



Satakunnan matkailu avartaa

– erityisesti digitaalisella asiakaspolulla

Jani Nevaranta, Johanna Aalto, Minna Uusiniitty-Kivimäki, Jere Grönman, Tuomas Pohjola

Satakunnan ammattikorkeakoulu

Sarja D, Muut julkaisut 2/2022

ISSN 2323-8372 | ISBN 978-951-633-357-4

© Satakunnan ammattikorkeakoulu ja tekijät

Julkaisija:

Satakunnan ammattikorkeakoulu

PL 1001, 28101 Pori

www.samk.fi

SAMKin julkaisut ovat ladattavissa: theseus.fi

Kirjoittajat:

Jani Nevaranta, Satakunnan ammattikorkeakoulu

Johanna Aalto, Turun yliopisto, kauppakorkeakoulu, Porin yksikkö

Minna Uusiniitty-Kivimäki, Satakunnan ammattikorkeakoulu

Jere Grönman, Tampereen yliopisto, Porin yksikkö

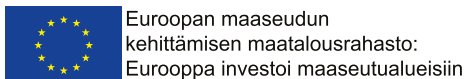
Tuomas Pohjola, Turun yliopisto, kauppakorkeakoulu, Porin yksikkö

Graafinen suunnittelu ja taitto: Heidi Valtonen, Vida Design Oy

Karttakuvitus: © OpenStreetMap, www.openstreetmap.org

Etukannen kuva: Arno Ryser/Unsplash

Takakannen kuva: Hendrik Morkel/Unsplash



MAASEUTU 2020

Lukijalle

Tässä julkaisussa läpikäydään älykkään matkailun ja elämystalouden muutamia viimeaikaisia trendejä, tulevaisuuden näkymiä, sekä viimeaikaista kehitystä.

Esiteltävät konseptit pohjautuvat tutkimuksiin ja ohjelmapereihin niin maakunnan, valtakunnan ja kansainvälisellä tasolla. Julkaisussa olevien esiteltävien konseptien toivotaan inspiroivan alan tulevaisuuden kehittäjiä, sekä innostamaan tulevaisuudessa uusien alan tutkimuksien ja hankkeiden kirjoittamiseen.

Julkaisu sisältää myös alan toimijoille suunnatun liitteen, jossa jaetaan hyväksi koettuja älykkään matkailun ja elämystalouden kokemusten digitalisoimisen keinoja. Liitteen vinkit pohjautuvat hankkeen Digiluonto-sovelluksessa pilotoituihin ja kokeiltuihin pilottireitteihin ja kokemuksiin.

Julkaisun kirjoittajina ovat olleet **Jani Nevaranta** (Satakunnan ammattikorkeakoulu) ja **Johanna Aalto** (Turun kauppakorkeakoulu, Porin yksikkö). **Minna Uusiniitty-Kivimäki** (Satakunnan ammat-

tikorkeakoulu), **Jere Grönman** (Tampereen yliopisto, Porin yksikkö) ja **Tuomas Pohjola** (Turun kauppakorkeakoulu, Porin yksikkö) ovat olleet antamassa palautetta ja tehneet pieniä korjauksia.

Julkaisu liittyy Älykkäästä elämystaloudesta kestävää kasvua (Digi-ET) -hankkeeseen (1.1.2021–31.5.2022), jossa on toteutettu alustatalouden uusia ratkaisuja matkailun digitaalisen kokemuksellisuuden laajentamisessa Satakunnassa. Digitaalisuus on näyttäytynyt mahdollisuutena lisätä kokemuksellisuutta ja laajentaa yritysten tarjoamaa palvelua.

Hankkeen toteuttajina ovat olleet Tampereen yliopiston Porin yksikkö, Turun yliopisto kauppakorkeakoulun Porin yksikkö ja Satakunnan ammattikorkeakoulu. Hanke on saanut osarahoitusta Manner-Suomen maaseudun kehittämisohjelmasta Satakunnan ELY-keskuksen kautta.

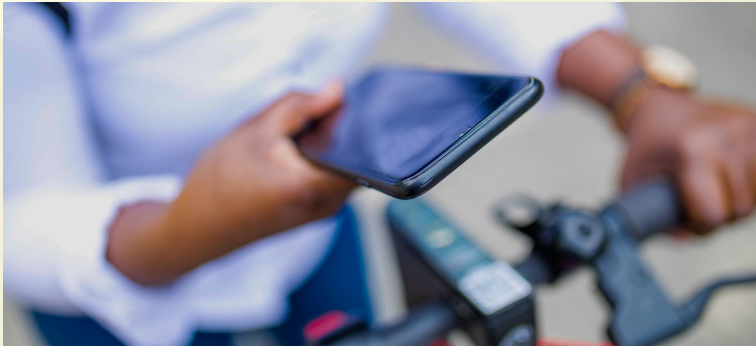
Älykkäitä kohteita tavoittelemassa

Matkailu ymmärretään ihmisten liikkumisena tavallisen asuinympäristönsä ulkopuolella ilmiönä, johon liittyvät erilaisten tuotteiden ja palveluiden yhdistämisen mahdollisuus (UNTWO 2019, 14).

Matkailun kehittämisessä Smart Tourism (älykäs matkailu) ja Smart Destinations (älykkäät matkakohteet) ovat muodostuneet trendeiksi niin kotimaassa kuin kansainvälisestikin. Älykkään kohteen muodostumisessa olennainen tekijä on fyysisen ja digitaalisen integrointi toisiinsa (Gretzel, Sigala, Xiang & Koo 2015, 180). Suomen matkailustrategian yhtenä kärkiteemana on matkailualan digitaalinen uudistuminen osaamista, palveluita ja markkinointia kehittämällä erillisen digitiekartan avulla (TEM 2019, 45–46; Visit Finland, Suomen matkailun digitiekartta 2019). Älykkään Satakunnan elämystalouden osana vahvuuksina erottuvat mm. matkailupalvelut ja tapahtumat. Niiden kehittämisen kärjessä ovat palvelujen saatavuus, älykkäät matkaketjut, saavutettavuus ja luonnonympäristö (Satakuntaliitto 2021, 18).

Vahvan aseman älykkäiden kohteiden kehittämisessä on saanut datatalous ja erityisesti datan käyttäminen. Sen avulla erilaisten välineiden, erityisesti älypuhelinien kautta seurataan liikettä, näkymää ja ääntä. Suuri osa ihmisistä tuottaa tietoa päivittäisessä toiminnassaan. Tietojen kerääminen, esittäminen ja reagoiminen tapahtuvat tässä hetkessä, tietoja yhdistellään uusilla tavoilla ja se vanhenee myös hyvinkin nopeasti. (Lammi & Pantzar 2019, 5–7).

Alustatalouden liiketoimintamalleissa, myös matkailussa, liiketoimintaa voidaan kasvattaa älykkäästi datan hyödyntämisellä ja uusia skaalautuvia ratkaisuja kehittämällä. Asiakasymmärrystä ja yksilöllistä palvelua vievät eteenpäin matkailijan jättä-



Kuva: yurakrasil / Envato Elements

Älykkään Satakunnan elämystalouden osana vahvuuksina erottuvat mm. matkailupalvelut ja tapahtumat.

män datan ymmärrys, mutta toisaalta myös matkailijan valinnat ja niihin perustuen muodostuvat uudet ekosysteemit. (Visit Finland, Suomen matkailun digitiekartta 2019.) Visit Finlandin perustama DataHub-tietokanta kerää suomalaisten matkailualan yritysten ja niiden tarjontaa yhteiseen tietokantaan. Sen kautta voidaan hakea ja käyttää tietoa avoimen rajapinnan kautta (Visit Finland, DataHub 2022).

Kokemuksellista palvelupolkua on mallinnettu ennen kohteen saapumista, vierailun aikana ja sen jälkeen tapahtuvaksi kokonaisuudeksi (Gretzel ym. 2015, 182). Matkailuun perinteisesti liitetyt alueen ulkopuolisten toimijoiden keskeinen merkitys, matkailupalvelun lyhytkestoisuus ja päätöksenteon tapah-

tuminen muualla ovat tulleet haastetuiksi myös kestävän ja vastuullisen matkailun näkökulmista. Tavoitteena on ennemminkin sekä alueen kehittäminen sen asukkaille pitkäjänteisesti että vierailijoille entistäkin autenttisempi ja ainutlaatuisempi matkailukohde (Holopainen & Maukonen 2019, 21).

Matkailun kestävää kehitystä on myös pidetty sellaisena lisäarvona, joka matkailuun voidaan tänä päivänä liittää yhtenä sen keskeisimmistä tavoitteista (Tunkkari-Eskelinen, Röntynen & Törn-Laapio 2021, 105–106). Matkailun kehittäjillä ja koulutuksen tuottajilla on mahdollisuus lisätä paikallisten toimijoiden tietoisuutta ja verkostoitumista aiheen parissa (Tunkkari-Eskelinen, Röntynen & Törn-Laapio 2021, 108).

Tekoäly

Rinta rinnan älykkään matkailun ja datatalouden kanssa kulkee tekoäly ja sen monet sovellutukset.

Tekoälyllä tarkoitetaan koneen kykyä käyttää ihmiseen ja ihmisen älykkyyteen linkitettyjä taitoja ja kykyjä, kuten oppimista (Euroopan parlamentti 2020). Tekoälyä on ollut olemassa jo pitkään, mutta kehittyneen teknologian ja tehokkaampien laitteiden ansiosta sen käyttö kehityksessä ja eri aloilla on kasvanut räjähdysmäisesti (Samala et al. 2020, 74). Myös Suomessa tekoälyn suosio on kasvanut maailman trendien perässä.

Vuonna 2020 yli 1200 yritystä hyödynsi tekoälyä toiminnassaan päivittäin (State of AI 2020). Tekoäly on myös löytänyt tiensä matkailuun. Sitä käytetään kilpailuedun saantiin, jossa sen avulla matkailuyritykset ja kohteet voivat automatisoida prosessejaan, parantaa tarjontaansa asiakkaille, sekä matkailukokemuksien yksilöimiseen (Samala et al. 2020, 74).

Tekoäly tekee siis paljon sellaista työtä, johon on ennen mennyt paljon henkilöresursseja tai sellaista, johon ihminen ei ajanpuutteen vuoksi kykene. Kiireellisellä ja kilpailevalla matkailualalla sen valjastamisella on siksi suuri merkitys alan yritysten kilpailukyvyn säilyttämisessä. Tekoälyn tärkeyttä korostaa myös sen mahdollisuudet kestävän kehityksen vauhdittajana; Euroopan komission mukaan (2020) tekoälyllä tulee olemaan valtava rooli kestävän kehityksen tavoitteiden saavuttamisessa.

*Tekoäly tekee paljon sellaista työtä,
johon on ennen mennyt paljon
henkilöresursseja.*

Laajennettu todellisuus

Datan ja tekoälyn lisäksi koronapandemian kiihdyttämänä virtuaalinen ja lisätty todellisuus ovat olleet parrasvaloissa.

Lisätty todellisuus (Augmented reality, AR) tarkoittaa digitaalisten elementtien lisäämistä älylaitteen kameranäkymään reaaliaikaisesti. Virtuaalitodellisuus (Virtual reality, VR) taas tarkoittaa henkilön kokonaisvaltaista immersiota virtuaalimaailmaan erilaisten virtuaalitodellisuuslasien tai muiden tarkoitukseen rakennettujen laitteiden avulla. Lisätyn ja virtuaalitodellisuuden lisäksi voidaan puhua myös yhdistetystä todellisuudesta (Mixed reality, MR), jossa AR:n ja VR:n ominaisuuksia yhdistetään, ja laajennetusta todellisuudesta (Extended reality, XR), joka toimii mainittujen termien kattoterminä. (Gupton & Kiger 2017.)

2000-luvulla laajennettujen todellisuuksien kehittäminen, tuotteet ja palvelut ovat nousseet taloudellisesti globaalisti merkittäviksi, miljardien dollarien arvoiseksi markkinaksi. Niiden on esitetty nousevan vielä viisin-, tai jopa kahdeksankertaiseksi vuoteen 2027 mennessä. (Jauhiainen 2021, 3.) Taloudellisten

vaikutuksien lisäksi virtuaali- ja lisättyllä todellisuudella on valtava potentiaali matkailussa ja elämystaloudessa kokemuksen rikastuttajana. Virtuaalitodellisuus mahdollistaa vaikeasti tai mahdottomasti saavutettavien paikkojen ja ajan jaksoihin pääsyn, mikä tekee siitä houkuttelevan alustan esimerkiksi museoiden käytettäväksi (Kalalahti et al. 2013, 18–19). Potentiaalia vahvistaa entisestään laajennettujen todellisuuksien kasvanut saavutettavuus. Nykyaikaisilla älylaiteilla on kaikki puitteet esimerkiksi lisätyn todellisuuden hyödyntämiseen, ja johtuen älylaitteiden entisestään kasvaneesta käyttökäytöstä, lisätty todellisuus on monien matkailijoiden ulottuvissa (Helle et al. 2017, 7).

Laajennettujen todellisuuksien hyödyntäminen matkailussa ja elämystaloudessa voi auttaa vastaamaan hyvin Visit Finlandin asettamiin kestävä matkailun kriteereihin (2018). Laajennettujen todellisuuksien teknologioiden hyödyntäminen voi parantaa

*Virtuaalitodellisuus mahdollistaa vaikeasti
tai mahdottomasti saavutettavien paikkojen
ja ajan jaksoihin pääsyn.*

niin ekologista kuin sosiaalistakin kestävyyttä esimerkiksi tarjoamalla vaihtoehtoisia tai tukevia tapoja kokea herkkiä, luonnontyypillisiä kohteita (Paolo, Rokshad & Saeed 2017, 149). Teknologioiden käyttö ei siis tässäkin korvaa perinteistä matkailua tai elämyspalveluita, mutta tukee sitä saavuttamaan kestävä kehityksen kriteerit. Pelkästään teknologioiden käyttö matkailukohteiden aidon kokemuksen korvikkeena voi vaikeuttaa negatiivisesti kohteen kehitykseen. Virtuaalisuus ei esimerkiksi palvele kohteiden ympärille syntyviä palveluita, joiden tukeminen on myös osa kestävä kehitystä.

Viime aikoina keskustelua erityisesti virtuaalitodellisuudesta on ollut kiihdyttämässä uutisotsikoissa ns. metaversumi (metaverse). Metaversumi on virtuaalitodellisuusteknologiaihin pohjautuva jaettu, kolmiulotteinen tila verkossa, jossa voidaan

pitää esimerkiksi virtuaalisia konsertteja (Sparkes 2021). Metaversumissa immersiiiviset ja sosiaaliset ympäristöt yhdistyvät saumattomasti verkon välityksellä (Mystakidis 2022). Matkailulla tulee väistämättä olemaan rooli osana metaversumin toteutuksia, mikäli konsepti jatkaa kehitystään.



Kuva: Vinicius "amnx" Amano / Unsplash

Lohkoketjuteknologia

Koronapandemian aikana uusista teknologioista lohkoketjut ja kryptovaluutat ovat herättäneet paljon keskustelua.

Lohkoketjuteknologialla tarkoitetaan keskittymättömästä hallinnoijasta riippumattomia palveluprosesseja ja muita verkostoja (Rahkola 2019, 16). Arkikielessä se siis tarkoittaa erilaisten prosessien ja sopimusten toteuttamista luottamuksellisesti ilman välikäsiä, jossa jokainen vaihe on varmennettavissa ja turvassa hävitykseltä (Crosby, Nachiappan, Pattanayak, Verma & Kalyanaraman 2016, 9–10). Lohkoketjuteknologiaa hyödynnetään kryptovaluutoissa, joista Bitcoin on mahdollisesti suosituin esimerkki (Rahkola, 2019, 17).

Kryptovaluuttojen ja lohkoketjujen käyttö matkailussa on vielä toistaiseksi ollut epäselvää. Kryptovaluutat ja lohkoketjut voivat parantaa esimerkiksi tiedon ja tavaroiden seurantaa, luoda uusia kanta-asiakasohjelmia, sekä luoda turvallisempia matkustusdokumenteja (Önder & Gunter 2020).

Valitettavasti lohkoketjuteknologian ylläpidolla on suuri hiilijalanjälki (Euroopan parlamentti 2022), joka voi tehdä ongelmalliseksi sen hyödyntämisen Euroopan unionin ja Visit Finlandin kestäväen kehityksen ja kestäväen matkailun tavoitteiden mukaisesti. Lohkoketjuteknologialla tosin kuvataan olevan suuria mahdollisuuksia maailmalla ja erityisesti Suomessa (Rahkola 2019, 25–32), joten sen varteen otettava tutkinta osana myös matkailun toimikenttää voisi olla tarpeen.

Kryptovaluuttojen ja lohkoketjujen käyttö matkailussa on vielä toistaiseksi ollut epäselvää.

Lähteet

- Crosby, M., Nachiappan, Pattayanak, P., Verma, S. & Kalyanaraman, V. 2016. BlockChain Technology: Beyond Bitcoin. Applied Innovation Review Issue No. 2. 06/2016, s. 9–10.
- Euroopan komissio. 2020. Tekoälystä - Eurooppalainen lähestymistapa huippuosaamiseen ja luottamukseen. Bryssel: Valkoinen kirja tekoälystä.
- Euroopan parlamentti. 2020. Mitä tekoäly on ja mihin sitä käytetään? (Viitattu 12.5.2022) <https://www.europarl.europa.eu/news/fi/headlines/society/20200827ST085804/mita-tekoaly-on-ja-mihin-sita-kaytetaan>
- Gretzel, U., Sigala, M., Xiang, Z. & Koo, C. 2015. Smart tourism: Foundations and developments. Electronic markets, 25(3). 179–188. <https://doi:10.1007/s12525-015-0196-8>
- Gupton, N. & Kiger, P. 2017. What's the difference between AR, VR, and MR? The Franklin Institute. (Viitattu 10.5.2022) <https://www.fi.edu/difference-between-ar-vr-and-mr>
- Helle, S., Lehtonen, T., Woodward, C., Turunen, M. & Salmi, H. 2017. Miracle Handbook: Guidelines for Mixed reality applications for culture and learning experiences.
- Holopainen, M. & Maukonen, A. Responsible Development of Culture-Based Tourism Services in Central Finland. Teoksessa Törn-Laapio, A. (toim.) Special Issues in Responsible Tourism (2019). Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu. s. 21–27.
- Jauhiainen, J. 2021. VR, AR ja XR Suomessa 2021.
- Kalalahti, J., Honkonen-Ratinen, K., Auvinen, A., Lappalainen, Y., Liski, R., Jäväjä, P., Marstio, T., Mäkelä, P., Sjölund, A., Svärd, P. & Toikkanen, T. 2013. Viisautta virtuaalimaailmoin ja lisättyyn todellisuuteen. Tampere: Tampereen yliopiston informaatiotieteiden yksikkö SIS / TRIM.
- Lammi, M. & Pantzar, M. 2019. The data economy: How technological change has altered the role of the citizen-consumer. Technology in society, 59, p. 101157. <https://doi:10.1016/j.techsoc.2019.101157>
- Mystakidis, S. 2022. Metaverse. Encyclopedia. Sveitsi: MDPI.
- Paolo, M., Rokhshad, T. & Saeed, P. 2017. 'Authentic but not too much': exploring perceptions of authenticity of virtual tourism. Information Technology & Tourism; Heidelberg Vol. 17, Iss. 2.
- Rahkola, M. 2019. Katsaus lohkoketjuteknologioiden hyödyntämiseen Suomessa. Helsinki: Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu, s. 17–32.
- Samala, N., Shashanka, K., Bellamkonda, R. & Rodriguez, R. 2020. Impact of AI and robotics in the tourism sector: a critical insight. Journal of Tourism Futures Vol. 8 NO 1. s. 73–87.
- Satakuntaliitto. 2021. Satakunta-strategia. <https://satakunta.fi/wp-content/uploads/2021/12/Satakunta-strategia-1.pdf>
- Sparkes, M. 2021. What is metaverse. New Scientist Vol. 251. Issue 3348.
- The State of AI in Finland. 2020. Faia. (Viitattu 12.5.2020) <https://faia.fi/market-research/>
- TEM (työ- ja elinkeinoministeriö) 2019. Suomen matkailustrategia 2019-2028 ja toimenpiteet 2019-2023. (Viitattu 10.5.2022) <https://tem.fi/documents/1410877/90165564/Suomen+matkailustrategia+2019-2028.pdf/8954acc-f137-58b9-bd67-e07e01e8d10c/>
<https://tem.fi/documents/1410877/90165564/Suomen+matkailustrategia+2019-2028.pdf?t=1630913852082>
- Tunkkari-Eskelinen, M., Röntynen, R. & Törn-Laapio, A. 2021. Ekosysteemiajattelun ja osaamisen kohtaaminen vastuullisen matkailun portilla. Teoksessa Röntynen, R., Tunkkari-Eskelinen, M. & Törn-Laapio, A. 2021. Vastuullisen matkailun portaat: Oppeja ja havaintoja matkasta osaamiseen. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu. 105–108.
- UNTWO - World Tourism Organization. 2019. UNWTO Tourism Definitions. UNWTO, Madrid. (Viitattu 3.5.2022) DOI: <https://doi.org/10.18111/9789284420858>
- Visit Finland. 2022. DataHub. (Viitattu 6.5.2022) <https://datahub.visitfinland.com/>
- Visit Finland. 2019. Suomen matkailun digitiekartta. (Viitattu 9.5.2022) <https://www.businessfinland.fi/julkaisut/visit-finland/suomen-matkailun-digitiekartta>
- Önder, U. & Gunter, U. 2020. Blockchain: Is it the future for the tourism and hospitality industry? Sage Journals Vol. 28, Issue 2, 2022. <https://doi.org/10.1177/1354816620961707>

Hei, matkailutoimija!

Katso vinkit elämyksiesi digitalisoimiseen!

Oletko harkinnut elämyksiesi digitalisoinnista? Digitalisoidut elämykset voivat tuottaa huomattavaa lisäarvoa asiakkaille, säästää kuluissa, sekä auttaa edistämään vihreää siirtymää.

Tampereen yliopiston Porin yksikön, Turun yliopiston Porin yksikön sekä Satakunnan ammattikorkeakoulun yhteistyössä toteutetussa Digi-ET-hankkeessa pilotoitiin erilaisia digitaalisia matkailuelämyksiä Digiluonto-sovelluksessa.

Sovelluksessa pystytään hyödyntämään käyttäjän sijaintitietoja, verkkoyhteyksiä sekä mobiililaitteen tarjoamia ominaisuuksia verkkopohjaisessa sovelluksessa. Se mahdollistaa vanhojen elämysreittien ja -kokemusten digitalisoimisen ja uusien innovatiivisten ratkaisujen kehittämisen aidoissa tilanteissa.

Katso vinkit ja inspiroidu digitalisoimaan omat kohteesi!



Tuota lisäarvoa kohderyhmällesi!

Kaikkea ei tarvitse suunnitella kaikille. Samoin kuin tuotepakettien ja ohjelmien suunnittelun kanssa, myös digitaalisten elämyksien luomisessa on tärkeää ottaa huomioon, kenelle elämys on suunniteltu. Suunnitellusti erilaisille ryhmille luotujen kokemusten avulla voit houkutella uusia asiakasryhmiä ja vahvistaa nykyistä palvelutarjontaasi.

Ulvilan kaupungin **”Rautainen reitti”** toteutettiin vahva asiakasryhmä mielessä. Reitti on suunniteltu historiallisesta tekniikasta ja raudanvalmistuksesta kiinnostuneille vierailijoille. Reitillä kuvaillut yksityiskohdat ja kertomukset ruukin alueen historiasta auttavat tarjoamaan muistettavan kokemuksen.

ULVILA



Tarjoo puuhaa lapsille!

Pienet lapset ovat harvemmin kiinnostuneita pitkistä historian opastuksista tai taiteen arvostelusta – he kaipaavat seikkailuja, haasteita ja arvoituksia. Yhdistämällä tarinallistamisen opit ja digitaalisen alustan tarjoamat mahdollisuudet, monessa kohteessa on mahdollista keksiä tekemistä lapsille.

”Leineperin Ruukin vasarajahti lapsille” on tekemisen täyteinen kokemus lapsille, jossa elämys on toteutettu tarinan ja seikkailun muodossa. Vasarajahdissa seurataan Kallea, ruukin sepän poikaa, joka vahingossa hukkasi isänsä vasaran. Digitaalisten palapeliin, pulmatehtävien ja ruukin historian yhdistämä reitti tarjoaa opettavaista tekemistä perheen pienimmille lempään, puhutun opastuksen kera.

ULVILA



Vastaa kysyntään!

Joskus kysyntää voi olla rutkasti, mutta käsiä vain kaksi. Elämyksien vieminen digitaaliseen alustaan voi auttaa vastaamaan kysyntään. Se tarjoaa puitteet palveluiden ja elämyksien kaupallistamiseen ja kokeamiseen silloinkin, kun tekijä itse ei ole tavoitettavissa.

"Kajakkiretki Kokemäenjoella" on retkioppaan ja välinevuokraajan vastaus palveluiden tarjoamiseen vuorokauden ympäri. Digitaalinen opastus kertoo kaiken tarvittavan kajakkiretkeen varautumisesta ja huomioon otettavista asioista, sekä tarjoaa pienimuotoisen, itseohjatun opastuksen.

NAKKILA



Luo tunnelmaa musiikilla!

Musiikin ja äänimaailman avulla on mahdollista luoda voimakkaita tunnekokemuksia. Elämyksien ja kokemusten rikastuttaminen äänten avulla voi kuvailla alueen ilmapiiriä, kieliä teemasta ja luoda ikuisia muistoja.

"Koe musiikillisia maisemia Yyterissä" -reitillä tunnelmalliset sävelet tempaavat kuuntelijat Yyterin rannallisiin maisemiin. Musiikki vahvistaa maisemaa, luoden reitin kulkijan mieleen uusia mielikuvia ja tehostaen maisemien tarjoamia kauneuksia.

PORI

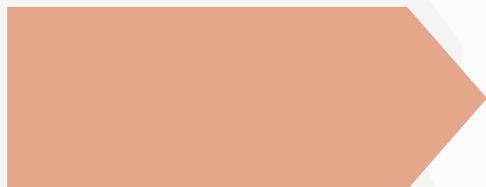


Yhdistä samalle alustalle!

Suurilla alueilla voi olla lukemattomia eri kohteita. Niiden tarjoaminen matkailijoille ajankohtaisesti ja helposti on tärkeää. Digitaalinen alusta mahdollistaa tiedon nopean päivittämisen, sekä tekee siitä saavutettavaa.

"Taidekehä"-reitti kokoaa Kankaanpään ulkotaideteokset samaan paikkaan. Matkailijan on helppo digitaalisesta reitistä tunnistaa taideteoksien sijainnit, sekä lukea niihin liittyvistä tärkeistä yksityiskohdista, kuten taideteoksen tekijästä, teoksen tarinasta, sekä sen sijaintiin liittyvistä tarkemmista tiedoista.

KANKAANPÄÄ



Herätä vanha eloon!

Vanha, hyväksi koette elämys tai kohde voi saada uutta eloa digitaalisessa muodossa. Digitaalisuus mahdollistaa helposti muutoksien tekemisen ja olemassa olevien kokemusten rikastuttamisen.

"Aikamatka esihistoriaan" on Euran esihistoriakeskus Nauravan lohikäärmeen vanha, Euran muinaishistoriasta kertova reitti, joka on tuotu digitaaliselle alustalle. Digitaalisuus mahdollisti reitin historiallisten kohteiden sisällön yhdistämisen eri lähteistä. Digitaalisen version käyttäjillä on mahdollista hypätä suoraan halutessaan luotettavaan ja ajantasaiseen tietoon museoviraston sivuilla.

EURA



Lisää uusia ulottuvuuksia!

Nykyaikainen teknologia mahdollistaa uusien todellisuuksien tuomisen osaksi elämyksiä ja kokemuksia. Lisätty todellisuus mahdollistaa esimerkiksi patsaiden, historiallisten maisemien ja kohteiden, sekä fiktiivisten toteutuksien herättämisen eloon käyttäjien kokemaksi.

”Kulttuurikierros Huittinen” on historiallinen kokemus Huittisten kaupungissa. Lisätyn todellisuuden sovelluksen avulla kaupungin historialliset hahmot heräävät henkiin kertomaan Huittisten kulttuurihistoriasta ja keskeisistä paikoista. Reitti yhdistää taitavasti teknologian ja matkailun.

HUITTINEN

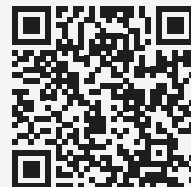


Tarjoo ohjeita!

Digitaaliset alustat mahdollistavat tärkeiden asioiden ja ohjeiden kokoamisen helposti yhteen. Matkailija löytää helposti tiedon yhdestä, samasta paikasta.

”Katselmakallion reitti” on esimerkki reitistä, jossa luontoreitin kulkemiseen ja käyttämiseen tarvittavat, olennaiset asiat ja ohjeet ovat koottu yhteen alustaan. Paikan päällä oleva reitin kulkija löytää alustalta tarvitsemansa tiedon, kun taas matkan suunnittelija voi suunnitella tiedon perusteella matkaansa ja tarpeitansa etukäteen.

SIIKAINEN





Satakunnan matkailu avartaa – erityisesti digitaalisella asiakaspolulla -julkaisussa läpikäydään älykkään matkailun ja elämystalouden muutamia viimeaikaisia trendejä, tulevaisuuden näkymiä, sekä viimeaikaista kehitystä.

ISSN 2323-8372 | ISBN 978-951-633-357-4

Julkaisu liittyy Älykkästä elämystaloudesta kestäväää kasvua (Digi-ET) -hankkeeseen (1.1.2021–31.5.2022), jossa on toteutettu alustatalouden uusia ratkaisuja matkailun digitaalisen kokemuksellisuuden laajentamisessa Satakunnassa. Digitaalisuus on näyttäytynyt mahdollisuutena lisätä kokemuksellisuutta ja laajentaa yritysten tarjoamaa palvelua.