



TIVIA

3/2020

news

TIETO- JA VIESTINTÄTEKNIIKAN AMMATTILAISET TIVIA RY

KOTIMAINEN PELIALA

PELIALAN ANSAITTU ARVOSTUS

Kotimaisilla peleillä on takana vuosikymmeniä pitkä historia. Viiden viime vuoden aikana ne ovat vakiinnuttaneet asemansa osana kulttuuria ja liike-elämää.

SEURAAJASTA
JOHTAJAKSI?

KANSALAISTIEDETTÄ
EDISTÄMÄSSÄ

HYVÄ, PAREMPI,
PROJEKTI

PÄÄKIRJOITUS

SEURAAJASTA JOHTAJAKSI?

Eurooppa on kulkenut pitkään yhtä matkaa liittolaisensa Yhdysvaltojen kanssa – tosin yleensä pari askelta takavasemmalla. Ajat kuitenkin muuttuvat. **Trumpin** hallinnon alla vapaan maailman johtaja keskittyy yhä enemmän itseensä, jolloin Eurooppa joutuu kantamaan enemmän vastuuta itsensä lisäksi esimerkiksi lähialueidensa turvallisuustilanteesta.

VASTUUN myötä tulee myös mahdollisuus kasvuun.

Euroopan komissio julkaisi helmikuussa kattavan kokonaisuuden, jolla se edistää pyrkii nostamaan Euroopan digitaalista kyvykkyyttä. Mediassa julkistamispäivää pidettiin jopa Euroopan digitaalisena itsenäisyyspäivänä, jolloin alemmuuskompleksista kärsinyt maanosa viimein ottaa oman elämänsä ohjat käsiinsä ja ryhtyy takomaan digitulevaisuutensa elementtejä.

KOMISSION tavoitteena on, että digiteknologiat saadaan hyödyntämään kaikkia – kansalaisia, kaikenkokoisia yrityksiä sekä yhteiskuntaa kokonaisuudessaan, niin Euroopassa kuin muualla. Digistä haetaan myös apua ilmastonmuutoksen ratkaisuun, samalla tunnustetaan, että ICT-alallakin on parannettavaa ympäristöystävällisyydessä.

KYSE ei ole pelkästään suurista lupauksista. Digipolitiikka-paketin osana julkaistiin kokonaisvaltainen datastrategia, jonka monet toimenpiteet edistävät datan parempaa hyödyntämistä ja tähtäävät erityisesti sinne, missä yhdysvaltalaiset internetjätit eivät vielä dominoi – esimerkiksi teollisuudessa.

KOMISSIO haluaa myös edistää tekoälyn käyttöönottoa, mutta siten, että ihmisten luottamus säilyy. Käytännössä tämä tarkoittaa tekoälyn tiukempaa sääntelyä sekä valvontaa erityisesti ihmisten turvallisuutta, terveyttä ja oikeusturvaa koskevissa sovelluskohteissa. Euroopasta halutaan esimerkki siinä, miten dataa ja tekoälyä käytetään harkitusti ja eettisesti.

YLEINEN TIETOSUOJA-ASETUS oli Euroopalta rohkea askel, jonka esimerkkiä on seurattu useissa eri maissa. Aika näyttää onnistummeko viitoittamaan tietä reilumpaan digitalouteen myös teollisen datan ja tekoälyn aikakaudella. Selvää kuitenkin on, että johtajuus edellyttää uskoa itseensä, vastuunkantoa ja arvojen mukaan toimimista. ■

Jussi Nissilä
toimitusjohtaja, TIVIA

 **TIVIA** | news

JULKAISIJA

Tieto- ja viestintäteknikan
ammattilaiset TIVIA ry

PÄÄTOIMITTAJA

Jussi Nissilä

ULKOASU

Olli Teräs

TOIMITUSKUNTA

Eija Kalliala, Natalia Kallio,
Minna Oksanen

KANNEN KUVA

Cornfox & Brothers Games

 **TIVIA**

YHTEYSTIEDOT

TIVIA

Lars Sonckin kaari 12

02600 Espoo

020 741 9898

tivia@tivia.fi

tivia.fi

JÄSENASIA

020 741 9888

jasenasiat@tivia.fi



KANSALAISTIEDETTÄ EDISTÄMÄSSÄ

Teksti Juho-Pekka Mäkipää Kuva Juho-Pekka Mäkipää

Kansalaistiede (*Citizen science*) voidaan nähdä potentiaalisena lähestymistapana tietojärjestelmätieteiden tutkimuskentässä. Tietojärjestelmätieteiden tutkijat käyttävät eri lähteistä ja eri keinoin kerättyä dataa kuten esimerkiksi käyttäjien luomaa sisältöä sosiaalisesta mediasta. Tämä saattaa nostattaa ongelmia datan tarkkuudessa, laadussa, todentamisessa ja luotettavuudessa. Näiden ongelmien ratkaisemiseksi kansalaistiede voi olla varteenotettava lähestymistapa. Kansalaistieteessä kansalaiset osallistuvat yhdessä tutkijoiden kanssa tieteelliseen toimintaan. He voivat osallistua mm. keräämällä, tuottamalla tai analysoimalla dataa.

Kun tutkijat suunnittelevat kansalaistiedeprojektia, menestystekijöitä ovat mm. pitkäkestoinen osallistujien sitouttaminen, osallistujien sekä motivaatiota lisäävien tekijöiden mukaan ottaminen kuten esimerkiksi pelillistäminen.

Aiempi tutkimus ei anna yhtä selkeää ohjetta siitä, kuinka kansalaistiedehanke tulisi toteuttaa, kos-

ka projektin koko ja alustat yleensä vaikuttavat siihen. Tutkimuksemme kuitenkin ehdottaa, että prosessin aikana tutkijat pyytävät kansalaisia osallistumaan hankkeeseen ja pyytävät heitä keräämään ja tuottamaan dataa, annettujen ohjeiden mukaan. Osallistujat auttavat tutkijoita suunnittelemaan tutkimuksen, datan keräyksen ja analysoinnin yhdessä määriteltujen tavoitteiden saavuttamiseksi.

Jatkossa olisi tärkeää poimia kansalaistieteen toteuttamisen hyviä käytänteitä myös muilta tieteen aloilta, jotta voisimme ehdottaa ohjeistuksen siitä, kuinka kansalaistiedeprojekti tulisi toteuttaa tietojärjestelmätieteiden tutkimuksissa.

Vaasan yliopiston tutkimusryhmän; **Juho-Pekka Mäkipää**, **Duong Dang**, **Teemu Mäenpää** ja **Tomi Pasanen** tutkimus ”*Citizen science in information systems research – Evidence from a systematic literature review*” esiteltiin systeemitieteiden kansainvälisessä konferenssissa Havaijilla vuoden 2020 alussa. ■



Certified ScrumMaster

20.–21.4.2020

► Certified ScrumMaster -koulutuksessa syvennyttään **Agilen** periaatteisiin sekä **Scrum**-menetelmän konsepteihin ja käytäntöihin. Koulutuksessa painotetaan vuorovaikutteisuutta ja yhteistyökykyä. Koulutuksen jälkeen osallistujat voivat suorittaa Certified ScrumMaster -tentin.

Lean IT-myynti

21.4. ja 29.4.2020

► Opi tehostamaan myyntiä ja hyödyntämään **data-analytiikkaa** tarjousten voittamiseen. Tämä koulutus on suunnattu **B2B-puolen** IT-myyntiin vastaaville. Saat eväät muuttaaksesi yritykseen myynnin tietopohjaiseksi leanin keinoin.

Tietoturvallinen ohjelmistokehitys

27.4.2020

► Nosta yrityksenne ohjelmistokehityksen **tietoturva** uudelle tasolle. Tässä koulutuksessa opit miten tietoturva tulee huomioida ohjelmistokehityksen eri vaiheissa sekä miten hyödyntää eri haavoittuvuuksien tunnistusmenetelmiä ja -tekniikoita käytännössä. Koulutus on tarkoitettu kaikille ohjelmistokehityksessä mukana oleville henkilöille.

tivia.fi/koulutukset

KOTIMAINEN PELIALA

DIGIPELIT KULTTUURIN OSA-ALUEENA

Kotimaisilla peleillä on takana vuosikymmeniä pitkä historia. Viiden viime vuoden aikana ne ovat vakiinnuttaneet asemansa osana kulttuuria ja liike-elämää.

Suomalainen peliala on ollut muutaman viime vuoden aikana tasaisesti puheenaiheena. Yleensä aiheeseen on tartuttu, kun vuosittaiset verotiedot ovat tulleet julkisiksi. *Supercellin* perustajakaksikko **Ilkka Paananen** ja **Mikko Kodisoja** viihtyvät vuodesta toiseen otsikoissa Suomen iloisimpina veronmaksajina.

Pelialaa yleisesti käsitellään mediassa myös toisesta näkökulmasta, haittavaikutusten kautta. Viime vuosina uutisointi on muuttunut monipuolisemmaksi, mutta ikävän usein pelialaa käsitellään joko talouslukujen tai haittavaikutusten kautta.

KOLME VUOSIKYMMENTÄ SUOMALAISIA PELEJÄ

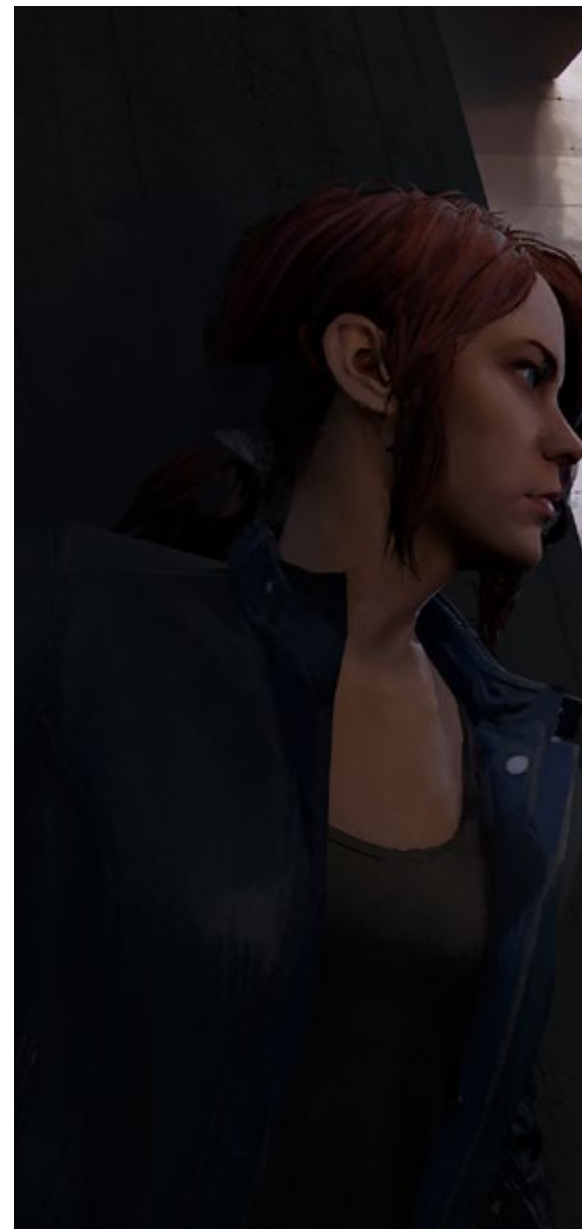
Olen seurannut kotimaista pelialaa

vuosia. Ensimmäinen kirjoittamani tietokirja *Sinivalkoinen pelikirja* (Fobos 2014) kävi läpi suomalaispelien historian niiden alkuhämärästä vuoteen 2014. Kirjan julkaisusta on tullut kuluneeksi viisi vuotta, joten on hyvä tarkastella, mitä tuossa ajassa on ehtinyt tapahtua. Gaudeamus julkaisee kirjalleni vuonna 2021 jatko-osan nimellä *Pelien Suomi – tarinoita kotimaiselta pelialalta*.

Pelimaailmassa asiat tapahtuvat nopeasti. Tätä taustaa vasten on jopa hieman yllättävää, kuinka verkkaisesti alan suuret linjat ovat viidessä vuodessa piirtyneet. Isoin ja kaunein on edelleen *Supercell*. *Remedy* tekee yhä isoja pelejään, ja laajasta peliyrittysten aluskasvillisuudesta maailmalle ponnistaa yhä uusia ja uusia nimiä.

2000-luvun puolivälissä tapahtunut digitaalisen jakelun läpimurto on ollut kenties suurin mullistus pelien historiassa. Kun erillisten julkaisijoiden rooli portinvartijoina katosi, on ala muuttunut paljon moniäänisemmäksi. Aiemmin kehitystyön viulut piti saada maksettua, jolloin julkaisija syöksyi hätiin. Rahakirstun päällä istuessaan julkaisijat myös käytännössä päättivät, millaisia pelejä julkaistaan.

Samaan aikaan myös kehitystyökalut ovat muuttuneet aiempaa helpokäyttöisemmiksi. Nykyään pelin voi tehdä vailla ohjelmointitaitoja. Kun oman hengentuotoksensa saa itse myös digitaalisiin verkkokauppoihin myyntiin, on käytännössä kenen tahansa mahdollista kokeilla siipiään pelialalla. Tämä on johtanut





Kuvat Remedy Entertainment/505 Games, Nolla Games, Juho Kuorikoski

MODERNI KLASSIKKO?

Remedy'n *Control* on eräs parhaista vuonna 2019 julkaistuista peleistä.

siihen, että pelialan moniäänisyyttä uhkaa juuri moniäänisyys, sillä monet erinomaisetkin pelit uppoavat massan sekaan. Erottautuminen vaatii rahaa tai tuuria.

ERINOMAINEN VIIME VUOSI

Vuonna 2019 on julkaistu enemmän erinomaisia suomalaispelejä kuin aikaisempina vuosina yhteensä. Remedy'n *Control* tarjoaa elokuvamaista pelattavaa suoraan peliharrastajalle, kun taas suomalaisten itsenäisten pelikehittäjien muodostama *Nolla Gamesin Noita* luo siltaa 1990-luvun shareware-pelien ja raskaan simulaation välille. Noidan pelimaailmassa jokainen pikseli on simuloitu, mikä tekee pelaamisesta orgaanista ja alati muuttuvaa. Sivulta kuvattu toimintapeli on erinomainen osoitus siitä,

kuinka varsinaista käsikirjoitusta pelissä ei välttämättä tarvita, koska pelitapahtumat itsessään jalostuvat kerronnallisiksi.

Nykyään pelin voi tehdä vailla ohjelmointitaitoja

Vuoden 2019 muihin valopilkkuihin lukeutuvat *Frozenbyten* erinomainen *Trine 4*, joka on todennäköisesti paras koskaan Suomessa tehty tasohyppelypeli. *Trine*-pelisarja nojaa fysiikkapohjaisiin pulmiin ja kolmen erilaisen pelihahmon yhteistyöhön. Myös Applen laitteille julkaistu *Oceanhorn 2* ansaitsee maininnan, sillä se tarjoaa pelikonso-

limaisen kevyttröölipelikokemuksen myös matkapuhelimen ruudulla ja todistaa, että menestyspelin voi laatia muutenkin kuin näennäisilmäisenä free to play -pelinä, jollaiseksi lähestulkoon kaikki kännykkäpelit nykyään laaditaan.

PELIT OVAT URHEILUA

Oma näkökulmani peleihin on kulttuurinen. Olen käsitellyt pelejä omista kirjoissani viihde- ja taideteoksina, jotka ovat luovien ihmisten laatimia. Olen tehnyt tämän valinnan tietoisesti, koska haluan herätellä ihmisiä huomaamaan, että peleistä voi kirjoittaa muutenkin kuin talouslukuja ja haittavaikutusten kautta. Viiden viime vuoden aikana näiden näkökulmien rinnalle on noussut myös urheilu. Peliharrastuksen isoin ▶



VALEHTELEVA ULKONÄKÖ. Nolla Gamesin Noita näyttää 1990-luvulta karanneelta, mutta pelimaailman jokainen pikseli on simuloitu, ja ne vaikuttavat toisiinsa dynaamisesti.

murros viime vuosina on ollut kilpa-pelaamisen eli e-urheilun läpilyönti. Peleistä on tullut oikeaa urheilua, ja e-urheilu on noussut Suomessa toiseksi katsotuimmaksi urheilulajiksi heti jääkiekon jälkeen. Tämä murros on ollut todella nopea, ja maailmalla harkitaan vakavissaan, että elektroninen urheilu voisi tulevaisuudessa olla myös olympialaji.

Pelien seuraaminen passiivisesti kiinnostaa, muutenkin kuin e-urheilun hengessä. Striimaus, eli pelaaminen verkossa katsojia varten, on sekin murttanut perinteisiä tapoja kuluttaa pelejä. Striimaajat pystyvät houkuttelemaan jopa miljoonia katsojia seuraamaan omaa pelaamistaan. Peliurheilijoiden sijaan striimaajat ovat tavallisia peliharrastajia, jotka kommentoivat omaa pelaamistaan muille.

Striimaajat ovat vaikuttaneet myös pelijournalismiin, sillä näkyvyyden kannalta striimaajat tavoittavat lehtiä ja peliaiheisia verkkosivustoja laajempia yleisöjä, mutta suhtautuvat samalla myös huomattavasti myötä-

mielisemmin pelaamiinsa peleihin.

KAUNIIMPAA JA KAUNIIMPAA

Pelilaitteiden tekninen kehitys näyttää pysähtyneen. Pelikonsolit loihittivat sukupolvi sukupolvelta ruudulle yhä näyttävämpää grafiikkaa, mutta toiminnallisuudeltaan ne eivät juuri eroa 1980-luvun esikuvistaan. Kosketusnäyttöiset matkapuhelimet ovat vallanneet markkinat, mutta kovin suuria teknisiä innovaatiota lisääntynyttä suorituskykyä lukuun ottamatta ei mobiilipuolellakaan ole tapahtunut.

Povasin virtuaalitodellisuuden läpimurtoa edellisen kirjani lopuluvuissa, mutta vielä toistaiseksi sen suhteen on ollut hiljaista. Kuten fuusiovoimakkin, VR-vallankumous tuntuu olevan ikuisesti aivan nurkan takana.

2020-luvulle mentäessä digitaaliset pelit ovat onnistuneet murtautumaan osaksi valtakulttuuria. Niistä on tullut hyväksyttävä tapa kuluttaa aikaa, varteenotettava urapolku ja mahdollisuus myös urheilulliseen

menestykseen. Pelit tarjoavat myös väylän itsensä ilmaisemiseen joko tekijänä, pelaajana tai vaikkapa striimaajana. Tulevina vuosina pelit tulevat tunkeutumaan yhä syvemmälle arkipäiväiseen elämäämme. Vauhdilla etenevä digitalisaatio mahdollistaa tämän, mutta iso rooli on myös ihmisen leikkisällä mielellä. Me opimme leikkimällä. Tätä tulisi hyödyntää mahdollisimman paljon niin opetuksessa kuin työpaikoillakin. ■



Juho Kuorikoski on Kaustisella asuva päätoimittaja ja tietokirjailija. Hän toimii myös Pelit-lehden vakituksena avustajana ja on Platonic Partnership -pelistudion yksi perustaja. Hän on julkaissut useita kirjoja digitaalisista peleistä.

HUIPPUSEMINAARI



PERINTEINEN. Sytykkeen huippuseminaari on osa yli 15-vuotista seminaarisarjaa, johon on osallistunut laajasti ICT-alan asiantuntijoita. Kuva on vuodelta 2018.

HYVÄ, PAREMPI, PROJEKTI

Teksti Veli-Matti Heiskanen **Kuva** Roger Sandström

Kuka meistä ei tee projektityötä? Jokainen arvaa jo vastauksen. Kaikki me teemme projektityötä ja osallistumme projektien toteuttamiseen. Jotkut enemmän, jotkut vähemmän, toiset tiedostaen, toiset tiedostamattaan.

Mutta miksi jotkut projektit onnistuvat ja miksi toiset epäonnistuvat? Mitkä menetelmät ja työkalut ovat ajankohtaisia ja hyviksi todettuja? Mitä voisimme oppia muiden kokemuksista? Näihin ja moniin muihinkin kysymyksiin saat vastauksia *Sytykkeen* järjestämässä **Hyvä, parempi, PROJEKTI** -seminaarissa 15.–17.4.2020.

Ohjelma koostuu Sytykkeen kumppaneiden asiantuntijaluen-

noista. Ne eivät ole myyntipuheita, vaan niissä käsitellään toteutuneissa projekteissa opittua: haasteita ja onnistumisia. Esimerkiksi *Telian Juha Ekmanin* ja *SRV:n Saku Kososen* puheenvuorossa kerrotaan vaativan Telian Helsinki Data Centerin rakentamisprojektista. Esityksessä avataan mm. arvojohtamisen haasteita monikulttuurisessa projektiorganisaatiossa, kriisitilanteiden hallintaa ja projektijohtamisen harmaata aluetta. Tämä projekti sai *Projektiyhdistyksen* kunniamaininnan onnistuneesta projektista.

Muita esityksiä ovat mm. *Adeptus Partners Oy:n* toimitusjohtajan **Mikko Parikan** Tunneäly projektityössä ja *Konsulttiverkot Oy:n* toimitusjoh-

tajan **Jussi Järvisen** Kokemuksiaan onnistuneista, ja ei niin onnistuneista projekteista.

Hyvä, parempi, PROJEKTI -seminaarissa opitaan ennen kaikkea case-esimerkeissä analysoituja oppeja jakaen. Oppimisen lisäksi seminaarin parasta antia on tutustuminen uusiin ihmisiin ja alan ammattilaisten kanssa verkostoituminen.

Seminaari sopii erityisesti niille, jotka haluavat kehittää itseään tehokkaammaksi, ja hyödyntämään nykyaikaisia menetelmiä. Laadukkaan sisällön lisäksi ohjelmassa on varattu aikaa myös verkostoitumiseen ja omien asioiden hoitamiseen. Torstain aikana on mahdollisuus käydä Tukholmassa, tai vaihtoehtoisesti osallistua laivalla mahdollisesti järjestettäviin oheisohjelmiin. Näistä lisää myöhemmin, seuraa tapahtumasivuja osoitteessa sytyke.org/huippuseminaari. ■

OSALLISTUMISINFO

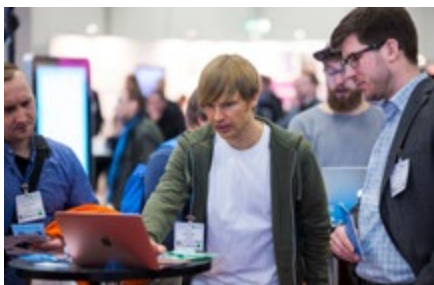
Hinta: TIVIA-yhteisön jäsen
190 € | normaalihinta 260 €

Hinta sisältää seminaari-
luennot ja muun ohjelman,
lounaan, illalliset, aamiaiset,
kylpylän ja majoituksen.

P.S. KIINNOSTAISIKO KUMPPANUUS?

Seminaarin aikana kumppaneilla on erinomainen mahdollisuus vakuuttaa asiantuntijuudellaan seminaariin osallistujat. Lisäksi laiva seminaaripaikkana tarjoaa hienot vaikutusmahdollisuudet, kun osallistujat ovat useita tunteja samoissa tiloissa.

Liity jäseneksi!



WordPress – katsaus suosittuun kotisivualustaan

9.3.2020

► **WordPress**-julkaisujärjestelmä on ylivoimaisesti suosituin alusta sekä pienyrityksen verkkosivuille, yhdistyksille kuin henkilökohtaiselle blogeillekin. Mutta onko se oikea valinta? Miten sivusto perustetaan? Miten liitän sivustoon tarvittavat palvelut? Mitä ylläpito edellyttää?

Asiallinen iltapala - React

25.3.2020

► Facebookin kehittämä **React-kirjasto** on yksi suosituimmista tavoista rakentaa web-sovelluksen käyttöliittymä. Tässä Pitky ry:n tapahtumassa pitkän koodaus- ja opetuskokemuksen omaava **Juuso Vuorinen** lähtee liikkeelle teemalla Bleeding edge React - kokeellisen **Suspense**-rajapinnan käyttäminen tiedon noutamiseen deklaraatiivisesti.







Huippuseminaari – hyvä, parempi, PROJEKTI

15.–17.4.2020

► Mitkä tekijät määrittelevät onnistuneen projektin? Miksi niin moni projekti epäonnistuu? Mitkä menetelmät ja työkalut ovat hyväksi todettuja? Mm. näihin kysymyksiin löydät vastauksia **Sytyke ry:n huippuseminaarissa**. Kuulet paljon case-esimerkkejä ja kokemuksia. Lisäksi rennoissa iltatilaisuuksissa luot uusia suhteita ja opit muilta alan ammattilaisilta.

tivia.fi/tapahtumat

JÄSENYYS TIVIA-YHTEISÖSSÄ KANNATTA!

-  Vahva valtakunnallinen vaikuttaja
-  ICT-alan puolestapuhuja
-  Riippumattoman tutkimustiedon tuottaja
-  300 yhteisöjäsentä ja 10 000 henkilöjäsentä
-  29 jäsenyhdistystä ja 20 osaamisyhteisöä
-  Tavoitteena jäsenistön ammatillisen osaamisen ja arvostuksen kehittäminen

MIKSI JÄSENEKSI?

TIVIA-yhteisön jäsenet ovat ICT-ammattilaisia niin teknologian kuin liiketoiminnan puolelta sekä alan kouluttajia ja tutkijoita. Yhteisöön pääsee mukaan liittymällä yhteen tai useampaan TIVIAN jäsenyhdistyksistä. Jäseneksi voi liittyä jo opiskeluaikana ja työuran jälkeen saa jatkaa yhteisöön kuulumista seniorijäsenenä. Yhteisö tarjoaa jäsenilleen mahdollisuuden verkostoitua muiden alan ammattilaisten kanssa.

Jäsentapahtumissa ja -koulutuksissa saa tuoretta tietoa ammatillisen kehittymisen tueksi, tärkeitä kontakteja sekä luontevan mahdollisuuden vaihtaa kokemuksia. TIVIA-yhteisön laaja yhteistyökumppaniverkosto tarjoaa ammatilliseen kehittymiseen foorumeita, sisältöjä, välineitä ja keinoja.

TIVIA-yhteisön jäsenetuihin kuuluvat mm. edut alan lehdistä, koulutuksista, ohjelmistoista sekä matka- ja hotellipalveluista. Yrityksille ja muille yhteisöille jäsenyys sisältää lisäksi laajat markkinointiviestinnän keinot ja kanavat, jotka tarjoavat näkyvyyttä ja oman liiketoiminnan kehittämismahdollisuuksia.

Lue lisää ja tutustu tarkemmin:
tivia.fi

 **TIVIA**