

# Harjoitus 1 - Markkinointikampanja

Harjoituksessa opitaan kuinka hyödyntää tekoälytyökaluja markkinointimateriaalien luomisessa ja kampanjojen suunnittelussa.

## Kahvila kipinä

Kahvila kipinä sijaitsee idyllisellä paikalla, joen rannalla, kaukana kaupungin hälinästä. Astuessasi sisään tunnet heti kodikkaan tunnelman. Katetulla terassilla voit nauttia uutta "Syksyn lämpö" -lattea samalla, kun ihastelet joen virtaavan veden rauhoittavaa liikettä ja ympäröivän luonnon syksyisiä värejä. Anna lämpimän juoman ja kauniin maiseman yhdistelmän viedä sinut hetkeksi pois arjen kiireistä ja tunne kuinka rentoudut.

Kuvitteellinen paikallinen kahvila nimeltä "Kahvila Kipinä" haluaa lanseerata uuden kausituotteen, "Syksyn lämpö" -latten.

**1. Luo tekoälyä hyödyntäen tuotteelle houkutteleva ja myyvä kuvausteksti kahvilan tuotteesta kertovaan esitteeseen lattesta.**

- » Mieti uudesta tuotteesta millaiselle kohderyhmälle se on suunnattu (nuoret opiskelijat, aikuiset, opiskelijat, työssä käydät?)
- » Mieti myös mahdollisia arvoja, joita kahvila pyrkii viestimään uudella tuotteella (kodikkuus, lämpö, yhteisöllisyys, ekologisuus, reilu kauppa?)

**2. Luo tuotteelle lyhyitä iskulauseita, joita kahvila voi käyttää mainonnassaan:**

- » Mieleenpainuvia ja houkuttelevia
- » Lyhyitä tarinoita tai kuvauksia lattesta.
- » Sosiaalisen median päivityksiä ja mainostekstejä.

## Harjoitus 2 - Keskiaikafestivaalin luova suunnittelu

Harjoituksessa opitaan kuinka tekoälyä voitaisiin hyödyntää keskiaikafestivaalin luovassa suunnittelussa ja tapahtumien kehittämisessä.

### Rannan riemakarkelot

Rannan riemakarkelot järjestetään joen rannalla puistossa kuvankauniissa maisemassa. Karkeloissa on luvassa kaikenlaista keskiajalle ominaista toimintaa ja aikakaudelle autenttisessa tunnelmassa.

#### 1. Keksi festareille viisi tapahtumaa

- » Kehitä tekoälyn avustamana teematapahtumille osuvat nimet ja kuvaustekstit. Teematapahtumia voivat olla esimerkiksi miekkailu, jousiammunta, käsityöt, köydenvedo ja pidot mutta voit keksiä ne myös itse.

#### 2. Luo festareille iskeviä ja houkuttelevia iskulauseita tekoälyn avulla

## Harjoitus 3 - Päiväkoti Tuulentuvan aarteenetsintä

Harjoituksessa opitaan kuinka tekoälyä voitaisiin hyödyntää aarteenetsintätehtävän suunnittelussa.

### Kapteeni Kuohuparran aarteen etsintä

Päiväkoti Tuulentuvan suunnittelee lapsille leikkimielistä aarteenetsintä leikkiä, jossa etsitään vihjeitä lähimaastosta ja lopulta päädytään löytämään suuri aarre viimeiseltä rastilta.

#### 1. Keksi aarteenetsintään kiehtova tarina tekoälyn avulla

- » Kerro tekoälylle päähenkilö ja kuvaa tehtävä, joka täytyy luoda. Kirjoita omin sanoin kuin kirjoittaisit jollekin tuttavalle, auttaa suunnittelussa. esim: Hei, minulla olisi sinulle mukava suunnittelutehtävä. Päiväkodille pitäisi keksiä kolme rastia käsittävä tehtävä, jossa etsitään aarretta. Aarteen sijaintiin johtavat nuo kolme rastia (suuren tammipuun-, suuren kiven- sekä lipputangon juurella ja jokaiseen liittyy vanhaan merimies aikaan sijoittuva tarina.
- » Kerro tekoälylle myös, että etsintää kuvaava teksti sisältää kuvauksen ensimmäisen vihjeen sijaintipaikasta suuren tammen juurella.

#### 2. Luo ensimmäisen vihjeen perusteella kolme muuta vihjettä tarinan muotoon tekoälyn pohjalta.

- » Paikat, joissa vihjeet voivat sijaita voivat olla vaikka kiven juurella, kiipeilytelineessä ja aidan rakosessa. Viimeinen vihje johtaa aarteen luo, joka sijaitsee suuren kuusen juurella.
- » Tekstit kannattaa kuvailla tarkalleen ja voit esimerkiksi tehdä niistä tarinamuotoisia sijoittuen merimiesten maailmaan vanhaan aikaan.
- » Tekoälylle voi kertoa raamit rastien tarinalle (päähenkilö, mitä hän teki ja kuinka vihje päättyi sijaintipaikkaansa (kivi, kiipeilyteline (laivan köysistö) jne.)