Portfolio Leo Kosola

leo.kosola@aalto.fi 050 326 3797

Data Desk

Helsingin Sanomat 2018

Työskentelin datajournalistina kesän 2018. Työ oli osa Google News Labin 2018 Fellowship -ohjelmaa, johon pääsin ainoana Suomesta.



Kirjoitin laajaan tuoreeseen tilastojulkistukseen ja haastatteluihin perustuvan jutun varallisuuseroista Suomessa.

Suunnittelin ja tein laskureita useisiin Hesarin juttuihin. Yleensä kirjoittavan toimittajan tai koodari Hamza Waheedin kanssa yhteistyönä.



Linkit:

Pääkaupunkiseutu karkaa rikkaudessa muulta Suomelta https://dynamic.hs.fi/2018/varallisuuserot/

Lasten koulumatkat pitenevät maaseudulla https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000005794749.html

HS:n laskuri kertoo, mikä yhteiskäyttöautopalvelu on sinulle edullisin https://www.hs.fi/talous/art-2000005790195.html

Miksi riparin suosio pysyy vaikka kirkon suosio laskee? https://www.hs.fi/sunnuntai/art-2000005778704.html

HS:n taksikone kertoo, paljonko sinulle tyypillinen taksimatka maksaa https://www.hs.fi/talous/art-2000005736403.html

Kannattaako kesämökki ostaa vai vuokrata? https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000005740383.html

Matkat poliisivankiloihin pidentyvät, humalainen häirikkö viedään yhä useammin putkan sijaan kotiin https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000005770460.html

Katso HS:n laskurista, millainen eläke sinulle on tulossa https://www.hs.fi/talous/art-2000005768254.html

Katso HS:n laskurista, oletko laihempi vai lihavampi kuin ikätoverisi https://www.hs.fi/hyvinvointi/art-2000005741320.html

Hakukone kertoo, miten oman mökkikuntasi suosio on kehittynyt https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000005730210.html

Huom: Alkuperäisiä otsikoita muokattu portfoliota varten.

Journalismi

Tiedeykkönen

Yleisradio 2014 & 2016

Tein inserttejä ja kokonaisia ohjelmia Yle Radio 1:n viikoittaiseen tiederadio-ohjelmaan.



Kuva: Milla Niemi

Linkit:

Eroon hirvieläinkolareista vihersilloilla ja itseohjautuvilla autoilla https://areena.yle.fi/1-3374854

Surullinen musiikki on sekä ahdistavaa että voimaannuttavaa https://areena.yle.fi/1-3508571

Isäsi ei tiedä, että olet raskaana - kauppaketju tietää https://areena.yle.fi/1-3412882

Arkkitehti pyysi anteeksi suunnittelemaansa pilvenpiirtäjää https://areena.yle.fi/1-3502096

90-luvulla virtuaalitodellisuus ei lyönyt läpi, mutta onko nyt sen aika? https://areena.yle.fi/1-3660860 5g tekee verkosta tarkan ja joustavan - paikannus 10 senttien tarkkuudella, kaistaa voi viipaloida https://areena.yle.fi/1-3855664

Miten kaupungeista ja sen asukkaista saatavaa dataa voidaan käyttää kaupunkisuunnittelussa https://areena.yle.fi/1-2988011

Neuvostoupseerin murha yhä selvittämättä https://areena.yle.fi/1-2382807

Taipuisa joustava elektroniikka tekee tuloaan https://areena.yle.fi/1-2335978

Mitä rikospaikkatutkija tekee https://areena.yle.fi/1-2594325

Jäätyneen konfliktin anatomia https://areena.yle.fi/1-2339325

Huom: Alkuperäisiä otsikoita muokattu portfoliota varten.

Journalismi

#Sota39 ja #Titanicilla

Yleisradio 2014-2015, 2016

Kokeilimme uudenlaista historiallista tarinankerrontaa pääasiassa Twitteriin. Historiallisia tapahtumia seurattiin hahmojen avulla päivä päivältä. Yleisö lähti tarinoihin mukaan ja niistä tulikin eräänlaisia Twitter-roolipelejä.

yle.fi/sota39 yle.fi/titanicilla



Sota39-projektissa käsikirjoitin ja tviittasin eri hahmoilla. Lisäksi kirjoitin artikkeleita ja osallistuin talvisota-aiheisen radiovisailun tekoon.

Titanicilla-projektissa käsikirjoitin ja ylläpidin Karl Myyrin hahmoa, projektin päätiliä Twitterissä ja Yle Historian Facebook-sivua.



Abitreenit

Yleisradio 2015-2017

Olin toimittajana lukiolaisille suunnatussa palvelussa. Teimme ylioppilaskirjoitusten aikaan suoria Areena-lähetyksiä ja ympäri vuoden lukiolaisia kiinnostavia sisältöjä verkkoon.

yle.fi/abitreenit



 $\label{thm:linear} \textit{Juontamassa suoraa lähetystä Hannamari Hoikkalan kanssa.}$

Journalismi

Valikoituja verkkojuttuja

Yleisradio 2014-2017

Yle Tieteellä työskennellessäni kirjoitin verkkoon juttuja. Tässä niistä mielestäni parhaimpia.

Facebook säilöö jopa puhelutietoja – näin meistä rakennetaan profiileja mainostajille https://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/10/11/facebook-sailoo-jopa-puhelutietoja-nain-meista-rakennetaan-profiileja

Mitä sinun pitäisi tietää big datasta, datanlouhinnasta ja datafuusiosta?

https://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/06/28/mita-sinun-pitaisi-tietaa-big-datasta-datanlouhinnasta-ja-datafuusiosta

Palkittu viini kasvaa barokkimusiikin voimalla - kuinka kasvit reagoivat ääneen?

https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/06/09/palkittu-viini-kasvaa-barokkimusiikin-voimalla-kuinka-kasvit-reagoivat-aaneen

Olisiko sinusta rikospaikkatutkijaksi? Testaa tietosi! https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/04/02/olisiko-sinusta-rikospaikkatutkijaksi-testaa-tietosi

Eroon palikoista — hiilinanoputkiteknologia voi mullistaa kännykät

https://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/09/11/eroon-palikoista-hiilina-noputkiteknologia-voi-mullistaa-kannykat

Keinotekoinen puhe pelasti Stephen Hawkingin – pian kone korvaa myös vajaat kielitaitosi

https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/08/10/keinotekoinen-puhe-pelasti-stephen-hawkingin-pian-kone-korvaa-myos-vajaat

Kaikki Ylen Luovissa sisällöissä tekemäni artikkelit löytyvät profiilisivultani:

https://yle.fi/aihe/profiili/leo-kosola

Oivallusviisas

Yleisradio 2015

Toimitin ja käsikirjoitin Seppo Heikkisen kanssa Yle Radio Suomen kesäsarjaa, jossa kilpailijat yrittivät oivaltaa vastauksia arkistosta kaivamiemme ääniklippien ympärille keksimiimme kysymyksiin.

areena.yle.fi/1-2828892



Ohjelman juontajat Olga Ketonen ja Juha Roiha.

Visualizing Knowledge 2019 & Creative Futures Aalto-yliopisto

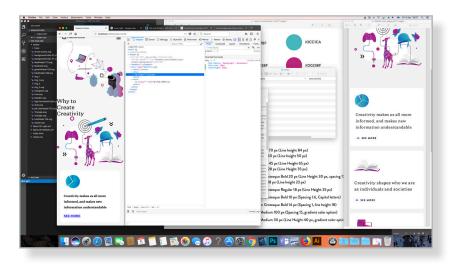
2019

Koodasin tilauksesta kahdet verkkosivut yliopistolleni. Kummassakin rakensin ulkoasusuunnitelman pohjalta oman teeman Wordpressille, jonka kautta tiimi pystyi hallinnoimaan tekstejä ja kuvia.

<u>vizknowledge.aalto.fi</u> <u>creativefutures.aalto.fi</u>



 $\label{thm:continuous} \textit{Visualizing Knowledge on Aalto-yliopistossa vuotuisin järjestettävä informaatiomuotoilun konferenssi.}$



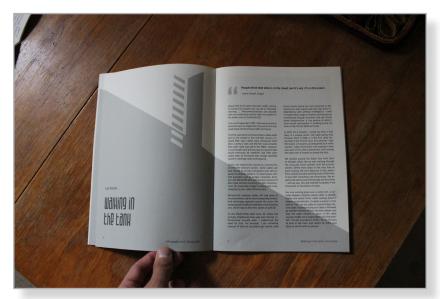
 $Creative\ Futures\ -projektin\ tarkoituksena\ on\ kertoa\ luovien\ alojen\ merkityksest\"{a}\ yhteiskunnassa.$

Infragraphy 1 & 2

Aalto-yliopisto 2019

Kirjoitin mediainfrastruktuuriin perehtyvällä kurssilla omista kokemuksistani merikaapelinlaskijana ja kaapeli-infrasta yleisesti. Myöhemmin kirjoitimme Kevan Murtaghin ja Hanna Thenór Årströmin kanssa siitä, miten mahdotonta nykyteknologian toimintalogiikkaa ja tuotantoketjuja on ymmärtää.

blogs.aalto.fi/mediainfrastructures/



Volume 1 syntyi kurssilla Archaeology of Media Infrastructures keväällä 2019.

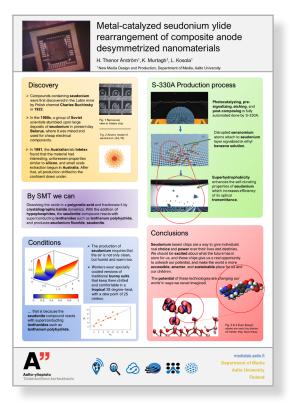


Volume 2 kurssilla Media and the Environment syksyllä 2019.

Material: From Cave to Grave

Aalto-yliopisto 2019

Teimme Kevan Murtaghin ja Hanna Thenór Årströmin kanssa kurssityönä videota, graafista suunnittelua ja materiaaleja yhdistelevän installaation *Anthrobscene*-näyttelyyn. Ideana oli parodioida sekä tieteellisiä julisteita että ei-mitään-kertovia tiededokumentteja ja teknologiayritysten markkinointivideoita.



Juliste.



Installaatio.

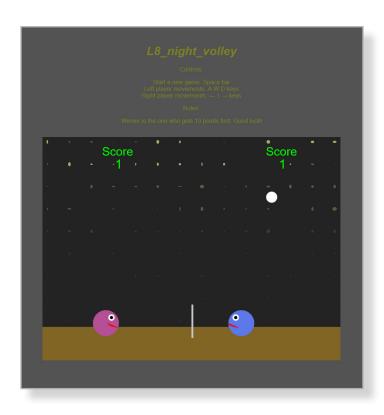
Uusi media

Slime volleyball homage

Aalto-yliopisto 2017

Tein kurssityönä javascriptillä (P5-kirjastoa hyödyntäen) kevyen selaimessa pyörivän kaksinpelin. Se on kunnianosoitus Slime Volleyball -pelille, jota pelasimme lukiossa välitunneilla.

Pelattavissa Glitchissä: <u>l8-nite-volley.glitch.me/</u>



Chocolate News Tonight

Aalto-yliopisto 2018

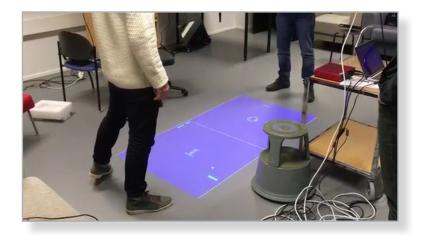
Teimme Janne Koiviston ja Antton Nuotion kanssa kurssityönä sosiaalisen median fiideissä yleistyneitä lyhyitä tiedevideoita kritisoivan työn. Processingilla koodattu video koostuu dokumenttipätkistä ja mitäänsanomattomista mutta tieteellisen kuuloisista teksteistä. Video generoituu satunnaisesti valikoiduista pätkistä, joten jokainen generaattorilla tehty video on erilainen. Halusimme haastaa somevideoiden estetiikkaa ja kokeilla, miten helposti aidolta näyttävän "tieteellisen" videon saa tehtyä.



Kuvakaappaus yhdestä generoidusta videosta.

*Hip Pong*Aalto-yliopisto 2018

Teimme Kevan Murtaghin, Nicola Ceriolin ja Juhani Halkomäen kanssa klassikkopeli Pongista uudenlaisen keholliseen vuorovaikutukseen perustuvan pelin. Kahdella Microsoft Kinectillä seurataan pelaajien sijaintia ja välitetään tieto Processingiin, jolla peli on koodattu. Peli heijastetaan katosta lattiaan, jotta pelaaminen olisi mahdollisimman intuitiivista.



Testailua.



Lopullinen työ.