

## OPINNÄYTETYÖ

### **Digitaalisia tarinamuotoja paikallishistoriasta**

Case: Huittisten museo

Annika Eklöf

Kulttuurituottaja

(240 op)

Arvioitavaksi jättämisaika

(4/2022)

# TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu  
Kulttuurituottaja

---

Tekijät: Annika Eklöf  
Opinnäytetyön nimi: Digitaalisia tarinamuotoja paikallishistoriasta  
Sivumäärä: 41 ja 3 liitettä  
Työn ohjaaja: Minna Hautio  
Työn tilaaja: Satu Rantala, Huittisten museo

---

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli luoda Huittisten museolle uusia digitaalisia keinoja tuoda paikalliskulttuuria esille. Opinnäytetyössä tutkittiin digitaalisia työvälineitä taiteen ja kulttuurin esille tuomisessa. Palvelumuotoilun avulla pyrittiin löytämään parhaat toteutuskeinot.

Prosessin aikana toteutettiin Virtuaaliseikkailu Lauttakylän kouluun sekä Kulttuurikierros Huittinen – lisätyn todellisuuden kierros. Lisäksi pohjustettiin Huittisten museon vuoden 2022 vaihtuvan näyttelyn aihetta ja toteutusmuotoja.

Opinnäytetyöprosessin aikana tutustuttiin erityisesti virtuaalikierrosten sekä lisätyn todellisuuden kierrosten toteuttamiseen ja niiden mahdollisuuksiin.

---

Asiasanat: digitalisaatio, virtuaaliympäristö, lisätty todellisuus, paikallishistoria, palvelumuotoilu

# ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences  
Cultural Management

---

Author: Annika Eklöf  
Title: Local stories in digital form  
Number of Pages: 41 and 3 attachments  
Supervisor: Minna Hautio  
Commissioned by: Satu Rantala, Huittinen Museum

---

The aim of this thesis was to create new digital ways for the Huittinen Museum to present local culture. The thesis examined digital tools for bringing out art and culture. The aim was to find the best ways to implement the service.

During the process, Virtuaaliseikkailu Lauttakylän kouluun -Virtual Tour and the Kulttuurikierros Huittinen - Augmented Reality Tour were implemented. In addition, the subject and implementation of the 2022 summer exhibition at the Huittinen Museum were laid.

During the thesis process, the implementation of virtual tours and augmented reality tours and their possibilities were especially explored.

---

Keywords: digitalisation, virtual environmet, augmented reality, local history, service design

# SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	5
2	TYÖN TILAAJA .....	7
3	TEOREETTINEN VIITEKEHYS .....	10
	3.1 VR & AR .....	11
	3.2 Asiakaslähtöinen kehittäminen .....	13
4	LÄHESTYMISTAPA JA TUTKIMUSMENETELMÄT .....	15
5	VR- JA AR-KIERROKSET .....	16
	5.1 Asiakkaan polku.....	16
	5.2 Käyttäjäpersoonat .....	18
6	TARINALLISUUS JA TARINALLISTAMINEN .....	21
7	VIRTUAALISEIKKAILU LAUTTAKYLÄN KOULUUN .....	22
	7.1 Virtuaaliseikkailualustat ja niiden vertailu .....	22
	7.2 Projektin eteneminen .....	24
8	KULTTUURIKIERROS HUITTINEN .....	28
	8.1 Havainnointi.....	29
	8.2 Asiakkaan polku kulttuurikierroksella.....	32
9	KYSELY .....	41
10	YHTEENVETO .....	43
	LÄHDELUETTELO .....	45

# 1 JOHDANTO

Huittisten kaupunki on noin 10 000 asukkaan kaupunki Satakunnassa. Kaupunki tunnetaan Huittisten Hirvenpäästä, Suomen tunnetuimmasta muinaislöydöstä, sekä Huittisten hullun miehen tarinasta. Kaupungin historiaan liittyy useita mielenkiintoisia tarinoita ja käänteitä. Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää, miten digitaalisuutta voisi hyödyntää paikallishistorian kerronnassa. Projektin aikana toteutettiin kaksi digitaalista kierrosta, joilla kerrotaan paikallishistoriasta. Toinen kierros on täysin virtuaalinen ja se löytyy Huittisten museon verkkosivuilta. Kyseessä on virtuaaliseikkailu vanhaan Lauttakylän kouluun, joka purettiin kesällä 2021. Toinen kierros on nimeltään Kulttuurikierros Huittinen, joka on lisätyn todellisuuden kierros. Kierros sisältää kymmenen herätetaulua Huittisten keskustan alueella. Näiden kierrosten kävijöille tehtiin kysely, jonka perusteella voidaan suunnitella paikallishistorian kerronnan tulevaisuutta Huittisissa ja sitä, minkälaisiin asioihin käyttäjäkokemuksen mukaan olisi hyvä panostaa.

Opinnäytetyöni tavoitteena oli luoda uusia digitaalisia mahdollisuuksia paikallishistorian kerrontaan Huittisten museossa. Huittisten museossa on kävijöitä vuosittain noin 800–1200. Museon tarjonta kaipaisi raikastusta ja uudistusta. Tätä varten lähdettiin tutkimaan vaihtoehtoja digitaalisista tarinankerrontamuodoista. Kehittämisessä hyödynsin palvelumuotoilun prosessia.

Työn päätutkimuskysymyksenä on, miten paikallishistoriaa voisi tuoda esiin digitaalisilla keinoilla Alakysymyksenä tutkitaan mitkä asiat vaikuttavat kävijäkokemukseen sekä sitä, miten luodaan digitaalinen kierros, joka palvelisi mahdollisimman laajaa kävijäkuntaa.

Tämä opinnäytetyö oli pitkäaikainen ja prosessimainen. Kuvat Lauttakylän koulussa kävin ottamassa 360-kameralla jo kesällä 2020. Koulun purkamisesta oli päätetty ja halusin päästä talioimaan tiloista mahdollisimman paljon. Lisätyn todellisuuden kierroksen rahoitusta alettiin myös hakea vuoden 2020 lopulla. Rahoituspäätös saatiin keväällä 2021 ja projektin toteutus päästiin aloittamaan huhtikuun ensimmäisenä päivänä 2021. Ideointityöpajoja ja ideariihä sekä tiedon keruuta tehtiin yhteistyössä Huittisten museon ja Huittisten Kotiseutuyhdistyksen kanssa alusta asti. Teatteri Hirvenpään kanssa yhteistyö aloitettiin toukokuussa 2021. Tavoitteena oli tutkia digitaalisia menetelmiä monipuolisesti ja testata niitä myös käytännössä. Museon omat taloudelliset resurssit eivät mahdollistaneet tällaisia tutkimuksia, joten rahoitusta piti hakea muualta. Projektien rahoitukseen saatiin varoja Leader Joutsentenreitiltä, Satakunnan ammatti-

korkeakoululta, Huittisten kaupungilta, Huittisten Kotiseutuyhdistykseltä sekä Satakunnan museolta. Budjetti oli kokonaisuudessaan noin 65 000 euroa. Koin tärkeänä hakea riittävän rahoituspohjan, jotta palkkioita voitiin maksaa myös kuvataiteilijalle sekä teatterille sovellustoimittajan ja muiden teknisten tahojen lisäksi. Varsinkin paikallinen teatteri, jonka päätoiminta keskittyy kesäteatteritoimintaan, oli kärsinyt koronavuosisista huomattavasti. Palkkio auttoi tukemaan myös heidän toimintaansa.

Kesällä 2021 kiersin tutustumassa digitaalisiin kierroksiin ympäri Suomea. Opiskelin lisätyn todellisuuden mahdollisuuksista myös verkosta löytyvien kansainvälisten materiaalien pohjalta ja keskustelin sovellusasiantuntijoiden kanssa. Sisällöt tauluihin oli päätetty jo rahoitusta haettaessa, mutta asiakaskokemuksen, ohjeistusten ja asiakaspolkujen suunnittelua tehtiin kesällä 2021.

Virtuaaliseikkailu Lauttakylän kouluun valmistui vuonna 2021 ja Kulttuurikierros Huittinen avattiin yleisölle 24.9.2021. Lokakuussa 2021 tein kyselyn molemmista kierroksista. Kyselyä jaettiin Huittisten museon ja Huittisten Kotiseutuyhdistyksen kanavissa sekä Kulttuurikierros Huittinen -projektin omilla sosiaalisen median kanavilla. Kyselyä jaettiin myös paikallisryhmiin Facebookissa.

Läpi koko prosessin ydintiimissä toimivat matkailuopas Tarja Eklöf, museonjohtaja Satu Rantala sekä minä. Lisäksi virtuaaliseikkailun suunnittelussa ja toteutuksessa aktiivisena osallistujana oli Huittisten Kotiseutuyhdistyksen puheenjohtaja Tarja Peltomäki. Kulttuurikierros Huittinen lisätyn todellisuuden kierroksen suunnittelussa ja toteutuksessa oli mukana kuvataiteilija Into Kaataja. Tarinoita ja kuvia kerättiin laajasti paikallisilta ihmisiltä.

Pitkän prosessin ja laajan tiedonkeruun pohjalta saatiin kerättyä tietoa siitä, minkälaisia digitaalisia tarinankerrontamuotoja Huittisissa voisi käyttää. Saimme samalla aiheen Huittisten museon vuoden 2022 kesän näyttelylle.

Vasta lähitulevaisuus ja työn valmistumisen jälkeinen aika tulevat näyttämään, kuinka nämä toimenpiteet ovat vaikuttaneet museon kävijämääriin.

## 2 TYÖN TILAAJA

Työn tilaajana on Huittisten museo. Huittisten museo on vuodesta 2009 asti ollut Harjavallan Emil Cedercreutzin museon kanssa samaa hallinnollista kokonaisuutta Harjavallan museotoimen alaisuudessa. Museossa on laaja taidekokoelma ja se tunnetaan kulttuurihistoriallisena paikallismuseona. Sijainniltaan museo on hyvässä paikassa, aivan Huittisten keskustassa kirkon vieressä. Rakennuksena toimii vanha ja komea kivimakasiini, jossa on kolme kerrosta. Museossa on Risto Ryti -näyttely, kuvanveistäjä Lauri Leppäsen teoksia, laaja puukkonäyttely sekä vaihtuvia näyttelyitä vuosittain. (Harjavallan kaupunki 2021.) Museon kävijämäärät eivät ole kovinkaan suuret ja niihin olisi tarvetta saada nousua. Toki viime vuosien koronapandemia on vähentänyt entisestään fyysisissä näyttelyissä käymistä, mutta jo ennen sitä oli havaittavissa, että museon tulisi uudistaa tarjontaansa, jotta se houkuttelisi enemmän kävijöitä. (Rantala 2021.)

Museon palveluksessa työskentelee kokoaikaisesti museonjohtaja. Keväästä syksyyn museossa on kausityöntekijöitä, jotka toimivat museon oppaina. Museolla on myös useita harjoittelijoita, jotka tekevät projektiluontoisesti esimerkiksi aineiston digitalisointia, esineiden entisöintiä sekä museon kehittämiseen liittyviä muita projekteja. Museo on aktiivinen sosiaalisessa mediassa ja kertoo toiminnastaan Facebookissa sekä Instagramissa. Sosiaalisen median tilejä ylläpitää museonjohtaja.

Alla tekemäni SWOT-analyysi Huittisten museosta. SWOT-analyysi perustuu keskusteluihin museon henkilöstön kanssa sekä omiin havaintoihini museoyhteistyön aikana.

### VAHVUUDET:

- Hyvä sijainti
- Vahva paikallishistoria
- Osaava henkilöstö
- Positiivinen asenne kehittämiseen ja näyttelyiden tekemiseen

## HEIKKOUEDET

- Taloudellinen tilanne
- Pienet kävijämäärät
- Haasteelliset tilaratkaisut
- Tila ei ole esteetön

## MAHDOLLISUUDET

- Halu kehittyä
- Hyvä sijainti
- Uudet digitaaliset tarinankerrontamuodot

## UHAT

- Esteettömyyden puute
- Puutteellinen rahoitus
- Liian kiireinen aikataulu

SWOT-analyysin tavoitteena on tunnistaa vahvuudet, heikkoudet, mahdollisuudet sekä uhat organisaatiossa. Kun nämä on tunnistettu, etsitään kuhunkin kohtaan ratkaisuja. Analyysin pohjalta selvitetään keinoja ylläpitää ja vahvistaa vahvuuksia, päästä eroon heikkouksista tai ainakin minimoida ne. Lisäksi mahdollisuuksia tarkastellaan siitä näkökulmasta, että ne voidaan muuttaa vahvuuksiksi. Uhkia pyritään tunnistamaan ajoissa ja torjumaan ennen niiden toteutumista. Vahvuuksina Huittisten museolla ovat hyvä sijainti sekä vahva perinteikäs paikallishistoria. Alueelta löytyy siis jo valmiiksi mielenkiintoisia tarinoita kerrottavaksi. Osaava ja innostunut henkilöstö on myös selkeä vahvuus. Heikkouksista suurimpana esille nousi taloudellinen tilanne. Uudistuksiin ja näyttelyiden suunnitteluihin käytettävät budjetit ovat erittäin pieniä.

Digitaalisilla tarinankerrontamuodoilla on mahdollista luoda uusia ulottuvuuksia historiankerontaan. Fyysinen esteettömyys on yksi haaste Huittisten museolla. Esimerkiksi digitaalisella VR-kierroksella sijainnilla ei niinkään ole merkitystä ja tällöin fyysinen esteettömyys ei ole enää ongelma. Toki digitaalisuuteen taas liittyy muita esteellisyyden muotoja, kuten jo pelkätään se, ettei kävijöillä välttämättä ole tarvittavia laitteita sisältöjen katsomiseen. Museopoliittisessa ohjelmassa, joka on laadittu 2030 vuoteen asti, nostetaan esille digitaalisuuden merkitys

kulttuuriperinnön välittämisessä kaikille sekä digitaalisuus uusien mahdollisuuksien avaajana. Strategiassa on nostettu vuoden 2023 koulutus- ja kehittämisspalvelujen strategiseksi painopisteeksi robotisaatio ja digitalisaatio. Tämä sisältää museoiden aineistojen digitalisoinnin, mutta myös kokoelmien ja palveluiden online-välittämisen. Myös digitoitujen materiaalien käyttötavat lisätyn todellisuuden (AR) ja virtuaalitodellisuuden (VR) tuottamisessa on merkitty tavoitteeksi. (Suomen Museoliitto 2022.) Digitaaliset tarinankerrontamuodot mahdollistavat kävijämäärien kasvun, kun palveluita tuotetaan entistä monipuolisemmin. Aikaan ja paikkaan sitoutumattomat palvelut ovat nykypäivää ja tarjoavat entistä parempia palvelukokemuksia. Tärkeänä osana on kuitenkin huolehdittava siitä, että asiakkaat saavat riittävästi ohjeistusta ja opastusta positiivisen kokemuksen saavuttamiseksi.

Vahvuuksia, hyvää sijaintia ja mielenkiintoista paikallishistoriaa voisi korostaa vielä enemmän museon markkinoinnissa. Huittisten museo voisi olla mielenkiintoinen pysähdyspaikka myös Huittisten ohi ajaville ihmisille. Lisätyllä todellisuudella esimerkiksi voidaan luoda mielenkiintoisia seikkailullisia elementtejä, joita tullaan katsomaan paikan päälle kauempaakin. Näitä voisi korostaa tekemällä entistä enemmän yhteistyötä kaupungin markkinoinnin kanssa. Hyvästä ja asiantuntevasta henkilöstöstä tulee pitää kiinni. Talouteen liittyviä heikkouksia voidaan ehkäistä tutkimalla lisää erilaisia rahoitusmahdollisuuksia, joita on saatavilla. Tilaan liittyviin ongelmiin voidaan taas vastata tarjoamalla digitaalisia sisältöjä, jotka ovat saatavilla myös muualla kuin museon sisällä. Mahdollisuuksia kehittämällä niistäkin saadaan vahvuuksia. Uusia voidaan torjua entistä paremmalla rahoituspohjalla, jonka kautta voisi olla mahdollista saada myös lisätyövoimaa avuksi silloin, kun resurssipulaa ilmenee. Huittisten museo hyödynnä jo nyt hienosti vapaaehtoisvoimia Museon ystävät -ryhmän kautta. Museon ystävät ovat joukko vapaaehtoisia, jotka järjestävät talkootapahtumia museon avuksi. Museon ystävät esimerkiksi ovat olleet mukana rakentamassa näyttelyitä sekä tekemässä pientä pintaremonttia museon sisätiloihin. Laajeneva yhteistyö eri tahojen kanssa ja uusien digitaalisten mallien omaksuminen voisi olla ratkaisu pienen museon ongelmiin.

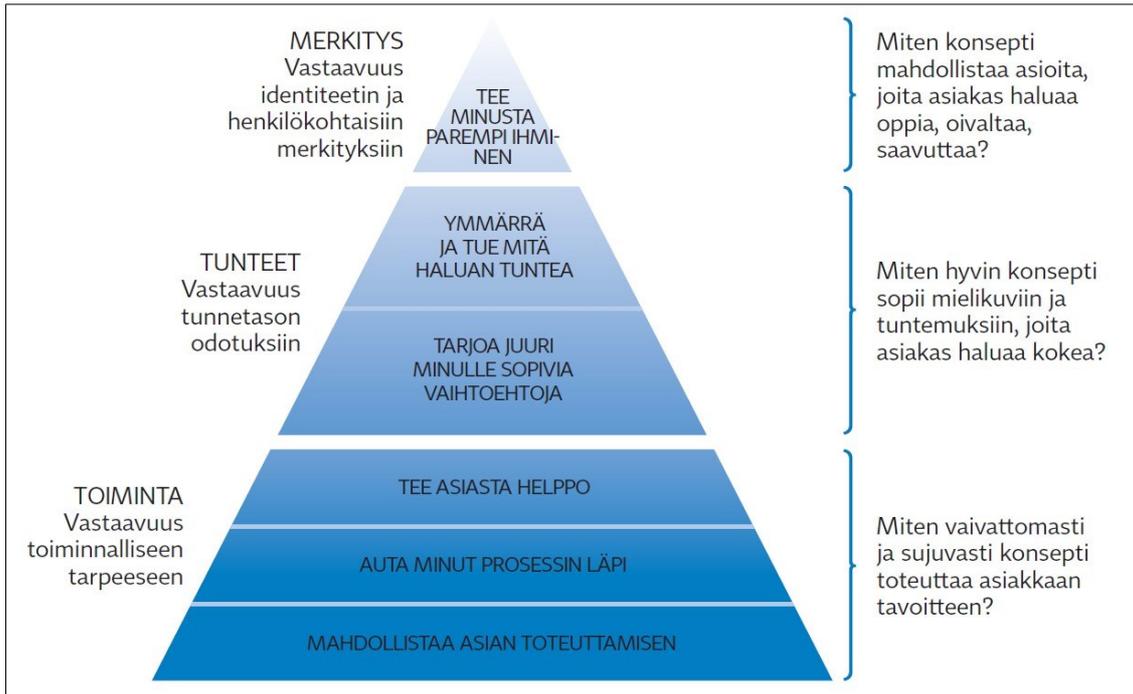
Tässä työssä ei syvennyttä rahoitusmahdollisuuksien tai yhteistyömahdollisuuksien saavuttamiseen tämän enempää, vaan keskitytään tutkimaan lisätyn todellisuuden ja virtuaalitodellisuuden toimivuutta paikallishistorian tarinankerronnassa.

### 3 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

Teoreettisen viitekehyksen keskiössä on palvelumuotoilu ja asiakaspolun kehittäminen. Muita tärkeitä aihealueita ovat VR ja AR-teknologia sekä osallistaminen osana asiakaskokemusta.

Palvelumuotoilu on vaiheittainen kehittämistyökalu. Ensimmäisessä vaiheessa valitaan kehityskohde, asetetaan tavoitteet ja mittarit, tunnistetaan kohderyhmät ja valitaan sopivat työkalut. Toisessa vaiheessa otetaan asiakkaan näkökulma ja tutkitaan, mitkä ovat ratkaistavat haasteet. Kolmannessa vaiheessa ideoidaan ratkaisuja haasteisiin, jotka on tunnistettu edellisessä vaiheessa. Tässä vaiheessa valitaan parhaat ratkaisut, jotka prototypoidaan. Prototyppoinnilla tarkoitetaan sitä, että ratkaisusta rakennetaan malli, jota voidaan testata. Viimeisessä, neljännessä vaiheessa, ratkaisua testataan asiakkailla ja siitä kerätään palautetta. Jyväskylän ammattikorkeakoulu toteutti vuosina 2010–2012 SDT- Palvelumuotoilun työkalupakki -hankkeen yhteistyössä Palmu Inc.in kanssa. Tässä hankkeessa luotiin työpohjat palvelumuotoiluprosessin avuksi. Tässä kehittämistyössä on käytetty tätä työpohjapakettia apuna. (Jyväskylän AMK 2012)

Palvelumuotoilun keskiössä on arvonmuodostuminen asiakkaalle. Juha Tuulaniemi (2011) on kuvannut arvonmuodostumista pyramidin muodossa (Kuva 1.) Perustana on vaivattomuus ja sujuvuus sekä se, että tuotettu palvelu vastaa asiakkaan tarpeeseen. On tärkeää johdattaa asiakas palvelun käyttöön niin, että se sujuu mahdollisimman vaivattomasti. Tämän jälkeen huomioidaan asiakkaan tunteet ja odotukset ja pyritään vastaamaan niihin. Pyramidin huipulla on merkityksellisyys ja asiakkaan kokemus siitä, että hän voi oppia ja oivaltaa jotakin uutta.



Kuva 1: Arvon muodostumisen pyramidi Grafiikka: Tuulaniemi (2011, 74)

Pyramidin alaosiin voidaan vastata sillä, että ohjeistukset ovat selkeitä ja palvelun käyttö mahdollisimman loogista ja helppoa. Asiakkaan tunnetason odotukset on hyvä tunnistaa ja tämän vuoksi sisällön laadun tulee olla sellaista, että asiakas kokee saaneensa odotuksilleen vastinetta. Merkityksellisyyttä pyramidin huipulla voidaan lisätä esimerkiksi tuomalla esiin uusia mielenkiintoisia tarinoita ennestään tuttuun ympäristöön ja tehdä sisällöstä opettavaista ja mahdollisimman elämyksellistä. On kuitenkin tärkeää muistaa missä järjestyksessä pyramidin tasot ovat. Ellei perusta ole kunnossa, ei huipulla ole merkitystä. Vaikka saisimme esille kuinka hienoja elementtejä ja mielenkiintoisia faktoja, ei asiakaskokemus ole positiivinen, jos asiakas ei osaa käyttää sovellusta tai kokee sen erityisen vaikeaksi.

### 3.1 VR & AR

Virtuaalitodellisuudella tarkoitetaan täysin virtuaalista ympäristöä. Lisätty todellisuus nimensä mukaisesti tuo jotakin lisää ympärillä näkyvään maailmaan.

Virtuaalitodellisuus, VR (Virtual Reality) sekä lisätty todellisuus AR (Augmented Reality) ovat kasvattaneet suosiotaan ja monipuolistuneet muutamien viime vuosien aikana nopeasti. Näitä molempia käytetään pelimaailmassa, urheilussa, terveydenhuollossa, mobiilisovelluksissa ja monissa muissa yhteyksissä. Markkinan uskotaan kasvavan moninkertaiseksi vuoteen 2025

mennessä. Yksi tunnetuimmista lisätyn todellisuuden sovelluksista on Pokémon Go. Siinä pelaajat voivat sovelluksen läpi katsoessaan nähdä Pokémon-hahmoja lisätyn aitoon ympäristöön. (Ariel 2017, 13.)

Lisättyä todellisuutta voidaan toteuttaa GPS-sijaintiin perustuen niin, että kun katsoja oikeassa kohdassa katsoo älylaitteellaan ympäristöä, laitteeseen ladattu sovellus näyttää ympäristössä jotakin, jota ei siinä normaalisti ole. Herätteenä toimii siis sijainti. Vaihtoehtoinen toteutus lisätylle todellisuudelle ovat herätekuvat, jotka skannataan sovelluksella ja tämän jälkeen kuvaa ja sen ympäristöä tarkasteltaessa voi nähdä lisätyn todellisuuden elementit.

Lisättyä todellisuutta voi nähdä nykyään esimerkiksi IKEAn mobiilisovelluksella, jonka avulla voi testata miltä huonekalut näyttäisivät omassa kodissa tai Adidaksen sovelluksella, jolla voi sovittaa esimerkiksi aurinkolaseja omille kasvoille (Kalliomäki 2014, 64). Lisättyä todellisuutta ovat myös esimerkiksi sosiaalisen median viestintäkanavien TikTokin ja Snapchatin filtrit, joita käyttämällä voi muokata omia kasvojaan.

Virtuaalitodellisuutta hyödynnetään useimmiten pelimaailmassa, mutta esimerkiksi asuntoesittelyt voidaan tehdä virtuaalisena. VR:n avulla voidaan luoda myös virtuaalitapahtumia, joissa osallistujat osallistuvat oman tietokoneensa kautta omalla avatarillaan, eli hahmolla, joka edustaa osallistujaa virtuaalimaailmassa täysin virtuaalisesti luotuun tapahtumamaailmaan. Virtuaalimaailmaan on helpompi eläytyä, jos sitä tarkastelee VR-laseilla. Tällöin kokemus tuntuu siltä kuin olisi oikeasti sisällä tässä kuvitteellisessa todellisuudessa. Kun katsoja kääntää päättään virtuaalilasit päässään, hän voi katsella ympärilleen virtuaaliympäristössä. Mikäli virtuaalimaailmaa tarkastelee puhelimen avulla, voi ympärilleen katsella liikuttamalla puhelinta ympärillään. Tietokoneella virtuaalimaailmassa usein kuljetaan hiiren tai nuolinäppäinten avulla.

Yksi suosittu virtuaalimaailma, jossa järjestetään useita tapahtumia ja jossa käyttäjä voi olla helposti vuorovaikutuksessa muiden käyttäjien kanssa omalla avatarillaan, on Altspace VR. Tutustuin tähän virtuaalimaailmaan selvittäessäni VR:n mahdollisuuksia. Altspace VR maailmassa voi järjestää myös itse helposti tapahtumia ja kutsua niihin muita ihmisiä. Samankaltainen virtuaalimaailma on Second Life. Altspace VR on perustettu vuonna 2013 ja sen omistaa nykyään Microsoft. Tässä virtuaalialustassa käyttäjä voi itse luoda uusia maailmoja. Second Life on saman kaltainen, mutta siellä on lisäksi runsaasti esimerkiksi kauppoja ja ravintoloita, joissa on mahdollista käydä virtuaalisesti.

Selkein ero siis virtuaalitodellisuuden ja lisätyn todellisuuden välillä on se, että virtuaalitodellisuus on kokonaan oma maailmansa, lisätyllä todellisuudella lisätään elementtejä tai muokataan niitä ympäröivässä maailmassa. Virtuaalitodellisuus voi olla täysin piirtämällä luotua tai vaikka 360 asteen valokuvien rakennettua.

### 3.2 Asiakslähtöinen kehittäminen

Asiakslähtöisessä kehittämisessä pääpaino on nimensä mukaisesti asiakkaassa. Asiakkaan, kulluttajan tai käyttäjän mahdollisia toimintamalleja ja toiveita pyritään ennakoimaan ja arvioimaan sekä niitä havainnoidaan jatkuvasti, jotta palvelua tai tuotetta voidaan parantaa entistä asiakasystävällisemmäksi. Palvelumuotoilun keskiössä on juuri asiakslähtöisyys. Jotta voidaan luoda positiivisia ajatuksia asiakkaassa, meidän on tunnistettava niitä asioita, joihin asiakas mahdollisesti suhtautuu kriittisesti. Näitä tunnistamalla palveluita voidaan kehittää sellaisiksi, joita asiakas haluaa. (Hänti 2021, 50.)

Osallistamisella tarkoitetaan sitä, että katsoja otetaan mukaan kokemuksen luomiseen. Osallistavassa toiminnassa katsojalla on mahdollisuus itse vaikuttaa siihen mitä tapahtuu, ja miten kokemus etenee. Tällaista osallistamista voi olla esimerkiksi peleihin tehdyt tarinalliset vaihtoehdot, joita pelaaja voi valita ja tarina jatkuu edelleen tehdyn valinnan mukaisesti. Virtuaalierroksella osallistavuutta voidaan lisätä esimerkiksi sillä, että katsoja voi itse vaikuttaa siihen, miten ympäristössä kulkee.

Asiakasymmärryksen parantamiseksi hyviä työkaluja ovat havainnointi, keskustelu asiakkaiden kanssa sekä asiakkaiden kokemusten kuuntelu. Havainnoinnin tavoitteena on seurata miten asiakkaat käyttävät palvelua. Seurataan sivusta koko asiakkaan polku ja otetaan valokuvia tai kirjataan vaiheet ylös. Tämä sopii erityisesti sellaiseen tilanteeseen, jossa on tavoitteena parantaa jo olemassa olevan palvelun käyttömukavuutta. Keskustelemalla asiakkaiden kanssa selvitetään piileviä tarpeita. Tässä on tarkoituksena antaa asiakkaan johdattaa keskustelua, jotta nämä tarpeet ja toiveet nousisivat esiin asiakslähtöisesti. Asiakkaiden kokemuksia kuuntelemalla hahmotetaan arvonmuodostumista ja asiakkaalle merkityksellisiä kokemuksia. Tässä toimii hyvin miksi -kysymys. Kun asiakas nostaa esille jonkun mielenkiintoisen kohdan, on hyvä kysyä viisi miksi-kysymystä aiheesta. Tämä johdattaa keskustelun syvemmälle siihen, mikä on aiheuttanut mahdollisen tyytymättömyyden tai tyytyväisyyden. Näiden työkalujen käyttöön voi käyttää Palvelumuotoilun työkalupakin valmista pohjaa. Kuva 2. (Jyväskylän AMK 2012.)

**Mitkä ovat tutkimuskysymykset? Miten voisin soveltaa eri työkaluja?**

Mieti, mitä erityisesti haluat tietää asiakkaistasi ja heidän kokemuksistaan. Esim. miten asiakkaasi tekevät valintoja palveluista, mikä vaikuttaa ostopäätökseen, mistä uusista asioista asiakkaasi olisivat kiinnostuneita, mitä asiakkaasi tavoittelevat lomalla, miksi asiakkaat, valitsevat kilpailijasi eivätkä sinun palveluasi millaista lisäpalvelua asiakkaasi arvostaisivat...

Listaa tähän kysymyksiä ja ympyröi tärkeimmät. Mieti sen jälkeen, mitkä oheisista työkaluista voisivat auttaa parhaiten vastausten löytämisessä.

**Ymmärtämisen työkaluja**

**1. Seuraa sivusta ja havainnoi**

**Mitä voin tehdä:** Havainnoi, miten asiakkaat käyttävät palvelua tai muita vastaavia palveluita. Ota selvää koko asiakkaan prosessista, mitä tapahtuu ennen ja jälkeen. Seuraa sivusta tai kulje itse läpi asiakkaan koko polku. Ota valokuvia vaiheista ja asioista, johon asiakas kiinnittää huomiota.

**Soveltuu erityisesti:** Olemassa olevan palvelun käyttökokemuksen parantamiseen sekä asiakkaan toiminnan ja ongelmien ymmärtämiseen.

**2. Osallistu ja keskustele**

**Mitä voin tehdä:** Mieti aluksi muutama kysymys valmiiksi, joita voit jossain vaiheessa kysellä palveluusi liittyen. Pyri kuitenkin aluksi vain juttelemaan kaikesta asiaasi liittyvästä ja anna keskustelukumppanisi johdella keskustelua. Jos se uhkaa tyrehtyä, voit käyttää ennalta miettimäsi kysymyksiä virikemateriaalina.

**Soveltuu erityisesti:** Asiakkaan piilevien tarpeiden hahmottamiseen. Ole tarkkana ja pyri "lukemaan" rivien välistä ja eleistä, mitä asiakkaasi todella ajattelee.

**3. Laita asiakkaat kertomaan kokemuksistaan**

**Mitä voin tehdä:** Pyydä että asiakkaasi kertoo omin sanoin omista asiakaskokemuksistaan. Vältä johdattelua. Kun kuulet jotain mielenkiintoista, pääset syvemmälle hänen ajatuksiinsa kysymällä "miksi" usean kerran peräkkäin (5 kertaa).

**Soveltuu erityisesti:** Arvonmuodostuksen hahmottamiseen. Palvelutilanteista jää mieleen usein poikkeuksellisen hyvä ja huonot kokemukset. Niiden kartoittaminen on keskeistä.

CC BY ND SDT – Palvelumuotoilun Työkalupakki JAMK, www.sdt.fi

**SDT**

Kuva 2: Asiakasymmärtämisen parantamisen työkaluja. Kuva: Jyväskylän AMK (2012)

Asiakkaan polku kuvaa sitä kosketuspisteiden ketjua, joka rakentuu lähtien asiakkaan kohtaamisesta palveluntuottajan markkinointia aina palvelutilanteen jälkeiseen aikaan. Kosketuspisteillä tarkoitetaan niitä kaikkia kohtia, joissa asiakas on jollain tavalla yhteydessä palveluntuottajaan. Tässä työssä asiakkaan polku on mietitty digitaalisen kierroksen kannalta.

## 4 LÄHESTYMISTAPA JA TUTKIMUSMENETELMÄT

Tämän kehittämistyön lähestymistapana on palvelumuotoilu. Palvelumuotoilu sopii asiakaslähtöiseen kehittämistyöhön sekä fyysisissä, että virtuaalisissa palveluissa. Tavoitteena palvelumuotoilussa on luoda helppokäyttöisiä, hyödyllisiä ja haluttavia palvelukokemuksia. Palvelumuotoilussa asiakasymmärrys on keskeisessä asemassa ja luovalla työskentelyllä saavutetaan vaikuttavia sekä erottuvia ratkaisuja, joissa asiakaskokemus on tärkeä arvo. Palvelumuotoilussa keskeistä on myös prototyyppien ja pilottien rakentaminen ja niiden avulla asiakaskokemuksen testaaminen ja uusien toimintamallien kehittäminen. (Ojasalo 2014, 70-71.)

Tutkimusmenetelminä käytin havainnointia, aivoriihityöskentelyä sekä kyselytutkimusta. Havainnointi kohdistui jo olemassa oleviin digitaalisiin kulttuurikierroksiin sekä lisätyn todellisuuden sovelluksiin. Aivoriihien tavoitteena oli löytää keinoja hyödynnettäväksi seuraavan kesän museon näyttelyyn sekä museon kehittämiseen. Kyselytutkimuksessa selvitettiin kävijäkokemuksia virtuaaliseikkailun ja lisätyn todellisuuden kierrosten kävijöiltä.

Havainnointi on suunnitelmallista tutkimista, jossa etukäteen mietitään kohdat ja tilanteet, joista tehdään havaintoja ja nämä sitten kirjataan ylös (Ojasalo 2014, 42). Tässä työssä havainnointia tehtiin kohteisiin, joissa on digitaalisia esitysmuotoja käytössä. Havainnoinnissa kiinnitettiin huomiota helppokäyttöisyyteen, ohjeistuksiin, loogisuuteen, visuaalisuuteen sekä asiiasältöön. Havainnoinnin tulokset esitellään erikseen kappaleissa, joissa kerrotaan virtuaaliseikkailun ja lisätyn todellisuuden kierroksen luomisprosesseista.

Aivoriihityöskentelyssä ihmisjoukko kokoontuu yhteen ja tiettyyn teemaan liittyen hyvin vapaamuotoisesti keksii uusia kehittämisideoita. On tärkeää, että ilmapiiri on sellainen, jossa kaikkia rohkaistaan esittämään ideoita ilman kritiikkiä. (Ojasalo 2014, 44) Aivoriihityöskentelyä käytettiin pienessä ryhmässä, johon osallistuivat Huittisten museonjohtaja Satu Rantala, Huittisten virallinen matkailuopas Tarja Eklöf sekä projektipäällikkö Annika Eklöf. Aivoriihien tavoitteena oli kehittää Huittisten museon vuoden 2022 vaihtuvaan näyttelyyn uusia digitaalisia toteutusmuotoja sekä suunnitella näyttelyn toteutus ja sisältö kokonaisuudessaan. Aivoriihä pidettiin yhteensä kolme ja niitä pidettiin sekä museon toimistolla että museolla. Kyselyn avulla pyrittiin hankkimaan lisää asiakasymmärrystä siitä, miten paikallishistoriaan keskittyneet digitaaliset kierrokset Virtuaaliseikkailu Lauttakylän kouluun ja Kulttuurikierros Huittinen on otettu vastaan kävijöiden keskuudessa. Kyselyllä mitattiin onnistumista kierroksen toteuttamisessa.

## 5 VR- JA AR-KIERROKSET

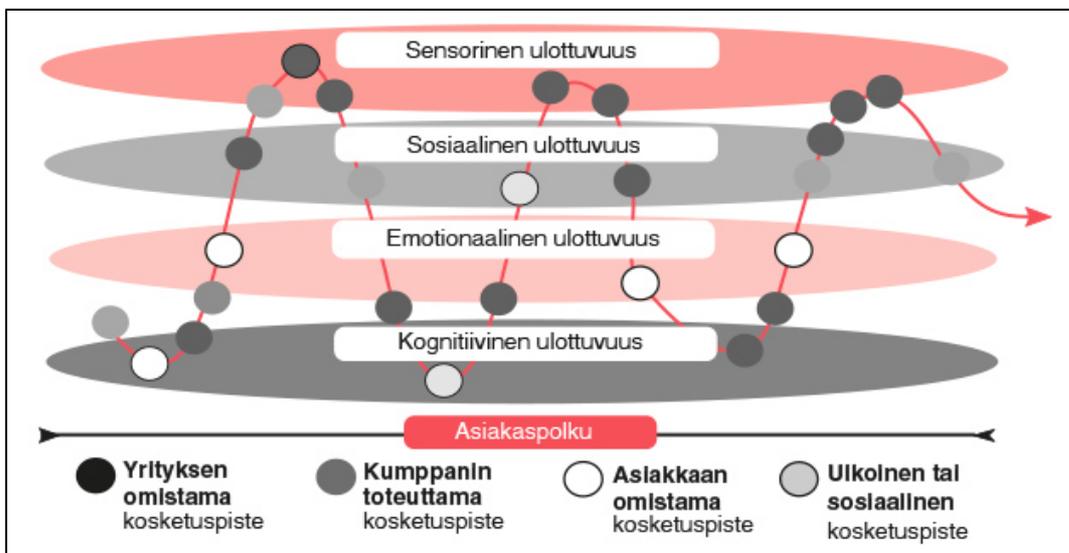
Osana opinnäytetyöprosessia toteutin Huittisten museon käytettäväksi paikallishistorian kerroksen parantamiseksi kaksi digitaalista kierrosta. Ensimmäinen oli virtuaaliseikkailu Huittisten vanhaan Lauttakylän kouluun, joka purettiin kesällä 2021. Toinen oli lisätyn todellisuuden kierros, jossa Huittisten keskustan alueelle tehtiin kymmenen lisätyn todellisuuden taulua, jotka skannaamalla katsojat oppivat sadan vuoden takaisesta paikallishistoriasta. Tavoitteena oli tehdä kulttuurielämyksiä uudella mielenkiintoisella tavalla sekä luoda sellaisia elämyksiä, joista voidaan nauttia myös silloin, kun yhteiskunnassa normaali kulkeminen ja kokoontuminen on rajoitetumpaa. Taustalla oli tahto luoda ihmisille elämyksiä koronarajoituksista huolimatta. Nämä molemmat kierrokset ovat katsottavissa täysin turvallisesti. Kierrokset digitaalisen muotonsa vuoksi myös parantavat kulttuurin saavutettavuutta. Molemmat kierrokset pyrittiin toteuttamaan niin, että ne ovat mahdollisimman helppokäyttöisiä ja palvelisivat mahdollisimman laajaa asiakaskuntaa. Koulusta tehty virtuaaliseikkailu on nähtävissä internetissä museon sekä Huittisten kotiseutuyhdistys ry:n verkkosivuilla. ([https://www.huittinen.fi/palvelut/kulttuuri\\_ja\\_vapaa-aika/huittisten\\_museo/muistoja\\_lauttakylan\\_koulusta](https://www.huittinen.fi/palvelut/kulttuuri_ja_vapaa-aika/huittisten_museo/muistoja_lauttakylan_koulusta)) Lisätyn todellisuuden kierrosta pääsee katsomaan ulkotiloissa ja siinä käytetään omaa älylaitetta. Tällöin ei ole tarvetta koskea mihinkään, mihin muut ihmiset ovat koskeneet ja kierrokselle pääsee milloin tahansa, joten turvaväleistä on helppo huolehtia. Lisätyn todellisuuden kierroksen heräte kuvat ovat myös Huittisten kaupungin kulttuurisivustolla ([https://www.huittinen.fi/ympyrahuiluista\\_hirvenpaahan/kulttuurikierros\\_huittinen](https://www.huittinen.fi/ympyrahuiluista_hirvenpaahan/kulttuurikierros_huittinen)), josta niitä on mahdollista skannata ja katsella käymättä fyysisten taulujen luona. Lisäksi heräte kuvista tehtiin julisteet, jotka on toimitettu paikalliseen vanhainkotiin käytettäväksi. Heräte kuvalla tarkoitetaan kuvaa, joka voidaan skannata älylaitteelle ladattavan sovelluksen kautta ja skannattuna se ikään kuin herää eloon.

### 5.1 Asiakkaan polku

Asiakaskokemuksen kannalta kriittisiä pisteitä tunnistin havainnoinnin avulla tutustumalla erilaisiin digitaalisiin kierroksiin. Ensimmäinen kriittinen piste on kävijän huomion herättäminen. Yhtenä havainnoinnin kohteena olevana ominaisuutena oli henkilön mielenkiinnon herättäminen ja syyt mahdollisesti sivuuttaa tarjottu kierros, vaikka aihe sinänsä kiinnostaisi. Tämän jäl-

keen havainnoin ohjeistuksia ja helppokäyttöisyyttä. Kolmantena havainnoin sitä, kuinka kierros toimii teknisesti ja viimeisessä vaiheessa kierroksen loogisuutta. Myös toteutuksen visuaalisuutta ja laadukkuutta tarkasteltiin. Kiinnostavuudessa arvioin sitä, kuinka kauan kestää kiertää koko kierros ja kuinka kullakin kierroksella ylläpidetään katsojan mielenkiintoa. Sillä, mitä muuta reitillä mahdollisesti on katsottavana ja koettavana, on myös merkitystä siihen, kuinka motivoituneena pysyy kierroksen kokonaiseen kiertämiseen.

Asiakaskokemus rakentuu moniulotteisesti. Pelkästään se, että asiakas saa sen mitä tarvitsee, ei muodosta kokonaista asiakaskokemusta, vaan siihen vaikuttavat myös sosiaaliset kohtaamiset muiden ihmisten kanssa sekä emootiot, joita asiakas kokee palvelupolullaan. Kokemus on kokonaisvaltainen ja muodostuu siitä mitä asiakas haistaa, kuulee, näkee, tuntee. Sensorisella ulottuvuudella tarkoitetaan kokemus- ja kulutusympäristöä. Esimerkiksi muotoilu, tuokset, värit ja niin edelleen. Sosiaalinen ulottuvuus on vuorovaikutus muiden asiakkaiden tai palveluntarjoajien välillä. Emotionaalinen ulottuvuus tarkoittaa tunteita, joita kokemus herättää. Esimerkiksi turhautuminen, kun jokin ei toimi kunnolla tai kun palvelua on vaikea käyttää. Kognitiivinen ulottuvuus on se, miten odotuksiin vastataan. Asiakkaalla on aina etukäteen tietynlaiset odotukset ja niihin vastaaminen on suuri osa asiakaskokemuksen syntymistä. Seuraava kuva havainnollistaa sitä, miten erilaisissa kosketuspisteissä voidaan luoda moniulotteisia asiakaskokemuksia. Kuva 3. (Saarijärvi & Puustinen 2020.)



Kuva 3: Asiakaskokemuksen rakentuminen moniulotteisesti eri kosketuspisteiden kautta. Grafiikka: Saarijärvi & Puustinen (2020, 52)

Ihmisen tulisi olla keskiössä ja asiakasymmärryksen olla tärkein osa asiakaskokemuksen johtamista, sanoo Eka Ruola (2021, 33–40). Ruolan mukaan parhaassa tilanteessa asiakas itse on myös palvelun muotoilija. Kuuntelemalla asiakkaita, voidaan palveluita muokata yhä paremmin asiakkaan tarpeisiin ja toiveisiin vastaaviksi. Asiakkaan odotukset vaikuttavat myös asiakaskokemuksen syntymiseen. Silloin, kun odotukset alittuvat, koetaan tyytymättömyyttä ja kun ne täyttyvät, koetaan tyytyväisyyttä. Ylittämällä asiakkaan odotukset, voidaan saada asiakas kerrassaan onnelliseksi. Voidaan sanoa, että keskeisin asiakaskokemusta määrittävä tekijä on asiakasodotukset. (Saarijärvi & Puustinen 2020). Asiakaspolun vaiheet ovat seuraavat:

1. Tarpeen tunnistaminen
2. Tiedonkeruu
3. Vaihtoehtojen vertailu
4. Ostopäätös
5. Oston jälkeen

(Tallholm 2021.)

Sekä virtuaaliseikkailussa että lisätyn todellisuuden kierroksessa (Kulttuurikierros Huittinen) pyrin tunnistamaan asiakkaiden mahdollisia tarpeita liittyen kierroksen katseluun sekä sen sisältöihin. Haastattelin ja testasin kierroksia myös muutamalla testihenkilöllä. Selkeä ohjeistus uudenlaisessa digitaalisessa sisällössä koettiin ensisijaisen tärkeäksi. Oli myös tärkeää tuoda selkeästi esille useaan kertaan markkinoinnissa se, mitä kullakin kierroksella tarkoitetaan, mitä sen katsomiseen tarvitaan ja mistä se löytyy. Asiakastietoa kerättiin haastattelemalla testihenkilöitä, tekemällä kyselytutkimusta sekä käyttäjäpersoonia hyödyntämällä. Nämä käyttäjäpersoonat ovat kuvitteellisia henkilöitä, jotka ovat myös kohderyhmänä rakennettaville kierroksille.

## 5.2 Käyttäjäpersoonat

Käyttäjäpersoonat ovat havainnollistavia kuvauksia käyttäjistä. Niiden avulla voidaan hahmottaa käyttäjäryhmien jäsenten tyypillisiä piirteitä ja ominaisuuksia. Persoonat ovat visuaalisia ja mielikuvituksellisia kuvauksia hahmoista ja ne auttavat hahmottamaan potentiaalisten käyttäjien kokemuksia sekä tarpeita. (Miettinen 2011.)

Kierrosten kehittämissä vaiheissa käytettiin kuvitteellisia käyttäjäpersoonia, joiden avulla käyttäjäkokemusta pyrittiin rakentamaan mahdollisimman toimivaksi erilaisille käyttäjäpersoonille.



### **Erkki 75 vuotta**

Eläkeläinen

Ei omista älylaitetta

Kiinnostunut paikallishistoriasta

Asunut koko ikänsä Huittisissa.

Kuva 4. Käyttäjäprofiili Erkki 75 vuotta. Piirroskuvio: AnnaliseArt/Pixabay



### **Mimmi 12 vuotta**

Alakoululainen

Käyttää sujuvasti älypuhelinia ja tablettia sekä niihin la-  
dattavia sovelluksia

Sisältöjen pitää olla riittävän mielenkiintoisia, jotta  
Mimmi käyttäisi aikaa niihin tutustumiseen.

Kuva 5. Käyttäjäprofiili Mimmi 12 vuotta. Piirroskuvio: AnnaliseArt/Pixabay

Käyttäjäpersooniksi valittiin mahdollisimman erilaiset persoonat. Erkki on eläkeläinen, jolla ei ole osaamista uusien digitaalisten välineiden käyttöön. Kiinnostus aiheeseen kuitenkin on korkealla. Mimmi on koululainen, jolle kaikki uusimmat älylaitteet ja sovellukset ovat tuttuja ja helppokäyttöisiä. Hänen mielenkiintoaan on kuitenkin haastavampi tavoittaa, sillä nuorille on tällä hetkellä paljon erilaisia sisältöjä tarjolla. Kierrokset on toteutettava palvelemaan jokaista

käyttäjäpersoonaa mahdollisimman hyvin. Mimmin kaltaiselle henkilölle tekniset vaatimukset voisivat olla korkeammat, mutta se taas rajaisi Erkin kaltaisia käyttäjiä pois. Paras vaihtoehto on pyrkiä rakentamaan sisällöistä sellaisia, jotka skaalautuvat käyttäjän mukaisesti.

Käyttäjäpersoonien kautta tarkasteltaessa digitaalisten kierrosten vaatimuksia, päädyin siihen, että hankitaan iPad Huittisten pääkirjastoon lainattavaksi kierroksen katselua varten. Tällä tavoin voidaan vastata Erkin kaltaisten henkilöiden tarpeeseen, mikäli heillä ei ole käytössään älylaitetta. Teknologisesti molemmista kierroksista haluttiin mahdollisimman helppokäyttöiset. Molemmista tehtiin runsaasti opastusmateriaalia. Kierroksista on mahdollista tilata myös opastettuja luentoja tai opastuskierroksia, mikäli on epävarmaa kaikesta ohjeistuksesta huolimatta se, osaako käyttää laitteita oikein. Kulttuurikierros Huittinen -lisätyn todellisuuden kierroksen opastettuja kierroksia järjestää jatkossa Sataopisto. Sataopisto on Huittisten kaupungin omistama ja valtion tukema oppilaitos, joka toimii neljällä paikkakunnalla Satakunnassa (Huittinen, Eura, Harjavalta, Punkalaidun). Sataopistossa voi opiskella taideaineita, kieliä, musiikkia, liikuntaa ym. kursseja. Virtuaaliseikkailu Lauttakylän kouluun on esitelty muun muassa Kotiseutupiirissä. Kotiseutupiiri on Huittisten kotiseutuyhdistyksen ja Sataopiston yhteistyössä järjestämä ilta, jossa käsitellään kotiseutuhistoriaan liittyviä aiheita. Kulttuurikierroksen materiaalien kirjalliset versiot ovat luettavissa sekä Huittisten kaupungin kulttuurisivuilla, että paperisena versiona Huittisten kaupungin pääkirjastossa. Käytön opettamisen helpottamiseksi tehtiin yhteistyössä Huittisten Mediaverstaan kanssa kolme selkeätä opastusvideota sosiaalisessa mediassa hyödynnettäväksi. Huittisten Mediaverstas on osa Huittisten nuorten työpajatoimintaa. Mediaverstaan tekemät videot on julkaistu myös kaupungin kulttuurisivulla. Suunnittelin ja toteutin myös kirjallisia esitteitä, joita on saatavilla Huittisten kirjastolla sekä kaupungintalolla (Liite 1.)

Kierrosten sisällöt mietittiin molempia käyttäjäpersoonia hyödyntäen niin, että kullekin ryhmälle löytyy mielenkiintoisia seikkoja sisällöistä. Sisällöistä enemmän kappaleissa, joissa kerrotaan näiden digitaalisten kierrosten luomisprosessista.

## 6 TARINALLISUUS JA TARINALLISTAMINEN

Läpi aikojen ihmiset ovat kertoneet tarinoita. Tarinoiden avulla voidaan välittää tietoa sellaisessa muodossa, että ne jäävät mieleen. Projektin aikana tehdyissä kierroksissa halusimme osallistaa alueen asukkaat kertomaan omia tarinoitaan. Pyytämällä kuvia, tarinoita, muistoja kouluajoilta sekä sadan vuoden takaisesta Huittisten keskustasta saimme myös tietoa siitä, minkälaiset asiat ihmisiä kiinnostavat ja mikä tuntuu merkitykselliseltä.

Tarinamuoto auttaa ihmisiä muistamaan asioita paremmin. Tarinan avulla ihmisen aivot järjestävät tietoa sellaiseksi, että se on helpommin palautettavissa mieleen. (Korvela 2017.) Kun halusimme tuoda historiaa esiin mielenkiintoisella ja opettavaisella tavalla, tarinamuoto oli selkeä valinta heti alussa. Virtuaaliseikkailussa tarinat ovat aitoja muistoja kouluajoilta eri vuosikymmeniltä niiden kokijoiden itsensä kertomina. Kulttuurikierros Huittinen lisätyn todellisuuden kierroksen tarinat on kirjoitettu laajan historiatutkimuksen perusteella tarinamuotoon. Kulttuurikierroksen tarinat kirjoitti Huittisten matkailuopas Tarja Eklöf. Taustatietoja tarinoita varten etsittiin kaupungin arkistosta löytyneistä pöytäkirjoista, paikallishistoriasta kertovista kirjoista, lehtiartikkeleista ja perimätietona kulkeneista tarinoista. Tauluissa olevat kertojahahmot ovat pääosin fiktiivisiä, mutta aiheet ja heidän puhetyylinsä sekä pukeutumisensa noudattavat ajan kuvaa. Henkilöhahmoista prykimestari Johansson sekä rusthollari Oskari Kivi perustuivat aitoihin henkilöihin.

Anne Kalliomäki (2014, 67) nostaa esille Thomas Olssonin laatimat lisätyn todellisuuden elementit, joita ovat lisääntynyt tietoisuus ja ymmärrys lähiympäristöistä, digitaalisen sisällön tarkoituksenmukaisuus, kokemus vuorovaikutteisuudesta (intuitiivisuus), luovuus, hämmästyminen ja odotusten ylittyminen, voimaantumisen tunne, tehokkuus, leikkisyys, eläväisyys, valloittavuus sekä käsinkosketeltavuus ja lisäksi sosiaalisen mielihyvän ja yhteyden sekä osallistumisen ja yhteisöllisyyden tunteet. Lisätty todellisuus on siis hyvä väline tuoda tarinoita uudella tavalla ihmisten lähelle.

## 7 VIRTUAALISEIKKAILU LAUTTAKYLÄN KOULUUN

Virtuaaliseikkailu Lauttakylän kouluun on 360-kuviin pohjautuva virtuaalinen kierros, jossa katsoja voi katsella ympärilleen koululla otetuissa kuvissa, sekä avata ympäristöön lisättyjä elementtejä kuten kuva- ja videotiedostoja. Jokaisessa 360-kuvassa on taustalla ääni, jossa joku koulun entisistä oppilaista kertoo omia muistojaan kouluun liittyen. Lauttakylän koulu valmistui 1950-luvun alussa ja purettiin vuonna 2021. Virtuaaliseikkailun toteutuksen rahoittivat Huittisten Kotiseutuyhdistys ja Huittisten museo. Molemmat tahot olivat myös apuna historia-tietojen etsinnässä. Kierros on nähtävillä Huittisten museon sekä Huittisten Kotiseutuyhdistys ry:n verkkosivuilla sekä Digiluonto-sovelluksessa Huittisten kaupungin palvelujen alla.

Virtuaaliseikkailun tavoitteita oli taltioida koulun historiaa mahdollisimman mielenkiintoisella ja elämyksellisellä tavalla. Budjetti toteutukseen oli pieni ja aiheutti joitakin rajoituksia. Ennen virtuaalikierroksen luomista vertailin erilaisia alustoja sekä tapoja luoda virtuaaliseikkailu. Osallistuin myös Humanistisen ammattikorkeakoulun järjestämään yhden päivän mittaiseen virtuaaliseikkailu-koulutukseen. Tämän jälkeen keräsin yhteistyössä kotiseutuyhdistyksen ja museon henkilöiden kanssa materiaalit, muistoja, kuvia ja historiatietoja kouluun liittyen.

### 7.1 Virtuaaliseikkailualustat ja niiden vertailu

Virtuaaliseikkailun luomista varten käytössä oli jo valmiiksi Ricoh Theta V 360-kamera. Alustan valintaan vaikutti alustan toimivuus, soveltuvuus jo olemassa oleville laitteille, skaalautuvuus sekä Android- että iOS -laitteille sekä alustan hinta.

#### Matterport

Matterport on kiinteistövälityksessä usein käytetty 360 alusta, jolla voi rakentaa nukkekotityylisen pienoismallin kohteesta kuvien avulla. Matterport vaatii iOS -laitteen tai ohjelmistolle suunnitellun erityisen kameran. Kuvia ei voi ladata manuaalisesti eikä niitä voi personoida. Toimivuudeltaan Matterport on selkeä ja sillä saa upeita toteutuksia. Hinnaltaan ohjelmisto on kallis. Kierros ei ole näkyvissä enää sen jälkeen, kun ohjelmiston ylläpitomaksua ei maksa.

## Theasys

Theasys on helppokäyttöinen ja edullinen. Kuvat voi personoida ja ohjelmistossa on runsaasti vaihtoehtoja, joilla voi muokata kuvia. Kierrokset voi ladata valmiina eikä näin ollen tarvitse ylläpitää sopimusta sovelluksesta säilyttääkseen kierroksen. Kuvien lataaminen ohjelmaan onnistuu manuaalisesti, mutta lataus on toisinaan hidas. Joitakin toimintahäiriöitä on kierrosta luodessa. Theasys mahdollistaa äänien lataamisen kuvien taustalle.

## Kuula

Kuula on maksuton alusta VR-kierroksille. Maksuttomassa versiossa kierrokseen ei ole mahdollista saada ääniä taustalle. Kuvat näkyvät kirkkaasti ja terävästi ja niitä voi muokata myös erilaisilla kuvasuodattimilla. Kuulassa voi myös määrittää sen, minkä verran katsoja pystyy zoomaamaan kuvaa.

## Google Tour Creator

Google Tour Creator oli hyvä maksuton alusta, mutta kesken opinnäytetyöprosessin Google poisti välineen käytöstä, joten sitä ei voitu tässä työssä hyödyntää.

Vertailun jälkeen päädyin käyttämään Theasys-alustaa virtuaalikirroksen toteuttamiseen. Tärkeimpänä ominaisuutena tässä alustassa korostui muotoiltavuus juuri tämän kierroksen toteuttamiseen.

## 7.2 Projektin eteneminen

Suunnittelun alkuvaiheessa hyödynsin jo aiemmin tutuksi tulleita käyttäjäpersoonia. Kierros haluttiin sopivaksi niin nuorille, jotka ovat viimeisimpänä olleet koulussa kuin niille eläkeläisikäisille, jotka olivat koulun ensimmäisiä oppilaita. Tavoitteista keskusteltiin yhdessä pienen työryhmän kanssa, johon kuuluivat Huittisten museonjohtaja, Kotiseutuyhdistyksen puheenjohtaja, paikallinen opas sekä minä teknisenä toteuttajana. Koulu oli kokenut vuosien aikana paljon muutoksia ja koulukulttuuri oli muuttunut paljon. Halusimme tuoda esille tarinan, joka kuvastaa näitä kaikkia vuosikymmeniä 1950–2020. 50-luvulla juostiin pituusjärjestyksessä jonoon välitunnin päättyessä. Opettajat usein asuivat koululla. 90-luvulla askarreltiin paljon itse asuja ja rekvisiittaa kaikenlaisiin esityksiin ja järjestettiin yökouluja. 2000-luvulla tulivat tietokoneet mukaan opetukseen. Kierros sisältää yhteensä 26 kappaletta 360 asteen kuvia. Käytännössä nämä kuvat ovat sellaisia, että katsoja tarkastelee niitä kuvan keskikohdassa ja voi kääntyä katsomaan mihin suuntaan tahansa.

Kierroksen toimivuutta testattiin pienellä testiryhmällä, jossa oli eri ikäisiä ja tietoteknisiltä taidoiltaan eri tasoisia käyttäjiä. Jokainen testiryhmäläinen kokeili kierroksen käyttöä tietokoneella ja puhelimella. Kaksi ryhmäläistä testasi näiden lisäksi kierroksen toimivuutta myös VR-laseilla. Testissä ei annettu aluksi mitään muita ohjeita kuin ne, jotka tulevat internetsivuille lukemaan siihen kohtaan, josta seikkailuun klikataan. Tavoitteena oli tunnistaa niitä tilanteita ja kohtia, jotka aiheuttavat katsojalle hämmennystä tai ongelmia. Testin avulla löysin kohtia, joita päätin muokata. Ensimmäisessä versiossa virtuaaliympäristössä oli mahdollista kulkea mihin suuntaan tahansa käytävillä ja päättää itse, missä käy. Tämä kuitenkin havaittiin ongelmalliseksi, sillä moni testihenkilöistä eksyi virtuaaliympäristöön ja koki turhautuneisuutta siitä, kun eivät löytäneet kaikki niitä sisältöjä, joita odottivat. Oli myös haastavaa päästä loppuun ja kierros kesti kauan. Tämän vuoksi päädyin ratkaisuun, jossa kustakin kuvasta on mahdollista päästä vain yhteen suuntaan ja kokonaisuus muodostaa kierroksen, jossa katsoja käy kiertämässä kaikki kierroksen kuvat. Nyt kun kierroksen kulusta tuli vain yhdensuuntainen, oli se kokonaisuutena liian pitkä. Kierroksesta piti jättää osa tiloista kokonaan pois ja valita sisällöt niin, että seikkailu olisi mielenkiintoinen ja sopivan mittainen. Pisimmät äänitiedostot sisällytin kierroksen kuviin erillisinä videotiedostoina. Tämä selkeytti ja nopeutti kierroksen läpikulkemista. Nyt katsojalla on mahdollisuus kiertää kierros nopeasti tai jäädä kuhunkin kuvattuun ympäristöön

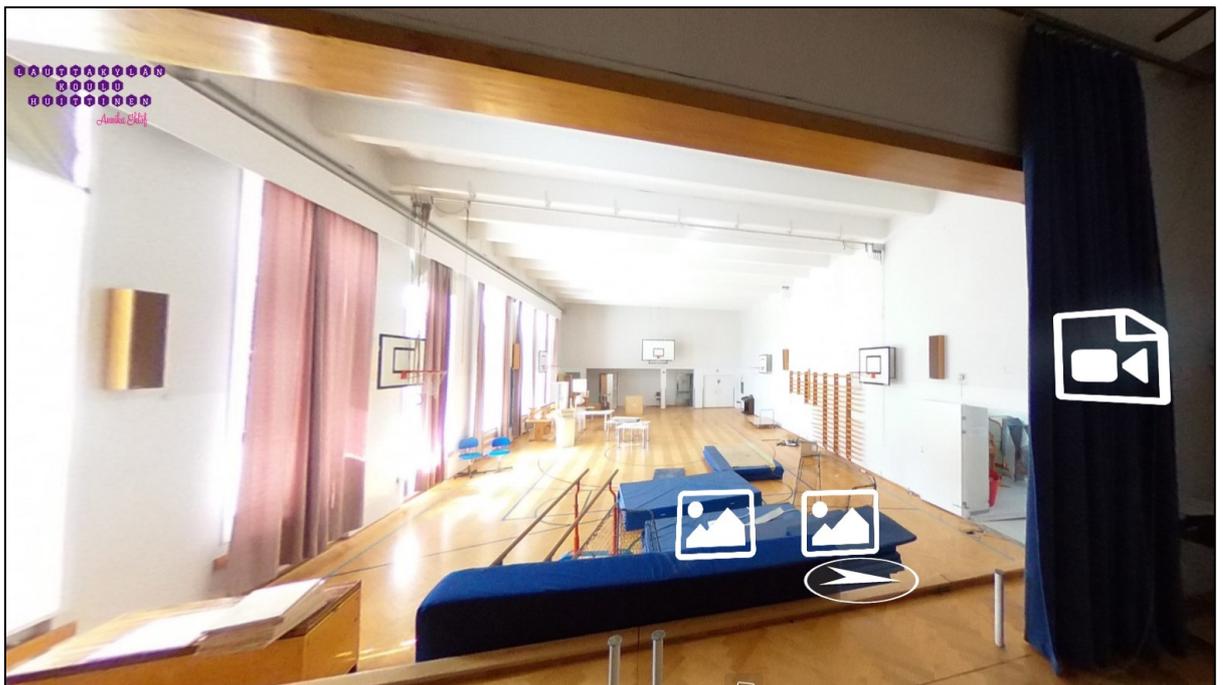
tutkimaan sinne lisättyjä lisäelementtejä, kuten kuvia ja videoita. Havainnoin kunkin testiryhmäläisen kokeiluja ja kirjasin ylös suulliset kommentit. Niiden pohjalta käytettävyys parani huomattavasti.

Kierroksen sisältöjä suunniteltaessa haluttiin saada mahdollisimman laaja läpileikkaus koko koulun historiasta. Museon ja Kotiseutuyhdistyksen avustuksella tavoitimme vanhoja opettajia, koulun muuta henkilökuntaa sekä koulun entisiä oppilaita kertomaan omia muistojaan ja lähettämään kuvia kouluajoilta. Keräsimme muistoja sekä kirjallisesti että äänitiedostoina. Äänitiedostoista tehtiin taustäänet kierroksen kuviin. Tarinat pyrin sijoittamaan loogisesti mahdollisimman kuvaaviin sijainteihin. Vanhoista paikallislehdistä löytyi koulun ruokalistoja eri vuosikymmeniltä. Matkailuopas Tarja Eklöf kävi läpi lehdet ja toimitti minulle kuvia, joiden perusteella tein videon istutettavaksi koulun ruokalasta otettuun 360-kuvaan. Samoin toimittiin esimerkiksi juhlasalissa, koulun entinen opettaja lähetti kuvia eri juhlista koulun ajalta ja näistä tehtiin juhlasaliin sijoitettu video. Muistoja kertyi paljon ja useat ihmiset muistoissaan nostivat esiin täytetyn suden, joka sijaitsi opettajainhuoneen oven läheisyydessä lasivitriinissä. Lasivitriini löytyi kyllä koulusta otetuista kuvista, mutta sutta ei näkynyt missään. Suden jäljittämiseen meni useita päiviä. Kukaan ei tuntunut tietävän mihin tuo täytetty susi oli joutunut. Lopulta löysin suden Porista Luontotalo Arkin kellarista paketista. Suden löydyttyä kävin kuvaamassa sen ja istutin sen digitaalisesti takaisin koulun käytävälle.

Kun katsoja tulee linkistä kierrokseen, ensimmäisessä kuvassa hän on koulun pihassa. Taustääni kertoo koulun rakentamisesta. Kuvassa on nuoli, josta pääsee eteenpäin seuraavaan kuvaan. Kierros on toteutettu 360-kuvilla, joissa katsoja voi katsella ympärilleen ja löytää lisättyjä sisältöjä. Kierros kulkee läpi koulun ja samalla kertoo mielenkiintoisia tarinoita eri vuosikymmeniltä koulun elämästä. Lisätyt elementit avautuvat niitä klikkaamalla. Videot on merkitty videokuvakkeella ja valokuvat valokuvaa tarkoittavalla merkillä. Alun perin koulun pihan kuviin piti tulla taustalle myös koulun välituntiääniä, joita olin aikonut äänittää nykyisen Lauttakylän koulun pihalla. Aikataulu tuli kuitenkin vastaan, eikä tätä ehditty toteuttaa. Seuraavassa kuvia virtuaaliseikkailusta.



Kuva 6: Aloituskuva Virtuaaliseikkailu Lauttakylän kouluun. Kuvakaappaus tietokoneruudulta: Annika Eklöf (2021)



Kuva 7: Virtuaaliseikkailu Lauttakylän kouluun. Juhlasali. Kuvakaappaus tietokoneen näytöltä: Annika Eklöf (2021)



Kuva 8: Näkymä videokuvan klikkaamisen jälkeen. Kuvakaappaus tietokoneen näytöltä: Annika Eklöf (2022)

Kuvakkeita klikkaamalla video- ja kuvamateriaalit avautuvat näkymään. Niistä pääsee helposti palaamaan takaisin, kun klikkaa ruksia oikeassa yläkulmassa. Kuvakkeet päätin pitää mahdollisimman selkeinä ja yksinkertaisina käytön helppouden varmistamiseksi. Kuvassa 8. olevalla videolla koulun entinen oppilas muisteli henkisiä kilpailuja, joita koululla oli tapana järjestää. Hän oli osallistunut kilpailuun runolla. Tämä runo kuullaan myös videon lopussa.

## 8 KULTTUURIKIERROS HUITTINEN

Kulttuurikierroksen tavoitteena oli saada ihmisiä kulkemaan jalkaisin Huittisten keskustan alueella ja tarjota elämyksellinen historiakierros. Lisätyn todellisuuden ja 3D-mallien luominen on vielä melko kallista ja tämän vuoksi aluksi piti etsiä yhteistyökumppanit toteuttamaan kierros. Idea esiteltiin Satakunnan ammattikorkeakoululle, joka lähti viralliseksi tahoksi hakemaan rahoitusta toteutukselle. Kierros rahoitettiin Leader-rahoituksella. Satakunnan ammattikorkeakoulu toimi virallisena tahona hankkeen hallinnoinnissa ja vastasi osasta rahoituksesta. Muita yhteistyökumppaneita olivat Huittisten kaupunki ja Teatteri Hirvenpää. Minut palkattiin hankkeen projektipäälliköksi ja kuvataiteilija Into Kaataja toteuttamaan visuaaliset sisällöt. Kuvassa 9. suunnitteluilta Teatteri Hirvenpään jäsenten kanssa.



Kuva 9: Suunnitteluilta Teatteri Hirvenpään kanssa. Kuva: Annika Eklöf (2021)

Kulttuurikierros Huittinen on lisätyn todellisuuden kierros Huittisten keskustan alueella. Kierroksella on kymmenen herätetaulua, joissa kussakin on oma tarinansa Huittisten historiaan liittyen. tarinat sijoittuvat noin sadan vuoden taakse. Lisätyn todellisuuden sisällöissä on käytetty 3D-mallinnoksia, videokuvaa, animaatiota sekä äänikerrontaa. Kun taulussa olevan herätekuva skannaa Salmi AR-sovelluksella, lisätyn todellisuuden sisältö aukeaa älylaitteen kautta tarkasteltavaksi.

Kierroksen toteuttaminen aloitettiin laajalla historiatietojen keruulla, ideariihillä oppaan, taiteilijan ja teatterin kesken sekä keräämällä vanhoja valokuvia huittislaisilta. Kun oli selvillä, mitkä aiheet valitaan kierrokselle, alettiin tutustua enemmän muihin olemassa oleviin lisätyn todellisuuden kierroksiin sekä digitaalisiin kierroksiin. Tällä tavoin voitiin havainnoida ja benchmarkata niitä asioita, jotka vaikuttavat kävijäkokemukseen.

Aiheiden löytyminen ei ollut ongelma. Rajaaminen oli haastavampaa. Kävi ilmi, että Huittisista löytyisi mielenkiintoisia tarinoita lähes joka nurkalta. Tarinoiden valinta päätettiin tehdä sijaintien perusteella niin, että taulujen välimatkat olisivat sopivat ja kierros tuntuisi kävellen loogiselta.

## 8.1 Havainnointi

Havainnoinnin kohteeksi tässä kehittämistyössä valittiin Minna Canthin kierros Kuopiossa, UkiAR-kierros Uudessakaupungissa sekä Kauttuan Ruukin digitaalinen opastuskierros. Näihin kierroksiin tutustuttiin niitä testaamalla. Lisäksi tutustuttiin etänä Applen Art Walk -kierroksiin. Havainnoinnissa kiinnitettiin huomiota erityisesti helppokäyttöisyyteen, loogisuuteen, visuaaliseen ilmeeseen sekä sisällön laatuun.

Minna Canthin kierros Kuopiossa on toteutettu Salmi AR- sovelluksella. Sovelluksen lataaminen oli helppoa ja sovelluksessa oleva kartta näytti selkeästi seuraavan kohteen sijainnin. Heräte kuvat olivat julistetyyppisiä kuvia lähtien Minna Canthin talolta ympäri Kuopion keskustan aluetta. Sisältöjä oli rakennettu muun muassa 3D mallintamalla Minna Canthin asuntoa ja lisäämällä näyttelijä 3D malliin. Skannatessa kuvan, huone syveni taulun sisään ja Minna alkoi puhua ja kertoa elämästään. Kohteiden sijainnit oli mietitty loogisesti paikkoihin, jotka liittyivät kukin jollakin tavalla Minna Canthiin. Visuaalisuudeltaan kierros oli kaunis. Sovellus oli selkeä ja helppokäyttöinen.

Uudessakaupungissa UkiAR -kierros lähti satama-alueelta. Alueella oli kauniisti taidetta ja runoutta ja paikka itsessään elämyksellinen. Sovelluksen lataamisessa meni melko kauan. Kun sovellus oli ladattu, oli aluksi hankala löytää ohjeistus siitä, mitä pitää tehdä. UkiAR-kierroksella ei ollut herätetauluja, vaan lisätyn todellisuuden sisällöt olivat sidottuja paikkaan. Ensimmäisen sisältökohdan paikka oli hankala hahmottaa. Alkuvaikeuksien jälkeen kierroksen kulminen alkoi selkiintyä. Sovellus ei ollut niin selkeä kuin Salmi AR, mutta toimiva kuitenkin.

Lisätyn todellisuuden sisältönä oli animoitu piikatyttö-hahmo, joka kertoi alueen historiasta sekä näytti valokuvia. Visuaalisesti kierros ei ollut korkeatasoinen. Tarinat olivat mielenkiintoisia ja mukaansatempaavia. Viimeiseen kohteeseen ei päästy, sillä kartan näyttämä reitti ei ollut fyysisesti mahdollinen kulkea. Alla kaksi kuvaa (Kuvat 10 ja 11) UkiAR -kierroksesta.



Kuvat 10. ja 11.: Näkymä Uki AR sovelluksessa kierroksella esitetyistä materiaaleista Kuvat: Annika Eklöf (2021)

Eurassa Kauttuan ruukkialueella on toteutettu digitaalinen opastuskierros hieman eri tavalla. Alueella on tauluja, jotka sisältävät QR-koodin. Koodin skannaamalla puhelimella, avautuu sivu, josta voi lukea lisää kunkin historiallisen rakennuksen historiasta sekä tarkastella niihin liittyviä kuvia. Teknisiltä ominaisuuksiltaan kierros oli erittäin helppokäyttöinen ja looginen. Sisällöt itsessään eivät olleet erityisen mielenkiintoisia tai elämyksellisiä. Positiivista oli kuitenkin se, ettei erikseen tarvinnut ladata puhelimelle mitään, vaan sisältöjä pystyi tarkastelemaan internet-selaimen kautta.

Applen toteuttamilla Art Walk kävelykierroksilla lisätyn todellisuuden sisällöt näkyvät GPS-sijaintiin perustuen. Art Walk kierroksia on nähtävillä New Yorkissa, Tokiossa, Hong Kongissa, San Fransiscossa, Pariisissa ja Lontoossa. Applen Art Walk -kierroksilla taide on tuotu julkisesti kenen tahansa nähtäville. Riittää, kun katsojalla on Applen oma sovellus sisältöjen

katselua varten. Visuaalisesti sisällöt ovat korkeatasoisia, kiehtovia ja oivaltavia. Art Walk-sisällöt ovat yksinomaan taidesisältöjä eivätkä niinkään opettavaisia historiakerroksia kuin muut vertailut kohteet. Alla olevassa kuvassa (kuva 12.) yksi Art Walk- kierroksen teoksista. Art Walk on taidekierros, joka perustuu GPS-sijainteihin. Kun katsoja on oikeassa sijainnissa, hän voi katsoa digitaalisia taideteoksia Applen sovelluksen sisältävällä älylaitteella.



Kuva 12: Art Walk teos: Pipilotti Rist, International Liquid Finger Prayer (2019)

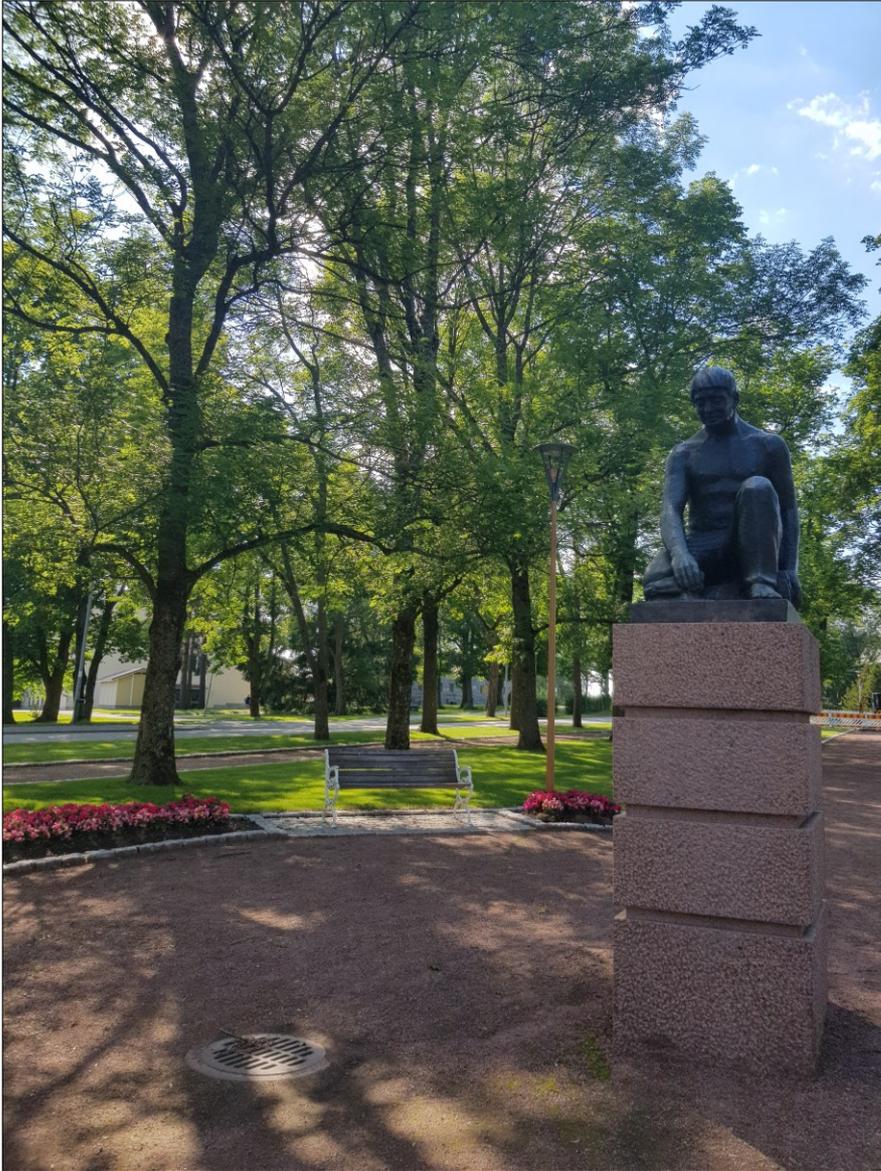
Yhteenvedona havainnoinnista voidaan todeta, että kaikki tarkastellut kierrokset erosivat toisistaan huomattavasti. Suurin osa oli sisällöltään erittäin laadukasta. Uki AR -kierroksella jäi harmittamaan sovelluksen hitaus sekä osittainen epäloogisuus. Kauttuan Ruukin digitaalinen kierros ei taas tarjonnut seikkailun tunnetta, vaan samat tekstit ja kuvat olisi voinut lukea suoraan verkkosivulta. Positiivisin kokemus jäi Minna Canthin kierroksesta, joka oli toteutettu Salmi AR- sovelluksella. Havainnoinnin perusteella päädyttiin käyttämään Salmi AR -sovellusta tulevassa Kulttuurikierros Huittinen -hankkeessa. Havainnoinnissa päädyttiin myös siihen, että on kävijäkokemuksen kannalta selkeämpää ja helpompaa mikäli herätteet ovat fyysisinä kuvina. Tällöin on vaivattomampi löytää se kohta, jossa lisätyn todellisuuden sisältöä tarkastel-

laan. Huittisten kaupungissa ei olla aiemmin käytetty lisättyä todellisuutta ja tämän vuoksi ensimmäinen tällainen kierros haluttiin toteuttaa mahdollisimman helppokäyttöisenä. Taulut katukuvassa tuovat myös itsessään jo näkyvyyttä kierrokselle ja herättävät ohikulkijoiden mielenkiinnon.

## **8.2 Asiakkaan polku kulttuurikierroksella**

Kulttuurikierroksessa asiakkaan polku voi alkaa monesta eri paikasta. Asiakas voi kohdata kierroksen sosiaalisessa mediassa, lehtijutuissa tai kaupungin verkkosivuilla. Toinen vaihtoehto on se, että asiakas näkee kaupungilla yhden tauluista ja tutustuu ensi kertaa kierrokseen sitä kautta. Ohjeistus sovelluksen käyttämiseen löytyy näistä kaikista. Tavoitteena on, että asiakas löytää mahdollisimman nopeasti selkeät ja helpot ohjeet kierroksen käyttämiseen. Ohjeistuksissa on käytetty kuvia havainnollistamaan ja selkeyttämään niitä. Kohderyhmänä kierroksella nähdään pääasiassa huittislaiset sekä kulttuurimatkailusta kiinnostuneet ihmiset. Taulujen sisällöt ovat löydettävissä vain suomen kielellä. Tämä on heikkous saavutettavuudessa, mutta valitettavasti kustannussyistä kieliversioita ei saatu tehtyä.

Alussa kuljimme yhdessä kuvataiteilijan kanssa ympäri Huittisten keskustaa ja mietimme sopivia reittivaihtoehtoja kierrokselle. Sisällöt olivat erityisen tärkeitä, mutta myös se, että kierros on sopivan pituinen lenkki ja taulut helposti löydettävissä. Alla kuvia päivältä, jolloin kierimme Huittisissa.



Kuva 13: Huittisten Kirkkopuisto. Kuvassa taiteilija Lauri Leppäsen veistos Henki ja Aine Kuva: Annika Eklöf (2020)



Kuva 14: Huittisten Meijeri. Kuva: Into Kaataja (2020)



Kuva 15: Huittisten keskus ”Miljoonaympyrä”. Kuva: Into Kaataja (2020)

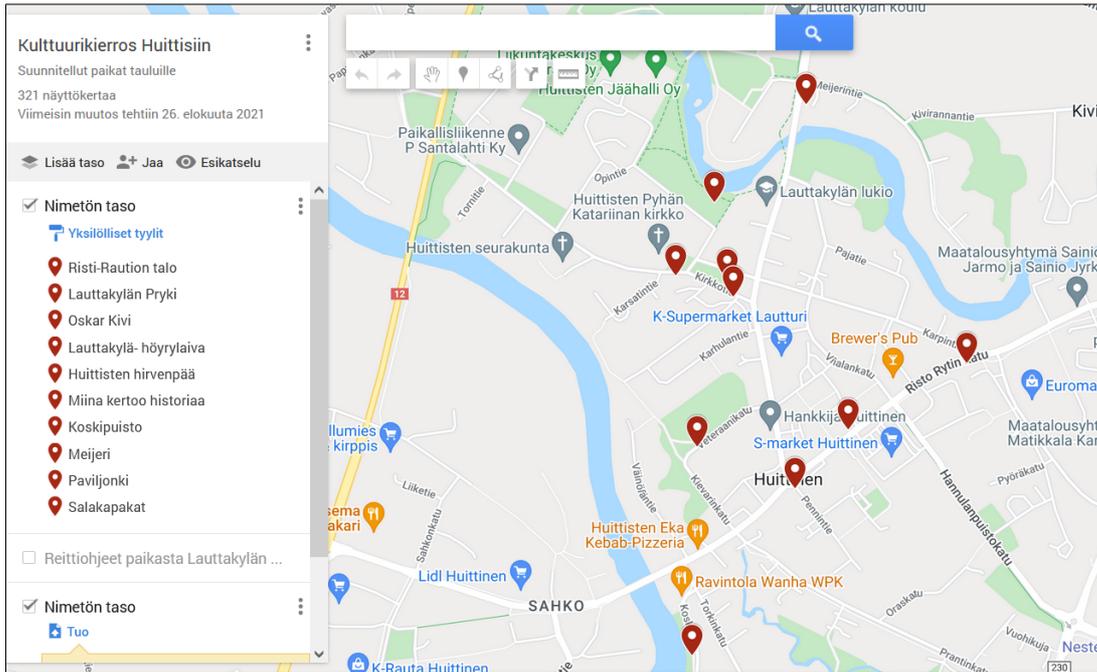
Päädyimme siihen, että sopivan mittainen lenkki olisi noin kolme kilometriä ja jokaisen taulun tulisi olla helposti saavutettavissa myös autolla kuljettaessa. Kävelyvauhtia testasimme järjestämällä opasvetoisen kävelyn, jossa käveltiin Huittisissa Pukinojalta kukkapellolle. Tämä on vain kilometrin mittainen reitti, mutta antoi hyvin tietoa siitä, miten isommassa porukassa reitin kulku järjestyisi. Kuvassa 16. ihmisiä kuuntelemassa opasta kukkapellolla.



Kuva 16: Opastettu kävely Pukinojalta Kukkapellolle. Kuva: Annika Eklöf (2021)

Opastetun kävelyn aikana keskusteltiin osallistujien kanssa tulevasta kierroksesta. Tälle opastetulle kierrokselle saatiin ohjelmanumeroksi vielä loppuun runonlausuntaa. Kierroksen aikana monet osallistujat toivoivat, että myös digitaaliselle kierrokselle voisi päästä oppaan johdattamana.

Alla olevassa kuvassa Google-kartta, johon on merkitty kulttuurikierroksen taulujen sijainnit. Googlen MyMaps-palvelu oli hyvä työkalu sijaintien suunnitteluun. Sen avulla saatiin myös helposti tarkat sijainnit alustatoimittajalle sovellukseen ja kaupungin lupaviranomaiselle, kun taulujen pystytykseen haettiin luvat.



Kuva 17: Kulttuurikierroksen taulujen sijainnit kartalla. Kuvakaappaus MyMaps-näkymästä Annika Eklöf (2022)

Taulujen sijainnit pyrittiin pitämään sopivalla etäisyydellä toisistaan. Kaikki taulut sijoittuvat Huittisten keskustan alueelle ja kunkin taulun luo on mahdollista päästä esteettömästi. Taulujen läheisyyteen pääsee myös autolla. Taulujen paikoissa otettiin huomioon myös katseluetäisyys sekä turvallisuus niin, ettei katsoja seisoi liian lähellä autotietä tarkastellessaan sisältöjä. Kierroksesta tuli noin kolmen kilometrin mittainen ja ajallisesti sen kiertämiseen menee reilu tunti. Kunkin taulun sisältö on noin 3 minuutin mittainen. Sisältöjen katseluun menee siis puolet ajasta ja puolet siirtymisiin. Reitillä on viihtyisiä puistoja, rantabulevardi, kahviloita, pieniä putiikkeja ja monta muuta kohtaa, johon kierroksen kävijä voi poiketa kesken kierroksen niin halutessaan. Seuraavassa kuvassa (kuva 18.) on havainnollistettu asiakkaan polun vaihteita.



Kuva 18: Asiakkaan polku kulttuurikierroksella. Grafiikka: Annika Eklöf (2021)

Asiakkaan polku lähtee siitä, kun asiakas kohtaa ensimmäisen kerran kierroksen joko niin, että näkee siitä kertovan taulun keskustan alueella tai kierroksen markkinointia sosiaalisessa mediassa. Kuhunkin sosiaalisen median päivitykseen on lisätty selkeä ohjeistus siitä, miten kierroksesta löytää lisätietoja. Kussakin taulussa on myös kuvalliset sekä kirjalliset ohjeet sovelluksen käyttöönottoon ja kierroksen tarkasteluun. Sovellus toimii sekä Android että iOS -laitteilla ja on helposti löydettävissä sovelluskaupasta. Sovellus ja sen käyttö on maksutonta. Mikäli asiakas etsii lisätietoja Google -haulla internetissä, hakutulokset ohjaavat hänet kierroksen sosiaalisen median tileille, kierroksesta kirjoitettuun lehtijuttuun tai kaupungin verkkosivuille. Näistä kaikista löytyy tarvittavat lisätiedot kierroksen katseluun. Seuraava vaihe on itse sovelluksen sekä sisältöpakettin lataaminen. Tämä vaihe on tehty helppokäyttöiseksi ja selkeäksi. Mikäli omaa laitetta ei ole tai oman laitteen kapasiteetti ei jostain syystä riitä, on kirjastossa lainattavissa laite, johon sisältöpaketti ja sovellus on valmiiksi ladattu. Kun sisältöpaketti on ladattu laitteelle, ei laitteessa tarvita internetyhteyttä, vaan Salmi AR-sovellus toimii myös ilman internetiä. Viimeisessä vaiheessa asiakkaan polulla asiakas konkreettisesti kiertää kierroksen. Koko kierros on noin kolmen kilometrin mittainen ja kaikki taulut sijaitsevat Huittisten

kaupungin keskustan alueella. Alueella on myös kahviloita, ravintoloita ja kivijalkamyymälöitä, joissa voi vieraila samalla kun on kiertämässä kulttuurikierrosta. Näin kierroksesta on mahdollista saada entistä monipuolisempi kokemus. Asiakas voi lähteä esimerkiksi ystäviensä kanssa porukalla kiertämään kulttuurikierrosta, pysähtyä paikallisessa kahvilassa syömässä kaupungin nimikkoleivoksen, vieraila mielenkiintoisissa kaupoissa ja nauttia kaupungin muusta kulttuuritarjonnasta samalla. Taulujen katselemisen järjestyksellä ei ole väliä ja niitä ei ole pakko katsoa yhdellä kertaa kaikkia. Kukin taulu kertoo oman tarinansa. Tauluissa olevien videosisältöjen kesto on noin kolme minuuttia. Kesto on mietitty niin, että sen jaksaa katsoa eikä kädet väsy pitämään älylaitetta suunnattuna herätekuvaan. Kierroksen voi aloittaa mistä tahansa ja kiertää kuten itse haluaa. Sovelluksessa on kartta, josta näkyy kaikkien taulujen sijainnit. Taulut on suunniteltu visuaalisesti kauniiksi ja luonnollisiksi. Taulujen kehyksenä käytetty puu tulee vuosien mittaan harmaantumaan kauniisti. Herätekuva on sellaisella korkeudella, että lapsetkin pystyvät niitä tarkastelemaan, mutta kuitenkin sopivan korkealla, kun taulun edessä seistään katselemaan. Kunkin taulun sijainti on suunniteltu niin, että katsellessa taulun sisältöä, ei ole haitaksi ympäröivälle liikenteelle. Ohjeistuksissa on huomautettu, että kierroksen katseluun olisi hyvä varustautua myös kuulokkeilla, jotta ympäröivä häly ei häiritsisi kokonaisvaltaista kokemusta.

Sisällöt tauluista mietittiin sellaisiksi, että niistä jokaisessa on jotakin uutta ja elämyksellistä myös niille paikallisille, jotka tuntevat paikkakunnan historian hyvin. Huittisten Osuusmeijeri on monille tuttu vuoden 1917 Meijerikahakasta. (Huittisten Meijerikahakka on nähty Suomen kansalaissodan lähtölaukauksena. Tuolloin Huittisten Osuusmeijerillä maataloustyöväestö osoitti mieltään kahdeksan tunnin työpäivän puolesta. Kun lakkolaisten pääsy Meijerille yritettiin estää, syntyi kahakka, joka päättyi kahdeksaan aseeseen laukaisuun, joista haavoittui useita lakkolaisia (Alapuro 1994).) Meijerikahakkaa ei haluttu nyt kierrokseen nostaa, vaan Meijerin luo tehtiin taulu, jossa esitetään visuaalisesti alkuperäinen puurakennus ja kerrotaan, kuinka Huittisista vietiin maitotaloustuotteita ulkomaille. Meijerin taulussa avautuu 3D-maailma, jonka keskellä seisoo kaksi näyttelijää, jotka esittävät Meijerin työntekijöitä. Nämä naiset keskustelevat keskenään Meijeriin liittyvistä asioista. 3D-maailma rakennettiin vanhojen valokuvien perusteella. Kun malli oli valmis, näyttelijät puvustettiin ajan hengen mukaan ja heidät kuvattiin green screen kankaan edessä studiossa. Myöhemmin materiaalit yhdistettiin niin, että näyttelijät saatiin istutettua kuvaan. Alla kuva kuvauspäivältä (kuva 19).



Kuva 19: Kuvauspäivänä studiossa. Kuva: Annika Eklöf (2021)

Yhdessä tauluista on tuotu esille aikakauden suurin työllistäjä, oluttehdas Lauttakylän Pryki. Yllättävää kyllä, monet huittislaiset eivät tiedä Prykistä mitään. Kierroksen sisältöjä suunniteltaessa nousi esiin monessa paikassa sama nimi. Oskari Kivi, joka on perustanut Huittisten Meijerin, Lauttakylän Prykin, Huittisten Höyryvene Oy:n, Länsi-Suomen opiston, Huittisten Säästöpankin ja paljon muuta. Oskari Kivi ei ole erityisen tunnettu huittislaisten keskuudessa, vaikka hänen saavutuksensa ovatkin erittäin merkityksellisiä Huittisten kaupungille. Oskari Kivestä tehtiin 3D mallinnos ja hänelle omistettiin yksi taulu erityisesti. Sisältöjen luomisvaiheessa huomattiin, että tämä henkilö oli osallisena jollakin tavalla jokaisen taulun tarinaan. Koska kehittämistehtävän tavoitteena oli löytää myös Huittisten museolle seuraavan vuoden vaihtuvan näyttelyn aihe ja toteutustavat, päädyttiin siihen, että näyttely tulee olemaan näyttely Oskari Kivestä. Alla olevassa kuvassa (kuva 20.) Huittisten kaupungintalon edessä sijaitseva herätetaulu, jossa näkyy lisätyn todellisuuden sisältö, Oskari Kiven 3D-muotokuva.



Kuva 20: Kulttuurikiertros Huittisiin -hankkeen lisätyn todellisuuden taulu. Aiheena Oskari Kivi. Kuva: Annika Eklöf (2021)

Lisätyn todellisuuden tauluissa aiheina olivat lisäksi muun muassa salakapakat ja karjamarkkinat, Risti-Raution talo (jossa oli jossakin vaiheessa samaan aikaan sekä putka että salakapakka), höyrylaivat, Vanhan urheilukentän paviljonki, Huittisten Hirvenpää. Kierroksen sisältöjen kautta saa hyvän kuvan siitä, minkälaista Huittisissa oli elämä sata vuotta sitten.

## 9 KYSELY

Kyselyn tavoitteena oli selvittää, miten katsojat/kävijät kokevat uudet digitaaliset paikallishistorian kerrontamuodot. Tämän kyselyn tulosten perusteella voidaan tehdä suunnitelmaa museon tulevaisuuden näyttelyihin. Kyselyn toteuttamisessa käytettiin Google Forms työkalua ja sen linkkiä jaettiin sosiaalisessa mediassa.

Kysely toteutettiin kahdelle erilaiselle kohderyhmälle. Toisena kohderyhmänä olivat lapset ja nuoret ja toisena aikuiset sekä jo varttuneempi väestö. Ikähaarukat ryhmissä olivat 9–25 vuotta ja 30–80 vuotta. Tavoitteena oli tutkia myös sitä, miten näiden kahden eri ikäryhmän kokemukset digitaalisista välineistä eroavat ja löydetäänkö kenties yhtäläisyyksiä, joista on hyötyä tulevaisuuden kehittämisessä.

Kysymykset olivat muodoltaan strukturoituja, mutta niihin ei ollut pakko vastata. Ainoana demografisena tekijänä kysyttiin käyttäjän ikää. Tämän tavoitteena oli ymmärtää eri ikäryhmien välisiä eroja kokemuksessa. Muut kysymykset selvittivät sitä, kuinka mielenkiintoisena ja helppokäyttöisenä kierros koettiin ja mitä laitetta kierroksen katseluun oli käytetty.

Kyselyn lopussa oli kysymys siitä, kuinka todennäköisesti vastaaja suosittelisi kierrosta tuttavalleen. Tämä kysymys perustuu NPS (Net promoter score) mittaukseen, jolla mitataan asiakkaan sitoutumista palveluun. Vastaukset annetaan asteikolla 1–10 ja luokitellaan niin, että 0–6 vastanneet ovat arvostelijoita, 7–8 passiivisia ja 9–10 suosittelijoita. NPS-luku saadaan, kun suosittelijoiden prosenttiosuudesta vähennetään arvostelijoiden prosenttiosuus. Tämä mittaus-tapa soveltuu myös palveluiden vertaamiseen. (Lännenpää 2021.) Viimeisenä kohtana oli vapaamuotoisen palautteen kenttä.

Kyselyn mukaan molemmat kierrokset koettiin mielenkiintoisina sekä helppokäyttöisinä. Lisätyn todellisuuden sovelluksessa pienenä haittana koettiin se, että mikäli jostain syystä yhteys herätekuvaan katkesi, myös sisällön näkyvä katkesi ja sen jälkeen alkoi pyöriä alusta. Tästä sovellusteknisestä ongelmasta laitettiin viestiä eteenpäin sovellusalustan kehittäjälle ja kirjattiin ylös asiaksi, joka on hyvä mainita ohjeistuksissa.

Vastaajia kyselyyn saatiin vain seitsemän. Vastaajista viisi ei tuntenut ennestään virtuaaliseikkailuja tai lisättyä todellisuutta. Kaikki vastaajat antoivat ohjeistuksille ja sovelluksen käytön helppoudelle arvosanaksi 5, joka oli paras vaihtoehto 1–5 asteikolla. Vastaajista kuusi koki

kierrokset erittäin mielenkiintoiseksi sisällöltään ja jokainen vastasi oppineensa kierroksilla jotakin uutta. Kaikki vastaajat olivat 31–65-vuotiaita. NPS-luvuksi saatiin 100, kun vastaajista 5 antoi arvosanan 10 kysyttäessä mahdollista suosittelua ja kaksi vastasi arvosanalla 9. Kuitenkin vastausmäärä oli lopulta niin pieni, ettei tämä luku ole vertailukelpoinen.

Yhtenä syynä vähäiseen vastausmäärään voidaan nähdä se, että kierros päästiin julkaisemaan vasta syyskuun lopulla ja hyviä kelejä ulkoilmakierroksen kulkemiseen ei ollut loppusyksyllä. Talven pimeys myös haittaa kierroksen katselua. Kyselytutkimuksen tuloksia ei voida siis yksinään pitää relevantteina, mutta yksittäisten kävijöiden kokemuksista voidaan silti saada vastauksia siitä, miten kävijät ovat kierroksen kokeneet. Tämä tukee muita tutkimusmuotoja. Kyselylomake löytyy liitteestä 2.

## 10 YHTEENVETO

Opinnäytetyön tutkimuskysymyksenä oli, miten paikallishistoriaa voisi tuoda esille digitaalisilla keinoilla, mitkä asiat vaikuttavat kävijäkokemukseen ja miten luodaan digitaalinen kierros, joka palvelee mahdollisimman laajaa kävijäkuntaa. Paikallishistorian kerronnassa kuvitus on yksi tärkeä osa sitä, että luodaan mielikuva katsojalle siitä, miltä historiassa paikka on näyttänyt. Virtuaalitodellisuudessa voidaan luoda kokonaan digitaalinen ympäristö, jossa katsoja ikään kuin on itse sisällä luodussa maailmassa. Lisätyllä todellisuudella taas saadaan luotua elementtejä ympäröivään maailmaan. Virtuaalitodellisuus toimii hyvin esimerkiksi silloin, kun varsinaista paikkaa ei enää ole olemassa tai kun halutaan luoda kokemus, jota katsoja voi tarkastella sijainnista riippumatta. Lisätty todellisuus taas toimii hyvin etenkin silloin, kun halutaan näyttää, miten ympäristö on muuttunut aikojen saatossa. Luonnolliseen ympäristöön voidaan lisätä esimerkiksi videokuvaa tai rakennuksia, joita ei enää ole. Asiakaskokemuksen kannalta tärkeimpänä havaintona tehtiin ohjeistusten riittävyys sekä digitaalisen kierroksen helppokäyttöisyys. Saavutettavuutta voidaan parantaa, kun käytetään sovelluksia, jotka sopivat mahdollisimman monilla laitteilla käytettäväksi tai tarjotaan mahdollisuus opastettuun kierrokseen. Kulttuurikierros Huittinen -lisätyn todellisuuden kierroksen katselemista varten hankittiin iPad, jonka voi lainata Huittisten pääkirjastosta, mikäli ei ole omaa laitetta kierroksen katseluun. Herätekuvista tehtiin myös julisteet, joiden avulla voidaan viedä kierros niiden luo, jotka eivät pääse kierroksen luo. Tämä on ollut tykätty esimerkiksi vanhainkodissa. Palvelumuotoilun prosessia hyödyntämällä pystyttiin löytämään niitä kohtia, jotka merkitsevät kävijäkokemuksen kannalta positiivisesti tai negatiivisesti. Selkeä ohjeistus ja helppokäyttöinen sovellus sekä helposti löydettävät sisällöt korostuivat havainnointivaiheessa.

Huittisten museon vuoden 2022 näyttelyn aiheena on Oskari Kivi, jonka nimi toistui useaan otteeseen myös Kulttuurikierros Huittinen -lisätyn todellisuuden kierroksella. Museon näyttelyssä on esillä myös lisätyn todellisuuden herätekuva Oskari Kivestä. Tämä on sama kuva kuin kulttuurikierroksella. Näin saamme museoon näytille Oskari Kiven digitaalisen muotokuvan, sekä kertojaäänellä tehdyn ääniraidan, joka kertoo Oskari Kiven elämästä. Oskari Kiven asutama ja kunnostama Kivirannan kartano tuodaan museon näyttelyyn hyödyntämällä 360-kuvausta. 360-kuvat tulevat näkymään suurehkolla tietokoneen näytöllä, jota voi käänellä hiirellä. Tämä olisi ollut mahdollista toteuttaa myös VR-laseilla, mutta nykyisen koronatilanteen vuoksi koettiin haastavaksi se, että laseja olisi desinfioitava jatkuvasti. 360-kierros Kivirannan

kartanosta saadaan museolle myöhemmin kesällä, kun pääsemme kuvaamaan kartanolle. Huittisten museosta löytyy jo ennestään Oskari Kiven vaimon Amanda Kiven vanha vihkipuku sekä turkki. Nämä tulevat esille vitriiniin. Näyttely on tavallaan hybridi, sillä se tulee yhdistämään virtuaalitodellisuutta, lisättyä todellisuutta sekä fyysistä historiallista esineistöä. Etsiessäni materiaaleja museon näyttelyyn, sattumalta tuli vastaan myös videoitu näytelmä, joka esittää Oskari Kiveä perustamassa Huittisten Säästöpankkia. Tätä kirjoittaessani museon näyttely Oskari Kivi – Monen toimen mies on juuri avattu. Oli ilo olla tekemässä näyttelyä ja toivon, että voin jatkossakin olla mukana museon näyttelyiden suunnittelussa ja rakentamisessa.

Molemmat kierrokset ovat saaneet hyvin näkyvyyttä paikallislehdissä. Kulttuurikierros Huittinen lisätyn todellisuuden kierroksesta sain kirjoittaa myös Huittisten kaupungin matkailulehden aukeaman jutun. Kirjoitin jutun myös Huittisten Kotiseutuyhdistyksen julkaisemaan Huittisten Joulu -lehteen. (Matkailulehti löytyy täältä: [https://issuu.com/huima/docs/myhuittinen\\_palvelujamatkailuopas\\_2022\\_digi?fr=sNDQ1NzQ4NTQ4MjA](https://issuu.com/huima/docs/myhuittinen_palvelujamatkailuopas_2022_digi?fr=sNDQ1NzQ4NTQ4MjA)) Huittisten Joulun juttu löytyy liitteestä 3.

Digitaalisilla tarinankerrontamuodoilla löydettiin keinoja tuoda tarinoita historiasta mielenkiintoisella tavalla nykypäivään. Sisällöistä onnistuttiin tekemään monipuolisia ja kiinnostavia. Tässä opinnäytetyössä yhdisteltiin erilaisia tekniikoita ja lopputulokset olivat onnistuneita. Asiakkaiden tarpeisiin ja toiveisiin pystyttiin vastaamaan ja kierrosten käyttö saatiin mahdollistettua hyvin myös sellaisille, jotka eivät joko omaa tarvittavia digitaalisia valmiuksia tai eivät pääse liikkumaan kulttuurikierrosten luo. Molemmista kierroksista on saatu hyvää palautetta. Seuraavaksi työ jatkuu kierrosten markkinoinnin monipuolistamisella yhteistyössä museon ja Huittisten kaupungin kanssa. Lisätyn todellisuuden kierrosta esiteltiin muun muassa Kotimaan matkailumessuilla keväällä 2022. Yksi herätekuviosta löytyy kaupungin matkailuesitteestä ja näin jokainen, joka esitteen saa käsiinsä, pääsee hyppäämään lisätyn todellisuuden tarinaan, vaikka omalta kotisohvaltaan.

Tämän opinnäytetyön pohjalta voidaan lähteä tekemään digitaalisia kierroksia myös muista aiheista ja ympäristöistä. Se mitä tekisin nyt toisin, on julkaisuajankohta. Jos kulttuurikierros olisi julkaistu keväällä, se olisi saanut varmasti alussa enemmän kävijöitä. Toinen asia, joka jäi puuttamaan, olivat kieliversiot taulujen sisällöistä. Muuten saavutettavuuteen, joka molemmissa kierroksissa onnistuttiin saamaan, olen tyytyväinen.

## LÄHDELUETTELO

- Alapuro, R. 1994. Suomen synty paikallisena ilmiönä 1890–1933. Helsinki: Hanki ja jää, s. 157–160.
- Ariel, G. 2017. *Augmenting Alice, The Future of Identity, Experience and Reality*. Amsterdam: BIS Publishers.
- Harjavallan kaupunki 2021. Huittisten museo. Viitattu: 19.9.2021  
<https://www.harjavalta.fi/kulttuuri-ja-vapaa-aika/museo/huittisten-museo/>
- Hänti, S. 2021. *Asiakkaista ansaintaan: Asiakaskeskeinen liiketoimintamalli*. Helsinki: Alma Talent.
- Jyväskylän AMK 2012. *Palvelumuotoilun työkalupakki – Prosessi ja työpohjat*. E-aineisto. Viitattu 12.1.2022 <https://yhteistyotilat.fi/wiki08/download/attachments/37067739/Service-DesignToolkit.pdf>
- Kalliomäki, A 2014. *Tarinallistaminen – Palvelukokemuksen punainen lanka*. (E-kirja.) Helsinki: Alma Talent Oy
- Korvela, M. 2017. *Tarinoiden voima*. Artikkelitiedonantaja-verkkosivustolla. Viitattu 20.4.2022 <https://www.tiedonantaja.fi/artikkelit/tarinoiden-voima>
- Lännenpää, M 2021. *Taplause -Net Promoter Score*. Viitattu 23.4.2022  
<https://www.taplause.fi/net-promoter-score>
- Miettinen, S. (toim.) 2011. *Palvelumuotoilu - uusia menetelmiä käyttäjätiedon hankintaan ja hyödyntämiseen*. Helsinki: Teknologiainfo Teknova Oy.
- Ojasalo, K. M. 2014. *Kehittämistyön menetelmät - Uudenlaista osaamista liiketoimintaan*. Helsinki: Sanoma Pro Oy.
- Rantala, Satu 2021. *Museonjohtaja*. Suullinen tiedonanto 20.9.2021
- Ruola, Eka 2021. *Markkinoinnin uudet 4 P:tä*. Helsinki: Alma Talent Oy
- Saarijärvi, H. & Puustinen, P. 2020. *Strategiana asiakaskokemus*. Jyväskylä: Docendo
- Suomen Museoliitto 2022. *Suomen museoliiton strategia 2018-2030*. Viitattu: 5.1.2022.  
<https://www.museoliitto.fi/index.php?k=13462>

Tallholm, J. 2021. Mitä asiakaspolut ovat ja miksi niihin kannattaa panostaa? Viitattu:  
3.11.2021 <https://www.salesforce.com/fi/blog/2020/asiakaspolut.html>

Tuulaniemi, Juha 2011. Palvelumuotoilu. (E-kirja.) Helsinki: Talentum Media Oy

# LIITTEET

## Liite 1. Esitelehtinen

HERÄTÄ TARINAT ELOON

# Kulttuurikierros Huittinen

Kulttuurikierros Huittinen on Satakunnan ammattikorkeakoulun hanke, jota on rahoittanut Leader Joutsenten reitti. Hankkeen myötä Huittisten keskustan alueelle on tuotu kymmenen taulua, joissa olevaa lisättyä todellisuutta voit tarkastella älylaitteen avulla. Taulut kertovat Huittisten historiasta 1800- ja 1900- lukujen taitteessa.

### Lataa Salmi AR-sovellus

Lataa ilmainen Salmi AR-sovellus sovelluskaupasta (Google Play tai iOS App Store). Salmi AR toimii uusimmilla mobiililaitteilla.









### Etsi Kulttuurikierros Huittinen

Avaa Salmi AR ja kirjoita haku kenttään "Kulttuurikierros Huittinen". Avaa paketti klikkaamalla paketin kuvaa.

### Lataa Kulttuurikierros Huittinen-paketti

Lataa paketti klikkaamalla Lataa-painiketta.









### Skannaa kuva

Kun lataus on ohi, klikkaa Skannaa-painiketta ja osoita puhelin kohti taulua.

### Nauti sisällöstä

Skannauksen jälkeen nauti sisällöstä!

Kuulokkeita käyttämällä ympäristön häly ei häiritse kuuntelua.



### TEKIJÄT

Taulujen kuvat ja 3D-mallit Into Kaataja  
Käsikirjoitukset Tarja Eklof  
Näyttelijät ja äänikerronnat Teatteri Hirvenpää  
Kuvaus Awara  
Projektipäällikkö Annika Eklof






## Liite 2.

## Kyselylomake

**Ikä \***

10-25 vuotta

25-30 vuotta

31-45 vuotta

46-55 vuotta

56-65 vuotta

66 tai yli

Onko sinulla aiempaa kokemusta lisätystä todellisuudesta?

Kyllä

Ei

En tiedä

Milloin kiersin Huittisten kulttuurikierroksen?

Oma vastauksesi \_\_\_\_\_

Kuinka monta taulua katsoit?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Koivko sovelluksen lataamisen helpoksi?

Kyllä

Ei

En tiedä

Olivatko ohjeistukset riittävät?

Kyllä

Ei

En tiedä

Mitä laitetta käytit?

Puhelinta

Tablettitietokonetta

Kirjastosta lainattavaa iPadia

Jokin muu

Minkä arvosanan antaisit kierrokselle?

1 2 3 4 5

Huono      Erinomainen

Kuinka kiinnostavaksi koit kierroksen sisällön?

1 2 3 4 5

Ei lainkaan kiinnostava      Erittäin kiinnostava

Opitko jotakin uutta kierroksella?

Kyllä

Ei

En tiedä

Kuinka todennäköisesti suosittelisit kierrosta tuttavillesi?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

En suosittelisi           Suosittelisin ehdottomasti

Tähän voit antaa vapaasti palautetta Kulttuurikierros Huittinen -hankkeesta

Oma vastauksesi \_\_\_\_\_

## LIITE 3. Huittisten Joulun juttu kulttuurikierroksesta

*Historiaa herätetään eloon lisätyn todellisuuden avulla Huittisissa*  
**Kulttuurikierros Huittinen**  
 Annika Eklöf

Huittisissa oli aktiivista hyöryvalikennettä vielä 1900-luvun alussa. Meijerillä valmistettiin tuotteita ulkomaanvientiin ja Huittisten eläinmarkkinat olivat suuret ja kuuluisat. Lauttakylän Prykinä tunnettu oluttedas oli suuri työnantaja, mutta oluenmyynti aiheutti myös ongelmia. Kun tehtaalta sai ostaa olutta suoraan, liika alkoholin käyttö aiheutti tappeluista sekä salakapankointia.

Syksyisenä lauantaia Huittisten keskustan katukuvaan ilmestyi kymmenen taulua, jotka muodostavat Kulttuurikierros Huittinen – lisätyn todellisuuden kierroksen. Taulussa olevat kuvat skannaataan älylaitteeseen asennettavalla Salmi AR –sovelluksella. Skannaamalla kuvan saa näkyviin kerrontaa Huittisten historiasta noin sadan vuoden takaa.

Halusin luoda kulttuurielämyksen, joka luo tunteen seikkailusta ja tuo Huittisten mielenkiintoisen historian esille uudella tavalla. Lisätty todellisuus luo mahdollisuuden uudelleenrakentaa ympäristöjä ja näyttää miljöitä nähty kauan sitten. Kierrosta voi käydä katsomassa omassa tahdissaan ja itselle mielenkiintoisimmassa järjestyksessä. Mikäli omaa älylaitetta ei ole, kirjastosta voi lainata iPadin.

**Kierroksen rakentamisen vaiheet**

Hankkeen idea sai alkunsa opiskellessani Humanistisessa ammattikorkeakoulussa digitaaliset toimintaympäristöt -kursissa. Kurssilla tutustuttiin monipuolisesti sellaiseen taiteen ja kulttuurin tarjontaan, jossa käytetään uusia digitaalisia innovaatioita. Virtuaalitodellisuudet ja lisätty todellisuus kiinnostivat itseäni näistä toteutuksista eniten. Lähdin syventämään osaamista näistä kahdesta digitaalisesta ulottuvuudesta.

Virtuaalitodellisuudella voidaan tarkoittaa esimerkiksi ympäristöä, jota tarkastellaan virtuaalilaseilla tai tietokoneurudulla. Virtuaalitodellisuus on täysin virtuaalinen, eli kokonaisuudessaan sähköisessä muodossa jossakin verkossa. Lisätty todellisuus taas nimensä mukaisesti lisää jotakin olemassa olevaan ympäristöön. Lisätystä todellisuudesta esimerkiksi voi käyttää vaikkapa nykyään suosittuja sosiaalisen median filtereitä, joilla saa lisää itselleen esimerkiksi viikset tai silmälasit kuvaa ottaessa. Tätä se on yksinkertaisimmillaan. Huittisten kulttuurikierroksessa lisättyä todellisuudella on päästy luomaan ympäristöjä, jotka olivat olemassa vuosia sitten. Huittisten vanha puinen meijeri, Risti-Raution talo keskustasta sekä Lauttakylän Prykinä tunnettu oluttedas on tehty 3D-mallinnuksena. Kuvataiteilija Into Kaataja on piirtänyt kolmiulotteiset maailmat sekä kaikki muut kierroksella nähtävät kuvitukset. Tauluissa on myös äänikerrontaa sekä näyttelijöitä. Näyttelijät sekä ääninäyttelijät ovat kaikki paikallisen Teatteri Hirvenpään väkeä. Oli hienoa päästä tekemään heidän kanssaan yhteistyötä. Videosisällöt kuvattiin Huittisissa Satakunnan ammattikorkeakoulun tiloissa. Osa kuvat-

74 - Huittisten Joulu 2021

Harjoituskuvaukset käynnissä

Kaupungintalon edessä olevassa taulussa aiheena Oskar Kivi.

tiin luonnossa samoissa paikoissa, joissa taulutkin sijaitsevat. Kuvaamisesta huolehti Awara Productions Oy. Kohtaukset kuvattiin vihreää kangasta vasten. Tällä tavoin saatiin siirrettyä näyttelijäohjelmat sisään taulujen kuluihin. Kaikki käsikirjoitukset ovat Huittisten matkailuoppaan, Tarja Eklöfin, käsialaa. Taulujen kehystämistä ja pystyttämistä vastasi huittislainen Rooster's House.

**Oskar Kivi – mies, joka laitoi alulle lähes kaiken Huittisissa**

Aloitimme jo aikaisessa vaiheessa Tarjan kanssa käydä läpi paikallishistoriaa. Oli mielenkiintoista ja jännittävää oppia täysin uusia asioita Huittisista. Oskar Kivi oli nimi, joka tuli esiin monissa eri asiayhteyksissä. Vaikka olen asunut lähes koko ikäni Huittisissa, en ollut koskaan aiemmin kuullut tästä miehestä. Kivi oli 20-vuotias, kun hän tuli lukututkimusmatkalla Huittisiin. Hän kunnosti Kivirannan kartanon, perusti meijerin ja oli mukana muun muassa Huittisten Säästöpankin, Länsi-Suomen opiston, Lauttakylän Prykin sekä Huittisten Hööryyven Oy:n perustamisessa. Kiven tarina on todella inspiroiva ja mielenkiintoinen. Hän oli henkilö, jonka halusin ehdottomasti nostaa esiin. Oskar Kiven tarinan voi kuulla kaupungintalon edessä sijaitsevan taulun yhteydessä. Älylaitteella skannaamalla Kiven herätekuvan eteen ilmestyy rintakuvapatsas, jossa Oskar Kivi on nuorena.

**Kulttuurikierros Huittinen -tauluja on:**

- Wanhan WPK:n lähellä Loimjoenpuiston uimarannalla
- Vanhan urheilukentän vieressä paviljongin lähellä
- Miljoonaympyrässä Nikkasen edessä
- Kaupungintalon edessä
- Karpintien ja Risto Rytin kadun risteyksessä
- Vanhan meijerin edessä
- Nuorisoklubin edessä
- Koskipuistossa
- Kirkkopuistossa
- Museon edessä

**Sovelluksen kartassa on taulujen tarkat sijainnit.**

Huittisten Joulu 2021 - 75