



6Aika: Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt

Kokeiluraportti: Teatime Research Oy & Pennisilta kevät 2019



Uudenmaan liitto
Nylands förbund

Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020



Euroopan unioni
Euroopan aluekehitysrahasto

29.1.2020

Kokeilun tavoitteet

AR -Pennisilta -kokeilun tavoitteena oli tuottaa lisätietoa yritykselle 3D -kohteiden esittämisestä tarkasti halutussa lokaatiossa, ulko-olosuhteissa. Yritys halusi kehittää osaamistaan AR-sovellusten parissa sekä saada kehitettyä suoraan kaupallistamiseen sopivaa AR-tekniologiaa.



Kuvaus kokeilusta

- AR -Pennisillan sisällöntuotantoon osallistui TSYKin lukiolaisia ja opettajat N. Brander ja C. Ala-Nissilä, ja tekniseen työhön Teatime Research Oy:n edustajat. Kokeilu sisälsi 2 kokousta ja skype-palaverin, jossa hiottiin/tehtiin päätöksiä mm. sillan rakenteellisista yksityiskohdista.
- Kokemusta ja tietoa kerättiin koko kokeilun ajan (kesto noin 3 kk) ja sitä arvioitiin laadullisesti jälkikäteen.

Lopputulokset

Hyöty yrityksen liiketoiminnalle:

Hyöty laajemmin (kokeilun järjestävä organisaation, hyödynnettävän teknologian, opetusalan ekosysteemin jne. näkökulmista)

Yritys hyötyi merkittävästi kokeilun aikana saadusta kokemuksesta. Alun alkaenkin oli tiedossa haastavat olosuhteet Aurajoen rannassa ja oli erittäin hyödyllistä painia näiden ongelmien kanssa. Teatime –yritys sai huomattavaa näkyvyyttä mediassa, koska Pennisilta on aiheena mielenkiintoinen. Yritys sai myös tärkeitä uusia kontakteja, jotka johtivat uusiin tilauksiin. Saimme suoraan hyödynnettävää tietoa AR-sovellusten paikannusominaisuuksiin liittyen AR-corelle kehitettäessä. **Yritys sai** myös tärkeän referenssin.

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

Opimme käytäntöjä liittyen ulko-olosuhteissa tapahtuvien sovellusten kehitystyöhön.

Aikaa kentällä tarvitaan paljon, eikä pidä aliarvioida luonnon olosuhteita.

Opimme myös hyviä käytäntöjä kaupunkiorganisaation kanssa työskentelystä. Opimme myös, että uusimpien AR-ominaisuuksilla varustettujen puhelimien käyttäjämäärät ovat melko pieniä vielä tässä vaiheessa.

Syntyikö mahdollisesti uusia ratkaisuja

Merkittäviä valmiita uusia ratkaisuja ei vielä syntynyt, mutta Teatimen osalta projekti jatkuu vielä oman sisäisen tuotekehityksen parissa, jossa pyrimme löytämään nykyistä paremman ratkaisun 3D sisällön lokaation lukitsemiseen tiettyyn paikkaan. Idea tällaisesta ratkaisusta syntyi.

Syntyikö uutta toimintaa, innovaatioita, yritystoimintaa, työpaikkoja

Uusi tilaustyö Turun kaupungilta: VR-sovellus Dalskärin vedenalaisesta veistospuistosta kesäksi 2019, Merikeskus POP –up Turkuun, Forum Marinumiin

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 innovaatio toimijoiden ja loppukäyttäjien väliselle yhteistyölle.

Yrityksen kuvaus:

Teatime Research Oy toteuttaa tuotteita ja palveluita virtuaaliseen ja lisättyyn todellisuuteen. Yrityksellä on laaja tietämys uusista teknologioista sekä monipuolinen osaaminen käyttökokemussuunnittelussa.

