

# Talouden automaatio ja digitalisaatio urheiluseurassa

Heli Korttesalmi & Anna Sivonen, Haaga-Helia

## Ideoita tekoälylle annettaviin tekstitehtäviin

Yhteenveto hallituksen kokouksista jäsenistölle

- anna kokouksen pöytäkirja ja pyydä tekoälyä tekemään siitä tiivistelmä.
- Huomaa kuitenkin että et voi antaa henkilötietoja tekoälylle!

Kuukausikirjeen laatiminen

Somekalenterin tekeminen

Toimintasuunnitelman kirjoittaminen

Juontospiikkien tekeminen

Tekoälyn omia ehdotuksia sille annettaviin tehtäviin:

- Blogikirjoitukset ja uutiset
- Markkinointitekstit (tapahtumamainokset, somejulkaisut jne)
- Viestintä jäsenille
- Uutiskirjeet
- Tapahtumatekstit
- Sisäiset asiakirjat ja oppaat
- Sosiaalisen median strategia
- Rekrytointimateriaalit
- Bränditekstit ja tarinankerronta
- Julisteet ja esitteet
- Ideointi ja konseptointi

## **Kehotteiden antaminen**

Kehotteiden eli promptien antamisessa voi myös antaa esimerkkejä, puhutaankin zero-, one-shot ja few-shot promptauksesta.

### **\*\*Zero-shot prompting\*\***

nollavihjeen antaminen "Kirjoita blogikirjoitus urheiluseuralle siitä, miten joukkuehenkeä voi parantaa."

### **\*\*One-shot prompting\*\***

annetaan joku esimerkkiteksti ja pyydetään tekemään samanlaista "Kirjoita blogikirjoitus urheiluseuralle siitä, miten joukkuehenkeä voi parantaa. Tässä on esimerkki tyylistä: (anna esimerkkiteksti)"

### **\*\*Few-shot prompting\*\***

annetaan useampi esimerkkiteksti. "Kirjoita blogikirjoitus urheiluseuralle siitä, miten joukkuehenkeä voi parantaa. Tässä on muutama esimerkki tyylistä: (anna useampia esimerkkejä tekstistä)"

Lähde:

Krohn, Mikaela & Saarikoski, Eero (2024). Understanding Generative AI. Avoimet oppimateriaalit. Url: <https://aoe.fi/#/materiaali/4079>.

## Automaatiopotentialin tunnistaminen



Joskus toimintaa voidaan tehostaa, parantaa tai helpottaa automatisoimalla jotain prosessin osia. Seurojen hallinnon osalta on hyvä varmistaa, että kaikki käytettävissä olevien ohjelmistojen ominaisuudet ovat hyötykäytössä (esimerkiksi siirrot ja yhteydet järjestelmien välillä, erilaiset vakiokäsittelysäännöt jne.). Mikäli toiminnassa on tämän jälkeen paljon sellaisia toistuvia asioita, joita pitää tehdä käsin, voidaan arvioida olisiko ohjelmistorobotti (RPA) hyvä apuri poistamaan turhaa manuaalista työtä. Teknologian kehittyessä on hyvä huomioida myös tekoälyn mahdollisuudet. Urheiluseuroilla prosessien kehittämisen ja automaatioin haasteena voi olla toimiminen niukoilla resursseilla. Ensimmäiseksi nousee esiin kysymys kustannuksista: urheiluseuroilla ei välttämättä ole mahdollisuutta investoida hallinnon automatisointiin, sillä aivan ymmärrettävästi rahat käytetään ensisijaisesti urheilu- ja liikuntatoimen pyörittämiseen ja kehittämiseen. Toisena haasteena on se, että urheiluseuroissa hallintoakin hoidetaan monesti vapaaehtoisvoimin ja omien toimien ohessa. Laajamittainen kehittäminen vaatii aikaa, josta taas seuroissa toimivilla saattaa olla pula. Kehittäminen kannattaa kuitenkin pitää mielessä, ja pohtia, olisiko hallinnon kehittämiseen mahdollista saada tukea esimerkiksi omalta tilitoimistolta.

## Prosessien kuvaaminen



Jotta prosesseja (eli toimintaa) olisi mahdollista kehittää, tulee pystyä mallintamaan ja kuvaamaan jollain tavalla se, mitä urheiluseurassa konkreettisesti tehdään. Kaikkia seuran toimintoja ei kannata yrittää yhdistää samaan kuvaukseen, vaan eritellä ydintoimintoihin (urheiluun ja liikuntaan kiinteästi liittyvät toiminnot) ja tukitoimintoihin (hallintoon ja vastaavaan liittyvät toiminnot) kukin erikseen. Jokainen erillinen toiminto kannattaa kuvata omana kokonaisuutenaan, jotta olennainen tulee paremmin esille, eikä prosessin malli laajene hallitsemattomaksi. Prosesseja mallintaessa voidaan hyödyntää erillistä prosessien kuvaamiseen tarkoitettua ohjelmaa ja merkistöä, mutta ihan hyvin prosesseja voi kuvata myös ihan tavallisilla toimisto-ohjelmilla tai hyödyntämällä kynää ja paperia. Ajatustyö ja dokumentointi ovat tässä keskeisemmät, kuin valittu työkalu. Prosessien kuvaamista kannattaa tehdä myös yhteistyössä muiden kanssa, tai ainakin vähintään pyytää kommentteja urheiluseurassa myös muilta, jotka ovat kuvattavan prosessin kanssa tekemisissä. Tässä kohtaa on hyvä huomata, että joskus prosesseja mallintaessa ilmenee, että organisaatiossa on yhtä monta erilaista tapaa tehdä asioita, kuin mitä on tekijöitä - silloin kannattaa yhdessä pohtia, olisiko esimerkiksi toiminnan kehittämisen kannalta suotavaa, että käytännön tekemistä koitettaisiin yhtenäistää, ennen kuin varsinaisiin kehittämistoimiin ryhdytään. Mieti ensin, mikä kuvattavana olevan prosessin aloittaa. Jos ajatellaan taloushallintoa, se voi olla esimerkiksi laskun saapuminen urheiluseuralle tai vaikkapa osallistujan ilmoittautuminen leirille. Tämä on prosessin alku. Tämän jälkeen kuvaa kaikki erilliset vaiheet ja niiden liittyminen toisiinsa. Mitä tehdään ensin, mitä sen jälkeen? Kuvaa myös kaikki yleensä esiintyvät valintakohdat (esimerkiksi lasku saapuu paperisena tai lasku saapuu sähköisesti), ja mitä tämän valinnan jälkeen tapahtuu. Voit prosessissa kuvata myös sen, kuka mistäkin vaiheesta vastaa (joukkueenjohtaja, rahastonhoitaja, toiminnanjohtaja, tilitoimisto...). Prosessin kuvaus päättyy siihen, kun kuvattavana oleva toiminto on saatettu päätökseen (esimerkiksi ostolasku maksettu tai osallistuja on maksanut hänelle lähetetyn laskun).

## Prosessin kehittämisen checklist

1. Aseta tavoitteet. Millainen seura haluamme olla pitkällä aikavälillä? Mitkä ovat seuraavan vuoden tavoitteet ja painopistealueet?
2. Tunnista ja kuvaa toiminnan nykytila. Avain onnistuneeseen kehittämiseen on siinä, että kaikilla on selkeä käsitys siitä, missä ollaan tällä hetkellä.
3. Mieti tavoitteiden kannalta oleelliset mittarit. Millaiset asiat kertovat siitä, että olemme matkalla kohti tavoitettamme tai jo saavuttaneet sen? Sanallista mittari, jotta sen merkitys on helpompi ymmärtää. Hallinnon prosessien osalta tavoitetta tukevan mittarin löytäminen voi vaatia hieman enemmän pohdintaa. Toisaalta, tässäkin voi kehittyä - ensimmäisen mittarin ei ole pakko olla täydellinen, pääasia on, että prosessi on aloitettu. Esimerkki hallinnon mittarista voisi olla esimerkiksi: Haluamme tarjota alueen lapsille ja nuorille mahdollisuuden harrastaa kohtuullisilla kustannuksilla => Kirjanpito-prosessissa aiheutuneet kustannukset => Hallinnollisten kustannusten minimointi auttaa keskittämään varoja varsinaiseen urheilu- ja liikuntatoimintaan, eikä hallinnosta aiheudu lisää paineita nostaa osallistujilta kerättäviä maksuja.
4. Arvioi nykyinen toiminta valittuja mittareita hyödyntäen.
5. Tunnista prosessin ongelmakohdat.
6. Selvitä ongelman aiheuttanut tekijä. Voit hyödyntää tässä jotain menetelmää, kuten esimerkiksi 5 x miksi tai kalanruotoanalyysi. Tämä vaihe on erityisen tärkeä, jotta muutetaan oikeaa asiaa, eikä vain korjata prosessissa olevan ongelman ilmenemistä.
7. Pohdi, mitä voitaisiin muuttaa, jotta prosessi toimisi jatkossa paremmin. Muutosten toteuttamiskelpoisuutta voidaan arvioida esimerkiksi pohtimalla miten hankalia/kalliita muutokset olisivat toteuttaa, ja toisaalta, miten suuri hyöty niistä olisi mahdollista saada.
8. Toteuta muutos. Muutos voi olla pienikin parannus, kaikkea ei tarvitse saada valmiiksi kerralla.
9. Analysoi muutoksen vaikutukset ja tee tarvittaessa uusia muutoksia.

## Mittaaminen ja arviointi



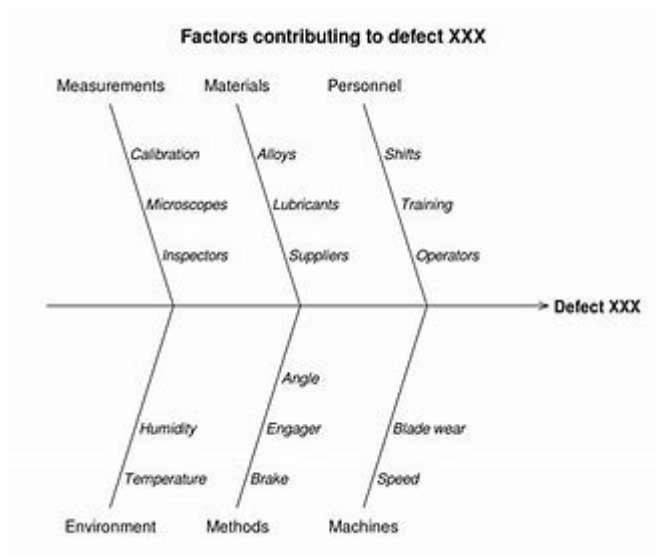
Mittaamisen tarkoituksena on tuottaa tietoa siitä, miten asiat ovat. Kehittäminen konkretisoituu, kun kehitettävälle asialle voidaan asettaa mitattavat tavoitteet. Samalla toimenpiteiden seuranta mahdollistuu, kun nykytilaa voidaan verrata aikaisempaan, ja todeta, ollaanko toiminnassa menty haluttujen osa-alueiden osalta suunniteltuun suuntaan. Prosessien osalta voidaan mitata aikaa, määriä, tyytyväisyyttä, laatua, euroja, tai mitä tahansa sellaista, jolle on mahdollista antaa mitattavissa oleva arvo. Koska mahdollisia mittareita ja mitattavia asioita on useita, on oleellista miettiä, millainen mittari parhaiten kertoo siitä asiasta, mikä on organisaation vision/tavoitteiden/tarkoituksen mukainen. Mittarin tulisi olla sellainen, että se kuvaa haluttua asiaa, ja että sen avulla todella pystytään arvioimaan suoritusta tai muutosta kohti tavoitetilaa. Esimerkiksi jos tavoitteena on olla merkittävä lasten ja nuorten liikuttaja omalla toimialueella, voisi osallistujamäärä olla sopiva mittari. Jos taas tavoitteena on tarjota laadukasta valmennusta yksilön tarpeet huomioiden, voisi mittarina käyttää esimerkiksi valmentajien käymien koulutusten lukumäärää tai saadun valmennuksen tuntimäärää urheilijaa kohden. Ei kannata jättää mittaamista tekemättä vain sillä verukkeella, että ei ole mahdollista saada täysin tarkkoja tai absoluuttisesti virheettömiä tuloksia. Yleensä se, että asiaan kiinnitetään huomiota, auttaa jo viemään toimintaa parempaan suuntaan. Oleellista on, että mittari on riittävän oikein, mittaa haluttua asiaa, ja kertoo halutusta asiasta.

Lähteet:

Lindroos, E. 21.2.2022. 15 keinoa prosessien kehittämiseen ja suorituskyvyn parantamiseen. Arter. Luettavissa: <https://www.arter.fi/tyokalut-ja-menetelmat-prosessien-kehittaminen/#mittarit>

Lindroos, E. 17.1.2024. Prosessimittarit - näin määrität ne. Arter. Luettavissa: <https://www.arter.fi/prosessimittarit-miten-maarittaa-ja-kehittaa-niita/>

## Prosessin kehittämisen menetelmiä



Prosessien kehittämiseen voidaan hyödyntää erilaisia menetelmiä ja lähestymistapoja. Monet menetelmistä tähtäävät ennen kaikkea ongelmien tunnistamiseen ja ongelmien syiden näkyväksi tekemiseen. Kun tiedetään, mitä olisi syytä korjata, voidaan helpommin lähteä tekemään konkreettisia korjaavia toimenpiteitä. Kun toiminnassa ollaan havaittu jokin epäkohta tai kehittämistä kaipaava asia (esimerkiksi mittaamalla), voidaan hyödyntää jotain menetelmää ongelman perimmäisen syyn selvittämiseen. Lindroos (2022) esittää artikkelissaan kootusti muutamia menetelmiä tähän:

- 5 x MIKSI? = Menetelmä, jossa pyritään pääsemään ongelman juurisyyn äärelle kysymällä miksi (jotain tapahtui) niin monta kertaa, että saadaan selville tapahtuman perimmäinen syy.
- KALANRUOTO = Jos ongelmalle voi olla useita erilaisia syitä, voidaan käyttää ns. kalanruotoanalyysia, jossa erilaiset tekijät vaikuttavat havaittuun ongelmaan (esimerkiksi syitä saattaa löytyä johtamisesta, prosesseista, järjestelmistä, yksilöistä, ympäristöstä...).
- LOGIIKKAPUU (tai päätöksentekopuu) = Ongelmaan mahdollisesti vaikuttavat syyt kuvataan hierarkisena puunäkymänä, jossa kuvataan kaikki ongelmaan johtaneet syyt, ja niiden syyt (ja niin edelleen, niin pitkälle kuin tarvitsee).

Kun jokin parannettava asia on tunnistettu, voidaan miettiä sille mahdollisia kehittämistoimia. On hyvä huomata, että kaikkeen kehittämiseen on hyvä suhtautua niin, että kyseessä on enemmänkin prosessi, ei kerralla valmiiksi saatava projekti. Kehittäminen kannattaa tehdä kokeilemalla pieniä parannuksia, tutkimalla miten ne vaikuttavat, ja sen jälkeen tekemällä uusia muutoksia, kunnes haluttu tavoitetila saavutetaan.

Lähde:

Lindroos, E. 21.2.2022. 15 keinoa prosessien kehittämiseen ja suorituskyvyn parantamiseen. Arter. Luettavissa: <https://www.arter.fi/tyokalut-ja-menetelmat-prosessien-kehittaminen/#lean>

### **Näytöksen juonon kirjoittaminen ChatGTPn avulla**

Testasin, miten hyvän juonon tekoäly kirjoittaa, kun annan sille linkin nettisivuille mistä löytyy lisää tietoa. Tämä syntyi hetkessä ja on ihan ok. Hieman muokattuna tätä voi varmasti käyttää.

Kehoite: Tee juonto HACn näytökseen, kun joukkueina esiintyy HAC Elite, HAC Junior Elite, HAC Essence, HAC Energy ja HAC Elves . Laita alkuun tervetulosanat ja loppusanat. joukkueista löytyy tietoa täältä: <https://www.hac.fi/joukkueet/>

Tulos: Hyvät naiset ja herrat, tytöt ja pojat, lämpimästi tervetuloa Helsinki Athletics Cheerleadersin näytökseen! Tänään saamme nauttia huikkeista esityksistä, kun lavalle astuvat seuran upeat joukkueet: HAC Elite, Junior Elite, Essence, Energy ja Elves. Ensimmäisenä estradille saapuu HAC Elite, seuramme naisten edustusjoukkue, joka kilpailee korkeimmalla tasolla, level 6:ssa. Elite tunnetaan taidokkaista stunteistaan ja vaikuttavista akrobatiaosuuksistaan, jotka ovat tuoneet joukkueelle menestystä niin kotimaassa kuin kansainvälisilläkin areenoilla. Seuraavaksi vuorossa on Junior Elite, junioreiden level 5 - edustusjoukkueemme, joka on hallitseva Suomen mestari vuodelta 2024 sekä Euroopan mestari vuosilta 2022 ja 2023. Joukkueen vahva lajiosaaminen ja tinkimätön harjoittelu näkyvät heidän esityksissään, jotka ovat täynnä energiaa ja tarkkuutta. Lavalle saapuu nyt Essence, minien level 1 -kilpajoukkueemme, joka koostuu 2013–2015 syntyneistä nuorista urheilijoista. Essence harjoittelee ahkerasti kehittääkseen taitojaan ja valmistautuakseen tuleviin kilpailuihin. Seuraavana vuorossa on Energy, youth-ikäluokan level 2 - kilpajoukkueemme, joka koostuu 2010–2013 syntyneistä urheilijoista. Energy tunnetaan iloisesta asenteestaan ja vahvasta tiimihengestään, jotka välittyvät heidän energisistä esityksistään. Illan päättää Elves, mikroikäisten harrastejoukkueemme, joka tarjoaa 4–8-vuotiaille lapsille mahdollisuuden tutustua cheerleadingin maailmaan leikin ja liikunnan kautta. Elvesin esitykset ovat täynnä riemua ja innostusta, mikä luo vankan pohjan lajin harrastamiselle tulevaisuudessa. Arvoisa yleisö, kiitos että olette olleet mukana tässä upeassa näytöksessä. Toivomme, että olette nauttineet esityksistä yhtä paljon kuin me niiden valmistelusta. Jatketaan yhdessä cheerleadingin ilosanoman levittämistä ja kannustetaan toisiamme kohti uusia onnistumisia. Kiitos ja turvallista kotimatkaa!



## Mitä on generatiivinen tekoäly ja miten se toimii?

Generatiivinen tekoäly (GenAI tai GAI) on tekoälyn osa-alue, joka pystyy luomaan uutta sisältöä, kuten tekstiä, kuvia, ääntä tai videoita. Se hyödyntää koneoppimisen ja syväoppimisen menetelmiä, erityisesti neuroverkkoja, oppiakseen olemassa olevasta datasta ja tuottaakseen sen pohjalta uusia, ainutlaatuisia tuotoksia. GenAI voi tehostaa työntekoa ja tuottavuutta, lisätä työtyytyväisyyttä ja parantaa tuotosten laatua.

Esimerkkejä generatiivisesta tekoälystä

Tunnetuin esimerkki generatiivisesta tekoälystä on OpenAI:n kehittämät GTP mallit, joita esimerkiksi ChatGTP ja Microsoftin co-pilot käyttävät, mutta näitä on muitakin. Esimerkiksi Google on kehittänyt oman kielimallin Geminin, jonka pitäisi toimia hyvin Googlen ratkaisujen kanssa. Anthropic-yhtiön Claude on suuri kielimalli, joka keskittyy turvallisuuteen ja eettisiin näkökohtiin. Suomessa Lumi-supertietokone on laskenut suomenkielisen FinGTP kielimallin.

Miten generatiivinen tekoäly on opetettu? Generatiiviset tekoälymallit koulutetaan syöttämällä niille suuria määriä dataa, kuten tekstejä, kuvia tai äänitallenteita. Koulutuksen aikana malli oppii tunnistamaan datan rakenteita ja kuvioita, minkä avulla se pystyy myöhemmin tuottamaan uutta sisältöä, joka muistuttaa opittua aineistoa.

Mitä tarkoittaa, että generatiivinen tekoäly on tilastollista eikä oikeasti älykäästä? Vaikka generatiivinen tekoäly pystyy tuottamaan vaikuttavaa ja monimutkaista sisältöä, sen toiminta perustuu tilastollisiin malleihin eikä tietoiseen ajatteluun. Mallit analysoivat syötettyä dataa ja laskevat todennäköisyyksiä sille, millainen sisältö olisi todennäköisesti sopivaa tai odotettavissa tietyssä asiayhteydessä. Toisin sanoen, ne eivät ymmärrä tuottamaansa sisältöä samalla tavalla kuin ihminen, vaan ne seuraavat opittuja tilastollisia malleja ilman tietoisuutta tai ymmärrystä.

Lähteet:

Johdanto tekoälysovelluksiin oppimateriaali. Url:

<https://sites.google.com/view/johdatusgeneratiivinentekoaly/johdanto>

Hallamaa (2023). FinGPT3 on suurin puhtaasti suomenkielinen kielimalli, eikä suurempaa ole hetkeen tulossa. Yle. Url: <https://yle.fi/a/74-20030871>

Pesonen & Reijula (2024). Tekoälymallit ihmisälyn peilinä – Myös ihmiset suoltavat usein sujuvaa paskapuhetta. Tiedemaailma 3/2024. Url:

[https://www.tieteessatapahtuu.fi/numerot/3-2023/tekoalymallit-ihmisalyn-peilina-myos-ihmiset-suoltavat-usein-alykasta-paskapuhetta?utm\\_](https://www.tieteessatapahtuu.fi/numerot/3-2023/tekoalymallit-ihmisalyn-peilina-myos-ihmiset-suoltavat-usein-alykasta-paskapuhetta?utm_)

## Ohjelmistorobotiikan ratkaisut

Generatiivinen tekoäly on oivallinen työkalu tekstin tuottamisessa, tekstistä ja muusta aineistosta yhteenvedojen tekemisessä, kuvien luomisessa ja jopa excel taulukoiden muodostamisessa. Mutta joskus on kätevämpi opettaa tietokoneelle miten joku työ tehdään sääntöjen, eli ohjelmistorobotiikan avulla. Ohjelmistorobotiikka (Robotic Process Automation, RPA) on teknologia, jonka avulla voidaan automatisoida toistuvia ja sääntöpohjaisia tietotyön tehtäviä. Ohjelmistorobotit jäljittelevät ihmisen toimintaa tietojärjestelmissä suorittaen tehtäviä, kuten tietojen syöttöä, siirtoa ja käsittelyä eri sovellusten välillä. Ohjelmistorobotti käyttää samoja ohjelmia kuin ihminen, ja sille voi helpoimmillaan opettaa esimerkiksi tallentamaan aina tietystä sähköpostista tulleet liitteet määrättyyn kansioon. Toki mitä taitavampi on, sitä vaikeampia tehtäviä robotille voi opettaa. Tehtävien täytyy kuitenkin perustua tiettyihin sääntöihin, ja niiden tulee olla toistuvia, jotta robotiikka-automaatiosta on hyötyä. Ohjelmistorobotti työkaverina mahdollistaa ihmisen keskittymisen haastavimpiin töihin, vähentää inhimillisiä virheitä, nopeuttaa työtä ja voi tuoda kustannussäästöjä. Lisäksi on huomattu, että työn automaatio lisää työtyytyväisyyttä, kun tylsät rutiinit annetaan robotille tehtäväksi.

Ohjelmistorobotiikan käyttöönotto:

Ohjelmistorobotiikan käyttöönotto alkaa sopivien tehtävien ja prosessien tunnistamisella, jotka ovat toistuvia ja sääntöpohjaisia. Yleensäkin automatisoinnin ja prosessin kehittämisen aluksi kannattaa listata kaikki toistuvat tehtävät mitä seurassa tehdään. Prosessit osuudessa esitellään kätevä nelikenttä, jossa tehtävien rutiininomaisuus ja toistuvuutta voi arvioida. Tämän jälkeen voi joko automatisoida yksinkertaisimmat työt itse, tai käyttää kehittäjiä apuna. Huomaa, että jos käytössäsi on joku järjestelmä, vaikka MyClub tai Netvisor, pitää aina ensin tutkia onko järjestelmässä jo valmiina joku automaatiorkaisu!

Yleisimpiä ohjelmistorobotiikkateknologioita:

Nykyaikaiset ohjelmistorobotiikkaohjelmat eivät vaadi koodaustaitoja, vaan niitä käytetään drag and drop menetelmällä, tai jopa kirjoittamalla mitä automaatiolta haluat. Kuka tahansa voi siis oppia automatisoimaan työtänsä. Microsoftin Power Automate - Tämä on osa O365 pakettia ja suurimmalla osalla siis valmiina koneelle asennettuna! Pitää vaan opetella käyttämään sitä! O365ssa on valmiita malleja ja ohjeita. UiPath: Alunperin romanialainen helppokäyttöinen robotiikkaohjelmisto, jonka pieni organisaatio voi maksutta ladata omalle koneelle. Yritys tarjoaa hyvän UiPath akatemian, jossa voi opiskella ohjelman käyttöä.

Lähteet:

Honka & Kortessalmi (2021). Älykäs automaatio kuuluu myös pienille yrityksille. Url: <https://esignals.fi/kategoria/digitaalisuus/alykas-automaatio-kuuluu-myos-pienille-yrityksille/>

Hanni & Kortesalmi (2023). Mitä ohjelmistorobotiikan käyttöönotossa tulisi ottaa huomioon?

Url: <https://esignals.fi/kategoria/digitaalisuus/mita-ohjelmistorobotiikan-kayttoonotossa-tulisi-ottaa-huomioon/>

Kortesalmi & Tapola (2022). Katsaus ohjelmistorobotiikkateknologioihin. Url:

<https://esignals.fi/kategoria/digitaalisuus/katsaus-ohjelmistorobotiikkateknologioihin/>

### **Mikä on tekoäly ja miksi se on tärkeää juuri nyt?**

Tekoäly (AI, artificial intelligence) tarkoittaa tietokoneohjelmia ja järjestelmiä, jotka pystyvät oppimaan, tekemään päätöksiä ja suorittamaan tehtäviä, jotka vaativat älykkyyttä. Pitää kuitenkin muistaa, että tekoäly on tietokoneohjelma/algoritmejä ja sen älykkyyks perustuu tilastoihin ja todennäköisyyksiin. Se ei siis vielä ole oikeasti älykäs. Tekoäly voi esimerkiksi tunnistaa kuvia, ymmärtää puhetta, pelata pelejä tai jopa kirjoittaa tekstiä. Tekoälyä käytetään jo monilla elämänalueilla. Esimerkkejä ovat:

- \* Älykaiuttimet ja virtuaaliavustajat (kuten Siri ja Alexa), jotka auttavat arjen tehtävissä.
- \* Sosiaaliset mediat, jotka käyttävät tekoälyä suosittelujen tekemiseen.
- \* Terveysthuolto, jossa tekoäly auttaa esimerkiksi sairauksien tunnistamisessa.
- \* Itseajavat autot, jotka käyttävät tekoälyä liikenteen hallintaan.

Tekoäly on noussut ajankohtaiseksi juuri nyt, koska:

- \* Laskentateho on kasvanut. Nykyiset tietokoneet pystyvät käsittelemään valtavia määriä tietoa nopeasti.
- \* Dataa on enemmän kuin koskaan. Internetin ja älylaitteiden ansiosta tekoälyllä on paljon materiaalia, josta oppia.
- \* Kehitystyökaluja on helppo käyttää. Monet ohjelmoijat ja yritykset voivat nyt luoda helppokäyttöisiä tekoälyjärjestelmiä ja applikaatioita ilman valtavia resursseja.

Lähde:

Euroopan parlamentti (2023). Mitä tekoäly on ja mihin sitä käytetään? Url:

[https://www.europarl.europa.eu/pdfs/news/expert/2020/9/story/20200827STO85804/20200827STO85804\\_fi.pdf?utm\\_](https://www.europarl.europa.eu/pdfs/news/expert/2020/9/story/20200827STO85804/20200827STO85804_fi.pdf?utm_)

Katso myös Ylen älyä tekoälyä oppimiskokonaisuus, jos haluat tietää tekoälystä lisää helposti ymmärrettävällä tavalla: [https://yle.fi/a/74-20062296?utm\\_](https://yle.fi/a/74-20062296?utm_)

## Tietosuoja ja GDPR

Yleinen tietosuoja-asetus (GDPR) on Euroopan unionin asetus, joka astui voimaan 25. toukokuuta 2018. Sen tavoitteena on yhtenäistää tietosuojasäännöt kaikissa EU:n jäsenvaltioissa ja suojella kansalaisten perusoikeuksia digitaalisessa ympäristössä. GDPR antaa yksilöille enemmän määräysvaltaa omiin henkilötietoihinsa ja asettaa tiukat vaatimukset organisaatioille, jotka keräävät tai käsittelevät näitä tietoja. Organisaation, joka kerää henkilötietoja, pitää tehdä tietosuojaseloste, jossa kerrotaan mm. mitä tietoa kerätään, miten sitä säilytetään ja mihin tietoa käytetään. Urheiluseuroissa urheilijoihin liittyvä tieto, eli urheilijan nimi, ikä, osoite ja muu vastaava tieto on tietosuojalain alalaista tietoa. Tätä tietoa löytyy esimerkiksi jäsenrekisteristä. Usein jäsenrekisterijärjestelmät kuten Suomisport tai MyClub ovat huomioineet tietosuojan. Kannattaa huomioida, että jäsenrekisteristä ei siis saa turhaan tulostaa tai tallentaa omia listoja. Jos tällaista tietoa tarvitsee vaikka kisamatkaa varten, pitää listat poistaa huolellisesti heti käytön jälkeen ettei tieto päädy väärin käsiin. Parasta on kuitenkin katsoa tiedot suoraan järjestelmästä, ettei uusia rekistereitä synny vahingossa. Joskus urheilijoista on tietoa myös terveyteen liittyvää tietoa, esimerkiksi allergioita tai pitkäaikaissairauksia. Tämä tieto luokitellaan arkaluontoiseksi henkilötiedoksi, ja näitä tietoja ei tänä päivänä yleensä enää jäsenrekisteriin pyydetä. Tosin urheilijan turvallisuuden kannalta on hyvä, että joukkueenjohtaja tai valmentaja tietää urheilijan allergioista ja urheiluun vaikuttavista vastaavista asioista. Tietosuoja-asiat ovat erittäin tärkeitä, ja rikkomuksista rankaistaan. Joten jokaisen seurassa toimijan on hyvä ymmärtää henkilötiedon käsittelyn periaatteet. Jos tietosuoja on vaarantunut, pitää siitä ilmoittaa. Tietosuojavaltuutetun toimisto on julkaissut erinomaisen sivuston tietosuojaharrastuksissa.fi, jossa on paljon tärkeää tietoa seuratoimijoille. Kannattaa katsoa Suomisportin video tietosuojasta, joka on linkattu tähän materiaaliin!

Lähteet:

Tietosuojavaltuutetun toimisto. Henkilötietojen käsittely. Url:

<https://tietosuoja.fi/henkilotietojen-kasittely><https://tietosuoja.fi/henkilotietojen-kasittely>

Tietosuoja harrastuksissa sivusto: <https://tietosuojaharrastuksissa.fi/>