

Avoimen kulttuuridatan hyödyntäminen – Case HackFI 2018

Aki Pohjankyrö

Tutkija, Helsingin kaupunginmuseo, kuvakokoelmat





Yhteisöllistä suunnittelua, yhdessä tekemistä, verkostoitumista

- Hack + Marathon = hackahton
- Intensiivisen työskentelyn työpaja, jossa lopputuloksena esimerkiksi prototyyppi, konsepti, taideteos tai palvelu
- Joukkoistettua ongelmanratkaisua
 - Track / Haaste
 - Aineiston tarjoaminen / testaaminen
 - Aineistopaketti
 - Rajapinta



THE NATIONAL ARCHIVES OF FINLAND



THE CREATIVE ARCHIVES' AND USERS' NETWORK

Co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union



LOOP



Hack4FI on...

- Tapahtuma, joka kokoaa yhteen humanisteja, koodareita, taiteilijoita, muotoilijoita, muistiorganisaatioita, toimittajia ja kaikkia, jotka ovat kiinnostuneita digitaalisesta kulttuuriperinnöstä ja moniammatillisesta yhteistyöstä.
- Viime vuosina: Ohjattu prosessi, jota fasilitaattori tai fasilitaattorit johtavat ja rytmittävät.
- Vapaaehtoisuutta ja verkostoitumista – yhteisö jossa syntyy uusia ideoita myös trackien ulkopuolella

Ohjelma

- Perjantai
 - 14:30 Tervetuloa ja esittelyt
 - Asialuennot ja inspiraatiopuheet
 - 16:00 Track-esittelyt
 - 17:00 Aineistot
 - 18:00 Ruokailu
 - 19:00 Ideointia ryhmissä – lämmittelyä
 - 21:00 Ryhmäytyminen, illanvietto / iltajuhla



- Lauantai

- 9:00 Ovet auki, aamiainen
- 10:00 Ideointi ja tiimien muodostaminen
- 12:00 Lounas
- 13:00 – 15:00 Uusien taitojen työpajat (vapaaehtoinen)
 - Finna API
 - Osallistava budjetointi
 - Creative Commons and rightstatements.org
 - Kierrokset kaupunginmuseolla
- 15:00 Ideoiden esittely ja palautekierros
- 18:00 Illallinen
- 19:00 – 23:00 työskentelyä



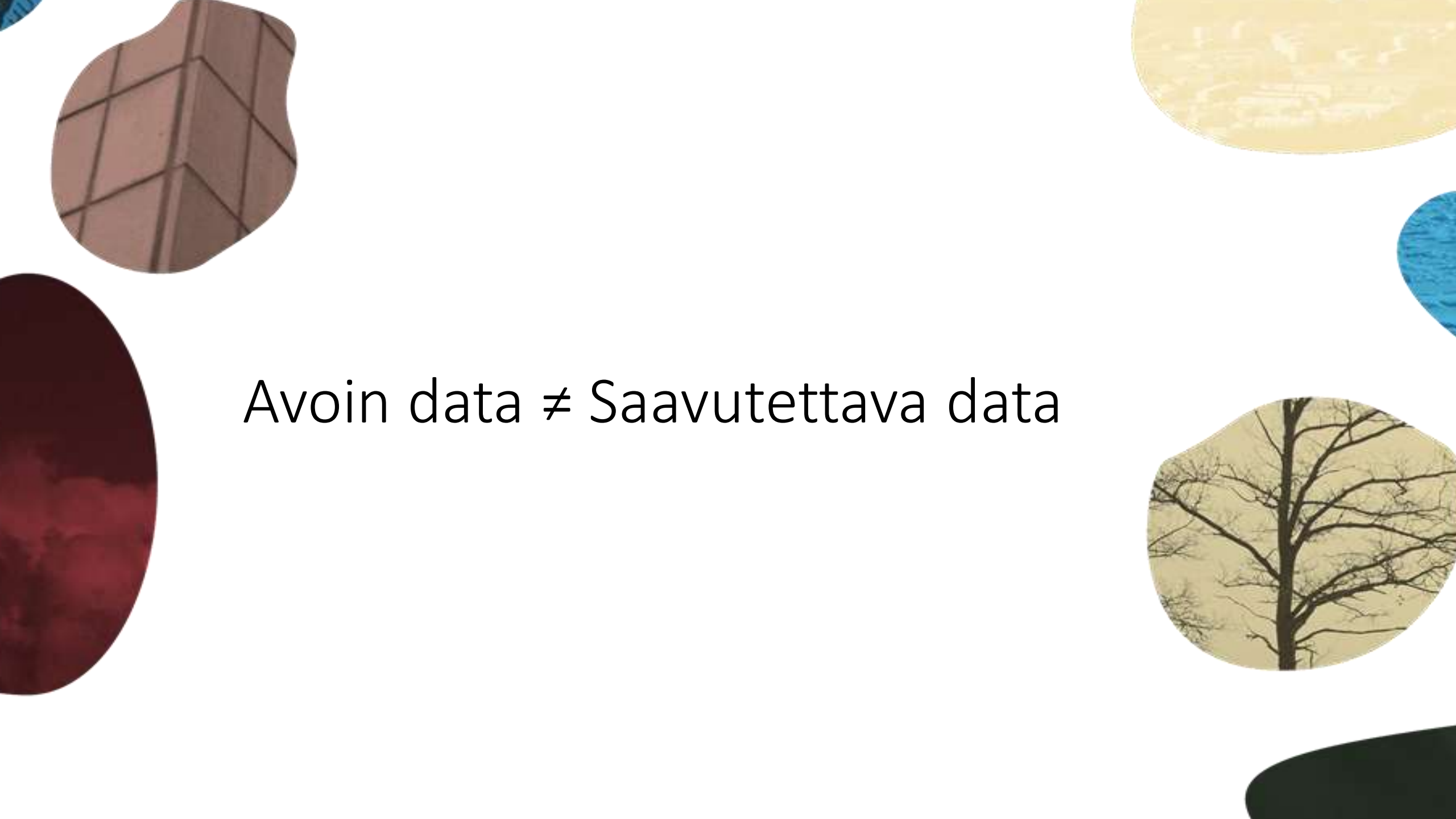
- Sunnuntai

- 09:00 Ovet auki, aamiainen
- 09:30 – 12:00 Työskentelyä
- 12:00 Lounas
- 13:00 Dokumentaatio,
- 15:00 – 17:00 Yleisöesittely ja suosikkien äänestys – Presentaatiot avoimia kaikille
- 18:00 Tilaisuus päättyy



[CC BY 4.0](#) / Karoliina Niemenkari

Avoim data ≠ Saavutettava data





Hackathon + Kulttuuridata =?



Esimerkkitrack: Sibelius and the Musical Matchox

Ylen, [Musiikkimuseo Famen](#) ja [Kansallisgallerian](#) haasteessa etsittiin soivaa ja visuaalista toteutusta Helsinkiin vuoden päästä avautuvan Musiikkimuseo Famen vaihtuvien sisältöjen näyttelytilaan.

Haasteen olivat kehittäneet yleläiset graafikko-animaattori **Kirsi Kukkurainen** ja klassisen musiikin tuottaja **Katri Henriksson**. Idea pohjautuu tarinaan säveltäjä **Jean Sibeliuksen** tulitikkulaatikosta, jossa hän kuljetti matkoillaan mukana pientä metsää - eli metsästä poimimaansa sammalta ja havunneulasia.



Esimerkkitrack: Sibelius and the Musical Matchox

Hackathonin osallistujien käytössä olivat Ylen vuosien varrella taltioimat versiot Sibeliuksen pianokappaleesta *Kuusi*.

Visuaalisena avoimena aineistona mukana oli ns. kultakauden metsä- ja luontoaiheisia maalauksia Kansallisgallerian kokoelmista (CC0).

Haasteena oli myös ratkaista, miten fakta ja elämys voidaan yhdistää museotilassa.



Esimerkkitrack:

Ympäristö, kulttuuri ja muutos

Fasilitointi: Samir Bhowmik, Tove Ørstedt / Aalto-yliopisto, Aalto-yliopiston arkisto

- Miten kulttuuriperintödata voi auttaa meitä hahmottamaan ympäristön muutosta?
 - Miten muutos näkyy rakennetussa ympäristössä?
 - Miten muutos näkyy luonnossa?
 - Miten muutos näkyy muilla tavoin?
 - Eläinlajit
 - Luonto
 - Maankäyttö
 - Merkit ilmaston muutoksesta, eroosiosta, luonnon saastumisesta
 - Arki, ammattit, vaatetus, liikenne, jne. jne.

Into the Wild Box

Track: Yle / Musiikkimuseo Fame / Kansallisgalleria



[CC BY 4.0](#) / Vatte Wickstöm
& Thu Nguyen



[CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) / Thu Nguyen



Time Träveller

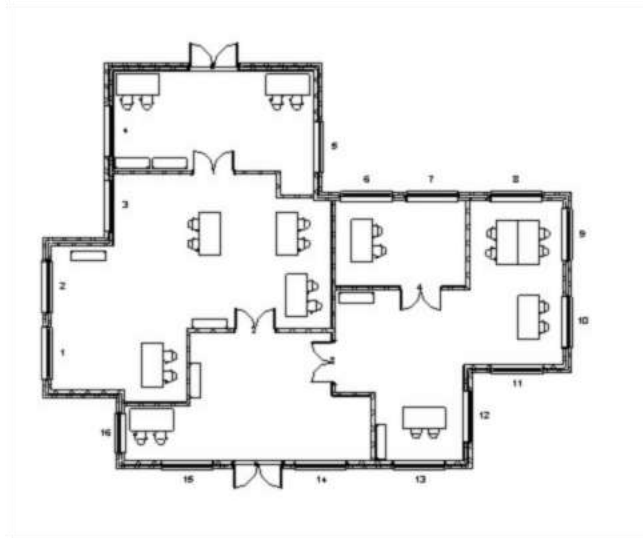
<http://www.timetraveller.club/>

[CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) / Joonas Kyykkänen, Lina Hayek, Anni Wallenius

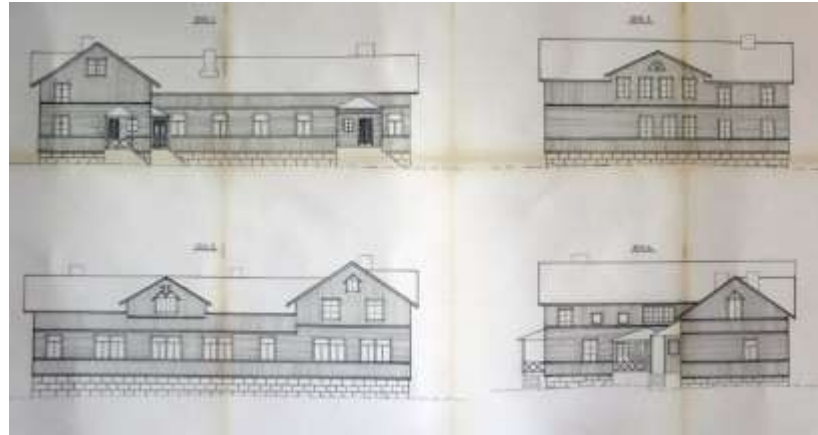
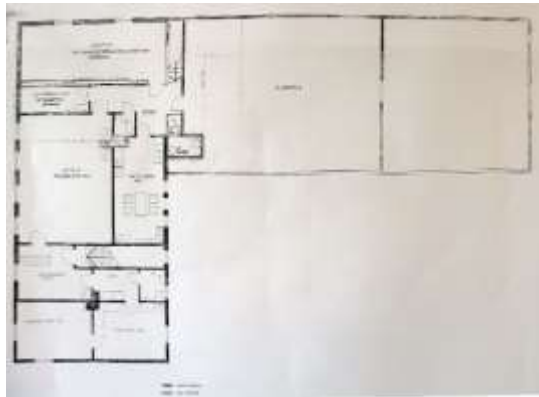
Rakennetun ympäristön tunnistaminen

- Sovellus, joka tunnistaa ympäristön maamerkkejä, rakennuksia ja patsaita kuvan perusteella
- Etsii tietokannoista täydentävää tietoa
- Testattiin: Google Vision API ja HRI API
 - Tunnisti mm. Helsingin tuomiokirkon ja Mannerheim-patsaan erilaisissa sää- ja valo-olosuhteissa ja haki niistä tietoa HRI:stä
- Tiimissä Vu Nguyen, Vuan Pham, Rostom Lemechele

Rakennuksen ääniprofiili



Piirustuksista 3D-malliksi



[CC BY 4.0](#) / Pedro Aibeo

Lucina Hagmanin talo

- Tiimi Katri Niinikangas ja Memmu Limnell



Measurement drawing Aalto University CC-BY-NC



Mitä hackathonin jälkeen?

- Ideoiden jatkojalostaminen mahdollisuuksien mukaan yhdessä
- Haasteita ja aineistoja tarjoavien organisaatioiden rooli
- Case: Hack4FI 2017, "Hobo Tram" – Hackathon-konseptista museonäyttelyksi

Osallisuus ja osallistaminen

- Tavoitteena on kannustaa ja edistää avoimien digitaalisten kulttuuriaineistojen uudelleenkäyttöä ja hyödyntämistä yhteiskunnan eri sektoreilla.
- Osallistavaa yleisötyötä: jaettu asiantuntijuus, dialogi avoimen datan käytöstä, kulttuuriympäristöistä
- Otetaan omaksi: merkityksellisyys ja henkilökohtaisen suhteen rakentaminen kulttuuriympäristön kanssa
- Osallisuus, vaikuttaminen, vastuu ja sitoutuminen
- Kollektiivinen identiteetti, luovuus, tuottavuus, hyvinvointi

Hack4FI 2019?

- Mitä seuraavaksi?
- Loppugaala Oodissa?
- Toiminnan vakiinnuttaminen muistiorganisaatiovetoiseksi
- Suunnittelun aloittaminen jo nyt – kaksi edellistä vuotta ollut muistiorganisaatiovetoinen. Kuinka saada enemmän potentiaalisten osallistujien ääntä ja toiveita kuuluviin?
- Tule mukaan Open Knowledge Finland ry:n AvoinGLAM-työryhmän toimintaan!
 - avoinglam.fi
 - okf.fi



Kiitos!

aki.pohjankyro@hel.fi

Esitys: Outi Putkonen, Aki Pohjankyrö
Helsingin kaupunginmuseo
CC BY

