

Opinnäytetyö (AMK)

Medianomi, mainonnan suunnittelu

2024

Oliver Virtanen

Tekoälyn hyödyntäminen mainonnan visuaalisessa suunnittelussa



Opinnäytetyö (AMK) | Tiivistelmä

Turun ammattikorkeakoulu

Medianomi, mainonnan suunnittelu

2024 | 31 sivua

Oliver Virtanen

Tekoälyn hyödyntäminen mainonnan visuaalisessa suunnittelussa

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on tutkia tekoälyn hyödyntämistä mainonnan visuaalisessa suunnittelussa. Työssä tarkastellaan keskeisimpien AI-työkalujen soveltamista mainoskuvituksessa ja niiden vaikutusta luovaan prosessiin. Aihe on ajankohtainen, sillä tekoäly on yhä keskeisempi osa visuaalista suunnittelua, ja sen käyttömahdollisuudet mainonnan kentällä laajenevat nopeasti.

Työn menetelmät perustuvat alan kirjallisuuskatsaukseen sekä teemahaastatteluihin, joissa on haastateltu merkittäviä suomalaisia mainostoimistoammattilaisia. Näiden kautta saatiin syvällistä tietoa tekoälyn hyödyistä ja haasteista visuaalisessa työssä. Analyysin tavoitteena oli ymmärtää, miten tekoäly vaikuttaa suunnittelijoiden työhön ja mitä osaamisvaatimuksia sen käyttö tuo mukanaan.

Tuloksista ilmeni, että tekoäly voi nopeuttaa merkittävästi suunnittelutyötä ja tuoda uusia luovia mahdollisuuksia. Samalla tekoälyn käyttöön liittyy eettisiä kysymyksiä ja riippuvuusriskejä, jotka vaativat tarkkaa harkintaa. Työ osoittaa, että tekoäly tukee suunnittelijoiden luovuutta, mutta ihmisen rooli on yhä korvaamaton erityisesti brändin ja viestin hallinnassa. Jatkotutkimuksen tarvetta esiintyy erityisesti tekoälyn eettisten ja oikeudellisten kysymysten tarkastelussa.

Asiasanat:

Tekoäly (AI), Visuaalinen suunnittelu, Työkalut, Promptaus, Brändi, Mainonta, Luovuus

Bachelor's Thesis | Abstract

Turku University of Applied Sciences

Bachelor of culture and arts, Advertising design

2024 | 31 pages

Oliver Virtanen

Employing Artificial Intelligence in Visual Design for Advertising

The aim of this thesis is to explore the use of artificial intelligence in visual advertising design. The study examines the application of key AI tools in advertisement illustration and their impact on the creative process. The topic is timely as artificial intelligence becomes an increasingly central part of visual design, and its potential uses in the field of advertising are rapidly expanding.

The methods of this work are based on a literature review in the field and thematic interviews with significant professionals in Finnish advertising agencies. Through these, in-depth information was gained about the benefits and challenges of AI in visual tasks. The analysis aimed to understand how AI affects designers' work and the skill requirements its use entails.

The results showed that AI could significantly speed up illustration work and introduce new creative possibilities. At the same time, the use of AI involves ethical questions and dependency risks that require careful consideration. The study demonstrates that AI supports designers' creativity, but the human role remains irreplaceable, especially in brand and message management. Further research is particularly needed in examining the ethical and legal issues of AI.

Keywords:

Artificial Intelligence (AI), Visual Design, Tools, Prompting, Brand, Advertising, Creativity

Sisältö

1 Johdanto	5
2 Tekoälyn rooli visuaalisessa työssä	6
2.1 Työkalut ja niiden soveltaminen	7
3 Teemahaastattelu vaiheittain	13
3.1 Organisaatioiden suhtautuminen ja prosessien kehitys	14
3.2 Vaikutus suunnitteluun ja odotuksiin	17
3.3 Haasteet ja eettiset kysymykset	19
3.4 Osaamisvaatimusten muutokset	22
4 Tekoälyn tulevaisuus mainonnan visuaalisessa suunnittelussa	24
4.1 Mahdollisuudet ja riskit	24
4.2 Investoinnit ja strategiat	25
5 Lopuksi	27
Lähteet	28

Liitteet

Liite 1. Haastattelukysymykset

Kuvat

Kuva 1. Kuvakaappaus Photoshopista. Kuva: Yotrakbutda / Adobe Stock (20.9.2024)	9
Kuva 2. Kuvakaappaus videosta. Video: Toastr AI / Youtube (24.9.2024)	10
Kuva 3. Heinz, A.I Ketchup -kampanjakuva (adsoftheworld.com 2023)	21

1 Johdanto

Tekoälyn tuoma kehitys on muokannut monia aloja, mukaan lukien luovaa alaa. Uudet tekoälytyökalut, kuten DALL·E, MidJourney ja Runway ML, mahdollistavat suunnittelijoille visuaalisten konseptien ja prototyyppien nopean luomisen. Tämä tulee tarjoamaan merkittäviä etuja tuotannon tehokkuuteen ja monipuolisuuteen. Tekoälyn vaikutukset eivät kuitenkaan rajoitu vain teknisiin hyötyihin, sillä ne tuovat mukanaan myös eettisiä kysymyksiä ja haasteita luovuudelle ja sen käytölle. Uudistukset vaativat suunnittelijoilta jatkuvaa sopeutumista ja vastuullista otetta työskentelyssä. (Grafia 2023; Jokela 2023)

Opinnäytetyöni tarkastelee tekoälyn vaikutuksia visuaaliseen suunnitteluun ja pyrkii selvittämään, miten alan ammattilaiset voivat hyödyntää sitä tehokkaasti ja vastuullisesti. Pyrin tutkimuksella kartoittamaan tekoälyn tuomat hyödyt, kuten ideoinnin nopeuttamisen ja asiakastarpeisiin vastaamisen, sekä sen mukanaan tuomat haasteet, kuten riippuvuuden riskin ja vaikutukset suunnittelijan luovaan rooliin. Työni tarkoitus on syventää ymmärrystä siitä, kuinka tekoäly voi täydentää suunnittelijan työtä ilman, että se uhkaa ihmisen merkitystä luovana toimijana.

Tutkimukselleni asettamani kysymykset ovat seuraavat:

- Miten tekoäly muuttaa visuaalisen suunnittelun prosesseja?
- Millaisia hyötyjä ja haasteita tekoäly tuo mainostoimistoille ja suunnittelijoille?
- Kuinka tekoäly voi täydentää suunnittelijan luovuutta?

Työ rakentuu kolmesta osasta: ensin esitellään tekoälyn rooli ja työkalut visuaalisessa suunnittelussa, seuraavaksi analysoidaan alan ammattilaisten haastatteluja, ja lopuksi tarkastellaan tekoälyn tulevaisuuden mahdollisuuksia ja haasteita alalla. Opinnäytetyöni tarjoaa käytännön näkökulmia tekoälyn ja ihmisen luovuuden yhdistämiseen sekä suuntaviivoja vastuullisen ja kestäväen työskentelyn edistämiseen visuaalisessa suunnittelussa.

2 Tekoälyn rooli visuaalisessa työssä

Tekoäly (AI) on jo pitkään vaikuttanut moniin teollisuudenaloihin, mutta viime vuosina sen vaikutukset ovat ulottuneet yhä syvemmin mukaan luoville aloille, kuten graafiseen suunnitteluun ja visuaaliseen kuvitukseen.

Alun perin AI:n saattoi nähdä vain teknisenä ja monimutkaisena järjestelmänä, mutta nykyisin se on käytännönläheinen työkalu, joka on ankkuroitunut yhä laajemmin mainostoimistojen ja freelance-suunnittelijoiden käsiin. Tekoälyn tuomat mahdollisuudet tarjoavat kokonaan uusia tapoja nopeuttaa työprosesseja ja tuottaa luovia ratkaisuja visuaalisessa työssä, mikä tukee suunnittelijoiden päivittäistä työtä ja kiireistä arkea. (Grafia 2023)

Visuaalisen suunnittelun kentällä tekoälytyökalut, kuten DALL·E, MidJourney ja Adobe Firefly, ovat nykyään hyvin keskeisessä asemassa. Näillä työkaluilla on merkittävä rooli kuvien luomisessa ns. promptaamalla, eli määrittämällä tekstikuvauksia, jolloin suunnittelijat voivat nopeasti ideoida ja muokata sisältöä visuaalisesti vaikuttavalla tavalla. (Grapevine 2024)

Vaikka tekoäly on suunnittelutyön tukena ja mahdollistaa erilaisten versioiden tuottamisen nopeasti, se ei vielä kuitenkaan kykene korvaamaan ihmissuunnittelijan luovuutta. Sen sijaan se toimii apuvälineenä tai useasti kuvailtuna työkaluna, joka nopeuttaa erityisesti ideointia ja mahdollistaa vaihtoehtoisten näkökulmien tutkimisen. Tämä on erityisen hyödyllistä projekteissa, joissa on tiukka aikataulu ja tarvitaan useita eri vaihtoehtoja.

Monet suunnittelijat kokevat tekoälyn mahdollisuutena rikastuttaa luovaa prosessia. Esimerkiksi Grafia on tuonut esiin, että sen jäsenet kokevat tekoälyn monipuolisena työkaluna, joka voi laajentaa visuaalisen suunnittelun mahdollisuuksia ilman, että se vähentäisi suunnittelijan luovaa roolia. (Grafia 2023) Tekoäly voi toisinsanoen auttaa kaikkia suunnittelijoita tekemään ideoinnista monipuolisempaa ja tarjota uusia välineitä, joita ilman tietyt luovat ratkaisut saattaisivat jäädä saavuttamatta pelkän teknisen osaamisen riittämättömyydellä ja kuihtua ainoastaan omien ideoiden tasolle.

Kaiken kaikkiaan tekoäly tarjoaa valtavia mahdollisuuksia suunnitteluprosessiin ja voi tehdä luovasta työstä monipuolisempaa ja tehokkaampaa. On kuitenkin tärkeää, että suunnittelijat käyttävät tekoälyä todella vastuullisesti ja tiedostavat sen eettiset kysymykset sekä rajoitteet, mikä on erityisen oleellista työskentelyssä, jossa visuaalisen ilmeen ja viestinnän on heijastettava brändin arvoja. (Ristkari 2023)

2.1 Työkalut ja niiden soveltaminen

Tekoälyyn perustuvat työkalut ovat nykyisin olennaisia visuaalisen suunnittelun maailmassa, koska ne tarjoavat suunnittelijoille tehokkaita tapoja nopeuttaa omaa ideointia ja töiden muokkausta ilman, että luovuus kärsisi siitä. Monesti tekoäly voi auttaa tuottamaan monipuolista visuaalista sisältöä, joka muuten vaatisi huomattavasti enemmän manuaalista työtä. Henkilön, joka epäröi suunnittelijaksi ryhtymistä on hyvä ymmärtää, että tekoälytyökalut eivät ole vielä korvaamassa ihmistä, vaan ne täydentävät ja tehostavat tällaisen ihmisen työprosesseja, avaten uusia mahdollisuuksia kokeilla erilaisia tyylejä ja lähestymistapoja.

DALL·E

DALL·E on varmasti yksi tunnetuimmista AI-pohjaisista työkaluista monelle, joka on saavuttanut mainetta erityisesti kyvystään luoda korkealaatuisia kuvia pelkän tekstikuvauksen perusteella. Uusimmassa versiossa, DALL·E 3, korostuvat entistä paremmat ominaisuudet, kuten tekstin ja kuvan tarkkuuden parantuminen sekä kyky hallita monimutkaisempia yksityiskohtia, mikä tarjoaa merkittäviä mahdollisuuksia erityisesti graafisen suunnittelun ja markkinoinnin tarpeisiin. (Kullas 2022)

Uusin versio pystyy esimerkiksi käsittelemään entistä monimutkaisempia kuvauksia ja tuottamaan realistisia kuvia myös pienistä yksityiskohdista, joka

tekee siitä suosittun työkalun suunnittelijoille, jotka kaipaavat visuaalista tarkkuutta projekteissaan. (Grapevine 2024)

DALL·E:n helppokäyttöisyys ja yksinkertainen käyttöliittymä tekevät ohjelmasta käyttökelpoisen myös aloittelijoille, mutta samalla on mahdollisuus hyödyntää edistyneempiä toimintoja, kuten promptien hienosäätöä, joka puolestaan lisää työkalun monipuolisuutta sen kokeneille käyttäjille. (Saarinen 2023)

MidJourney

MidJourney on tekoälytyökalu, joka on saavuttanut laajaa suosiota erityisesti taiteellisten ja abstraktien kuvien osalta. Työkalu on hyödyllinen suunnittelijoille, jotka etsivät hieman rohkeampia ja epätavallisia visuaalisia ratkaisuja. MidJourneyyn avulla voi helposti tutkia erilaisia tyylejä, jotka poikkeavat perinteisistä graafisen suunnittelun menetelmistä.

Työkalu sopii erityisesti futurististen, surrealististen ja kokeiluluontoisten projektien tueksi, ja se antaa suunnittelijoille mahdollisuuden tuottaa visuaalisesti näyttäviä ja yksityiskohtaisia kuvia. (Kaupallinen 2023)

MidJourneyn käyttö vaatii kuitenkin monelle meistä totuttelua, sillä se toimii Discord-alustalla, joka saattaa olla joillekin käyttäjille täysin vieras alusta.

MidJourney tukee visuaalisia kokeiluja ja uusia rohkeita tyylejä, joita ei välttämättä hyödynnetä aina lopullisissa projekteissa, mutta toimisivat sen sijaan inspiraation lähteenä. Tämänkaltaiset luovat kokeilut voivat avata suunnittelijoille ja asiakkaille uusia näkökulmia siitä, miltä brändi voisi näyttää uudessa kontekstissa tai visuaalisessa ilmaisussa.

Adobe Firefly

Adobe Firefly on suunniteltu erityisesti ammattilaisille, jotka työskentelevät osana Adobe Creative Cloud -ekosysteemiä. Suora integrointi tekee siitä

tehokkaan työkalun lukuisille suunnittelijoille, jotka hyödyntävät jo valmiiksi Adoben tutuimpia ohjelmia, kuten Photoshopia tai Illustratoria.

Firefly tukee reaaliaikaista kuvien luomista ja muokkausta tekoälyn avulla, mikä nopeuttaa työskentelyä merkittävästi ja tekee siitä erityisen käyttökelpoisen markkinointimateriaalien ja brändäyksen parissa. Adoben mukaan Fireflyn käyttö on täysin turvallista, myös kaupallisessa mielessä, sillä Adobe on kouluttanut Fireflyn käyttämällä ainoastaan omia lisensoituja sisältöjään, mikä tarjoaa suojaa tekijänoikeudellisia riskejä vastaan. (Grapevine 2024)

Firefly tarjoaa suunnittelijoille mahdollisuuden yhdistää tekoälyn mahdollisuudet perinteisiin työtapoihin, jolloin luovasta prosessista syntyy saumattomampaa ja tehokkaampaa. Tunnettu sujuvuus eri ohjelmien välillä helpottaa projektien hallintaa ja mahdollistaa esimerkiksi nopean kuvankäsittelyn tai ideointivaiheen ja finaalityön yhdistämisen yhdeksi sulavaksi prosessiksi. Esimerkkinä alla olevassa kuvakaappauksessa (Kuva 1) on esitetty Photoshopin työskentelynäkökulma, jossa valitulle alueelle on annettu yksilöllinen promptauskomento. "Generate"-painiketta napauttamalla ohjelma alkaisi luoda haluttua sisältöä parhaansa mukaan Fireflyn Generative Fill -toiminnon avulla.



Kuva 1. Kuvakaappaus Photoshopista. Kuva: Yotrakbutda / Adobe Stock (20.9.2024)

Runway ML

Perinteisen visuaalisen suunnittelun lisäksi liikkuva kuva on tullut yhä tärkeämmäksi osaksi graafisen suunnittelun kenttää. Runway ML on erikoistunut erityisesti videon ja liikkuvan kuvan käsittelyyn, tarjoten suunnittelijoille keinoja lisätä visuaalisia efektejä, poistaa taustoja tai luoda uusia elementtejä ilman perinteistä manuaalista työtä. Työkalu on erityisen hyödyllinen niille, jotka työskentelevät tiukoissa aikatauluissa ja tarvitsevat nopeita ratkaisuja videoeditointiin. (Toastr 2024) Alla oleva kuvakaappaus (Kuva 2) osoittaa sen, kuinka realistisiin ja elokuvamaisiin kohtauksiin Runway ML:n GEN3 kykenee jo pelkillä tekstipohjaisilla promptaus komennoilla. Videolla esiintyvää henkilöä on yritetty jäljentää näyttelijätähti Will Smithin mukaiseksi.



Kuva 2. Kuvakaappaus videosta. Video: Toastr AI / Youtube (24.9.2024)

Ohjelman vahvuudet korostuvat tehokkuuden ja tarkkuuden tarpeessa videoprojekteissa. Erityisen intuitiivinen käyttöliittymä houkuttelee myös vähemmän teknisesti taitavia käyttäjiä kokeilemaan.

Sisäänrakennetun tekoälyn avulla vaativatkin tehtävät, kuten esimerkiksi taustan poisto, sujuvat nopeasti ja vaivatta, vapauttaen samalla aikaa luovalle suunnittelulle.

Uusin versio, eli Runway ML Gen-3, tarjoilee videon käsittelyyn merkittäviä parannuksia erityisesti tarkkuudessa ja lopputulosten todenmukaisuudessa. Gen-3 käyttää diffusion-malleja, joiden avulla ohjelma osaa käsitellä monimutkaisia liikkeitä ja valotehosteita entistäkin tehokkaammin ja huolellisemmin. Ominaisuus tekee siitä myös entistä käyttökelpoisemmän työkalun markkinointi- ja mainosalalle, jossa laadukkaat ja realistiset visuaalit ovat keskeisissä rooleissa. (Germanidis 2024)

Sora

Toinen liikkuvaan-kuvaan erikoistunut AI-työkalu, jota halusin tutkia syvemmin, on myös OpenAI:n kehittämä, nimeltään Sora. Se on yksi uusimmista työkaluista, joka myös Runwayn tapaan mahdollistaa tekstistä videoksi -sisällön luomisen. Tämä työkalu hyödyntää diffusion-mallia ja GPT-teknologiaa. Toimintojen avulla voidaan luoda korkealaatuisia ja elokuvamaisia videoita pelkän tekstikuvauksen pohjalta. (IT Insider 2024) Sora pystyy lisäksi tuottamaan videoita, joissa näkyy kehittynyt elokuvallinen kieli ja tarinankerronta, ja se on herättänyt kiinnostusta erityisesti viihdealalla, jossa vaikuttava visuaalinen laatu merkitsee paljon. (Levy 2024)

Yhdessä Runway ML ja Sora mahdollistavat myös sosiaaliseen mediaan ja mainontaan sopivien liikkuvien kuvien nopean tuottamisen. Nykyään lyhyiden videoiden merkitys on huimalla tasolla ja tekoälyn avulla suunnittelijat voivat luoda visuaalisesti vaikuttavia ja kohdeyleisöä puhuttelevia videoita ilman perinteisiä tuotantoprosesseja. Tämä on erityisen hyödyllistä kampanjoissa, joissa aika on arvokasta ja luovaa materiaalia tarvitaan nopeasti.

Yhteenveto työkaluista

Edellä mainitut tekoälytyökalut tuovat merkittäviä etuja visuaalisen suunnittelun prosesseihin. Ne eivät ainoastaan nopeuta työskentelyä, vaan myös laajentavat suunnittelijoiden mahdollisuuksia kokeilla uusia visuaalisia ratkaisuja ja tuoda monipuolisuutta omiin projekteihinsa.

Tekoälyyn totuttelun avulla suunnittelijat voivat vapauttaa aikaa luovalle ajattelulle, keskittyä monimutkaisempiin kokonaisuuksiin ja hyödyntää teknologiaa, joka hoitaa rutiininomaiset ja ns. tylsemät, eli tekniset tehtävät tehokkaasti. (Digimarkkinointi 2023) Työkalujen johdosta saavutetaan kattava paletti, joka tarjoaa visuaalisen suunnittelun ja videotuotannon tarpeisiin soveltuvia ratkaisuja eri projektityyppeihin. Lisäksi saavutetaan monipuolinen kokonaisuus, joka mahdollistaa luovan ilmaisun eri muodoissa ja kohdeyleisöissä.

Vaikka tekoälyllä voidaan tuottaa visuaalisesti vaikuttavia elementtejä, niin tärkeintänä pidetään yhä edelleen suunnittelijaa, joka hallitsee työkalun käyttöön liittyvät asetukset ja ominaisuudet itse. Tällaisen henkilön lopputulos tukee hänen omaa visiotaan, oli se sitten tekoälyn avulla luotu, tai ei. Työkalu voi toimia luovuuden tukijana, mutta lopulta suunnittelijan taito ja näkemyksellisyys ratkaisevat, kuinka hyvin tekoäly osataan valjastaa osaksi brändin visuaalista ilmettä.

Ja vaikka tekoälytyökalut voivat tuoda nopeutta ja tehokkuutta suunnitteluprosessiin, on muistettava, että jokainen uusi työkalu vaatii aluksi aikaa ja resursseja oppimiseen. Erityisesti aluksi suunnittelijan on käytettävä aikaa asetusten ja komento-optioiden opiskeluun, jotta hän saa työkalusta kaiken hyödyn ja ilon irti. Alkuvaiheen panostus maksaa mitä luultavimmin itsensä takaisin ajan myötä, kun työkalun käyttö alkaa sujumaan rutiinina ja tehokkuus kasvaa.

3 Teemahaastattelu vaiheittain

Valitsin opinnäytetyöni tutkimusmenetelmäksi teemahaastattelun eli ns. puolistrukturoidun haastattelun, koska se mahdollisti hyvin syvällisen tarkastelun tekoälyn hyödyntämisestä mainonnan suunnittelussa.

Haastattelujen avulla sain kerättyä monipuolisia näkemyksiä siitä, miten eri organisaatiot suhtautuvat tekoölyyn, miten se vaikuttaa heidän luovaan työskentelyyn ja millaisia tulevaisuuden näkymiä alan ammattilaiset näkevät tekoälyn roolissa.

Menetelmä tukee lisäksi tutkimuskysymyksiäni ja antaa ainutlaatuisen mahdollisuuden ymmärtää alan osaajien kokemuksia ja näkemyksiä.

Haastateltavat ja toteutus

Haastattelut toteutettiin neljän eri valtakunnallisen mainostoimiston kanssa.

Valitsemani haastateltavat olivat:

1. Ville Murtojärvi, Head of Digital & Creative Content, Luxid Group
2. Riku Eteläkoski, Creative Director, Nitro
3. Ayan Aden, Creative, Hasan & Partners
4. Elisa Konttinen, Creative Director, Reaktor Creative

Jokainen haastateltava toi opinnäytetyöhöni arvokasta syvyyttä ja ainutlaatuisia näkökulmia omien näkemysten ja kokemusten kautta. Valitsin haastateltavat heidän toimistojensa välisten eroavaisuuksien sekä hieman toisistaan poikkeavan ikäjakauman perusteella. Näin sain koottua mahdollisimman monipuolisen kattauksen vastauksia. Tavoitteena oli saada aiheen käsittelyyn laaja-alaisia näkemyksiä eri roolien läpi tarkasteltuna.

Nitro, jossa Riku työskentelee on ketterä hybriditoimisto, joka yhdistää brändistrategian, tarinankerronnan ja teknologian tarjotakseen asiakkailleen kokonaisvaltaisia digitaalisia ratkaisuja. Reaktor Creative ja Hasan & Partners,

jotka ovat Ayanin ja Elisan toimistot ovat puolestaan kansainvälisesti suuntautuneita keskisuuria toimistoja ja tunnetaan innovatiivisesta ja strategisesta lähestymistavastaan markkinointiin. Luxid Group on markkinointitoimisto, jossa Ville työskentelee. Se tunnetaan strategisista kampanjoista, joissa yhdistyy monikanavaisuus ja vahva teknologia osaaminen.

3.1 Organisaatioiden suhtautuminen ja prosessien kehitys

Miten organisaatiossanne on suhtauduttu tekoälyn käyttöön visuaalisessa suunnittelussa?

Ensimmäisellä kysymyksellä halusin selvittää, millaisella asenteella eri organisaatiot ovat ottaneet tekoälyn käyttöönsä. Minua kiinnosti ymmärtää, onko suhtautuminen ollut innokasta ja rohkeaa vai ehkä varovaisempaa ja harkitsevampaa. Tekoäly on vielä uutta monilla aloilla, ja se, miten avoimesti tai varautuneesti sitä lähestytään, kertoo paljon siitä, kuinka tärkeäksi tekoäly nähdään yrityksen työskentelyssä ja arvoissa.

"Meillä suhtautuminen tekoälyyn vaihtelee asiakaskohtaisesti. Olemme innokkaita kokeilemaan tekoälyn mahdollisuuksia, erityisesti pienempien asiakkaiden kanssa, mutta suurten ja perinteisempien asiakkaiden kohdalla etenemme varovaisemmin. Vastuullisuus ja juridiset kysymykset ovat jatkuvasti mielessä, ja varmistamme aina, että käytännöt ovat linjassa lakien kanssa."
(Murtojärvi, V., haastattelu 12.3.2024)

"Suhtaudumme tekoälyyn avoimesti ja pidämme tärkeänä, että käytössämme on uusimmat teknologiat, sillä kutsumme itseämme luovaksi hybriditoimistoksi. Tekoäly on osa strategiaamme, ja pidämme huolen siitä, että pysymme ajan tasalla kehityksessä. Tällä hetkellä koko talon tasolla ei ole tarkkaa linjausta siitä, missä kohtaa tekoälyä käytetään, sillä pääsääntöisesti ideat syntyvät

edelleen ihmisistä, ja tekoäly astuu mukaan visuaalisen vision toteutukseen siirtyessä." (Eteläkoski, R., haastattelu 21.3.2024)

"Tekoäly on tullut mukaan päivittäiseen tekemiseen helpottamaan ja nopeuttamaan suunnitteluprosessia. Siihen suhtaudutaan uutena ja tärkeänä työkaluna, esimerkiksi dekkien ja esimerkkien tekemiseen sekä luomaan parempia, tunnelmaan sopivia kuvia. Näemme tekoälyn mahdollisuutena parantaa työn laatua, ja erityisesti se toimii hyvin ideointivaiheessa, kun täytyy saada ajatukset vakuuttavasti esille." (Aden, A., haastattelu 7.4.2024)

"Innokkaasti ja kunnianhimoisesti. Koulutusten ja yhteisen keskustelun kautta tekoäly on tullut kaikille enemmän tai vähemmän tutuksi." (Konttinen, E., haastattelu 8.4.2024)

Millaisia muutoksia olette havainneet suunnitteluprosesseissanne tekoälytyökalujen käytön myötä?

Halusin kuulla, miten tekoäly on konkreettisesti vaikuttanut organisaationne suunnitteluprosesseihin. Minua kiinnosti erityisesti, onko tekoäly nopeuttanut ideointivaihetta tai tuonut uusia mahdollisuuksia lopputulosten viimeistelyyn. Tässä kysymyksessä pyrin saamaan selville myös, onko tekoäly muuttanut suunnittelijoiden roolia työprosessissa tai miten se on vaikuttanut työnkulkuun.

"Tekoäly on meillä laajasti käytössä eri tehtävissä, ei pelkästään visuaalisessa suunnittelussa. Visuaalisen suunnittelun puolella hyödynnämme sitä erityisesti konseptoinnissa, koska se nopeuttaa ideointia. Lopullisissa projekteissa käytämme tekoälyä tukemaan kuvankäsittelyä, esimerkiksi Photoshopissa generoimalla loppuviilauksia kuviin." (Murtojärvi, V., haastattelu 12.3.2024)

"Tekoälyllä on merkittävä rooli työskentelyn nopeuttamisessa. Esimerkiksi monimutkaisten ja rikkaiden kuvien visualisointi tapahtuu huomattavasti nopeammin tekoälyn avulla. Vaikka

tuloksista on vielä usein erotettavissa 'muovinen' tai liian kuvitustyylinen ilme, on tekoäly ollut siitä huolimatta arvokas väline erityisesti monimutkaisempien kuvien luomisessa." (Eteläkoski, R., haastattelu 21.3.2024)

"Suunnittelu pidetään edelleen vahvasti inhimillisenä, sillä tekoälyn yleistyessä ihmisen luovuus erottuu entistä paremmin. Tekoäly on helpottanut erityisesti tiedon hakemista ja strategian hiomista, ja kirjoittamisen tukena se on ollut todella arvokas ja työn kulkua helpottava työkalu." (Aden, A., haastattelu 7.4.2024)

"Ideoiden hapotestaaminen visuaalisiksi konsepteiksi on helpottunut samaa tahtia kuin ohjelmia on opittu paremmin ymmärtämään." (Konttinen, E., haastattelu 8.4.2024)

Miten koette tekoälyn roolin ja merkityksen mainonnan visuaalisessa suunnittelussa juuri nyt?

Halusin ymmärtää, millaisena haastateltavat kokevat tekoälyn roolin juuri nyt visuaalisessa suunnittelussa. Tekoälyn kehitys on nopeaa, ja sen rooli työelämässä voi vaihdella suuresti. Minua kiinnosti selvittää, missä määrin haastateltavat näkevät tekoälyn arvokkaana osana suunnittelutyötä ja mitä odotuksia tai huolia siihen liittyy tällä hetkellä.

"Niille, jotka jo käyttävät tekoälyä päivittäin, siitä on tullut niin tärkeä työkalu, että paluu entiseen tuntuu mahdottomalta. Tekoäly on lisännyt tehokkuutta, mutta samalla luonut painetta tuottaa enemmän kuin ennen. Vaikka työkalut eivät ole vielä täydellisiä, tekoälyosaamisen ja -lukutaidon arvo kasvaa jatkuvasti." (Murtojärvi, V., haastattelu 12.3.2024)

"Tekoäly tekee suunnittelusta tehokasta ja monipuolisempaa, jolloin voimme tarjota asiakkaille laajemman valikoiman vaihtoehtoja rajallisessa ajassa. Asiakkaalle on kuitenkin aina tärkeää viestiä,

että tietyt kuvat ovat tekoälyn luomia, jotta he osaavat tulkita niitä samoin kuin me itse. (Eteläkoski, R., haastattelu 21.3.2024)

"Tekoäly on yksi työkalu muiden joukossa, tukemassa luovaa ideaa ja auttamassa sen herättämisessä eloon. Parhaimmillaan se tuo lisäarvoa, mutta huonoimmillaan työstä voi tulla geneeristä ja ennalta-arvattavaa." (Aden, A., haastattelu 7.4.2024)

"Se on tukeva työkalu, joka nopeuttaa suunnittelua ja antaa mahdollisuuden testata useampia ideoita ennen lopullisten ratkaisujen valitsemista." (Konttinen, E., haastattelu 8.4.2024)

3.2 Vaikutus suunnitteluun ja odotuksiin

Uskotteko tekoälyn mahdollisuuksiin parantaa visuaalista suunnittelua?

Pyrin selvittämään, kokevatko suunnittelijat tekoälyn aidosti hyödylliseksi visuaalisen suunnittelun laadun ja monipuolisuuden parantamisessa. Halusin kuulla, mihin osa-alueisiin he erityisesti luottavat tekoälyn tuovan lisäarvoa ja missä tilanteissa he uskovat sen voivan täydentää omaa työtään.

"Tekoäly antaa avaimet myös asiakkaalle, jolloin heidän on helpompi konkretisoida, mitä he meiltä haluavat. Tämä vähentää väärinymmärryksiä ja helpottaa suunnittelijoiden työtä. Samalla tämä asettaa odotuksia sille, että meidän ammattilaisten tuotosten tulisi olla korkeatasoisempia ja esteettisesti parempia kuin asiakkaiden itse tekemät kokeilut." (Murtojärvi, V., haastattelu 12.3.2024)

"Uskon, että strateginen ajattelu ja luova suunnittelu tulee edelleen lähteä ihmisestä, mutta tekoäly mahdollistaa nopean kokeilun ja tarjoaa eri suuntia visuaaliselle suunnittelulle. Näin voimme esittää asiakkaille monipuolisempia vaihtoehtoja ja nopeammin kuin ennen." (Eteläkoski, R., haastattelu 21.3.2024)

"Kyllä, uskon tekoälyn mahdollisuuksiin parantaa visuaalista suunnittelua. Se voi tuoda uusia näkökulmia ja nopeuttaa rutiinivaiheita, jolloin suunnittelijat voivat keskittyä enemmän itse ideointiin ja luovaan prosessiin. Tekoäly toimii parhaimmillaan luovan idean tukena, mutta inhimillinen näkökulma ja tunne säilyvät visuaalisen suunnittelun ytimessä" (Aden, A., haastattelu 7.4.2024)

"Oikein käytettynä kyllä, mutta ei pidä tuudittautua siihen, että se ratkaisisi kaikkea puolestamme. (Konttinen, E., haastattelu 8.4.2024)

Miten suunnittelijat näkevät tekoälyn roolin kehittyvän mainonnan visuaalisessa suunnittelussa seuraavan 2–3 vuoden aikana?

Kysymys keskittyi tulevaisuuden näkymiin, ja minua kiinnosti haastateltavien käsitys tekoälyn roolin kehittymisestä lyhyellä aikavälillä. Halusin kuulla, mitä odotuksia heillä on tekoälyn suhteen ja miten he näkevät sen vaikuttavan suunnittelijoiden taitovaatimuksiin ja työprosesseihin tulevaisuudessa.

"Tulevaisuudessa menestyvät ne, jotka osaavat sanallistaa visionsa selkeästi ja käyttää tekoälyä luovasti tukemaan omaa tyyliään. 'Promptaustaidot' – kyky antaa tekoälylle oikeat ohjeet – tulevat olemaan keskeisiä. Lisäksi ammattilaisten tulee yhä osata vedota tunteisiin, mikä on mainonnan tärkeä elementti." (Murtojärvi, V., haastattelu 12.3.2024)

"Jos kehitys jatkuu nykyisellä vauhdilla, uskon, että se tulee väistämättä vaikuttamaan esimerkiksi työllisyyteen, erityisesti graafisen työn ja kuvakomposition osalta. Toisaalta ihminen tulee edelleen olemaan tärkeä luovassa ongelmanratkaisussa, sillä lopullinen visuaalinen suunnittelu vaatii edelleen inhimillistä näkökulmaa." (Eteläkoski, R., haastattelu 21.3.2024)

"Odotan tekoälyn tuovan uusia tapoja nopeuttaa ja parantaa suunnitteluprosesseja. Toivon, että tekoäly helpottaa monimutkaisten ja teknisesti haastavien tehtävien suorittamista, jolloin voimme keskittyä enemmän luovuuteen ja ideointiin."
(Aden, A., haastattelu 7.4.2024)

"Jotkut tulevat erikoistumaan tekoälyyn ja kehittyvät oman osa-alueensa asiantuntijoiksi, joiden palveluita hyödynnetään kuin nykyään kuvittajien tai ohjaajien. On kuitenkin vaikea arvioida tarkasti, sillä tekoäly kehittyy todennäköisesti merkittävästi jo ennen kuin tämä opinnäytetyö on valmis." (Konttinen, E., haastattelu 8.4.2024)

3.3 Haasteet ja eettiset kysymykset

Onko ollut eettisiä haasteita, jotka liittyvät tekoälyn käyttöön visuaalisessa suunnittelussa?

Eettisyys on tekoälyn käytön kannalta hyvin tärkeää, ja halusin selvittää, onko haastateltavien työssä ilmennyt eettisiä ongelmia tai pohdintoja tekoälyn käytöstä. Erityisesti kiinnostukseni oli immateriaalioikeuksissa ja alkuperäisyyden kysymyksissä, sillä tekoälyllä tuotettuun sisältöön liittyy omat riskinsä näillä alueilla.

"Tekoälyn käyttöön liittyy useita eettisiä haasteita, kuten immateriaalioikeudet ja lainsäädännön erot eri maissa. Opetuskäyttö on yleensä turvallista, mutta suora generointi voi vahingossa jäljitellä tietyn taiteilijan tyyliä. Kuvien aitous on hyvä tarkistaa esimerkiksi käänteisellä kuvahaulla. Joissakin työkaluissa, kuten MidJourneyssa, tarvitaan kaupallinen lisenssi, kun taas Adobe Firefly lupaa turvallisen käytön, koska se on koulutettu ainoastaan omilla lisensoituilla sisällöillään." (Murtojärvi, V., haastattelu 12.3.2024)

"Omasta mielestäni suurimmat eettiset riskit on jo huomioitu. Esimerkiksi DALL·E ja MidJourney ovat varmistaneet, että tietyt riskialttiit aiheet, kuten väkivalta, uskonto ja seksi, on valmiiksi suljettu pois promtauksesta." (Eteläkoski, R., haastattelu 21.3.2024)

"Kyllä, tekoälyn käyttö visuaalisessa suunnittelussa tuo mukanaan kysymyksiä alkuperäisyydestä ja tekijänoikeuksista. On tärkeää varmistaa, että ihmisten luovuus säilyy suunnittelun ytimessä." (Aden, A., haastattelu 7.4.2024)

"On syytä pohtia, mistä säästetään, jos kuvitustyö tehdään tekoälyn avulla. Viedäänkö silloin leipä itsenäisen kuvittajan suusta, vaikka sama työ voitaisiin saada ihmisen tekemänä, ehkä kauniimpana ja hieman epätäydellisenä. Lopullinen hinta ei välttämättä ole merkittävästi eri, sillä promptaamiseen kuluva aika ja yrityksen ja erehdyksen kautta saavutettu lopputulos eivät välttämättä tule edulliseksi." (Konttinen, E., haastattelu 8.4.2024)

Mitä haasteita brändin yhtenäisyyden säilyttäminen on tuonut tekoälyllä luoduissa materiaaleissa?

Halusin kuulla, onko tekoälyllä luotujen kuvien tai materiaalien käyttö tuonut haasteita brändin yhtenäisyyden ylläpitämiseen. Erityisesti kiinnostukseni oli kuulla, miten tekoälyn käyttämät värit, tyylit tai muut visuaaliset elementit voivat joskus olla ristiriidassa brändin ilmeen kanssa ja mitä keinoja suunnittelijat käyttävät näiden haasteiden ratkaisemiseksi.

Lisäksi halusin liittää kysymykseen myös konkreettisen esimerkin, jossa yksi maailman tunnetuimmista brändeistä hyödynsi tekoälyn luomaa ilmettä ja kuvitusta kampanjassaan. Alla olevassa kuvassa (Kuva 3) nähtävä kampanja luotiin Heinzille täysin DALL·E:n avulla mainostoimisto Rethinkin toimesta. (Digimarkkinointi 2023)

HEINZ A.I. "KETCHUP"
ESTD 1869

EVEN ARTIFICIAL INTELLIGENCE KNOWS "KETCHUP" LOOKS LIKE HEINZ.

BACKGROUND
This year, artificial intelligence programs that generate images from text became a viral sensation. Everyone wanted to test these text-to-image programs, with prompts ranging from "Dog on a skateboard" to "Yoda playing guitar." As a brand who has long been synonymous with "ketchup," we wanted to test these AI programs for ourselves.

IDEA
In a first-of-its-kind campaign, we asked DALL-E 2, the most advanced AI image generator, what "ketchup" looked like. The result? Even to AI, ketchup looks like Heinz. As the prompts got weirder, from "Renaissance Ketchup Bottle" to "Ketchup Tarot Card", the AI still generated results that looked like Heinz. We took suggestions on social for new image prompts, displayed the results in a virtual gallery, and turned them into the first OOH and print campaign with visuals generated by artificial intelligence.

“EVEN THE MOST UNBIASED SOURCE RECOGNIZES THAT IT HAS TO BE HEINZ”
AdAge

“A MIGHTY FLEX, DEMONSTRATING THE POWER OF THE HEINZ BRAND.”
P&G COMPANY

“DALL-E 2 SHOWS CLEAR BRAND PREFERENCE”
Must

“THE A.I. WEIRDNESS WORKS”
TC TechCrunch

↑38% ENGAGEMENT RATE VS. PAST CAMPAIGN
↑2500% EARNED MEDIA VS. INITIAL INVESTMENT
↑850M TOTAL IMPRESSIONS

Kuva 3. Heinz, A.I Ketchup -kampanjakuva (adsoftheworld.com 2023)

”Hyvinkin tavanomaisia. Oikeiden värien, kuvakulmien ja tunnelman luominen voi olla vaikeaa ja hyvin tapauskohtaista. Jotta tekoälyn käyttö onnistuu, on tärkeää hallita työkalua hyvin ja käyttää oikeita komentoja generoinnin tehokkaaseen ohjaamiseen.” (Murtojärvi, V., haastattelu 12.3.2024)

”Emme ole kohdanneet merkittäviä haasteita brändin yhtenäisyyden säilyttämisessä tekoälyn käytön yhteydessä, koska pidämme tuotannon viime kädessä omissa käsissämme. Joskus voi kuitenkin olla vaikeaa löytää brändille täysin sopivaa lopputulosta pelkästään tekoälyllä, jolloin viimeistelemme työn itse. Kokemuksemme mukaan tekoäly antaa hyvän pohjan, mutta lopullinen työ viimeistellään käsin.” (Eteläkoski, R., haastattelu 21.3.2024)

"Ei kai mitään, kuvamaailma on aika helppo pitää yhtenäisenä nykyisillä työkaluilla. Emme myöskään suurissa määrissä luo kuluttajille näkyviä materiaaleja, jotka olisivat täysin AI:lla luotuja."
(Aden, A., haastattelu 7.4.2024)

"Persoonallisen kuvatyylin luominen vie aikaa, kun taas geneeristä kuvamateriaalia syntyy nopeasti." (Konttinen, E., haastattelu 8.4.2024)

3.4 Osaamisvaatimusten muutokset

Onko tekoäly johtanut muutoksiin suunnittelijoiden koulutuksessa ja osaamisvaatimuksissa?

Viimeinen kysymykseni käsitteli osaamisvaatimuksia, ja minua kiinnosti tietää, miten tämä on vaikuttanut suunnittelijoiden koulutukseen ja osaamisvaatimukseen organisaatioissa. Halusin selvittää, onko organisaatioissa havaittu tarvetta erityiselle tekoälykoulutukselle ja vaikuttaako tekoäly rekrytointiin tai ammattilaisten jatkokoulutukseen.

"On muuttanut. Olemme panostaneet siihen, että suunnittelijat oppivat AI-työkalut, kuten MidJourneyn peruskäytön. Järjestämme jatkuvasti AI-workshoppeja sekä kursseja tukemaan oman osaamisemme kehittymistä. Pääpaino on ollut käytännön oppien sisäistämässä ja asiakasviestinnän hallinnassa." (Murtojärvi, V., haastattelu 12.3.2024)

"Osa henkilöstöstämme on saanut erityiskoulutusta tekoällyn käyttöön, mutta emme ole asettaneet erityisiä vaatimuksia uuden rekrytoinnin osalta. Toistaiseksi osallistujamme ovat hankkineet osaamista omatoimisesti, paikoittain myös pitäneet sisäisiä koulutuksia tekniikoista ja käytännön työskentelystä." (Eteläkoski, R., haastattelu 21.3.2024)

"Ehkä kaikkea ei enää tarvitse osata tehdä itse. Luovuus korostuu entisestään, kun yhä useampi suunnittelija pystyy toteuttamaan ideoita teknisesti." (Aden, A., haastattelu 7.4.2024)

"Uusien teknologioiden kiinnostuksen puute ei varsinaisesti ole ongelma, mutta se ei myöskään anna hyvää kuvaa työhaastatteluissa." (Konttinen, E., haastattelu 8.4.2024)

Yhteenveto haastatteluista

Haastattelut toivat esiin monipuolisia näkökulmia tekoälyn hyödyntämiseen visuaalisessa suunnittelussa. Kaikkien haasteltavien suhtautuminen tekoölyyn oli pääosin innostunutta ja ennakkoluulotonta, mutta vastauksista kävi ilmi myös varovaisuutta, erityisesti suurten asiakkaiden ja eettisten haasteiden kohdalla. Tekoälyn koettiin nopeuttavana tekijänä osana työprosesseja ja erityisesti ideointivaiheessa, mutta samalla korostui, ettei sen tulisi korvata ihmistä luovassa työssä.

Eettisistä haasteista esiin nousivat immateriaalioikeudet sekä huoli siitä, että tekoälyn tuottama sisältö voisi tahattomasti jäljitellä toisten taiteilijoiden tyyliä. Brändin yhtenäisyyden säilyttäminen koettiin myös haastavaksi, sillä tekoälyn luomat kuvat eivät aina vastaa täydellisesti brändin ilmettä, ja vaativat usein manuaalista viimeistelyä.

Koulutustarpeen suhteen haastateltavat korostivat jatkuvan oppimisen ja erilaisten tekoälytyökalujen käyttökoulutuksen merkitystä. Tekoälyn käytön odotetaan kasvavan tulevaisuudessa, mikä lisää varmasti ensisestään tämän hetkisiä osaamisvaatimuksia ja tämä luo takuulla kilpailuetua niille, jotka hallitsevat tekoälyn käytön toisia tehokkaammin.

Yhteenvetona voidaan todeta, että haastattelut valottivat tekoälyn roolia luovan alan työkaluna, joka tehostaa prosesseja, mutta vaatii taitavaa käyttöä ja eettistä harkintaa sitä hyödyntäessä.

4 Tekoälyn tulevaisuus mainonnan visuaalisessa suunnittelussa

Tekoälyn kehitys on muovannut visuaalisen suunnittelun kenttää tavalla, jota olisi ollut vaikea kuvitella vain vuosikymmen sitten. Teknologia on aiemmin tukenut suunnittelijoita lähinnä teknisissä tehtävissä, nykyään tekoäly toimii monimutkaisempien prosessien apuvälineenä ja tulevaisuudessa se saattaa olla vieläkin keskeisemmässä roolissa.

Kehitys on tuonut mukanaan sekä innostavia mahdollisuuksia että uusia haasteita, jotka vaikuttavat niin yksilöiden luovaan työhön kuin koko alan toimintakulttuuriin. Tekoälytyökalut kehittyvät jatkuvasti niin nopeaa tahtia, että niiden odotetaan parantavan esimerkiksi tarkkuutta, yleistä visuaalista laatua ja monimutkaisten visuaalisten elementtien käsittelykykyä. Tämä luo toki suunnittelijoille mahdollisuuden toteuttaa ideoitaan entistä nopeammin ja tarkemmin. Samalla tarjoutuu uudenlaisia työkaluja innovaatioiden synnyttämiseen. (Heikkilä 2024)

On kuitenkin selvää, että tekoälyn laajentuminen herättää myös kysymyksiä eettisistä ja taloudellisista vaikutuksista. Esimerkiksi tekoälyyn liittyvä riippuvuus ja siihen liittyvät oikeudelliset kysymykset, kuten tekijänoikeudet ja tietosuojat, vaativat erityistä huomiota. Samalla herää kysymys siitä, missä määrin luova työ voi säilyä "inhimillisenä", kun tekoäly yleistyy visuaalisen suunnittelun kentällä. (Jokela 2023)

Yritykset, jotka kykenevät käyttämään tekoälyä strategisesti ja vastuullisesti, voivat hyötyä siitä kilpailuetuna, mutta heidän on samalla huolehdittava siitä, että työskentely säilyttää luovuuden ja vastuullisuuden tasapainon.

4.1 Mahdollisuudet ja riskit

Tekoäly ei pelkästään nopeuta suunnittelutyötä, vaan se myös mahdollistaa uudenlaisen luovan ajattelun tapoja tuottaa visuaalisesti vaikuttavaa sisältöä.

Tulevaisuudessa voimme odottaa tekoälyn kehittyvän entisestään, jolloin se voi tarjota suunnittelijoille yhä tarkempia ja monipuolisempia ratkaisuja, kuten entistä realistisempia kuvia ja henkilökohtaisemmin kohdennettua sisältöä.

Yhdysvalloissa esimerkiksi Google on jo alkanut investoida työkaluihin, kuten SynthID, joka mahdollistaa tekoäyllä luotujen sisältöjen tunnistamisen. Tällaiset työkalut tarjoavat merkittävän askeleen kohti läpinäkyvyyttä ja luotettavuutta digitaalisessa ympäristössä (Constantino 2024). Toisaalta jotkut asiantuntijat korostavat, että tekoälyn liialti kehittyessä on myös olemassa se riski, että luovuus ja innovatiivisuus kärsivät, jos työkaluista tulee liiankin mukautuvia ja "helppoja" käyttää. (Shakir 2024)

Mielestäni on syytä pohtia, miten tekoälyä käytetään suunnitteluprosessissa siten, että inhimillinen luovuus säilyy sen ytimessä. Tekoälyyn kohdistuu lisääntyvä huoli siitä, kuinka hyvin sen tuottama sisältö pystyy heijastamaan tietyn brändin ainutlaatuisia arvoja ja visuaalista identiteettiä, mikä on keskeistä onnistuneessa markkinoinnissa. Brändin eheys ja identiteetti saattavat heikentyä, jos tekoälyyn tukeudutaan liikaa ja suunnittelijan rooli jää jatkuvasti taka-alalle. (Heikkilä 2024)

4.2 Investoinnit ja strategiat

Yritykset investoivat tekoälyyn strategisesti tavoitteenaan paitsi parantaa tuotantotehokkuutta myös vahvistaa kilpailuasemaansa. OpenAI:n ja Googlen kaltaisten toimijoiden investoinnit tekoälyyn osoittavat, että teknologia suuntauksesta, jossa elämme on tulossa olennainen osa yritysten strategista suunnittelua tulevaisuudessa. Lisäksi suuntaus voi tarkoittaa, että tekoälyä hyödyntävät organisaatiot ovat parhaillaan askeleen edellä niitä kilpailijoitaan, jotka eivät vielä hyödynnä teknologiaa yhtä laajasti.

Jokelan mukaan on kuitenkin tärkeää, että tekoälyä ei nähtäisi vain tuottavuuden välineenä, vaan sen käyttöä ohjattaisiin eettisin periaattein, jotka tukevat yrityksen arvoja ja vastuullisuutta. (Jokela 2023)

Lisäksi tekoälyn käytön laajeneminen nostaa esiin jatkuvia kysymyksiä tiedonhallinnasta, tietosuojasta ja tekijänoikeuksista. Yritysten on mietittävä entistä tarkemmin, millaisia aineistoja AI voi käyttää ja määriteltävä omat ehtonsa. Esimerkiksi syntetisoidun sisällön tunnistaminen ja sen vaikutusten seuraaminen ovat nousseet ajankohtaisiksi kysymyksiksi, kun tekoälyn luomat kuvat ja videot ovat alkaneet hämärtämään rajoja alkuperäisen ja luodun sisällön välillä. (Constantino 2024)

Eettisten linjausten merkitys kasvaa, kun organisaatiot pyrkivät hyödyntämään tekoälyä tavalla, joka säilyttää brändin uskottavuuden ja kaikkein tärkeimpänä, asiakkaiden luottamuksen.

5 Lopuksi

Tämän opinnäytetyön perimmäinen tarkoitus oli tarkastella tekoälyn roolia visuaalisessa suunnittelussa ja mainonnassa vuonna 2024 ja erityisesti sitä, miten tekoäly voi tukea luovaa työtä. Lisäksi kiinnosti tieto siitä, mitä haasteita sen käyttö tuo mukanaan. Haastattelut ja ajankohtainen lähdemateriaali toivat hyvin esille, että tekoäly tarjoaa visuaalisille suunnittelijoilleen erityisesti nopeutta ja uusia luovia mahdollisuuksia. Tutkimuksesta voi päätellä, että se helpottaa myös ideointia ja tekee työprosesseista joustavampia. Tekoälyllä on kuitenkin omat rajoitteensa, eikä se korvaa ihmisen tuomaa visuaalista herkkyyttä tai brändin ymmärrystä. Tekoäly sopii siis hyvin työkaluksi, mutta yksinään se ei vielä pysty luomaan merkityksellistä visuaalista viestiä.

Tutkimus osoitti myös sen, että tekoälyn käyttö tuo esiin eettisiä kysymyksiä, erityisesti tekijänoikeuksien ja sisällön aitouden osalta. Tämä herättää tarpeen selkeille ohjeille ja pelisäännöille, jotta tekoälyn käyttö on tulevaisuudessakin vastuullista ja tukee eri brändien ja yritysten arvoja. Tekoälyn tuomien hyötyjen rinnalla on tärkeää muistaa, että sen käyttö vaatii uutta osaamista ja erityisesti taitoa antaa tekoälylle täsmällisiä ohjeita sekä arviointikykyä siitä, milloin sen tuottama sisältö todella sopii projektiin.

Tulevaisuudessa tekoälyn merkitys alalla tulee todennäköisesti kasvamaan kovaa vauhtia, mikä edellyttää jatkuvaa osaamisen päivittämistä.

Jatkotutkimusta tarvitaan erityisesti eettisten kysymysten ja tekoälyn vaikutusten syvemmässä ymmärtämisessä.

Tästä työstä saadut havainnot voivat tarjota oikeaa suuntaa sekä alan ammattilaisille että koulutusorganisaatioille tekoälyn tehokkaassa ja vastuullisessa hyödyntämisessä.

Lähteet

Aden, A. 2024. Haastattelu. hasan & partnersin luova suunnittelija Ayan Adenia haastatteli 7.4.2024 opinnäytetyön tekijä Oliver Virtanen.

Constantino, T. 2024. Google unveils SynthID to ID AI-generated content – but does it work? Viitattu 31.10.2024.

<https://www.forbes.com/sites/torconstantino/2024/10/30/google-unveils-synthid-to-id-ai-generated-content--but-does-it-work/>

Digimarkkinointi. 2023. Kuinka AI toimii visuaalisen suunnittelun tukena? Viitattu 31.10.2024. <https://www.digimarkkinointi.fi/blogi/ai-tekoaly-toimii-visuaalisen-suunnittelun-tukena/>

Eteläkoski, R. 2024. Haastattelu. Nitron luova johtaja Riku Eteläkoskea haastatteli 21.3.2024 opinnäytetyön tekijä Oliver Virtanen.

Germanidis, A. 2024. Introducing Gen-3 Alpha. Viitattu 31.10.2024.

<https://runwayml.com/research/introducing-gen-3-alpha>

Grafia. 2023. Grafian jäsenet kokevat tekoälyn myös mahdollisuutena. Viitattu 31.10.2024. <https://grafia.fi/ajankohtaista/grafian-jasenet-kokevat-tekoalyn-myos-mahdollisuutena/>

Grapevine. 2024. Graafisen suunnittelun murros – tehokasta suunnittelua ja uusia luovia mahdollisuuksia tekoälyn avulla. Viitattu 31.10.2024.

<https://grapevine.fi/graafisen-suunnittelun-murros-tehokasta-suunnittelua-ja-uusia-luovia-mahdollisuuksia-tekoalyn-avulla/>

Heikkilä, M. 2024. AI-generated content doesn't seem to have swayed recent European elections. Viitattu 31.10.2024.

<https://www.technologyreview.com/2024/09/18/1104178/ai-generated-content-doesnt-seem-to-have-swayed-recent-european-elections/>

IT Insider. 2024. OpenAI:n uusin Sora-työkalu jauhaa tekstistä videoita. Viitattu 31.10.2024. <https://itinsider.fi/openain-uusin-sora-tyokalu-jauhaa-tekstista-videoita/>

Jokela, A. 2023. Tekoäly ja tekijänoikeudet – markkinoija, tiedosta ainakin tämä. Viitattu 31.10.2024. <https://parcero.fi/blogi/tekoaly-ja-tekijanoikeudet-markkinoija-tiedosta-ainakin-tama/>

Kaupallinen. 2023. Näin luot kuvia Midjourney tekoälyllä. Viitattu 31.10.2024. <https://www.kaupallinen.fi/nain-luot-kuvia-midjourney-tekoalylla/>

Konttinen, E. 2024. Haastattelu. Reaktor Creativen luova johtaja Elisa Konttista haastatteli 8.4.2024 opinnäytetyön tekijä Oliver Virtanen.

Kullas, J. 2022. Kuviakin generoiva Dalle-tekoäly hämmästyttää taidoillaan. Viitattu 31.10.2024. <https://www.tekniikkatalous.fi/uutiset/kuviakin-generoiva-dalle-tekoaly-hammastyttaa-taidoillaan-kehitti-itselleen-mystisen-kielen-jossa-apoploe-vesrreaitais-tarkoittaa-lintua/dc065669-eb3e-4aac-a753-6827ad41a08e/>

Levy, S. 2024. OpenAI's Sora Turns AI Prompts Into Photorealistic Videos. Viitattu 31.10.2024. <https://www.wired.com/story/openai-sora-generative-ai-video/>

Murtojärvi, V. 2024. Haastattelu. Luxidin Digitaalisen markkinoinnin ja luovan sisällön johtaja Ville Murtojärveä haastatteli 12.3.2024 opinnäytetyön tekijä Oliver Virtanen.

Ristkari, E. 2023. Tekoäly nopeuttaa, helpottaa ja automatisoi, mutta sen käyttäjäksi tarvitaan edelleen ihminen. Viitattu 31.10.2024. <https://www.kuuki.fi/uutiset/tekoaly-nopeuttaa-helpottaa-ja-automatisoi-mutta-sen-kayttajaksi-tarvitaan-edelleen-ihminen/>

Saarinen, R. 2023. DALL-E 3 käytössä myös Bing Chat Enterprisessä. Viitattu 31.10.2024. <https://osaava.tredu.fi/2023/10/31/dall-e3-kaytossa-myos-bing-chat-enterprisessa/>

Seppälä, J. 2023. Automatisoitua luovuutta – Tekoälyn hyödyntäminen kuvituksissa. Viitattu 31.10.2024. <https://www.kuuki.fi/blogi/automatisoitua-luovuutta-tekoalyn-hyodyntaminen-kuvituksissa/>

Shakir, U. 2024. OpenAI will start using AMD chips and could make its own AI hardware in 2026. Viitattu 31.10.2024.

<https://www.theverge.com/2024/10/29/24282843/openai-custom-hardware-amd-nvidia-ai-chips>

Toastr. 2024. Toastr AI Testing - Runway GEN3. Viitattu 31.10.2024.

<https://toastr.fi/works/testing-image-to-video-runway-gen3/>

Liite 1: Haastattelukysymykset

Haastattelukysymykset

Aihe: Tekoälyn hyödyntäminen mainonnan visuaalisessa suunnittelussa

1. Miten organisaatiossanne on suhtauduttu tekoälyn käyttöön visuaalisessa suunnittelussa?
2. Millaisia muutoksia olette havainneet suunnitteluprosesseissanne tekoälytyökalujen käytön myötä?
3. Miten koette tekoälyn roolin ja merkityksen mainonnan visuaalisessa suunnittelussa juuri nyt?
4. Uskotteko tekoälyn mahdollisuuksiin parantaa visuaalista suunnittelua?
5. Miten suunnittelijat näkevät tekoälyn roolin kehittyvän mainonnan visuaalisessa suunnittelussa seuraavan 2–3 vuoden aikana?
6. Onko ollut eettisiä haasteita, jotka liittyvät tekoälyn käyttöön visuaalisessa suunnittelussa?
7. Mitä haasteita brändin yhtenäisyyden säilyttäminen on tuonut tekoälyllä luoduissa materiaaleissa?
8. Onko tekoäly johtanut muutoksiin suunnittelijoiden koulutuksessa ja osaamisvaatimuksissa?