

Matkaraportti: Arctic Inspiration -työpaja 28.-31.10.2014

Työpajakurssin ja yritys yhteistyön tausta

Arctic Inspiration on Lauri Snellmanin vetämä kurssi teollisen muotoilun vaihto-opiskelijoille. Kurssia on järjestetty kaksi kertaa vuodessa, kumpanakin vaihto-opiskelukautena. Sitä on toteutettu sekä opiskelijoille omakustanteisesti että yritysten tuella, win-win-periaatteella. Yritykset ovat tarjonneet osallistujille majoitusta, ruokailua ja inspiroivia aktiviteetteja sitä vastaan, että kurssilla on tuotettu yritysten tarpeisiin uusia tuote- tai palvelukonsepteja, tai joissain tapauksissa esimerkiksi yrityksen markkinointitarpeisiin vastaavia videoita työpajan toteutuksen ohessa.

Tällä kertaa Arctic Inspiration toteutettiin TM:n, Peso-hankkeen sekä Päivikki Palosaaren Taivaanvalkeat-majoitus- ja elämyskohteen kehittämishankkeen välisenä yhteistyönä. Idea toteutukselle tuli esille kesällä 2014 Palosaaren vastauksista pelillisyyden hyödyntämistä käsittelevään yrityskyselyyn. Taiteiden tiedekunta mainitaan ensimmäisenä Taivaanvalkeiden kehittämishankkeen suunnitelmassa kohdassa "hakijan yhteys muihin hankkeisiin". Palosaari on ollut erittäin kiinnostunut yhteistyöstä jo kesällä, ja edelleen myös työpajan jälkeen.

Ohjelma

Työpaja toteutettiin tiistaista 28.10. perjantaihin 31.10. Ohjelma oli lyhyesti seuraava:

28.10.

- Saapuminen Leville, lounas ja majoittuminen
- Tutustuminen Levin raittiin ja tunturiin, käynti tunturissa, lumisotaa, mäenlaskua ym. Ylös hissillä, alas seikkailureittiä kävellen.
- Siirtyminen Taivaanvalkeille Könkääle (n. 8 km, hotellin sähköautoilla)
- Päivikki Palosaaren ja Mika Latvan tapaaminen, heidän toiveidensa sekä Taivaanvalkeiden toiminta-ajatuksen ja kehittämissuunnitelman kuuleminen, opiskelijoiden tarkentavat kysymykset
- Vapaa illanvietto Taivaanvalkeiden Tonttussa, nukkumaan hotellille

29.10.

- Aamiaisen jälkeen siirtyminen Taivaanvalkeille
- Mika Latvan opastuksella alueen esittelykierros päivänvalossa, edelleen opiskelijoiden tarkentavia kysymyksiä, dokumentointia ja vapaata tiedonkeruuta työpajan tehtävää varten
- Iltapäivä vapaata työskentelyä Taivaanvalkeiden tehtävässä ja tutustumista Levin ja Sirkan alueeseen

30.10.

- Aamupäivällä ensimmäinen varsinainen työpajan tehtävänanto: brainstorming-kävely Taivaanvalkeilla, opettajan ennakkoon

valmisteleva, alueella suoritettava ideointitehtävä. 5 kahden hengen tiimiä, kukin tiimi tuotti 3 ideaa.

- Ideoiden alustava hahmottelu ja visualisointi Taivaanvalkeiden Revontulikodassa
- Iltapäivällä ideoiden esittely isäntävälle ja jatkotyöstettävien ideoiden valinta
- Valittujen ideoiden jatkotyöstöä Revontulikodassa
- Illanvietto Taivaanvalkeilla ja siirtyminen hotellille

31.10.

- Aamupäivällä ideoiden visualisoinnin viimeistely ja loppuesitysten laatiminen
- Iltapäivällä loppupresentaatiot isäntävälle, Levin markkinoinnille ja paikalliselle lehdistölle
- Lähtö Rovaniemelle

Työpajan lopputuloksista

Vaihto-opiskelijoiden tuottamat kehitysideoita perustuivat pitkälti Taivaanvalkeiden fyysisen ympäristön sekä luonnon tarjoamien mahdollisuuksien käyttöön ja sen pohjalta syntyviin elämyksiin. Pelillisuus sekä digitaali- ja mobiiliteknologian hyödyntäminen oli huomioitu näkyvästi puolessa ideoista. Peso-hankkeen intresseistä käsin esityksissä olisi voinut näkyä vielä enemmänkin pelillisyyttä, mutta toisaalta lopputulos oli hyvä. Teollisen muotoilun opiskelijoilla on pelillisyyteen eri näkökulma ja kosketus kuin esim. median opiskelijoilla. Varsinkin median opiskelijoiden kanssa, mahdollisesti yhteistyössä amk:n ja Lao:n välillä, pelillisiä ideoita voitaisiin viedä pitkällekin eteenpäin siitä, millaisina ne esitettiin työpajassa, sekä kehittää myös uusia niiden pohjalta.

Kaiken kaikkiaan Palosaari ja Latva pitivät valtaosaa opiskelijoiden ehdotuksista hyvinä ja toteutuskelpoisina. Loppupresentaatiot jätettiin heidän käyttöönsä.

Opiskelijoiden loppupresentaatiot on saatavilla erikseen.

Muut tuotantotulokset, hankeyhteydet ja yhteistyöehdotukset

Loppupresentaatioissa esiteltyjen ehdotusten lisäksi työpajan ohessa heräsi keskustelua muistakin yhteistyön aiheista. Palosaari on esimerkiksi kiinnostunut Eija Timosen asiantuntijuudesta folkloristina ja siitä mitä sen pohjalta voitaisiin TTK:n opiskelijoiden kanssa tehdä, koska Taivaanvalkeiden elämyksellisyyden kehittämiseen liittyy vahvasti kansantarut, sadut sekä luonnonilmiöihin ja ympärivuotiseen, sopusuhtaiseen luonnon kanssa elämiseen liittyvät uskomukset. Kansantarinoina, taruja ja Äärisää-hanketta yhdistävänä asiana käsiteltiin höyryyn projisoitavien virvatulien tai muiden henkiolentojen käyttöä yhtenä elämyspuiston attraktiona.

Digitaalinen vuorovaikutteisuus valojen ja äänen käytössä sekä esim. lasten seikkailureittien suunnittelussa oli keskustelun kohteena usein. Tähän liittyvät TTK:n vuorovaikutteisuuden laboratorion tarjoamat mahdollisuudet.

Sekä Peson jatkonäkymiä että Soveltavan ääni-ilmaisun maisteriohjelman ja Äärisää-hanketta tukee käytännön tasolla Taivaanvalkeilla se, että sinne ollaan vetämässä parhaillaan valokaapelia ympäri aluetta. Sinne tulee siis mahdollisuus kattaa ainakin tärkeimmät kohdat alueesta langattomalla lähiverkolla, mikä parantaa ainakin paikannuksen tarkkuutta ja erilaisten digitaalisten sisältöjen viemistä osaksi fyysistä ympäristöä. Toisaalta kaapelin verkkoon voi kytkeä vaikka kiinteästi asennettuja Arduino- ym. yksiköitä, joihin voi rakentaa antureilla toimivia vuorovaikutteisia tehtävä- tms. pisteitä.

Taivaanvalkeilla on painotus nimenomaan kesäajan attraktioiden kehittämisessä. Talvisesonki ei ole liiketoiminnan kannalta ongelma, sillä esim. joulun aikaan päivittäisten kävijöiden määrä voi olla jopa 600. Silti myös talvella toimivat, esim. Äärisään mahdollistamat, täysin uudenlaiset kokeilut kiinnostavat.

Mahdollisesti teollisen muotoilun sekä sisustus- ja tekstiilimuotoilun kesken jaettu konkreettinen suunnitteluaihe olisi asumiskäyttöön soveltuvien konttien ulkopuolen design, "maisemointi" osaksi elämyspuistoa sekä niiden sisustuksen suunnittelu. Näissä pohjana olisi se tarinallinen ja "mytologinen" tausta, joka koko puistolle tullaan kehittämään. Näitä kontteja on Palosaaren mukaan neljä. 40 kpl on käytetty hullun poron hostellin rakentamiseen:
<http://www.hulluporo.fi/poro/esivu.php?id=795&kieli=fi>

Taivaanvalkeiden kehittämisessä ja rakentamisessa olisi mahdollisuuksia toteuttaa Arktiset tulet -tyyppistä usean koulutusasteen välistä yhteistyötä. Lapin ammattiopistolla olisi esim. 3D-koulutuksen ja maanmittauksen puolen yhteistyönä keinot kuvata Taivaanvalkeiden alue niin, että siitä saadaan 3D-malli, johon voidaan sitten muotoilun opiskelijoiden kanssa visualisoida puistoa ja miettiä eri vaihtoehtoja ennen rakentamista. 3D-versio, mahdollisesti jopa netin kautta avautuva virtuaalinen versio puistosta olisi myös markkinoinnillisesti hyvä tuotanto, ja sen toteutuksesta voisivat vastata pääosin av-media sekä amk:n peliteknologian koulutus. Palosaari totesi markkinoinnin olevan koko Suomen matkailun, ja erityisesti Lapin matkailun, pulonkaula liiketoiminnan kasvamisen kannalta. Tämänkaltaiset tavat tuoda elämiskohteet globaalisti saataville virtuaaliversioina voisi auttaa markkinoinnissa.

Palosaaren kanssa neuvoteltiin työpajan aikana, että Hullu Poro / Taivaanvalkeat osallistuu Äärisää-hankkeen yritysrahoitukseen.

Viestinnästä

Peson ja Taivaanvalkeiden sekä Hullun poron henkilökunnan välillä on pidetty yhteyttä työpajan jälkeen ja avattu keskustelua jatkon yhteistyöstä, mm. yllä kuvattujen ehdotusten kautta.

Pesosta on viestitetty sen yhteistyöhankkeisiin, amk:n Pekeen ja Lao:n 3DLaplandiin (Petri Hannula ja Heidi Hoikkala) näistä tuotanto- ja yhteistyönäkymistä. Niitä tullaan käsittelemään Peson loppuvaiheiden aikana, kun keskustellaan konkreettisista tavoista kehittää oppilaitosten ja koulutusohjelmien välistä yhteistyötä pelillisyyteen liittyen.

Lisäksi Snellman ja Tikkanen ovat antaneet Levi Newsille ja Kittilä-lehdelle haastattelut työpajan toteutuksesta.

Työpaja kuvattiin ja siitä editoidaan yritys yhteistyöprojektien hankkimisessa ja vaihto-opiskelijoille tehtävässä markkinoinnissa käytettävä video. Kuvaaja oli Kari Hautanen, ja kuvauksessa avusti Heikki Tikkanen. Hautanen editoi videon.