

2018.01

Ajankohtaisia merkintöjä verkon uusista välineistä, oppimisteknologiasta, yhteisöllisestä mediasta, mobiilipalveluista ja virtuaalitodellisuudesta.



Sisällöt

- [G Suite for Education](#)
 - Kuvien poiminta Google Docsiin helpottuu
 - Driveen haku kansion sisältä
 - Google Sitesiin upotus muilta sivuilta sekä alatunniste
 - Hangouts Meet tablettiin
- [Microsoft Office 365 Education](#)
 - Teamsin yhteispeli Powerpointin ja Streamin kera syvenee
 - Onenoten uutuusia: sivunlukitus, matematiikan laskimet
- [AR & VR -katsaus](#)
 - Lisätyn todellisuuden tiivis historiikki
 - Game over, virtuaalitodellisuus?
 - VR- & AR-laitteet
- [Julkaiseminen](#)
 - Videoiden tekemisen sietämätön helppous 1
 - Adobe Spark - helppoa ja maksutonta visuaalista sisällöntuotantoa
- [Sosiaalinen media](#)
 - Sosiaalisen median katsaus 2017
 - Facebook rassaa algoritmejaan: ystävät yhtiöiden yläpuolelle
- [Tapahtuu vuonna 2018](#)
 - Älykkäät sovellukset, esineiden internet, botit, AR ja VR
 - DNA: blockchain, 3D ja AI
 - Mediamaisteri: pelillistäminen, videot ja yksilölliset oppimispolut
- [Lyhyesti](#)
- [Uutta kirjallisuutta](#)
- [Lisää uutisia](#)

- [Yhteydet Metropolian tietoarkkitehtuuriin](#)
- [Täprip](#)
- [Lue Digi 2017](#)

G Suite for Education

Kuvien poiminta Google Docsiin helpottuu

Kuvien liittäminen Googlen tekstinkäsittelyohjelmaan [Docsiin](#) käy entistä jouhevammaksi. Otokset voi poimia suoraan Googlen [Photos](#)-palvelusta, johon ne tallentuvat esimerkiksi mobiililaitteesta automaattisesti, mikäli tällainen varmuuskopointitoiminto on päällä. ★★★★★

[Cloudpoint](#)

Driveen haku kansion sisältä

Pilvitalennusvarasto [Driveen](#) lisättiin hakutoiminto, joka rajoittaa etsinnän Driven hakemiston sisään. ★★

[G Suite Blog](#)

Google Sitesiin upotus muilta sivuilta sekä alatunniste

Vuoden 2016 lopulla avattuun julkaisuohjelma [Google Sitesin](#) uudistettuun versioon on lisätty tuoreita ominaisuuksia:

- Sites-sivuille pystyy nyt upottamaan sisältöä muilta verkkosivuilta.
- alatunniste
- HTML- ja Javascript-koodia voi upottaa sivulle ★★★★★

[Cloudpoint](#)

[G Suite Blog](#)

Hangouts Meet tablettiin

Google laajensi välineistöä, jolla uutta [Hangouts Meet](#) -videokonferenssisovellusta pystyy käyttämään. Aikaisemmin se onnistui vain [Chromen](#) selaimella. Nyt sovellus toimii myös [iOS](#)- ja [Android](#)-tableteilla. ★★★★★

[Engadget](#)

Microsoft Office 365 Education

Teamsin yhteispeli Powerpointin ja Streamin kera syvenee

Microsoft ehosteli uutta [Teams](#)-ryhmytysovellustaan tammikuussa. Esimerkiksi videokonferenssin kaikkien osallistujien äänet voi nyt hiljentää keskitetysti. Request control -toiminnolla saa jonkun toisen näytön haltuunsa. Tukea [Edge](#)- ja [Chrome](#)-selaimille on myös paranneltu. Oppimisympäristön kaltaisen palvelun [Class Notebookin](#) ja Teamsin yhteistyötä on kiinteytetty.

Microsoft avasi myös sovelluskaupan Teamsissa käytettäville appseille. Sovellukset tuovat tukun lisätoiminnallisuuksia ryhmätyösovellukseen.

Teamsin muihin uutuuksiin lukeutuu parempi yhteistyö [Powerpointin](#) ja videonjakopalvelu [Streamin](#) kera. Opettaja voi esimerkiksi tehdä kalvorallin Powerpointissa, julkaista sen videona Streamissa ja jakaa opiskelijoille Teamsissa. ★★★★★

[Microsoft Blog](#)

[Microsoft Blog](#)

[Mastering Skype and Teams](#)

[Techcrunch](#)

Onenoten uutuuksia: sivunlukitus, matematiikan laskimet

[Onenote](#)-muistikirjasovellus uudistui. Opettajat kykenevät nyt muun muassa lukitsemaan sivuja ja käyttämään ohjelmassa [Desmosin](#) interaktiivisia matematiikan laskimia. ★★★★★

[Microsoft Blog](#)

AR & VR -katsaus



Lisätyn todellisuuden tiivis historiikki

The Next Webin artikkeli lupaa otsikkonsa mukaisesti avata [lisättyä todellisuutta](#) bisnesmaailmalle ja kertoo siinä samalla AR:n historiaa. Jo kaksikymmentä vuotta sitten teknologia alkoi saavuttaa tasoa, jota tarvitaan AR-sovelluksiin. Ehkä yksinkertaisimmillaan me kuluttajat näemme AR:ää televisiossa: hyvin tyypillisesti urheilulähetyksissä käytetään lisätietoa varsinaisen kuvan päällä. Uudemmat sovellukset pystyvät toki jo paljon muuhunkin. Artikkelissa kuvaillaan mm. AR:n tarjoamia mahdollisuuksia kiinteistövälitykselle ja sisustustavarataloille.

[The Next Web](#)

Game over, virtuaalitodellisuus?

Laitteet, silmikit, käsiohjaimet ja muut sensorit ovat alkaneet kuluttajistua hintatasoltaan, mutta mitä tapahtuu itse konseptille? Se ei ole onnistunut täysin vastaamaan siihen kohdistuneeseen hypetykseen. Pelaajatkään eivät ole olleet niin myytyjä [VR:lle](#): sisältö ei ole ollut niin mullistavaa, etenkin kun laitteiden hintataso on ollut kova suhteutettuna niiden kömpelyyteen. Nähtäväksi jää, auttavatko tähän esimerkiksi Microsoftin toimet alustan tarjoamisen muodossa käyttöjärjestelmän kyliäisenä kehittäjien suuntaan ja samaisen yrityksen laaja laiteyhteistyö (Acer, Asus, Dell, HP, Lenovo ja Samsung), joka tuo hintoja alas. Käyttäjät janoavat VR:ltä vahvaa immersiiivisyyttä, kun taas odotukset AR:n suhteen ovat kevyemmät. Siksi esimerkiksi Apple panostaa siihen suuntaan. [Pokemon GO](#) aloitti kesällä 2016 vyöryn, joka vienee AR:n voittokorokkeelle.

Tero Pänkäläinen ennustaa uutiskirjeessään, että VR:n suurin hyöty tulee olemaan [B2B](#)-ratkaisuihin, esimerkiksi yritysten koulutuksessa, simulaatioissa ja arkkitehtuurin visualisoinnissa. Kuluttajat tulevat törmäämään VR:ään erilaisten demojen muodossa. VR:n kovin juttu kuluttajapuolella on edelleen pelimarkkinoilla, erityisesti PlayStation VR-alustalla - jääden kuitenkin vain innokkaimpien pelaajien ja teknologiafriikkien innostuksen kohteeksi.

[Economist](#)

Tero Pänkäläisen uutiskirje: [VR/AR-alan kehitys vuonna 2018](#)

VR- & AR-laitteet

Vuonna 2018 suurin kehitys VR-laseissa tulee olemaan langattomuus ja vapaa liikkuminen VR-maailmassa. Näissä laseissa on [HTC Vive](#) -tyyppisten lasien ominaisuudet, mutta ne toimivat langattomasti, täysin itsenäisesti. Ovatko nämä lasit se juttu, jolla päästään kiinni siihen suureen yleisöön, jota VR on kaivannut jo vuosia? Ensimmäiset tätä sarjaa ovat [Google Daydreamin](#) alustaa hyödyntävät [Lenovo Mirage Solot](#) sekä Oculus Santa Cruzit. Edullisempien lasien kategoriassa [Oculus GO](#) tulee olemaan jonkinmoinen hitti 200 dollarin hinnallaan, mutta lasit lienevät kuitenkin suurella yleisöllä käytössä lähinnä 360-videoiden katselussa, sillä lasien käyttötarkeitukset ovat melko rajatut.

AR-maailmassa kuluttajat kokevat elämyksiä älypuhelimensa ruudulta, jotka tuovat AR:n mahdollisuuksia tutummaksi. Varsinaiset AR-lasit ovat vielä kaukana kuluttajamarkkinoista. Yrityskäyttöön on AR-lasejaan tuomassa useampi valmistaja vuonna 2018: yhtenä esimerkkinä [Vuzix Bladet](#), joiden suuri etu on siinä, että työntekijät saavat kätensä vapaiksi vaikka suorittavat tietoa vaativia työtehtäviä. Lasit tuovat lisätiedot käyttäjän näkökenttään ja sitä kautta nostavat työtahokkuutta.

AR-alan suureksi mysteeriksi tituleerattu [Magic Leap](#) avanee AR:n todellista potentiaalia tuomalla tuotteensa markkinoille vuonna 2018. Vaikka lasit onkin suunnattu enemmän kehittäjille, saamme edes jonkin käsityksen siitä, mihin AR kykenee tulevien 5-10 vuoden kuluessa: mukaan tulee tunnistus siitä, mihin käyttäjä katsoo sekä helpompi tapa ohjata sovelluksia käsillään. Hintaluokka tulee olemaan 1000-3000 €.

Tero Pänkäläisen uutiskirje: [VR/AR-alan kehitys vuonna 2018](#)



Julkaiseminen

Videoiden tekemisen sietämätön helppous ¹

Joskus aiemmin videoiden tekeminen vaati aikaa, vaivaa ja liudan laitteita. Nykyään se on huomattavasti helpompaa: kuvata voi vaikka älypuhelimella ja mahdollista editointia varten on liuta sovelluksia tarjolla.

Mikko Laine: [Yle Uutislukan ohjevideot hyvä videon kuvaamiseen](#)

Ollipekka Kangas: [Videota opetukseen](#) (ns. soittolista)

Matleena Laakso: [Innostavaa ja helppoa tarinointia AdobeVoicella](#)

Matleena Laakso: [Digitarinoita Padletissa](#)

Matleena Laakso: [Onnistumisen elämyksiä Kangasalan opettajille](#)

Adobe Spark - helppoa ja maksutonta visuaalista sisällöntuotantoa

Etsitkö helppoja ja maksuttomia sovelluksia? Kokeile Adobe Spark -tuoteperhettä. Niitä voi käyttää tietokoneella (PC) selaimen kautta tai mobiilisovelluksella (iOS, Androidille tulossa).

[Adobe Spark](#)

Matleena Laakso: [Tunnetko Adobe Sparkin?](#)

Video

Helposti hieno video - ei mahdollon yhtälö enää! Adobe Spark Videolla saa koottua kuvatarinoita tai liikkuvaa kuvia lyhyinä pätkinä. Kuvatarinat ovat nykyään kovin suosittuja, niihin saa persoonallista otetta lisäämällä musiikkia tai halutessaan myös selostusta. Omien kuvien lisäksi sovelluksen kautta voi etsiä CC-lisensioituja kuvia tai käyttää laajaa ikonitarjontaa.

Matleena Laakso: [Digitarinoita Adobe Sparkilla](#)

Page

Sähköisten julkaisujen tekemiseen tarkoitettu Adobe Spark Page on jossain määrin kuten Microsoft O365: n [Sway](#), joskin yksinkertaisempi ja helpompi käyttää. Swayn ilo on se, että sillä voi useampi henkilö työstää yhdessä samaa kohdetta, mutta Adoben tuote kilpailee ilmaisuudellaan vahvasti.

Spark Pagella tehtyjä julkaisuja:

Olli-Pekka Kangas: [Turku Sights](#), [Surreal surroundings](#)

Matleena Laakso: [Ruokakuvia](#)

Post

Adobe Spark Post on helppo ja näppärä työkalu tekstiä, kuvia ja erilaisia grafiikoita sisältävien somepostausten tekemiseen. Pientä animointiakin saa postauksiin mukaan. Käyttäjä voi optimoida sisällön esimerkiksi [Instagramiin](#) tai [Pinterestiin](#).

Postilla tehty kuvitus:

Matleena Laakso: [Työvuosi 2016](#)

Sosiaalinen media

Sosiaalisen median katsaus 2017

Asiantuntija Harto Pönkä on julkaissut sosiaalisen median tilastot vuodelta 2017. Ikäluokassa 12-17-vuotiaat ovat suosituimpia yhteisöllisen verkon välineitä [Whatsapp](#), [Youtube](#) ja [Instagram](#). [Facebook](#) on hyytynyt sijalle viisi. Elitistiseksi leimattu [X](#) on kokenut hienois rennessanssin teinimaailmassa. 25-34-vuotiaista suomalaisista 92 prosenttia on käyttänyt jotakin sosiaalisen median palvelua viimeisen kolmen kuukauden aikana.

Harto Pönkä

Facebook rassaa algoritmejaan: ystävät yhtiöiden yläpuolelle

[Facebook](#) uudisti jälleen kriteerejään, joilla viestejä valitaan ja priorisoidaan käyttäjien uutisvirrassa. Etusijan saavat nyt uutiset, jotka on arvioitu luotettavista lähteistä tuleviksi. ★★★★★

Facebook kuulutti myös tulevasta uudistuksestaan, jossa "kavereiden" tilapäivitykset arvotetaan tärkeämmiksi kuin yhteisö sivujen (Pages). Siirron on arvioitu heikentävän yritysten mahdollisuuksia saada näkyvyyttä välineessä. Markkinat rankaisivat päätöksestä heti: ilmoituksen jälkeen Facebookin osakkeen arvoa kuvaava käppyrä lähestyi jonkin verran maan pintaa. Yhtiö jatkoi uudistusrykästään tammikuun lopussa, jolloin pääjohtaja Zuckerberg ilmoitti uusista muutoksista algoritmeihin: jatkossa paikallisia uutisia nostetaan käyttäjien uutisvirtaan herkemmin kuin yleisiä. ★

Johtava yhteisöpalvelu esitteli myös Watch Party -toiminnon, joka tosin on vasta tulossa. Facebookin ryhmän jäsenet pystyvät sovelluksella katsomaan samaan aikaan samaa videota. ★

[Techcrunch](#)

[Techcrunch](#)

[Social Media Today](#)

[New York Times](#)

[Jussi Pullinen](#)

[Someco](#)

[C-Net](#)

Tapahtuu vuonna 2018

Älykkäät sovellukset, esineiden internet, botit, AR ja VR

The Next Web ennustaa kuluvan vuoden keskeisiä teknologiatrendejä. Niihin kuuluvat muun muassa [älykkäät sovellukset](#), [esineiden internet](#), [tekoäly](#), [koneoppiminen](#) ja [vaikuttajamarkkinointi](#). Social Media Today kaivaa taas esiin ennusmerkkejä yhteisöllisen median alalla. Niitä ovat muun muassa [bottien](#) esiinmarssi, automaattinen kuvantunnistus, virtuaalitodellisuus (VR), lisätty todellisuus (AR) sekä panostukset videoon.



[The Next Web](#)

[Social Media Today](#)

DNA: blockchain, 3D ja AI

Lisää ennustuksia vuodelle 2018. Nyt DNA:lta. Sen mukaan muun muassa [blockchain](#) eli lohkoketjuajattelu tulee kaikkeen IT:hen, 3D-tulostus ottaa harppauksen eteenpäin, [chatbotit](#) alkavat puhua suomea ja [tekoäly](#) muuttuu realismiksi.

[DNA](#)

Mediamaisteri: pelillistäminen, videot ja yksilölliset oppimispolut

Myös Mediamaisteri on intoutunut ennustamaan vuoden 2018 tapahtumia. Sen näkökulma on enemmän eLearningissä. Vaikka termi on jo vanha, nykyään puhuttaneen enemmän digi-alkuisilla sanoilla, niin artikkelissa on tuoreutta: VR ja AR vahvistuvat, pelillistäminen ja videot pitävät pintansa ja yksilölliset oppimispolut on se juttu.

[Mediamaisteri](#)

Lyhyesti

- [Favro](#) on uusi suunnittelusovellus organisaatioiden tarpeisiin.
- Samsung yrittää modernisoida älytauluteknologiaa. Sen tuottama uutuus Flip on Googlen [Jamboard](#) kaltainen 55-tuumainen näyttö, johon maksimissaan neljä henkilöä pystyy tekemään samaan aikaan merkintöjä. Flip julkaistaan Euroopassa ja Amerikassa tammikuun lopulla. Hintaa ei ole kerrottu. [Engadget](#). [Flip-video](#)
- Lenovo julkaisi setin Chromebook- ja Windows-kannettavia erityisesti oppilaitosten käyttöön. Ne on suunniteltu kestämaan usein kovakouraistakin kohtelua. Laitteet tulevat myyntiin mallista riippuen asteittain talven aikana. [Engadget](#)
- Ammatillisen verkostoitumisen väline [LinkedIn](#) on alkanut määrätietoisesti kehittää itseään urasuunnittelun välineeksi. Palvelu on lisäämässä toimintoa, joka antaa käyttäjille vihjeitä relevanteista ja ajankohtaisista työelämätaidoista. [Social Media Today](#)
- Progressiiviset websovellukset (Progressive Web Apps, PWA) alkavat nousta. Niillä tarkoitetaan mobiiliystävällisiä webbisivuja, jotka kykenevät tekemään lähes kaikkea sitä, mitä niin sanotut [natiivit sovellukset](#). [Firefox](#) [Frontier](#)



Uutta kirjallisuutta

Metropolian kirjaston Pinterest-tili tarjoaa [katsauksen uusimpaan kirjallisuuteen](#) verkon uusien välineiden, opetusteknologian, yhteisöllisen median ja mobiilipalveluiden alalta.

Koonneet ja toimittaneet

Sonja Merisalo ja Petri Silmälä, [Metropolian tietohallinto](#), yhteistyössä [Metropolian kirjaston](#) kanssa. Kiitokset: Esa Suominen, Metropolian tietohallinto

Kirjoita lisäykset ja korjaukset sivun kommenttikenttään. Lähetä uutisvinkit sähköpostilla osoitekaavalla etunimi.sukunimi@metropolia.fi

Seuraavat digiutiset ilmestyvät 28. helmikuuta 2018.

1 = Milan Kunderan kirjoittaman teoksen nimi on "Olemisen sietämätön keveys". Fraasi on tällä sivulla muokattu muotoon "sietämätön helppous".

Lisää uutisia

[Metropolian sosiaalisen median Twitter-tili](#)

[Faceblog-sivu Facebookissa](#)

[Upmash-sivu Facebookissa](#)

Yhteydet Metropolian tietoarkkitehtuuriin



Kiinteästi Metropolian tietoarkkitehtuuriin liittyvä järjestelmä tai väline, johon tallennetut tiedot pidetään Metropolian omilla palvelimilla.



Metropolian ulkopuolinen tietojärjestelmä (pilvipalvelu), jota käytetään Metropolian käyttäjätunnuksilla.



Metropolian ulkopuolinen tietojärjestelmä (pilvipalvelu) tai laite, jossa käyttäjä luo tunnuksensa itse ja vastaa itse tietoturvasta.



Järjestelmä, palvelu tai laite, joka on mahdollisesti saatavana tai käytettävissä vasta sivun julkaisuhetken jälkeen.

Täpät



Erityisen kiinnostava, merkittävä tai hyödyllinen uusi väline tai palvelu tai oleellinen pointti (opettajan näkökulma).

Lue Digi 2017

Mitä tapahtui oppimisteknologian saralla kaudella 2016-2017? Minkälaisia askelia otti virtuaalitodellisuus? Ne selviävät Digi 2017 -e-kirjasta, jonka voit [ladata ja lukea ilmaiseksi!](#)

