

Koulutustiedotteen malli

Otsikko	Viihde ja kulttuuri digitaalisessa tilassa
Avainsanat	Digitaalinen sisältö, viihde, kulttuuri, suoratoistopalvelut, pelaaminen, e-urheilu, VR, musiikki, taide, podcast, verkkoelokuvat, verkkomuseot, e-kirjat, äänikirjat.
Kieli	Englanti
Osaamisalue	<p>1. Tieto- ja informaatiolukutaito Osaaminen <input type="checkbox"/> Medialukutaito <input type="checkbox"/> Tietojen, informaation ja digitaalisen sisällön selaaminen, etsiminen ja suodattaminen.</p> <p>2. Viestintä ja yhteistyö Osaaminen <input type="checkbox"/> Sitouttava kansalaisuus digitaalisen teknologian avulla <input checked="" type="checkbox"/> Digitaalisen teknologian käyttö viihdettä ja kulttuuria varten</p> <p>3. Digitaalisen sisällön luominen Osaaminen <input type="checkbox"/> Digitaalisen sisällön kehittäminen</p> <p>4. Turvallisuus Osaaminen <input type="checkbox"/> Ympäristön suojeleminen <input type="checkbox"/> Valeutisten ehkäiseminen ja tunnistaminen <input type="checkbox"/> Terveiden ja hyvinvoinnin suojaaminen</p> <p>5. Ongelmanratkaisu Osaaminen <input type="checkbox"/> Digitaalisten teknologioiden luova käyttö</p>
Tavoitteet ja päämäärä	<ul style="list-style-type: none">➤ Tutustutaan digitaalitekniikan eri muotoihin viihteen ja kulttuurin rikastuttamiseksi.➤ Tutustutaan DigComp 2.2:n interaktiiviseen digitaaliseen teknologiaan ja keskitytään sen soveltamiseen viihteen ja kulttuurin alalla.➤ Digitaalisen teknologian käytön opettaminen viihde- ja kulttuuritarkoituksiin.➤ Taitojen ja luottamuksen kehittäminen digitaalisen teknologian käyttöön kulttuuri- ja viihdekokemuksissa➤ Kannustaminen digitaalisen teknologian hyödyntämiseen ja tutkimiseen kulttuuriin ja viihteen saralla.

<p>Oppimistulokset</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Henkilö oppii tunnistamaan viihde- ja kulttuuritarkoituksiin käytettävän digitaalisen teknologian eri muotoja. ➤ Henkilö oppii käyttämään digitaalista teknologiaa kulttuuri- ja viihdesisällön saavuttamiseksi liittyen musiikkiin, elokuvaan ja virtuaalitapahtumiin ja niissä tapahtuvaan vuorovaikutukseen. ➤ Henkilö oppii navigoimaan ja käyttämään erilaisia digitaalisia alustoja ja välineitä kulttuuri- ja viihdekokemuksia varten, kuten verkkomuseoita, e-kirjoja ja äänikirjoja. ➤ Koulutus lisää ymmärrystä digitaalisten teknologioiden roolista kulttuuri- ja viihdealalla ja sen vaikutuksesta yhteiskuntaan ja kulttuuriin.
<p>Sisältö järjestetty 3 tasolle</p>	<p>Moduulin nimi: Viihde ja kulttuuri digitaalisessa tilassa</p> <p>1. Johdatus digitaaliseen viihteeseen ja kulttuuriin</p> <p>1.1 Aihealueen nimi: Yleiskatsaus</p> <p>Digitaalisilla teknologioilla tarkoitetaan elektronisten laitteiden ja Internetin käyttöä digitaalisen tiedon luomiseen, tallentamiseen, käyttämiseen ja vaihtamiseen. Digitaalisen teknologian vaikutus viihde- ja kulttuuriteollisuuteen on ollut merkittävä ja laaja-alainen.</p> <p>Viihdeteollisuudessa digitaalinen teknologia on muuttanut tapaa, jolla sisältöä luodaan, levitetään ja kulutetaan. Esimerkiksi digitaaliset musiikin ja videoiden suoratoistoalustat ovat helpottaneet kuluttajien pääsyä valtavaan sisältörikkaisiin kirjastoihin mistä tahansa ja milloin tahansa.</p> <p>Digitaalinen teknologia on myös helpottanut riippumattomien taiteilijoiden mahdollisuuksia tavoittaa maailmanlaajuinen yleisö, esitellä kykyjään ja jakaa työtään suoraan fanien kanssa.</p> <p>Kulttuurialalla digitaalinen teknologia on mahdollistanut valtavien kulttuuriperintö- ja tietomäärien, kuten historiallisten asiakirjojen, esineiden ja taideteosten, säilyttämisen ja saataville asettamisen. Ne ovat myös mahdollistaneet uusien kulttuuri-ilmaisun muotojen, kuten digitaalisen taiteen ja virtuaalitodellisuuskokemusten luomisen.</p> <p>1.2 Aihealueen nimi: Digitaaliset teknologiat, viihde ja kulttuuri</p>

DigComp 2.2 -ohjelmassa.

Mikä on DigComp 2.2?

DigComp 2.2 on Euroopan komission kehittämä kehys, jonka tarkoituksena on auttaa yksilöitä, organisaatioita ja poliittisia päättäjiä ymmärtämään ja arvioimaan digitaalista osaamista paremmin. Se on päivitetty alkuperäiseen DigComp 2.1 -puitteistoon, ja siinä keskitytään viiteen digitaalisen osaamisen avainalueeseen, jotka ovat: Tieto- ja datalukutaito, viestintä ja yhteistyö, digitaalisen sisällön luominen, turvallisuus ja ongelmanratkaisu.

DigComp 2.2 tarjoaa myös valikoiman itsearviointityökaluja, joita yksittäiset henkilöt voivat käyttää arvioidakseen omaa digitaalista osaamistaan eri osaamisalueilla.

Miten DigComp liittyy digitaalisen teknologian käyttöön viihteessä ja kulttuurissa?

Tämä moduuli tukee osaamisen 2.1 kehittämistä *digitaalisen teknologian avulla tapahtuvassa vuorovaikutuksessa* keskittyen viihteeseen ja kulttuuriin liittyviin teknologioihin. Tavoitteena on parantaa oppijoiden digitaalista lukutaitoa ja auttaa heitä osallistumaan täysimääräisesti digitaalijan tarjoamiin kulttuuri- ja viihdemahdollisuuksiin.

DigComp 2.2:ssa edellä mainittu osaaminen kuuluu osa-alueeseen 2. *Viestintä ja yhteistyö*, ja sillä viitataan kykyyn hyödyntää digitaalista teknologiaa erilaisiin tarkoituksiin, kuten viihteeseen ja kulttuuriin liittyen. Tämä osaaminen sisältää taidot ja tiedot, joita tarvitaan digitaalisten välineiden käyttämiseen viestintään, yhteydenpitoon ja yhteistyöhön muiden kanssa erilaisissa yhteyksissä, kuten vapaa-ajalla tai koulutustarkoituksissa.

Viihteen alalla digitaalinen teknologia on mullistanut ihmisten tavan käyttää mediaa. Netflixin ja Spotifyn kaltaisista suoratoistopalveluista on tullut yhä suosituimpia ja niiden avulla ihmisillä on tilauksesta käytössään valtava määrä elokuvia, tv-ohjelmia ja musiikkia. Myös virtuaalitapahtumat, pelaaminen ja e-urheilu ovat yleistyneet, mikä tarjoaa ihmisille mahdollisuuksia osallistua ja nauttia erilaisista digitaalisen viihteen muodoista.

Kulttuurin alalla digitaalinen teknologia on helpottanut ihmisten

mahdollisuuksia tutustua erilaisiin kulttuurisisältöihin, kuten e-kirjoihin, äänikirjoihin, verkkomuseoihin ja näyttelyihin. Virtuaalitodellisuuskokemukset tarjoavat ainutlaatuisen tavan tutustua taiteeseen, historiaan ja kulttuuriin täysin immersiiivisellä tavalla.

Tehokkaat viestintä- ja yhteistyötaidot ovat ratkaisevan tärkeitä vuorovaikutuksessa digitaalisen teknologian avulla viihteen ja kulttuurin alalla. Tähän sisältyy kyky käyttää digitaalisia välineitä yhteydenpitoon henkilöiden kanssa, joilla on samankaltaisia kiinnostuksen kohteita sekä kyky navigoida tehokkaasti digitaalisessa mediassa ja osallistua sen eri muotojen käyttöön.

1.3 Aihealueen nimi: Edut

Digitaalinen teknologia on tuonut viihde- ja kulttuuriteollisuudelle lukuisia etuja, jotka ovat yhdessä muuttaneet niitä ja tarjonneet uusia mahdollisuuksia luovaan ilmaisuun, kulttuuriin sitoutumiseen ja kulutukseen.

Kätevyys: Yksi digitaalitekniikan tärkeimmistä eduista viihteen ja kulttuurin kannalta on kätevyys. Digitaalisten alustojen avulla kuluttajat voivat käyttää laajaa sisältökirjastoa mistä tahansa, missä on internet-yhteys, ja milloin tahansa. Tämä on helpottanut ihmisten mahdollisuuksia nauttia suosikkiviihdestään ja kulttuurielämyksistään poistumatta kotoaan tai toimistostaan. Esimerkiksi Netflixin ja Hulun kaltaiset suoratoistopalvelut ovat mahdollistaneet elokuvien ja tv-ohjelmien katsomisen milloin tahansa ilman, että niiden esittämistä televisiossa tarvitsee odottaa.

Personointi on toinen digitaalisen teknologian mahdollistama etu. Digitaaliset alustat antavat käyttäjille mahdollisuuden luoda henkilökohtaisia soittolistoja, saada räätälöityjä suosituksia ja olla vuorovaikutuksessa sisällön kanssa uusilla tavoilla. Esimerkiksi Spotifyn kaltaiset musiikin suoratoistopalvelut käyttävät algoritmeja suosittamaan kappaleita käyttäjien kuuntelutottumusten ja mieltymysten perusteella. Tämä personointi voi parantaa käyttäjäkokemusta ja luoda syvemmän yhteyden heidän kuluttamaansa sisältöön.

Vuorovaikutteisuus: Digitaalisten alustojen avulla kuluttajat voivat osallistua sisältöön uusilla ja vuorovaikutteisilla tavoilla. Esimerkiksi virtuaalitodellisuuskokemukset antavat käyttäjille mahdollisuuden olla vuorovaikutuksessa kulttuuriesineiden ja näyttelyiden kanssa immersiiivisillä ja interaktiivisilla tavoilla. Myös pelaaminen ja e-urheilu tarjoavat käyttäjille

mahdollisuuksia vuorovaikutteiseen vuorovaikutukseen digitaalisen sisällön kanssa.

Saavutettavuus: Verkoalustojen ja digitaalisten arkistojen avulla ihmiset voivat tutustua kulttuuriperintöön ja tietoon, joka on aiemmin saattanut olla vaikeasti saatavilla. Tämä on luonut mahdollisuuksia ihmisille, jotka eivät ehkä ole päässeet aiemmin nauttimaan kulttuurielämyksistä maantieteellisten tai taloudellisten esteiden vuoksi.

Innovaatiot ja uudet ilmaisumuodot: Digitaalinen teknologia on mullistanut viihde- ja kulttuuriteollisuuden mahdollistamalla uusia ilmaisun ja innovoinnin muotoja. Digitaaliset taiteilijat voivat käyttää ohjelmistoja ja digitaalisia työkaluja luodakseen monimutkaisia, vuorovaikutteisia ja immersiiivisiä taideteoksia, joihin voi tutustua gallerioissa, museoissa ja verkoalustoilla.

Virtuaalisen ja lisätyn todellisuuden teknologioiden avulla taiteilijat, suunnittelijat ja kehittäjät voivat luoda immersiiivisiä kokemuksia, jotka hämärtävät todellisuuden ja virtuaalimaailman rajoja. Virtuaalitodellisuusteknologiaa on käytetty esimerkiksi interaktiivisten taideinstallaatioiden luomiseen, kun taas lisätyn todellisuuden teknologiaa on käytetty interaktiivisten museonäyttelyiden luomiseen.

Ne ovat myös mahdollistaneet immersiiivisen pelaamisen ja e-urheilukokemusten nousun, jotka ovat nykyään maailman suosituimpia viihdemuotoja, sekä tilattavan sisällön kasvun, joka on muuttanut ihmisten tapaa kuluttaa mediaa.

Sitoutuminen: digitaalinen teknologia on lisännyt sitoutumista viihde- ja kulttuurielämyksiin. Digitaaliset välineet ovat antaneet ihmisille mahdollisuuden sitoutua sisältöön uusilla tavoilla ja ne ovat luoneet mahdollisuuksia muodostaa yhteisöjä yhteisten kiinnostuksen kohteiden ympärille. Esimerkiksi elokuvien, televisio-ohjelmien ja musiikin ympärille on muodostunut verkkoyhteisöjä, jotka luovat yhteisiä kokemuksia ja yhteisöllisyyttä sisällön ympärille.

1.4 Aihealueen nimi: Haasteet

Digitaalitekniikka on mullistanut tavan, jolla ihmiset käyttävät ja kuluttavat viihde- ja kulttuurisisältöä. Viihteen ja kulttuurin käyttöön on tarjolla monenlaisia suosittuja digitaalisia teknologioita, kuten suoratoistopalveluja, virtuaalitapahtumia ja verkkomuseoita.

Jokaisella tekniikalla on ainutlaatuiset ominaisuudet ja valmiudet.

Kullakin teknologialla on omat vahvuutensa ja heikkoutensa, mutta kaiken kaikkiaan viihdettä ja kulttuuria palveleva digitaalinen teknologia lisää saatavuutta, mukavuutta ja osallistumismahdollisuuksia.

On kuitenkin tärkeää huomata, että digitaalinen teknologia herättää myös kysymyksiä, jotka liittyvät esimerkiksi saavutettavuuteen, yksityisyyteen ja omistajuuteen. Viihde- ja kulttuuriteollisuuden kehittyessä ja kasvaessa on tärkeää pohtia huolellisesti digitaalisen teknologian hyötyjä ja haasteita, jotta voidaan varmistaa, että sitä käytetään kestävällä ja oikeudenmukaisella tavalla. Digitaalisen piratismiin ja laittoman tiedostojen jakamisen yleistymisen on vaikuttanut kielteisesti musiikki- ja elokuvateollisuuteen, mikä on johtanut tulojen menetyksiin ja työpaikkojen vähenemiseen.

Digitaalisen teknologian soveltamista jopa myönteisiin tarkoituksiin, kuten kulttuuriin ja viihteeseen, olisi käytettävä harkiten. Tällaisen teknologian (erityisesti virtuaalitodellisuuden ja sähköisten pelien) käytön suhde hyvinvointiin, terveyteen, kognitiiviseen suoriutumiskykyyn tai sosiaaliseen pätevyyteen ja ihmisten välisiin suhteisiin on monimutkainen ja riippuu monista eri tekijöistä.

2. Viihde

2.1 Aihealueen nimi: Suoratoistopalvelut

Suoratoistopalveluiksi kutsutut verkkoalustat tarjoavat tilauksesta pääsyn monenlaiseen digitaaliseen mediamateriaaliin, kuten elokuvien, televisio-ohjelmien, musiikin ja podcastien kuluttajiksi.

Käyttäjät voivat käyttää näitä palveluja verkossa ja suoratoistaa materiaalia yhdistetyillä laitteillaan, kuten älypuhelimilla, tableteilla, älytelevisioilla tai tietokoneilla. Netflixin, Amazon Prime Videon, Hulu:n, Disney+:n ja Spotifyn kaltaiset suoratoistopalvelut ovat tunnettuja esimerkkejä. Niiden avulla käyttäjät voivat helposti ja joustavasti käyttää monenlaista digitaalista mediasisältöä, mutta niiden hyvä käyttö edellyttää, että käyttäjät pitävät mielessä muutamia asioita.

Seuraavassa on muutamia näkökohtia, joita on syytä pohtia:

Kustannukset: Käyttäjien tulisi ottaa huomioon tarpeisiinsa ja budjettiinsa parhaiten sopivan jäsenyyspaketin hinta, kun he valitsevat suoratoistopalvelua.

Sisällön saavutettavuus: Ennen suoratoistopalveluun rekisteröitymistä käyttäjien tulisi varmistaa, että sisältö, jota he haluavat katsoa tai kuunnella, on saatavilla. Suoratoistopalvelut tarjoavat erityyppistä ja -lajista sisältöä.

Suoratoiston laatuun vaikuttavat sekä sisällön laatu että internet-yhteyden nopeus ja luotettavuus. Saumattoman suoratoistokokemuksen saamiseksi käyttäjillä on oltava luotettava ja nopea internetyhteys.

Käyttäjäkokemus: Käyttäjien tulisi miettiä suoratoistopalvelujen käyttöliittymiä ja ominaisuuksia sekä niiden käytettävyyttä, personointimahdollisuuksia ja saavutettavuutta.

Laitteiden yhteensopivuus: Koska kaikki suoratoistopalvelut eivät ole yhteensopivia kaikenlaisien laitteiden kanssa, käyttäjien on selvitettävä, ovatko heidän laitteensa yhteensopivia sen suoratoistopalvelun kanssa, jota he aikovat käyttää. Datan käyttö: Koska suoratoistopalvelut vaativat paljon dataa, kuluttajien tulisi miettiä datakattojaan ja niiden ylittämisestä aiheutuvia kustannuksia.

Lisenssi- ja tekijänoikeusvaatimukset: Suoratoistopalvelujen on noudatettava lisenssi- ja tekijänoikeuslakeja, ja asiakkaiden on käytettävä palveluja eettisesti ja lainmukaisesti.

2.2 Aihealueen nimi: Virtuaaliset tapahtumat

Virtuaalitapahtumat ovat verkkokokoon-tumisia tai -kokemuksia, jotka järjestetään virtuaaliympäristössä. Ne on suunniteltu jäljittelemään henkilökohtaisen tapahtuman, kuten konferenssin, messujen, konsertin, festivaalin tai webinaarin kokemusta.

Ne tarjoavat useita etuja, joita ovat käytettävyys, joustavuus, kustannustehokkuus, vuorovaikutteisuus, tiedonkeruu ja innovointi. Virtuaalitapahtumat ovat kasvava trendi tapahtumalalla, ja ne tarjoavat uusia mahdollisuuksia sitoutumiseen, yhteydenpitoon ja innovointiin digitaalisessa maailmassa.

Verkkotapahtumia on monenlaisia, konferensseista, virtuaalikonserteista ja -festivaaleista (joihin voi sisältyä muusikoiden, taiteilijoiden tai koomikkojen live- tai nauhoitettuja esityksiä, joihin liittyy usein interaktiivisia ominaisuuksia, kuten yleisön keskusteluhuoneita, virtuaalisia tapaamisia ja tervehdyksiä sekä backstage-kierroksia) aina immersivisiin

elämyksiin, joissa käytetään virtuaalitodellisuuslasituksia tai muita tekniikoita 3D-ympäristön simuloimiseksi ja joissa tarjotaan vuorovaikuttavia elementtejä, kuten pelejä, simulaatioita tai sosiaalista toimintaa.

2.3 Aihealueen nimi: Pelaaminen ja e-urheilu

Peli- ja e-urheilu-alustat ovat verkkoalustoja, jotka tarjoavat erilaisia pelejä, turnauksia ja muuta pelaamiseen liittyvää sisältöä. Ne palvelevat monipuolista pelaajien ja e-urheilun harrastajien yleisöä ja tarjoavat erilaisia ominaisuuksia, kuten moninpelitiloja, sosiaalista vuorovaikutusta, virtuaalitalouden mahdollisuuksia ja ammattimaisia peliliigoja.

Esimerkkejä suosituista peli- ja e-urheilu-alustoista ovat Steam, Xbox Live, PlayStation Network, Epic Games Store, Twitch ja Discord.

Steam tarjoaa laajan valikoiman PC-pelejä, mukaan lukien sekä ilmaispelejä että maksullisia pelejä, sekä sosiaalisia ja yhteisöllisiä elementtejä, kuten käyttäjäarvosteluja, foorumeita ja pelien sisäisiä keskusteluja.

Xbox Live on Microsoftin kehittämä pelialusta, joka on saatavilla Xbox-konsoleilla ja Windows-tietokoneilla.

PlayStation Network tarjoaa verkkopelejä, digitaalisia latauksia ja muita ominaisuuksia, kuten pilvitallennuksen, palkintojen seurannan ja sosiaalisen yhteyden.

Discord on ensisijaisesti pelaajille kehitetty viestintäalusta, joka tarjoaa puhe- ja tekstikeskustelupalvelun, palvelinhotellin ja muita sosiaalisia ominaisuuksia.

Riot Games on videopelien kehittäjä ja julkaisija, joka tunnetaan parhaiten League of Legendsin, yhden maailman suosituimman e-urheilupelin kehittämisestä. Se järjestää myös omia e-urheilu-turnauksiaan ja -tapahtumia ja tarjoaa ammattilaispeliliigoja ja palkintoja.

2.4 Aihealueen nimi: Musiikin suoratoisto

Musiikin suoratoisto on tapa välittää musiikkia internetin kautta, jolloin kuuntelijat voivat käyttää ja soittaa musiikkia tilauksesta ilman, että heidän tarvitsee ostaa tai ladata yksittäisiä kappaleita tai albumeita. Tunnetuimpia musiikin suoratoistoalustoja ovat

Spotify, Apple Music, Amazon Music ja YouTube Music. Spotify tarjoaa laajan kirjaston kappaleita, podcasteja ja muuta audiosisältöä sekä ilmais- että premium-tilausvaihtoehdoilla. Apple Music tarjoaa mainoksetonta kuuntelua, offline-toistoa ja muita ominaisuuksia, kun taas Amazon Music tarjoaa eksklusiivista sisältöä ja muita ominaisuuksia. YouTube Music tarjoaa mainoksetonta kuuntelua, offline-toistoa ja muita ominaisuuksia ja sen on kehittänyt Google.

2.5 Aihealueen nimi: Podcastit

Podcastit ovat digitaalisia äänitallenteita, jotka ovat ladattavissa tai suoratoistettavissa internetistä. Ne jaetaan yleensä jaksoarjoina, joissa kussakin jaksossa käsitellään tiettyä aihetta tai mukana on vieras. Ne ovat saatavilla tilauksesta ja niitä voi kuunnella useilla eri alustoilla, kuten erikoistuneilla podcast-sovelluksilla ja musiikin suoratoistopalveluilla. Suosituimpia podcast-alustoja ovat muun muassa Apple, Spotify, Google ja Stitcher. Podcast-alustojen käyttäminen on yleensä melko yksinkertaista ja yksittäiset vaiheet voivat vaihdella hieman käytetystä alustasta riippuen.

3. Kulttuuri

3.1 Aihealueen nimi: Verkkomuseot ja -näyttelyt

Käyttäjät voivat tutustua taiteeseen ja kulttuuriin eri puolilta maailmaa mukavasti omien laitteidensa äärellä vierailemalla verkkomuseoissa ja -näyttelyissä, jotka ovat digitaalisia versioita todellisista museoista ja näyttelyistä. Verkkomuseoiden ja -näyttelyiden kautta on mahdollista tutustua monenlaiseen taide- ja kulttuurisisältöön kaikkialta maailmasta riippumatta fyysisestä sijainnista tai omasta matkustuskyvystä. Sinulla on mahdollisuus oppia eri kulttuureista ja taiteellisista liikkeistä, saada syvällisempää ymmärrystä historiasta ja taiteesta ja tarkastella näyttelyitä ja kokoelmia omaan tahtiin. Lisäksi verkkomuseot tarjoavat mukavuuden ja saavutettavuuden lisäksi muita etuja, kuten mahdollisuuden olla vuorovaikutuksessa taiteen ja kulttuurin kanssa ja sitoutua niihin uusilla ja luovilla tavoilla sekä mahdollisuuden lisätä yleisön vuorovaikutusta museoiden kanssa.

Esimerkiksi Louvre, British Museum, Metropolitan Museum of Art, Smithsonian National Museum of Natural History ja Vatikaanin museot ylläpitävät verkossa näyttelyitä ja kokoelmia sekä virtuaalikerroksia gallerioihinsa ja näyttelyihinsä.

Googlen Arts & Culture -alusta tarjoaa pääsyn yli 2 000 museon ja

gallerian kokoelmiin ympäri maailmaa sekä erilaisia interaktiivisia ominaisuuksia ja multimediasisältöä.

3.2 Aihealueen nimi: E-kirjat ja äänikirjat

E-kirja- ja äänikirja-alustat tarjoavat käyttäjille kätevän tavan käyttää ja nauttia digitaalisesta kirjallisuudesta. E-kirjoja voi lukea e-lukulaitteilla, tableteilla, älypuhelimilla ja tietokoneilla, kun taas äänikirjoja voi suoratoistaa tai ladata ja kuunnella useilla eri laitteilla.

Suosituimpia e-kirja- ja äänikirja-alustoja: Apple Books, Amazon Kindle, Audible, Scribd, Google Books.

Jotkin alustat tarjoavat myös lisäominaisuuksia, kuten henkilökohtaisia suosituksia, sosiaalisia ominaisuuksia ja integrointia e-lukulaitteisiin tai muihin laitteisiin.

Kun valitset e-kirja-/äänikirja-alustaa, on tärkeää ottaa huomioon useita näkökohtia, kuten hinnoittelu, kirjavalikoima ja tarjotut ominaisuudet.

Lisäksi monet paikalliset kirjastot tarjoavat pääsyn e-kirjoihin, äänikirjoihin ja muihin digitaalisiin resursseihin. Käytännöstä riippuen ne saattavat vaatia kirjastokortin tai -luvan tai muunlaisen kirjautumistavan. Joissakin laitoksissa käyttäjät voivat lainata digitaalisia kirjoja rajoitetuksi ajaksi.

3.3 Aihealueen nimi: Virtuaalitodellisuuskokemukset

Virtuaalitodellisuuskokemukset voivat parantaa viihde- ja kulttuurikokemuksia, sillä ne antavat käyttäjille mahdollisuuden olla vuorovaikutuksessa uusilla tavoilla.

Virtuaalitodellisuusteknologia (VR) käyttää laitteistojen ja ohjelmistojen yhdistelmää, jolla luodaan immerstiivinen ja simuloitu ympäristö. Käyttäjä käyttää yleensä VR-kuulokkeita tai -laseja, jotka seuraavat hänen päänsä ja silmiensä liikkeitä ja näyttävät 3D-kuvia ja ääntä luodakseen tunteen läsnäolosta virtuaalimaailmassa.

Saatavilla on monenlaista VR-sisältöä, muun muassa:

- VR-pelit
- VR-sovellukset
- VR-videot

	VR-kokemukset
Sanasto	<p>Digitaalinen viihde: Teknologian ja digitaalisen median käyttö viihdetarkoituksessa, kuten elokuvien katselu, videopelien pelaaminen, musiikin kuuntelu ja muunlaisen digitaalisen sisällön käyttö.</p> <p>Suoratoisto: Digitaalisen sisällön, kuten musiikin, videon tai suorien tapahtumien reaaliaikainen jakelu internetin välityksellä. Sisältöä käytetään ja toistetaan yleensä internetiin liitetyn laitteen, kuten tietokoneen, älypuhelimien tai älytelevisioiden, kautta.</p> <p>E-urheilu: Videopelien kilpailullinen pelaaminen, joka järjestetään tyypillisesti järjestetyissä liigoissa tai turnauksissa, joissa on ammattilaispelaajia ja -joukkueita.</p> <p>Äänikirja: Äänitallenne kirjasta, jonka kertojana on yleensä ammattimainen ääninäyttelijä. Äänikirjat voi ladata ja toistaa useilla eri laitteilla, kuten älypuhelimilla, tableteilla ja tietokoneilla.</p> <p>Virtuaalitodellisuuskokemus: Digitaalisesti luotu ympäristö, joka simuloi fyysistä tilaa ja antaa käyttäjille mahdollisuuden olla vuorovaikutuksessa virtuaaliympäristön kanssa ja tutkia sitä käyttämällä erikoislaitteita, kuten VR-kuulokkeita, ohjaimia tai käsineitä. Virtuaalitodellisuuskokemukset voivat sisältää pelejä, simulaatioita ja muuta vuorovaikutteista sisältöä.</p>
Käytännön neuvoja	<ul style="list-style-type: none"> ● Käytä digitaalista teknologiaa sekä kulttuurikokemusten että viihdetoiminnan hyödyntämiseksi ja kuluttamasi verkkosisällön laadun parantamiseksi. ● Avaa digitaalisen median jännittävä maailma missä tahansa; nauti valokuvauksesta, elokuvista, musiikista, videoista, peleistä ja muusta. ● Vaikka digitaalista teknologiaa on helposti saatavilla, se herättää myös kysymyksiä muun muassa saavutettavuudesta, yksityisyydestä ja omistajuudesta. ● Tee tietoon perustuvia valintoja - tilauspalvelua valitessasi on tärkeää ottaa huomioon sisältövalikoima, kirjastot, aiheet, valikoima, hinnoittelu ja ominaisuudet,

	<p>yhteensopivuus ja käyttäjäkokemus, jotka ovat sinulle tärkeitä ja vastaavat parhaiten kiinnostuksen kohteitasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ole varovainen - kaikkiin alustoihin ei voi luottaa, varsinkaan peli- ja e-urheilualustoihin. ● Parhaat käytännöt moninpelaamiseen ja yhteisön rakentamiseen: ole kunnioittava, kommunikoi selkeästi, tee yhteistyötä, anna palautetta, ole aktiivinen jäsen, pidä hauskaa. ● Ole varovainen, vältä doxingia - useimmat viihde- ja kulttuurialustat antavat sinulle mahdollisuuden jakaa ajatuksia ja kommunikoida avoimesti yhteisöissä, joilla on samankaltaisia kiinnostuksen kohteita kuin sinulla; vaikka tämä on loistava tilaisuus vaihtaa vaikutelmia, vältä aina jakamasta henkilökohtaisia tunnistettavia tietoja, jotka voivat tulla julkisiksi suostumuksellasi tai ilman sitä; hakukoneet indeksoivat julkiset tiedot, jolloin pahantahtoiset ihmiset löytävät ne helposti. ● Lisää käytännön vinkkejä saat asiaan liittyvästä Power Point -materiaalista.
<p>Itsearviointi (monivalintakysymykset ja -vastaukset)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Yksi keino saada digitaalista tietoa on: <ol style="list-style-type: none"> a) Teletext-palvelut b) Internet c) Lankapuhelin 2. Digitaalinen teknologia voi tarjota: <ol style="list-style-type: none"> a) Henkilökohtaista sisältöä b) Rajoitettua sitoutumista c) Aina tarkistettua sisältöä 3. Mikä seuraavista on pakollinen vaihe osallistuttaessa virtuaalitapahtumiin: <ol style="list-style-type: none"> a) Outlookin käyttäminen suoratoistoon b) Liittymistietojen hankkiminen c) Lipun ostaminen joka kerta 4. Spotify on kulttuurisovellus, jota käytetään <ol style="list-style-type: none"> a) Elokvien katseluun b) Tapahtumiin osallistumiseen c) Ei kumpaankaan edellä mainituista - se on viihdealusta. 5. Mikä seuraavista väitteistä museoihin liittyen on VÄÄRIN: <ol style="list-style-type: none"> a) Kaikkiin museoihin voi tutustua verkossa b) Google Arts on tärkeä työkalu c) Useita näyttelyitä on saatavilla VR:n keinoin
<p>Resurssit (videot, linkki)</p>	<p> https://www.primevideo.com/ https://www.netflix.com/ https://www.disneyplus.com/ https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software https://www.webex.com/ </p>

	<p> https://zoom.us/ https://www.xbox.com/en-US/xbox-game-pass https://store.steampowered.com/ https://store.epicgames.com/ https://www.riotgames.com/en https://store.playstation.com/ https://www.apple.com/apple-music/ https://open.spotify.com/ https://music.amazon.com/ https://podcasts.google.com/ https://www.apple.com/apple-podcasts/ https://www.stitcher.com/ https://www.apple.com/apple-books/ https://it.scribd.com/ https://www.amazon.com/kindle-dbs/storefront?storeType=browse&node=154606011 https://play.google.com/store/books?hl=en&gl=US&pli=1 https://www.audible.es/?ref=Adbl_ip_rdr_from_US&source_code=ANONTM0020325220004&ipRedirectFrom=US&ipRedirectOriginalURL </p>
Aiheeseen liittyvä materiaali	
Aiheeseen liittyvä PPT	OFFLINE_Kurssi_Viihde ja kulttuuri digitaalisessa tilassa_EN
Kirjallisuusluettelo	<p> Anton, Mihaela et al., (2018) <i>Virtual museums - technologies, opportunities and perspectives</i>, University POLITEHNICA of Bucharest, Revista Romana de Interactiune Om-Calculator 11(2) 2018, 127-144, http://rochi.utcluj.ro/rrioc/articole/RRIOC-11-2-Anton.pdf </p> <p> Chen, T. L., Lai, W. C., & Yu, T. K. (2020, December 2). Participating in Online Museum Communities: An Empirical Study of Taiwan’s Undergraduate Students. <i>Frontiers</i>. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.565075 </p> <p> Goyal., Sanjiv. (September 2021)., <i>Technology and Future of Entertainment</i>. https://www.linkedin.com/pulse/technology-future-entertainment-sanjiv-goyal </p> <p> Hardware Times, (2023, March 7)., <i>The rise of online entertainment: exploring the impact of digital platforms on traditional industries</i>. Hardware Times. https://www.hardwaretimes.com/the-rise-of-online-entertainment-exploring-the-impact-of-digital-platforms-on-traditional-industries/ https://www.researchgate.net/publication/352906578 <i>The impact of virtual tours on museum exhibitions after the onset of covid-19 restrictions visitor engagement and long-term perspectives</i> </p> <p> Mezei, Peter. (2010). <i>Digital Technologies – Digital Culture</i>. Nordic Journal of Commercial Law., https://www.researchgate.net/publication/228260563 <i>Digital Technologies - Digital Culture/link/0c96052a243d5a3ba700000/download</i> </p> <p> Resta, Giuseppe & Dicuonzo, Fabiana & Karacan, Evrim & Pastore, Domenico. </p>

	<p>(2021). <i>The impact of virtual tours on museum exhibitions after the onset of covid-19 restrictions: visitor engagement and long-term perspectives</i>. SCIREs-IT. 11. 151-166. 10.2423/i22394303v11n1p151.</p> <p>Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., <i>DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes</i>, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415.</p>
<p>Toimittanut</p>	<p>Internet Web Solutions & Biblioteca Județeană "G. T. Kirileanu" Neamț</p>