

Aikakone 2.0. ja Hackathon – VR-teknologiaa ja uusia yleisöjä museotyöhön

Hankesuunnitelma

Tiivistelmä

Helsingin kaupunginmuseon hankkeessa *Aikakone 2.0. ja Hackathon – VR-teknologiaa ja uusia yleisöjä museotyöhön* keskitytään uusien toimintamallien kehittämiseen ja asiakaslähtöisten palveluiden pilotointiin tilanteessa, jossa museot etsivät aktiivisesti uusia tapoja kohdata erilaisia yhteisöjä ja työskennellä heidän kanssaan uusilla tavoilla. Toisaalta samaan aikaan kokoelmiin liittyvän datan avaaminen eri tavoin ja virtuaalitodellisuuteen liittyvät teknologiat leviävät nopeasti myös museoiden toimintaan.

Hankkeen tavoitteena on VR-teknologian uudenlaisten sovellusten ja sisältöjen kehittäminen yhdessä vapaaehtoisten yhteisöjen kanssa, datan avaamisen ja VR-osaamisen kokemusten jakaminen muille museoille esim. työpajojen ja hyviä käytäntöjä käsittelevän E-julkaisun avulla sekä uusien innovatiivisten toimintamallien testaaminen yhdessä avoimen datan yhteisöjen ja museoiden kanssa.

Keskeisinä kysymyksinä hankkeessa ovat VR-teknologian mahdollisuudet ja rajoitukset museoissa, datan avaamisen haasteet ja mahdollisuudet, erityisesti haastavien datakokonaisuuksien avaamisen tarkastelu (taide- ja valokuvakokoelmien näkökulmasta) ja tasavertaisten kumppanuuksien kautta työskentely innovatiivisissa, museoille uudenlaisissa ympäristöissä ja teknologioissa.

Yhteistyökumppaneina hankkeessa ovat ensisijaisesti Open Knowledge Finland ry, **FIVR – Finnish Virtual Reality Association**, muut avoimen datan yhteisöt ja harrastajat, sekä datan avaamisesta ja VR-teknologioista kiinnostuneet museot. Lisäksi tärkeänä

yhteistyökumppanina ja teknologiaosaamisen varmistajana ovat Helsingin kaupungin Kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan tietohallintopalvelut. Hankkeessa keskitytään erityisesti erilaisten yhteistyömallien pilotointiin museon VR-teknologiahankkeessa ja datan avaamisessa.

Hankkeen toteuttavat

1. Helsingin kaupunginmuseon kulttuuriperintöyksikkö sekä näyttely- ja tapahtumatuotanto
2. Helsingin kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimiala, erityisesti tietohallintopalvelut
3. Open Knowledge Finland ry
4. Hack your Heritage -yhteisö
5. muut avoimen datan yhteisöt ja harrastajat
6. FIVR – Finnish Virtual Reality Association
7. VR-teknologian opiskelijat ja harrastajat
8. datan avaamisesta ja VR-teknologiasta kiinnostuneet museot

Hankkeen tausta

Nyt käynnistettävä hanke *Aikakone 2.0. ja Hackathon* on jatkoa jo useita vuosia käynnissä olleelle monipuoliselle kehittämistyölle Helsingin kaupunginmuseossa. Museo pyrkii profiloitumaan asiakaslähtöisten toimintojen ja uudenlaisten avoimen datan palvelujen kehittäjäksi museoalalla. Hanke vahvistaa tätä profiloitumista ja parantaa entisestään organisaation osaamis pohjaa kokoelmiin liittyvän datan avaamisen kysymyksistä. Hanke myös auttaa kehitettävien avoimen datan käytäntöjen jakamisessa hyvinä toimintamalleina.

Hanke liittyy vahvasti ja monimuotoisesti museon strategiaan tavoitteisiin. Kehittämishankkeen lähtökohtana on Helsingin kaupunginmuseon visio ”*Jokaisella on mahdollisuus rakastua Helsinkiin*”. Kumppanuudet, yhteisöllisyys, toimintatilan ja uudenlaisten kokemuksien tarjoaminen kaikille ovat kaupunginmuseon toiminnan ja strategian ytimessä. Hanke on linjassa myös Helsingin kaupungin uuden strategian kanssa. Kaupunkilaisten kanssa yhdessä tekeminen, avoimen datan käytön laajentaminen ja digitaalisten palveluiden kehittäminen ovat keskeisiä tehtäviä juuri alkaneella strategiakaudella.

Konkreettisesti hankkeen taustana on Aikakoneen ensimmäisen pilottiversion kehittäminen osana uuden kaupunginmuseon rakentumista 2015–2016. VR-tekniikan ensimmäiset kokeilut on siis jo tehty, ensimmäistä versiota on nyt käytetty yli vuosi ja kokemuksista on opittu ja niitä on jaettu kentälle. Nyt tässä hankkeessa kokemuksia hyödyntäen kokeillaan aivan uudenlaisen virtuaalitodellisuuden tilan kehittämistä kaupunginmuseoon ja jaetaan

suunnitelmallisesti erilaisia kokemuksia VR-tekniologian käyttämisestä museotyössä koko museokentälle.

Aikakone 2.0. ja Hackathon -hankkeessa keskeisenä kysymyksenä olevasta datan avaamisesta Helsingin kaupunginmuseolla on myös useiden vuosien ajalta erilaisia kokemuksia. Keväällä 2017 museo avasi ensimmäisenä museona Suomessa korkearesoluutiokuvina 45 000 valokuvaa *Helsinki kuvia.fi* -palvelussa. Osana nyt alkavaa hanketta jaetaan museokentälle datan avaamisen kokemuksia esim. E-julkaisun ja työpajojen avulla.

Hankkeen tavoitteet ja vaikutukset

Hankkeen tavoitteet ja vaikutukset keskittyvät toisaalta uudenlaisen tekniologian ja avoimen datan tuomiseen uusilla tavoilla museokentälle, toisaalta asiakaslähtöisten toimintojen kehittämiseen yhdessä yhteisöjen kanssa.

Hankkeen konkreettisenä tavoitteena on taidekokoelmiin ja valokuvakokoelmiin liittyvän datan avaamisen ja käytön fasilitoinnin jatkaminen, erityisesti keskitytään tekijänoikeuden tai henkilötietolainsäädännön kannalta haastavimpiin aineistoihin.

Lisäksi tavoitteena on VR-tekniologian uudenlaisen sovelluksen kehittäminen yhdessä avoin data -yhteisön kanssa. Kehitystyö lähtee yhteisöstä ja tarkoituksena on museon kulttuuriperintöaineistojen uudenlainen monipuolinen käyttö. Tavoitteena on myös jakaa eri tavoin hankkeessa saatu osaaminen ja kokemukset virtuaalitodellisuuden käytöstä museotyössä koko museokentälle.

Tavoitteista Hack Your Heritage -tapahtuman järjestäminen syksyksi 2018 sisältää konkreettista yhdessä tekemistä Open Knowledge Finland ry:n ja avoimen datan yhteisöjen kanssa sekä museokentän mukaan ottamista ja uudenlaisten museotyön mallien levittämistä hackathon-toiminnan myötä. Konkreettisena tavoitteena on järjestää työpajoja ja opastusta uusille museoille, jotka ovat kiinnostuneita datan avaamisesta ja hackathoniin osallistumisesta. Tämän työn pyrkimyksenä on kehittää museoiden toimintamalleja ja sitä kautta lisätä kulttuuriperinnön vaikuttavuutta ja aineistojen avaamista.

Kaikkien tavoitteiden osalta keskeistä on, että kaikki toimenpiteet ja osahankkeet tehdään yhdessä erilaisten kumppanien ja monien alojen osaajien kanssa. Museo on monessa osahankkeessa mukana toteutuksen mahdollistajana ja uuden oppijana, ei välttämättä parhaana asiantuntijana vaan välittäjänä museokentän ja uusien yhteisöjen välissä. Hankkeessa siis jaetaan osaamista, opitaan ja testataan uutta sekä tehdään kokeiluja yhdessä monenlaisten osaajien kanssa.

Aikakone 2.0. ja Hackathon -hankkeella on vaikutus Helsingin kaupunginmuseon toimintatapojen ja toimintojen kehittymiseen sekä museon profiloitumiseen, mutta hankkeen vaikutus kohdistuu eniten koko museokenttään. Hankkeen ytimessä on oman museon osaamisen ja tässä hankkeessa saatujen uusien kokemusten tuominen kaikkien käyttöön. Keskeistä on hyvien käytäntöjen ja myös huonommin onnistuneiden kokeilujen jakaminen muiden museoiden ja avoimen datan yhteisöjen kanssa.

Hankkeen vaikutusten arvioimiseksi tai todentamiseksi määritellään konkreettiset määrälliset mittarit, joiden avulla seurataan hankkeen eri osa-alueiden toteutumista.

Määrällisiä mittareita ovat mm. avoin data -yhteisön kanssa tehtävien hankkeen osien määrä, tapaamisten ja työpajojen määrät sekä hackathoniin osallistuvien määrä. Museokentän osalta vaikuttavuutta arvioidaan hankkeessa järjestettäviin työpajoihin, koulutustilaisuuksiin ja hackathoniin osallistuneiden museoiden määrällä. Hankkeessa toteutettavan E-julkaisun kävijämäärää seurataan.

Määrällisiä mittareita enemmän hankkeessa keskitytään kuitenkin laadulliseen vaikuttamiseen. Laadullista vaikutusta VR-tekniikan sekä datan avaamisen ja käytön hyviin käytänteisiin museoalalla pyritään selvittämään hankkeen loppuvaiheessa toteutettavan kyselytutkimuksen avulla. Kyselyn tuloksia voidaan hyödyntää myös mahdollisen jatkohankkeen suunnittelussa.

Hankkeen toteutus, toimenpiteet ja käytännön osahankkeet

Hankkeen käytännön toteutuksesta vastaa Helsingin kaupunginmuseo, jonka kulttuuriperintöyksikköön hanke sijoittuu. Toteutukseen osallistuvat myös kaikki kumppanit ja mahdollisimman monet avoimen datan yhteisöjen jäsenet. Lisäksi toteutukseen osallistuvat datan avaamisesta sekä VR-tekniikan hyödyntämisestä kiinnostuneet museot.

Koko hankkeen toteutus on yhdessä tekemistä ja erisuuntaista ja -tasoista osallistamista ja osallistumista. VR-tekniikkaosaajat ja opiskelijat, **FIVR – Finnish Virtual Reality Association**, avoimen datan yhteisöt, muut kumppanit kuten Hack your Heritage -yhteisö ja Open Knowledge Finland tekevät hankkeen toteutuksen yhdessä museon kanssa.

Hankkeen koko toteutukselle on tyypillistä osahankkeiden eteenpäin vieminen erilaisten kokeilujen avulla. Ketterän kehityksen menetelmiä käyttäen etsitään oikeita kysymyksiä, hankkeeseen osallistuvia kiinnostavia haasteita ja vastauksia niihin. Ketteryys ja kokeilut vaikuttavat siten, että kaikkia osahankkeita ja niiden yksityiskohtaisia tavoitteita ei määritellä lopullisesti vielä suunnitteluvaiheessa, vaan toimintatavat tarkentuvat hankkeen edetessä ja kumppanien kanssa kommunikoitaessa. Vuorovaikutus ja muutokseen reagoiminen ovat tärkeitä hankkeen onnistumiselle.

Seuraavat osahankkeet toteutetaan erilaisten kokeilujen kautta ja ketteriä kehitysmenetelmiä hyödyntäen:

1. Hack your heritage -tapahtuman toteutus
 - hackathon-tapahtuman käytännön toteutus yhdessä kumppanien kanssa ja tapahtuman isäntäorganisaationa toimiminen
 - toisaalta avoin data -yhteisön kanssa kommunikointi ja oppiminen molempiin suuntiin, uusien yhteistyömuotojen kehittäminen
 - muiden museoiden fasilitointi ja auttaminen avoimen datan kysymyksissä ja hackathoniin valmistautumisessa
2. Datan avaaminen, taideteokset ja valokuvat, miksi ja miten, hyväksi havaittujen käytäntöjen jakaminen
3. Hackathonin ideoiden jatkojalostaminen yhdessä kehittäjäyhteisön kanssa museon uudelleenlaisiksi VR-tekniikan monistettaviksi ja skaalautuviksi toteutuksiksi
4. Opaskirjanen (E-julkaisu) datan avaaminen ja VR-sisällöt museossa ja koulutus & keskustelupäivä sekä työpajat museoille
 - käsittelevät kokemuksia VR-tekniikan käytöstä museossa
 - vastaavat kysymykseen, kuinka käytännössä avataan dataa ja kehitetään VR-sovelluksia, eli datan avaamisen mahdollisuudet ja yhteistyö avoimen datan yhteisöjen kanssa

Projektin jakautuminen, vastuut ja työmäärät

Aikakone 2.0. ja Hackathon -hanke sisältää useita tehtäviä ja jakautuu useaan osakokonaisuuteen. Jotta hanke on mahdollista toteuttaa mahdollisimman tehokkaasti, mutta kuitenkin ketterästi, on hankkeen sisäisen työnjaon ja osa-alueiden vastuuhenkilöiden oltava selvät. Hankkeessa toimii päävastuullisena vetäjänä Helsingin kaupunginmuseon kulttuuriperintöyksikkö, mutta täysvertaisina partnereina toimivat Helsingin kaupunginmuseon näyttely- ja ohjelmistotiimi, Helsingin kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan tietohallintopalvelut ja Open Knowledge Finland ry, jotka vastaavat osasta hankkeesta. Hankkeeseen palkataan projektikoordinaattori/tuottaja, joka vastaa projektin käytännön toteutuksesta osallistuvien organisaatioiden henkilökunnan ja erityisesti avoin data -yhteisöjen kanssa yhdessä. Tiivis yhteistyö on hankkeen toteutuksen lähtökohta. Alla on esitetty hankkeen koostumus, vastuut ja roolit sekä eri osa-alueisiin käytettävät työmäärät.

Aikakone 2.0. ja Hackathon -hanke työllistää projektikoordinaattorin 12 kuukauden ajanjaksolle. Lisäksi hankkeessa tullaan tarvitsemaan teknologiaosaamista, jota varten tullaan palkkaamaan asiantuntija ja/tai hankkimaan osaamista erilaisina ostopalveluina.

Tehtävä	Tehtäväkuvaus	Vastuuhenkilöt ja aikataulu
Datan avaaminen, haastavat aineistot	taideteoksiin, teoskynnyksen ylittäviin valokuviin ja intimiteettisuojan rajoittamiin kuvatiedostoihin liittyvän datan	tutkija, kuvankäsittelijä, projektikoordinaattori 4/2018 – 4/2019

	avaamiseen liittyvä selvitystyö ja mahdolliset julkaisut Finnassa ja Helsingin kuvien.fi -palvelussa	
Avoimen datan käytännöt	datan avaamiseen liittyvät kokemukset, uusien yhteistyömuotojen kehittäminen, hyvät käytännöt työpajat museoille ja avoin data - yhteisöille, E-julkaisu museokentän käyttöön	projektikoordinaattori, avoimen datan yhteisöt, museokenttä syksy & talvi 2018 (työpajat ennen ja jälkeen Hackathonin) ja E-julkaisu 1-4/2019
VR-tekniikan käyttö museoissa	VR-tekniikkaan liittyvät kokemukset, hyvät käytännöt työpajat museoille ja kehittäjille, E-julkaisu museokentän käyttöön	projektikoordinaattori, VR-tekniikan opiskelijat ja muut kehittäjät, FIVR , museokenttä syksy & talvi 2018 (työpajat) ja E-julkaisu 1-4/2019
Hack Your Heritage - tapahtuma	Hack Your Heritage - tapahtuman koordinaatio ja toteutus	1.4.2018 - 30.10.2018, tapahtuma syys-lokakuun vaihteessa 2018, kesto 3 pv, projektikoordinaattori, museon ja toimialan henkilökunta, Open Knowledge Finland, avoimen datan yhteisöt
Aikakone 2.0. VR-sovellus	Aikakone 2.0. sovelluksen kehittäminen hackathonissa	projektikoordinaattori, tutkijat, kehittäjäyhteisö ja

	saatujen ideoiden pohjalta yhdessä kehittäjäyhteisön kanssa	VR-osaajat, toimialan tietohallinto, 10/2018 – 4/2019
Yhdessä tekeminen avoimen datan yhteisöjen kanssa	Koko hankkeen ajan toimitaan erilaisissa avoimen datan verkostoissa, konkreettisina tekemisinä Hackathon ja Aikakone 2.0. Lisäksi on tärkeää parantaa vuorovaikutusta eri yhteisöjen välillä yleisesti.	projektikoordinaattori, koko hankeryhmä, avoimen datan yhteisöt, Open Knowledge Finland ry, 4/2018- 4/2019
Käytäntöjen ja kokemusten jakaminen museokentän kanssa	Koko hankkeen ajan hyvien käytäntöjen ja erilaisten kokemusten jakaminen esim. työpajoissa. Hankkeen loppuvaiheessa E-julkaisu avoimen datan käytännöt ja VR-tekniologia museoissa.	projektikoordinaattori, koko hankeryhmä, avoimen datan yhteisöt, kiinnostuneet museot, 4/2018-4/2019

Projektin kustannuserittely

PROJEKTIKOORDINAATTORI TAI TUTKIJA, yksi henkilö tai tehtävä jaettu useammalle henkilölle (yht. 12 kk)

Palkkakulut 2835,39 €/kk	34 024,68 €
Sivukulut 837,57 €/kk	10 050,89 €
Lomaraha	1 701,23 €
<u>Yhteensä</u>	<u>45 776,80 €</u>

VR-TEKNOLOGIA & ICT-OSAAJA, hankitaan ostopalveluita tai palkataan henkilö riippuen tehtävistä

Palkkakulut ja/tai ostopalvelujen kulut	14 500,00 €
<u>Yhteensä</u>	<u>14 500,00 €</u>

MUUT KUSTANNUKSET

Hackathonin toteutuksen kustannukset, osuus omarahoituksesta	3 704,00 €
Tekniikan hankinnat, osuus omarahoituksesta	10 400,00 €
Museon henkilökunnan palkkakulut hankkeeseen osallistumisen ajalta, 2 kk tutkijan peruspalkka sivukuluineen, osuus omarahoituksesta	7 346,00 €
<u>Yhteensä</u>	<u>21 450,00 €</u>

PROJEKTIN KOKONAISKUSTANNUKSET

Projektikoordinaattorin tai tutkijan palkkakustannukset	45 776,80 €
VR-teknologia tai ICT-osaaja, palkka ja/tai ostopalvelut	14 500,00 €
Muut kustannukset	21 450,00 €
<u>Kaikki projektikustannukset yhteensä</u>	<u>81 726,80 €</u>
Museon omarahoitusosuus	16 726,80 €
<u>Haettava avustus</u>	<u>65 000 €</u>

Hankkeen kokonaiskustannukset ovat yhteensä 81 726,80 € euroa, josta omarahoitusosuus (tekniikan hankinnat, museon henkilökunnan palkkakulut, osa Hackathonin materiaalikuluista) on yhteensä 16 726,80 euroa. Helsingin kaupunginmuseo ei ole hakenut hankkeeseen muita avustuksia.