



6Aika: Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt  
Kokeiluraportti: Valoomo Oy & Torpedovene 27.4. 2018

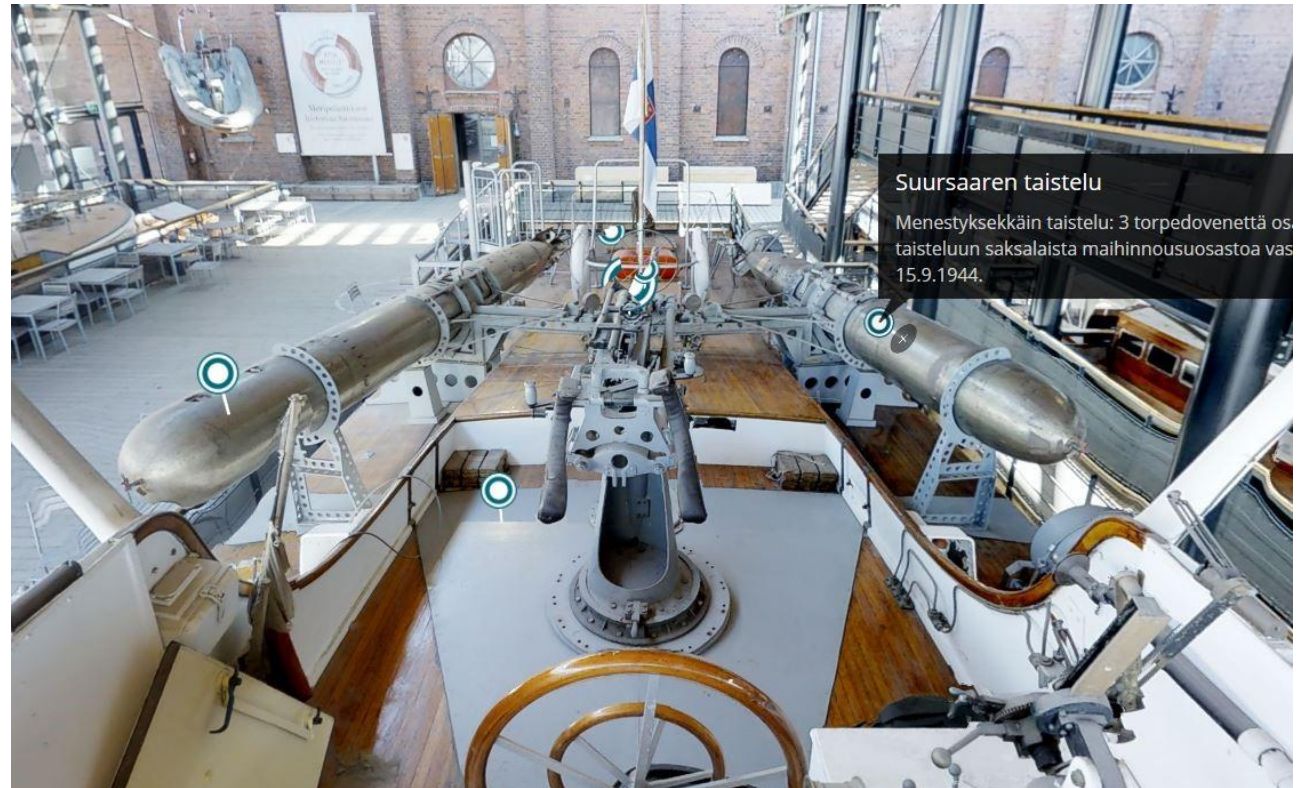


Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014-2020



# Kokeilun tavoitteet

Kokeilun tavoitteena oli kehittää 3D-palveluita ja palvelumuotoja, jotka sopivat julkisiin tiloihin ja palveluihin. Tavoitteena oli myös selvittää palvelujen skaalautuvuutta esim. oppimisympäristöihin. Kokeilussa testattiin opiskelijatyönä lisäinformaation upottamista 3D-kuvaukseen, ja sen käyttöä sekä soveltuvuutta opetus- ja opastustarkoituksissa.



# Kuvaus kokeilusta

- Kokeiluun osallistuivat TSYKin lukion opiskelijat ja opettaja ja Forum Marinumin näyttelyvastaava sekä yrityksen edustaja

-Kokeilun kulku:

Valoomo kuvasi 3D -kuvauksella torpedoveneen kokonaisuutena. Opiskelijat etsivät ja tuottivat tekstisisältöä ja toimittivat sen Valoomolle / lisäsivät sen itse. Forum Marinum etsi ja antoi tietoja sekä tarkisti 3D – kuvaukseen upotettavan oleellisen informaation. 3D kuvaus oli katsottavissa 2 vkoa Forum Marinumin verkkosivuilla. Kyseessä oli pilotti, ja tarkoituksena oli selvittää, miten ja kuinka pitkään ajallisesti materiaalia voidaan hyödyntää jatkossa koulun projektissa, Torpedo 3D – materiaali oli mm. koulun kotisivuilla kevääseen 2019 saakka.

# Lopputulokset

**Hyöty yrityksen liiketoiminnalle: Hyöty laajemmin (kokeilun järjestävä organisaation, hyödynnettävän teknologian, opetusalan ekosysteemin jne. näkökulmista)**

Kokeilusta oli hyötyä yritykselle, koska siinä testattiin Matterportin käyttöä opetuksessa, ja sen skaalautuvuutta. Lisäksi saatiin testattua uudenlaisia 360-kuvauksen käyttökohteita (ahdas pieni tila, torpedoveneen sisäosa) ja saatiin kokemuksia siitä.

**Mitä opittiin (kokeilijoiden ja yritysten + mahd. hankehenkilöstön näkökulmat)**

Torpedovene kuvattiin 3D:nä, hyvä idea tuli oppilailta, joka on lisäarvo sinänsä. Varsinaisesti kokeilussa ei ilmennyt ongelmia, ainoastaan hitaus sisällöntuotannossa (lukion kurssit ja niiden kesto haasteena, kesäloma) vaikeutti lopputulosten koontia. Tuloksena opittiin uusi työtapa ja samalla saatiin luotua uusi lisäulottuvuus digitaalisiin oppimateriaaleihin. Haasteena yrityksen kannalta on kilpailu ideoiden ja laiteiden kanssa erilaisissa julkisissa esittelytapahtumissa, ja ideoiden varastaminen koettiin tässä ongelmaksi.

# Taustaa

Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt –hankkeen tavoitteena on vahvistaa liiketoimintamahdollisuuksia yrityksille, jotka kehittävät oppimiseen sekä älykkäisiin fyysisiin ja virtuaalisiin oppimisympäristöihin liittyviä palveluja, tuotteita ja teknologioita. Hankkeen kautta oppimista ja oppimisympäristöjä kehittävien yritysten liiketoimintamahdollisuudet sekä kyky kasvaa ja kansainvälistyä paranevat. Yritykset voivat testata, saada nopeaa ja asiantuntevaa palautetta sekä kehittää edelleen tuotteitaan ja palvelujaan aidoissa käyttöympäristöissä todellisiin tarpeisiin pohjautuen. Yrityksiin, tutkimus- ja koulutusorganisaatioihin syntyy uutta oppimisympäristöjen kehittämiseen liittyvää osaamista sekä tutkimus- ja kehittämistoiminnalle. Hankkeen avulla syntyy uusia rakenteita ja toimintamalleja yritysten sekä tutkimus-, koulutus- ja innovaatiotoimijoiden ja loppukäyttäjien väliselle yhteistyölle.

## Yrityksen kuvaus:

Valoomo Oy: Valokuvausalan yritys, joka tekee laaja-alaisesti kuvauksia: kiinteistöt, henkilökuvaus, tuotekuvaus ja erikoistunut mm. 3D-kuvauksiin

