



6Aika: Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt
**Plush Pop Soft Oy:n AR-sovellus
kaupunkioppimisympäristössä**

23.4.2019



Kuvaus kokeilusta

Suunnitteluvaihe: Toteutettavaa sisältöä ideoitiin opiskelijoiden kanssa. Lopullinen päätös sisällöstä tuli vieraillessa Ruissalon opastuskeskuksessa. Päätettiin demota erakkokuoriainen. Se on harvinainen kuoriainen, mutta ei Ruissalossa. Sielläkään niitä ei usein näe – ellei osaa katsoa oikeasta paikasta.

Toteutus: Yritys tapasi kaupungin edustajia ympäristönsuojelukeskuksessa. Päätettiin kokeilla, miten erilaisia AR-elementtejä, kuten ääntä ja tekstiä voidaan tuoda näkyviin kuoriaisen kuvan kanssa sekä miten pinnantunnistus toimii luonnossa. Yritys valmistelee asiasta teknologiademon, jolla voidaan havainnollistaa erilaisten objektien esittämistä AR-tekniikalla.

Testaus: Sovittuna ajankohtana paikan päällä oli opiskelijaryhmä ja opastuskeskuksen henkilöstöä kokeilemassa sovellusta, joka toimi Android-laitteilla.

Palautteen kerääminen: Opiskelijat ja opastuskeskuksen toimijat antoivat testikerralla spontaania palautetta, joka taltioitiin vastuuhenkilön toimesta.



Lopputulokset

AR-teknologiaa ja pinnantunnistusta testattiin ulkona ilman GPS-paikannusta.

Kokeilussa saatiin tuotua esille AR-sisältöä (ääniä, tekstiä ja kuvia).

Vastaavaa yhteiskehittämistä yritys ei ollut koulujen kanssa aiemmin tehnyt.

Nopeassa kokeilussa testattiin olemassa olevia ratkaisuja, jotka olivat yritykselle uusia. Testattiin myös eri ratkaisujen yhteensopivuutta tietyssä käyttötarkoituksessa.

Lukion lisäksi kokeiluun osallistui kasvipuutarhan edustaja (kaupungin työntekijä).

Kokeilu käsitti pienen osan ulkona toteutettavissa olevaa biologian oppimispolkua, johon jatkossa voi tuottaa lisää AR-sisältöä, kuten tehtäviä. Oppimista voisi pelillistää.

Kokeilu onnistui, mutta jatko ml. tuotteen laajentaminen, kaupallistaminen ja sopimukset kaupungin kanssa voivat viedä aikaa ja resursseja, joita yrityksellä itsellään ei ole.

Lopputulokset

Mahdolliset jatkotoimenpiteet ja uudet kokeilut:

Tämä kokeilu on alku erakkokuoriaisen retkelle. Kuoriainen voi jatkaa liikettään ja tarinaansa pidemmälle luontopoluille. Opastuskeskus on kokeilun edetessä vasta hahmottamassa AR:n mahdollisuuksia. Esimerkiksi infokyltit voisivat toimia markkereina ja niistä aueta lisätietoa AR-tekniikalla.

Lisäksi kuoriainen voi liittyä Valoomon kanssa tehtävään kokeiluun, jossa kuvataan 360-kameralla luontopolkua.

Mahdollinen uusi innovaatioalusta:

AR-sovellus Ruissalon opastuskeskukseen Erakkokuoriaisteemalla.

Mahdolliset innovaatioalustoissa kehitetyt ja pilotoidut tuotteet tai palvelut:

Keskustellaan jatkosta Turun kaupungin ympäristötoimen ja Ruissalon opastuskeskuksen kanssa.

Lisäksi tämä kokeilu liittyy jatkossa kokeiluihin, joissa uudelle alustalle tuodaan AR-sisältöä (Scandinarea) ja testataan äänisovelluksen (VoxVoice) toimintaa kaupunkiympäristössä tapahtuvassa oppimisessä.



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.

Plush Pop Soft Oy

Plush Pop Soft Oy on turkulainen vuonna 2017 perustettu yritys, jonka toimiala on it-konsultointi ja it-palvelut.

<http://www.plushpopsoft.com/>

