



Tekoäly
muutosvoimana
työelämässä ja
osaamisessa

OSAO

OAMK
OULUN AMMATTIKORKEAKOULU

 **SUOMEN
eOPPIMISKESKUS RY**

 **OULU**

 **OIA**
OULUN INNOVAATIOALLIANSSI



**Euroopan unionin
osarahoittama**



**Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus**



Media-ala tekoälyn murroksessa

Piia Keihäs, Suomen eOppimiskeskus ry

CC-BY-SA

OSAO

OAMK
OULUN AMMATTIKORKEAKOULU

 **SUOMEN
eOPPIMISKESKUS RY**

 **OULU**


OULUN INNOVAATIOALLIANSSI



Euroopan unionin
osarahoittama



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus

Tekoälyn tuomat hyödyt media-alalla

- **Luova työ ja ideointi:** Tekoäly toimii ideointikumppanina, auttaa poistamaan tyhjän paperin kammoa ja tuottaa raaka-aihoita sisältöön, kuvamateriaaliin ja tarinoihin
- **Prototyyppien, kuvitusten ja simuloitien nopeutus:** Tekoälyä käytetään erityisesti nopeuttamaan grafiikoiden, konseptien ja prototyyppien kehitystä
- **Sisällöntuotannon tehostaminen:** Tekoäly auttaa tekstien kirjoittamisessa, transkription tekemisessä ja kielenkääntämisessä
- **Markkinoinnin ja mainonnan optimointi:** Erityisesti somemainonnassa tekoäly analysoi dataa, kohdentaa viestintää ja optimoi mainoskampanjoita, *tarjousten tekeminen, isojen rahoitushakemusten tekeminen*
- **Kuvapankkien ja AI-generaattoreiden hyödyntäminen:** Tekoäly mahdollistaa laajamittaisen ja kohdennetun kuvitusten ja visuaalisen sisällön tuottamisen markkinointiin ja peleihin
- **Työn automatisointi ja prosessien nopeutus:** Tekoäly auttaa rutiinitehtävien hoidossa, vapauttaen asiantuntijat strategiseen ja luovaan työhön

Haasteet ja riskit

- Geneerisyys ja persoonallisuuden puute:** Tekoälyn tuottama sisältö voi olla liian kiiltokuvamaista tai geneeristä, jolloin se ei erotu markkinoilla
- Tekoälyn valvonta ja laadunvarmistus:** Ihmisen validointia tarvitaan edelleen, koska tekoäly ei aina tuota virheetöntä tai kontekstiin sopivaa materiaalia .
- Tietoturva ja GDPR:** Tekoälyn käyttöön liittyy riskejä liikesalaisuuksien ja henkilötietojen käsittelyssä, ja yritykset joutuvat laatimaan omia sääntöjä niiden hallintaan
- Tekijänoikeudet ja sääntely:** Pelialalla ja muilla luovilla aloilla tekoälyn käyttö herättää kysymyksiä tekijänoikeuksista ja kaupallisen käytön rajoituksista (esim. Steamin tekoälypohjaisten pelien kielto)

Tekoälyosaamisen merkitys tulevaisuudessa

- **Tarve oppia käyttämään tekoälyä oikein:** Oikeiden työkalujen käyttö ja promptaustaidot ovat keskeisiä, jotta tekoälystä saa irti täyden hyödyn
- **Luovuus ja kontekstin ymmärtäminen:** Pelkkä tekoälyn käyttäminen ei riitä, vaan tarvitaan näkemystä sen hyödyntämisestä osana laajempaa strategiaa
- **Tekoälyn vaikutus ammatteihin:** Osa työtehtävistä häviää tai muuttuu, mutta samalla syntyy uusia tekoälyyn liittyviä rooleja, kuten AI-suunnittelijoita, tekoälymallien kouluttajia ja tekoälyavusteisia sisältöstrategisteja

Tekoäly mullistaa tuotantoprosessit ja mahdollistaa pienten toimijoiden kasvun

- Media-alan pienyritykset ja itsenäiset tekijät voivat tekoälyn avulla **skaalata toimintaansa** merkittävästi ilman suuria investointeja. Tekoäly mahdollistaa sen, että yksi ihminen voi tehdä parissa tunnissa saman kuin ennen 50 tunnissa (esimerkiksi grafiikan, kuvitusten, tekstintuotannon ja videotuotannon osalta) .
- Kuvituksen ja grafiikan **tuotantomäärät voivat kasvaa jopa viisinkertaisiksi samalla budjetilla**, mikä erityisesti pelialalla tarkoittaa laadukkaampia ja visuaalisesti rikkaampia pelejä pienemmällä tiimillä
- Automaatio nopeuttaa markkinointia ja mainonnan optimointia, mikä antaa **pienyrityksille paremmat mahdollisuudet kilpailla suurten toimijoiden kanssa**

Tekoälyn käytön haasteet liittyvät geneerisyyteen, tietoturvaan ja omistajuuteen

- **Tekoälyn tuottama sisältö on usein liian geneeristä ja vaatii ihmisen viimeistelyä**, jotta se ei menetä aitoutta ja persoonallisuutta. Tämä on erityinen haaste esimerkiksi markkinoinnissa, jossa brändi-identiteetti ja uniikki tyyli ovat tärkeitä
- **Tietoturva ja GDPR rajoittavat tekoälyn käyttöä yrityksissä**, koska monet tekoälytyökalut keräävät ja tallentavat dataa. Yritysten on laadittava omat käyttöohjeistuksensa ja määriteltävä, mitä tietoa tekoälylle voidaan syöttää
- **Tekijänoikeuskysymykset ovat yhä ratkaisematta**, erityisesti pelialalla ja media-alalla, jossa tekoälyn tuottaman materiaalin omistajuus on epäselvää.

Uusia ammattinimikkeitä media-alalla?

AI-avusteinen suunnittelija: suunnittelija, joka tehostaa omaa työtään tekoälyn avulla

ArkistoAI: analysoi tekstiä, kuvia ja ääntä ja tunnistaa niistä avainsanoja, aiheita ja muita relevantteja tietoja.

AI-tekijänoikeusosaaja: selvittää rajanvetoa tekijänoikeuksissa ihmisen ja tekoälyn yhdessä tuottamaan tuotokseen. Laatii eettisiä ohjeita ja käytäntöjä tekoälyn kehittämiselle ja käytölle, erityisesti tekijänoikeuksien ja immateriaalioikeuksien näkökulmasta.

Sisältöpankkiiri: järjestäistää ja hallinnoi tietovarastoja. Vastaa että tieto on kuranttia, helposti löydettävissä ja hyödynnettävissä.

Metadataaja: kehittää ontologioita ja taksonomioita, jotka auttavat luokittelemaan ja jäsentämään tietoa

Mediatuotannon AI-kapellimestari / AI sisältöstrategi: varmistaa että kaikki tekoälyn muodot toimivat yhdessä parhaan mahdollisen lopputuloksen eteen mediatuotannoissa

aito

Kiitos

Piia.keihas@eoppimiskeskus.fi

0408601494

osao.fi/aito

OSAO

OAMK
OULUN AMMATTIKORKEAKOULU

 **SUOMEN
eOPPIMISKESKUS RY**

 **OULU**

 **OULUN INNOVAATIOALLIANSSI**



**Euroopan unionin
osarahoittama**



**Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus**