

Mitä projektissa konkreettisesti syntyy?

Helsinkiin uusi nähtävyys

Aikakone tulee olemaan keskeinen osa uutta kaupunginmuseota, joka muuttaa toukokuussa 2016 uusiin tiloihin Senaatintorin laidalla. Uuteen museokokonaisuuteen on aina maksuton sisäänpääsy. Aikakone ei tule olemaan tyypillinen näyttely, vaan maailmanluokan nähtävyys ja yleisön vetonaula avaamisensa jälkeisten kymmenen vuoden ajan. Tavoite on kasvattaa museon kävijämäärä 2,5-kertaiseksi nykyisestä noin 80 000 vuosittaisesta kävijästä 200 000:een kävijään. Aikakoneen suunnittelu on aloitettu sisäisesti keväällä 2015, ja ns. palvelukonseptin suunnittelu on toteutettu yhdessä ohjelmistoyritys Futuricen kanssa syys-lokakuussa 2015. Tämä suunnitteluvaihe on päättynyt, ja haemme nyt rahoitusta konseptin toteutusta varten. Toteutusvaihe tullaan kilpailuttamaan normaalin hankintamenettelyn mukaisesti.

Rakennettava Aikakone on käytännössä iso huone (10m x 16m x 5m), jossa kävijät siirtyvät virtuaalisesti aikakaudesta toiseen, ja he saavat moniaistillisesti ja osallistavasti kokea pääkaupunkimme eri aikakausina, elää yksilöinä ja kollektiivisesti hetken esimerkiksi 1900-luvun alun Helsingissä.

Tavoitteemme on, että Aikakone tulee osana uutta museokokonaisuutta olemaan yksi Helsingin päänähtävyyksistä ja siten myös kansallinen päänähtävyys ja ylpeydenaihe. Tavoitteena on, että se mainitaan niin matkaoppaissa, -esitteissä, samoin kuin kävijöiden Facebook-päivityksissä ja matkailublogeissa.

Jotta Aikakone saavuttaa sille asetetut korkeat tavoitteet, Aikakone-kokemuksen luomisessa tullaan hyödyntämään viimeisintä teknologiaa, edistyksellisiä palvelusuunnittelun menetelmiä, kaupunginmuseon avoimia kuvakokoelmia sekä digitaalisen markkinoinnin kaikki työkaluja.

Lisäksi, kuten alla tulemme kertomaan tarkemmin: tulemme avaamaan Aikakoneen oheistuotteiden ja -palveluiden kehityksen kaikille, jotta tämä uusi merkittävä nähtävyys hyödyttää Helsingin ja Suomen elinkeinoelämää mm. matkailu- ja palvelualoilla.

Avoin hanke hyödyttää Suomea laajasti.

Aikakone-projektissa avaamme kaiken mahdollisen asiasta kiinnostuneille. Projektia tehdään julkisessa tilassa kaupunginmuseon Lyhtysalissa Sofiankatu 4:ssä, joka on päivittäin avoinna suurelle yleisölle. Aikakone on julkinen kaupungin hanke, johon ei liity liikesalaisuuksia. Olemme ylpeitä tästä ennen näkemättömästä läpinäkyvyydestä, johon olemme kyenneet hankkeen aikana oppimamme uuden toimintamallin avulla.

Järjestämme vuoden aikana tapahtumia, joissa jaamme kaikille asiasta kiinnostuneille tietoa siitä miten me teemme tätä projektia ja miksi (ensimmäiset tapahtumat ovat jo 21.-23.10.2015. Seuraava on Slush-tapahtumassa marraskuussa).

Hankkeen oppeja hyödynnetään myös korkeakoulu- ja tutkimuspolitiikan kehittämiseen elinkeinoelämän osaamistarpeisiin. Niitä käytetään jo nyt opetussisältönä Aalto-yliopiston palvelusuunnittelun kurssilla. Myös Elinkeinoelämän keskusliiton (EK) edustajat seuraavat hankkeen etenemistä suurella mielenkiinnolla ja osallistuvat Aikakoneen julkistamistapahtumaan 21.10.2015.

Vuoden 2016 aikana hankkeen toimijat järjestävät useita tapahtumia yhteistyössä oppilaitosten (Aalto Executive Education, Aalto-yliopisto, Haaga-Helia), start-up kiihdyttämöiden (EIT Smart Spaces, Startup Sauna), sekä suoraan eri toimialoja edustavien yritysten kanssa.

Tarjoamme valituille elinkeinoelämän edustajille mahdollisuuden osallistua hankkeeseen perinteisen sponsorointitoiminnan sijaan aktiivisena ja oppivana osapuolena, jolle tarjoutuu tilaisuus siirtää kertyvää osaamista heidän omiin liiketoiminnan digitalisointi- ja yrityskulttuurin muutoshankkeisiinsa. Keskustelut potentiaalisten yhteistyökumppaneiden kanssa on jo aloitettu.

Teknologian + kulttuurin kansainvälinen "showroom"

Lopullinen valmis Aikakone yhdistää esimerkillisesti kaksi maailmaa: kulttuurin sekä teknologian. Kulttuurin maailmasta käsin Aikakone toimii ns. showroomina siitä miten kaupunginmuseon kokoelmien kaltaisia kulttuuriaarteita pitää tuoda suurten yleisöjen tietoon ja ulottuville. Ei riitä, että arkistot avataan ja tehdään verkkoon saataville; arkistojen aarteet pitää tuoda ihmisten ulottuville nykymaailman ehdoilla. Museoiden aarteiden pitää pystyä kilpailemaan niin huvipuistojen kuin Netflixin kanssa. Aikakone näyttää, kertoo ja antaa työkalut tehdä juuri näin. Uskomme, että tälle on olemassa valtava kysyntä museoiden, gallerioiden ja kansallisten arkistojen parissa kautta koko maailman. Näemme suuren mahdollisuuden rakentaa tästä konseptista jopa uuden suomalaisen vientituotteen.

Teknologian näkökulmasta Aikakone toimii esimerkkinä siitä, miten uudet tekniset keksinnöt valjastetaan käyttöön (esim. virtuaalitodellisuus, 3D-visuaalisuus, äänimaailmat, esineiden Internet, mobiliteetti ja suuret kosketusnäytöt). Aikakone ja se miten koko projekti avataan, kertoo miten huipputekniikka ei ole itseisarvo vaan väline kokemuksen, elämyksen ja kulttuurin rakentamisessa suurille yleisöille.

Hankkeen jo päättyneen ensimmäisen vaiheen aikana olemme yhdessä Futuricen kanssa toteuttaneet palvelukonseptin suunnittelun. Suunnittelumenetelmänä oli Futuricen luoma ja itse käyttämä Lean Service Creation (LSC), jota yritys opettaa myös muille yrityksille ja organisaatioille.

Keskeistä LSC-menetelmässä on tiivis eri alan osaajien ryhmä, joka tekee jatkuvasti yhdessä. Tekeminen pohjautuu Lean-ajatteluun, jossa tehdään vain lopputuloksen kannalta tärkeitä ja merkittäviä asioita, eikä seurata orjallisesti ennalta kiveen hakattuja askelmerkkejä. Lisäksi tekemisen ytimessä on jatkuva asiakkaiden ja sidosryhmien osallistuttaminen tekemiseen.

Suunnittelun aikana olemme oppineet, miten erilaiset yritykset ja yhteisöt voivat hyödyntää uutta teknologiaa uuden liiketoiminnan synnyttämisessä, ja miten me kaupunginmuseossa voimme siirtää näitä oppeja omaan tekemiseemme. Olemme yhdessä synnyttäneet selkeän vision, kuinka jatkossa voimme viedä asiakaskeskeisen palvelu- ja tuotesuunnittelumme aivan uudelle tasolle. Aikakone tulee olemaan tästä ensimmäinen konkreettinen esimerkki, ja oppimamme suunnitteluprosessi tullaan viemään kaupunginmuseon muihinkin toimintoihin, mikä tulee merkittävästi muuttamaan koko toimintakulttuuriamme seuraavin osin:

Uusi toimintakulttuuri tarjoaa kaupunginmuseolle uudet parhaat käytännöt:

- Kuinka tekeminen tehdään näkyväksi, mielekkääksi ja tehokkaaksi.
- Miten osallistutetaan niin kollegoita, kuntalaisia kuin yrityksiäkin.
- Miten tapahtumia, palveluita ja näyttelyitä suunnitellaan asiakaskeskeisesti.

Aikakone-projekti on jo herättänyt kaupunginmuseossa innostusta siitä miten tästä eteenpäin projekteja tehdään. Museon johtoa myöten ollaan lähdetty siitä, että tämä projekti muuttaa toimintatapojamme positiiviseen suuntaan. Itse projektin puitteissa kaupunginmuseo tulee jakamaan kokemuksiaan uusista toimintatavoista niin Helsingin kaupungin muiden toimijoiden kesken kuin laajemminkin museoalan piireissä (kts. yllä showroom).

Miten projekti työllistää ihmisiä?

Aikakone-projekti työllistää neljällä eri tavalla:

- a) 120 000 uutta vuosittaista kävijää kaupunginmuseon läheisyyden palveluille, liikkeille ja toiminnalle.
- b) Helsingin matkailu kansainvälisesti: esim. uusi maailmanluokan nähtävyys houkuttelee pysähtymään Helsingissä stop-over-lennolta.
- c) Suora erikoisosaamisen alihankinta (n. 15 hlötkk)
- d) Täysin avoin projekti mahdollistaa samankaltaisten uusien projektien, tuotteiden ja palveluiden synnyn.

Matkailu

Matkailualan työllistämisaikutus on suoraviivainen. Uuden museokokonaisuuden kävijämäärät kasvattavat kaupunginmuseon kävijävirtaa arviolta 250 %, mikä tarkoittaa 120 000 uutta vuosittaista kävijää Senaatintorin ja Kauppatorin läheisyydessä. Toisien sanoen: 2,5-kertainen määrä kävijöitä tarkoittaa 2,5-kertaista kasvua myös kaupunginmuseon ympäristön liikkeille, palveluille ja toiminnalle. Työllistävä vaikutus on ilmeinen.

Lisäksi näin näyttävä turistikohde laajentaa matkailualan tarjoomaa, jolla kilpailla kansainvälisistä turisteista. Tälle on tilaus, koska esimerkiksi Finavian Helsingin lentokenttä kasvaa entisestään ns. stop-over-kohteena Kauko-idän ja

Euroopan välillä, mikä lisää turistien kiinnostusta Helsinkiä kohtaan (Finavian arvion mukaan matkustajamäärät kasvavat 16 miljoonasta 20 miljoonaan seuraavan 5 vuoden aikana). Aikakone maailmanluokan nähtävyytenä on suunniteltu nimenomaan sellaiseksi kohteeksi, joka houkuttelee ihmisiä matkustamaan Helsinkiin ja Helsingin kautta. Tämä ei tietenkään rajoitu lentoliikenteeseen, vaan kasvattaa kaikkea matkailuun ja turismiin pohjautuvaa elinkeinotoimintaa.

Erikoisosaamisen alihankinta

Toinen suora työllistämisaikutus syntyy hankkeen seuraavassa vaiheessa (itse aikakoneen rakentaminen), jonka eri osiot kaupungin museo tulee kilpailuttamaan normaalin hankintamenettelyn puitteissa. Moniaistillinen maailmanluokan kokemus vaatii palvelumuotoilun ja teknologiaosaamisen lisäksi valtavasti muuta ammattiosaamista, jota ei ole kaupungin museolla. Tavoitteenamme on tuoda tämä ammattiosaaminen digitaalisen huippuosaamisen piiriin. Toisin sanoen, haluamme avata ovia esimerkiksi lavastajille ja animaattoreille ohjelmistojen suunnittelun piirissä, jossa uskomme on tulevaisuudessa kasvava tarve luovan työn tekijöille.

Nyt tehdyn suunnitteluprojektin jälkeen meillä on käsitys miten rakennamme varsinaisen aikakoneen kokemuksen: hyödyntämällä eri aisteja, tilallisuutta, projektioita, animaatioita, tuoksua, ilmavirtoja, valoja, esineitä, jne. Lisäksi yllä kuvattu tapahtumien järjestäminen ja tekemisen avaaminen vaatii erityisosaamista viestinnässä, videotuotannossa ja tapahtumien järjestämisessä.

Aikakone-hanke tulee arviomme mukaan edellyttämään ainakin luovien alojen osaamista ainakin seuraavilta osa-alueilta:

- Tilasuunnittelu
- Lavastus
- Äänisuunnittelu
- Musiikin suunnittelu
- Valosuunnittelu
- Tuoksusuunnittelu
- Vanhojen valokuvien animointi ja muuttaminen virtuaalitodellisuuteen.
- 3D-mallinnus, 3D-animointi
- Tapahtumajärjestäjät
- Videotuotanto
- Markkinointiviestintä
- Projektit ja projektorit sekä niiden konsultointi
- Ilmastoinnin ja sähkötekniikan suunnittelu

Arviomme mukaan projekti työllistää suoraan noin 10–15 henkilötyökuukauden edestä yllä kuvattujen alojen ammattilaisia. Muun muassa tämän erikoisosaamisen hankintaan haemme Innovaatorahaston rahoitusta

Hanke on jo nyt työllistänyt suomalaisia luovan alan yrityksiä prototyyppien rakentamisessa ja viestinnässä. Esimerkiksi, kolmen hengen Ink and Light –

yrittäjien perustaja ja animaatio-ohjaaja Leevi Lemmetty totesi: ”Aikakoneen kautta saamme mahdollisuuden näyttää osaamistamme todella suurelle yleisölle, ja erityisesti vielä ohjelmistojen ja digipalveluiden toimialalla, jossa näemme paljon kasvun mahdollisuuksia. Tämä avaa meille aivan uusia ovia.”

Fritid Film –yrittäjien perustaja Anssi Perttala on jo nyt mukana projektin avaamisen viestinnässä. ”Meidän kaltaiselle yritykselle Aikakone-projekti tuo merkittävää näkyvyyttä. Lisäksi olemme löytäneet itsemme keskeltä kasvavaa palvelumuotoilun toimialaa, mikä on mieleton mahdollisuus perinteisen mainosalan rinnalla.”

Hanke tulee toimimaan esikuvana koko kulttuuritoimialalle ja suomalaiselle elinkeinoelämälle. Aikakoneen kautta voimme edistää tätä muutosta ja luoda uusia työpaikkoja.

Oheistuotteiden ja –palveluiden avaaminen

Kuten yllä on mainittu, tässä projektissa kaikki mikä on avattavissa julkisesti tullaan avaamaan. Projektin päätyttyä ei ole mitään estettä, että jokin taho rakentaisi samanlaisen aikakoneen jonnekin muualle. Projektin sisällöt, toimintatapa, työkalut, tulokset, päätökset, kokemukset ja teknologia (avoin lähdekoodi sekä kenen tahansa saatavilla oleva tekniikka) tulevat olemaan käytettävissä. Toisin sanoen, Aikakoneen oheistuotteet ja siihen liittyvät palvelut jne. ovat vapaasti tarjottavissa kaikille toimijoille.

Tavoitteena meillä on, että ammattilaiset ja yritykset voivat käyttää tätä 200 000 hengen nähtävyyttä edistämään omaa liiketoimintaansa. Esimerkiksi, avoimet sisällöt sekä projektin avaaminen on poikkeuksellinen tilaisuus rakentaa Aikakoneeseen liittyviä mobiilisovelluksia, pelejä, digipalveluita (esim. virtuaalimallit vanhoista valokuvista), opaskierroksia tai opaskarttoja Aikakoneen paikkoihin jne. Kaupunginmuseon kaupassa, Kauppatorilla tai lentokentällä olisi siten myynnissä avointen sisältöjen ja avoimen Aikakoneen oheistuotteita ja -palveluita, jotka voi olla tehnyt kuka tahansa.

Edistääksemme tätä pidämme kaksi erityisesti tähän oheisliiketoiminnan edistämiseen keskittyvää tilaisuutta keuhällä 2016, jossa kerromme tarkemmin Aikakoneen konseptin, graafisen ilmeen, aineistot, teknologiat jne., jotta niiden pohjalta olisi mahdollisimman helppoa rakentaa uusia tuotteita ja hyödyntää kävijämääriä (esim. lähiseudun palvelut ja liikkeet).

Museon tehtävänä on aktiivisesti tuoda esille sisältöjä, niihin liittyviä mahdollisuuksia ja fasiltoida sisältöjen monipuolista käyttöä. Hankkeen myötä Helsingin kaupunginmuseon rooli muuttuu yhä vahvemmin suoraviivaisesta palveluntarjoajasta kaksisuuntaiseksi mahdollistajaksi. Aikakoneen avulla pääsemme siis päivittämään ja uudelleenmäärittämään Kaupunginmuseon sekä koko museoalan roolia yhteiskunnallisena toimijana.