational games development In D Passey & R Braidotti (eds.) Empowering Learners for Life in the Digital Age. Springer.

Konferenssiesitelmät

Stevenson, B. (2017, April). Oulu Edulab: University-Managed, Interdisciplinary Edtech Incubator Program from Finland. In ICIE 2017-Proceedings of the 5th International Conference on Innovation and Entrepreneurship (p. 140).

Jaana Holvikivi, Tuula Toivanen-Labiad: Health-Game Development in University – Lower Secondary School Collaboration. 11th IFIP TC 3 World Conference on Computers in Education, WCCE 2017, Dublin, Ireland, July 3-6, 2017

Jaana Holvikivi: Public and private actors in educational games development: : Modes of collaboration. 2nd International Conference of the Urban Research and Education Knowledge Alliance. Edinburgh 20.11.2017

Juurola L., Nuorteva, M.: Oppilaat innovoimassa uusia oppimiskäytäntöjä – yhteiskehittämistä tiedekeskuksessa. ITK-päivät Hämeenlinna 13.4.2018.

Holvikivi J., Juurola L., Nuorteva, M.: Collaboration platform for public and private actors in educational games development OCCE 2018. IFIP TC3 conference in Linz 25.-27.6.2018

Esitelmät seminaareissa ja muissa tilaisuuksissa

Juurola, L. 2018. Oppilaat innovoimassa uusia oppimiskäytäntöjä – yhteiskehittämistä tiedekeskuksessa. Museot innovaatioalustoina –ajatushautomo. Tekniikan museo, Helsinki.

Juurola, L. 2018. Co-creative innovation process as tools for school-business co-operation and entrepreneurship education. YKTT 2018, Yrittäjyyskasvatuspäivät. Lahti, Finland.

Muut julkaisut

Joensuu, Joel (2018) Pelisuunnittelu oppimispeleissä, Insinööriyö. Metropolia.

Gaika: Ota käyttöön. Student engagement in serious games development – experiences from EduDigi. https://Gaika.fi/wp-content/uploads/2018/10/Student_engagement_Edudigi.pdf

Oulun osallistumiset tapahtumiin

Tapahtuma	Aika	Esitys
EdTech 2017	14.-15.2.2017	Edudigi esiteltiin
Edubears 2017	13.2.2017	Edudigi esiteltiin ja ständi
Edubears 2018	6.2.2018	Edudigi esiteltiin ja ständi
Polar Bear Pitching	7.2.2018	Edudigin esittelyä ständillä
Northern Glow	5.9.2017	Edudigin esittelyä (yhdessä Pinon kanssa)
6Aika treffit Oulu, Valimo	Syyskuun loppu	Edudigin esittelyä
Industry summit	5.-6.10.2017	Edudigin esittelyä (yhdessä Pinon kanssa)
Smart City Conference	12. -15.11.2018	Ständillä yhdessä BusinessOulun kanssa
Game validation day	13.11.2017	Edudigi esiteltiin; Roberto
Mindbusiness-hankkeen ohry	14.2.2018	Edudigi esittely
Roahm 2017	10.3.2017	Edudigi esiteltiin; Blair
Educa 2017	25.-26.1.2017	Edudigillä ständi
Industry summit	Elokuu 2017	Edudigin esittelyjä
BusinessOulu/Pino tapahtuma	Lokakuu 2017	Edudigi esittely
Educa 2018	25.-26.1.2018	Edudigillä ständi
ITK-päivät 2018	10.-13.4.2018	Edugillä ständi
Kaakao-ohjausryhmän kokous	31.05.2018	Edudigi esittely
6Aika treffit; Nallikari	5.6.2018	Edudigi esittely
Kaupunki innovaatio alustana	6.6.2018	Edudigi esittely
Kuntamarkkinat	12.-13.9.2018	Ständi; Sinikka ja Harri

Serious Game Conference	9.-13.7.2018	Sinikka ja Harri; esitys
Edudigin lopputapahtuma	12.10.2018	Esittely