

Virtuaalinen museokeskus: Järvenpää, Kerava, Tuusula

-
mistä on kyse?

Tavoite:

XR-museomaailma on:

kirkkaalle arvopohjalle rakentuva
kansainvälisesti korkeatasoinen
yhteisöllisesti toimiva
dynaaminen ja mahdollisimman laajalti saavutettava

Mitä se tekee:

välittää digitaalisesti kulttuuriperintöä nykypäivään ja tulevaisuuteen
huomioi käyttäjien tarpeet
huomioi nykyhetkessä ajankohtaiset aiheet
tekee mahdolliseksi osallistua ja olla vuorovaikutuksessa
kulttuuriperinnön kanssa ympäri maailman
vahvistaa museoiden yhteiskunnallinen roolia ja vaikuttavutta.



Rahoitus 2023-2024: 1M€ (OKM)
Vuorovaikutteisen osallistavan XR-
museomaailman perustaminen ja
rakentaminen Järvenpään, Tuusulan ja
Keravan museoille



Toteutus:

- 1.VR-maailma
- 2.Arkkitehtuurikilpailu ja paviljonki
- 3.VR-stage
- 4.Yleisötyöohjelma
- 5.Sisällöt ja ohjelmisto

Mitä seuraavaksi?

Selvitystyö taittajalle

Rekrytoinnit ja
kilpailutukset

- Hankepäällikkö
- Sisältötuottaja
- Yhteisötuottaja
- XR-toteutuksen johtaminen
- Alustan toteutus ja kehitystyö
- VR-sisällöt

Työsuunnitelmat



XR-museomaailman ARVOT

Kestävä kehitys

- Suomen kestävän kasvun ohjelma
- Agenda 2030
- noudattaa reilun datatalouden periaatteita

Tasa-arvo ja yhdenvertaisuus

- kansalaisyhteiskunnan tukeminen toiminnassa
- yhteiskunnan demokraattinen kehitys huomioidaan toimintamalleissa
- huomioi kulttuurisen moninaisuuden
- tuo esille vähemmistöjen näkökulmia

Ihmisten keskinäinen kunnioitus

- vuorovaikutteisuus
- osallistaminen: suunnittelussa ja toteutuksessa
- rakentava yhteiskunnallinen keskustelu: Sitran Erätauko-menetelmä

ICOM Praha 2022: Uusi kansainvälinen museomääritelmä

Museo on yleishyödyllinen, pysyvä yhteiskuntaa palveleva laitos, joka tutkii, kerää, säilyttää, tulkitsee ja asettaa esille aineellista ja aineetonta perintöä.

Museot ovat avoinna yleisölle, ne ovat saavutettavia ja mukaanottavia, ne ruokkivat moninaisuutta ja kestäväää kehitystä.

Ne toimivat ja viestivät osallistuvien yhteisöjen kanssa eettisesti ja ammatillisesti, tarjoten monenlaisia kokemuksia

sivistykseksi, nautinnoksi, pohdittavaksi ja tiedon jakamiseksi.



Miksi virtuaalitodellisuus?
näyttöpäätte vs. VR-silmikko

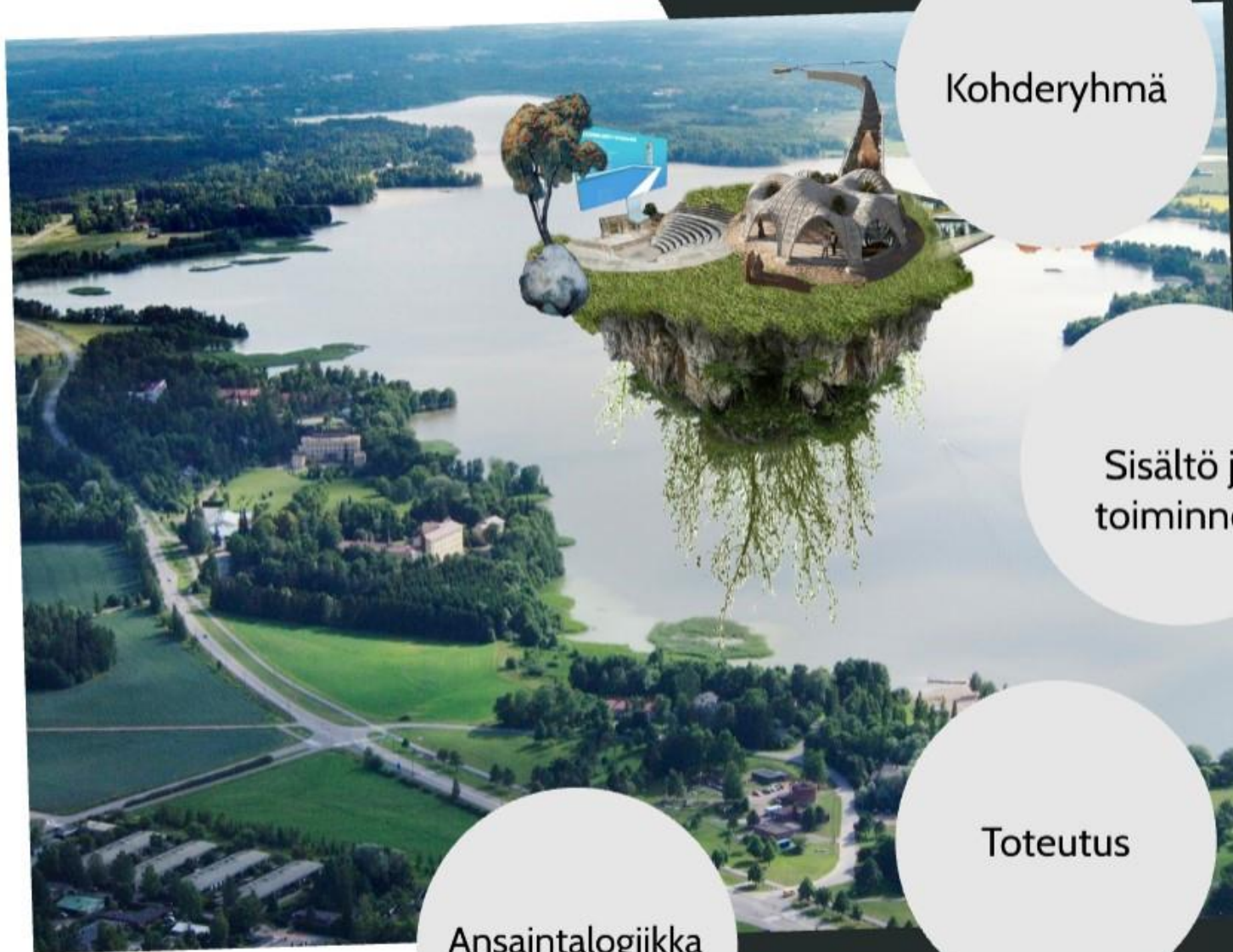
Haluamme molemmat (saavutettavuus)

Kuva:
[Dive Volunteer](#) | [Volunteer](#) | [Aquarium of the Pacific](#) (aquariumofpacific.org)



Virtuaalialusta, jolle sisältöjä

Ohjeet, kuinka sisältöjä lisätään myöhemmin Yhteistyö kuntien ICT-hallinnon kanssa



Kohderyhmä

Sisältö ja toiminnot

Toteutus

Ansaintalogiikka



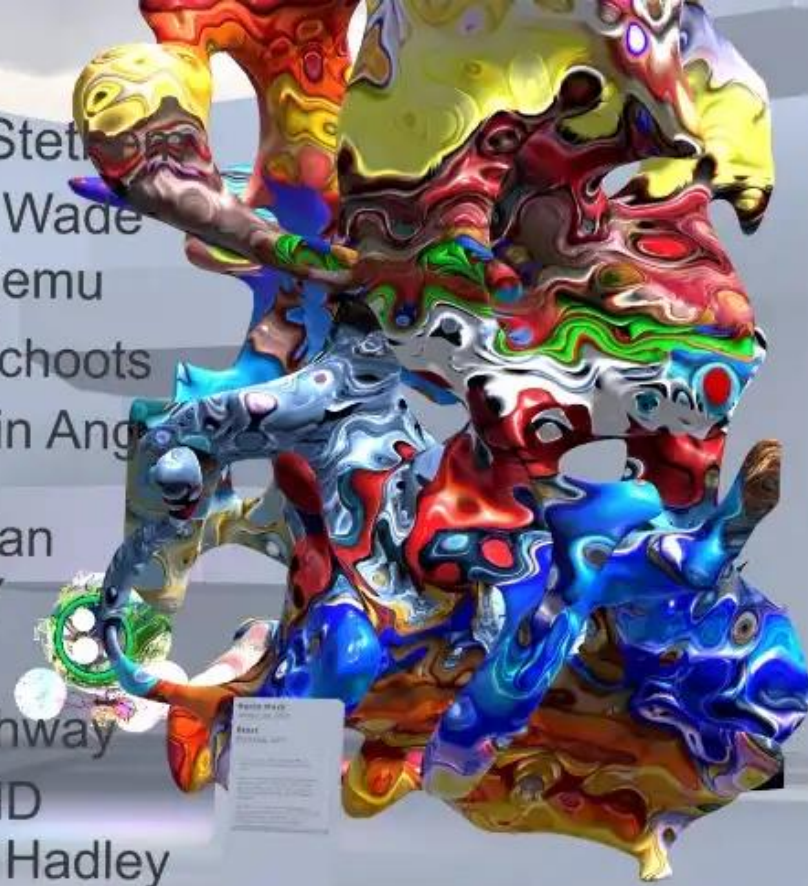
Aula ja opasteet

PREHISTORIC

Jaymis
Robin Stettin
Jon Wade
Edward Madojemu
Henri Schoots
Kevin Ang
Lachlan
JOY

Adam Madojemu

Colin Northway
XanderHD
Steven Hadley
Sam Luck
Ben



David R
Shawn

Huoneet eri tarkoituksiin

Työpaja

Yhteiskuratointi

Kokoelmaselain

Näyttelyt

Aikakone

Pelireitit



[Paperigalleria](#)

Paperigalleria. Kuvakaappaus.
Radiohead, KID A MNESIA
Exhibition / Epic Games



Aikakoneen pysäkkejä:

Hylkeenpyytäjät Keravan kivilaudella

Ristiretki Keski-Uusimaalle

Reformaatio ja renessanssi Ruotsin Itämaalla: miten se näkyi Hyrylässä





Animoinnit ja mallintaminen

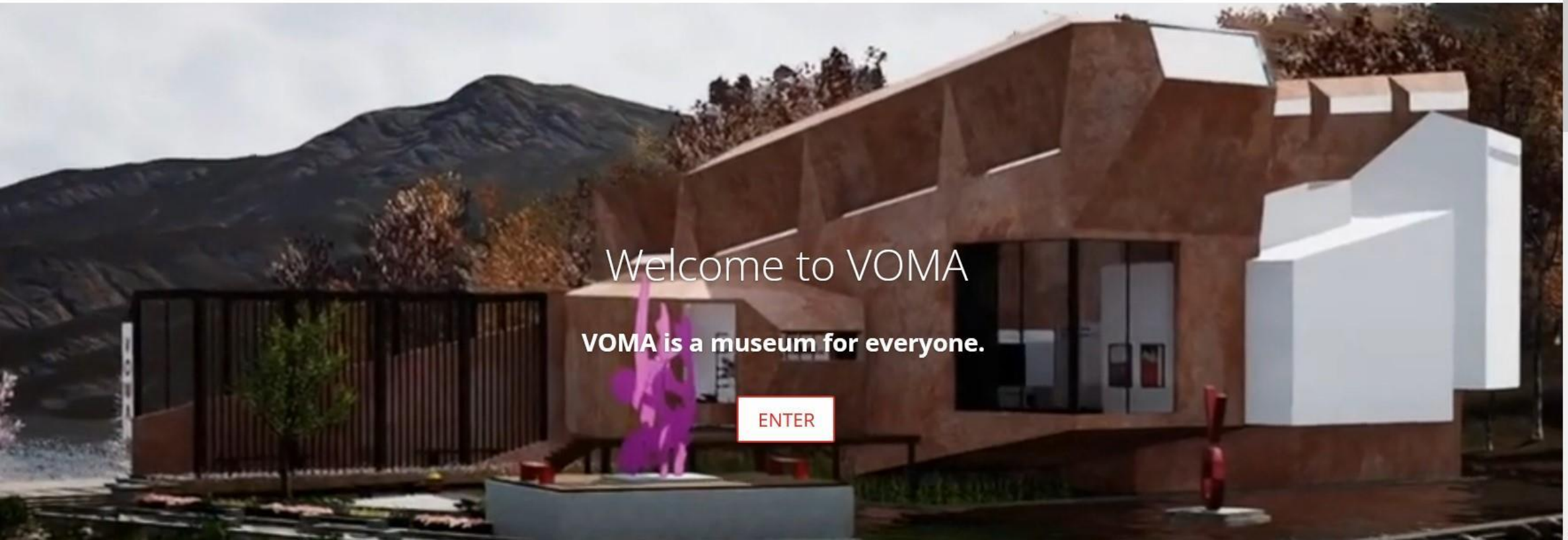
Aino Sibelius, Venny Soldan-Brofelt, Elisabeth Järnefelt, Saimi Järnefelt, Maija Halonen

Jotkut museot ovat olemassa vain digitaalisesti.

VOMA

[Home](#) [Enter VOMA](#) [About Us](#) [Whats On](#) [Talks](#) [Store](#) [Reading Room](#) [VOMA AR](#) [Contribute](#)

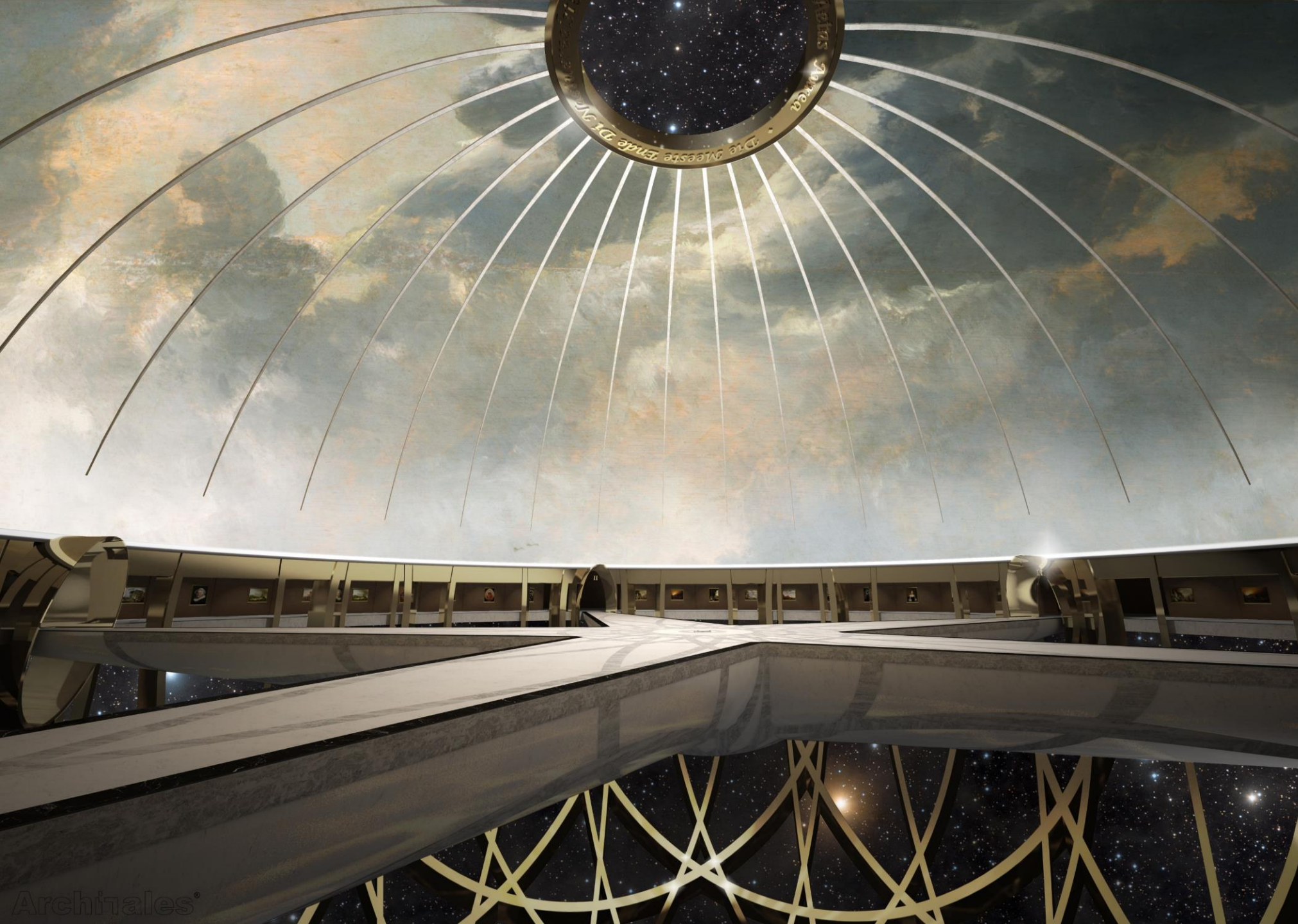
[Mailing List](#)



Welcome to VOMA

VOMA is a museum for everyone.

ENTER



The Kremer Museum

Architectural design:
Bouwery /
Johan van Lierop

Photo © BOUWERY

National Gallery, The Keeper Council, Roblox



Pian valmistuva selvitystyö sisältää yhteenvedoa laajasta benchmarkingista.

Museum of Other Realities, XR Architect Samuel Arsenault-Brassard



[ABOUT](#)

[HOST AN EVENT](#)

[BLOG](#)

[ARTISTS](#)

[COLLECTION](#)

[DOWNLOAD](#)

MUSEUM OF OTHER REALITIES

An immersive social art showcase in VR, the Museum of Other Realities (MOR) is a place to connect, share, and experience virtual reality art with others.

[DOWNLOAD](#)

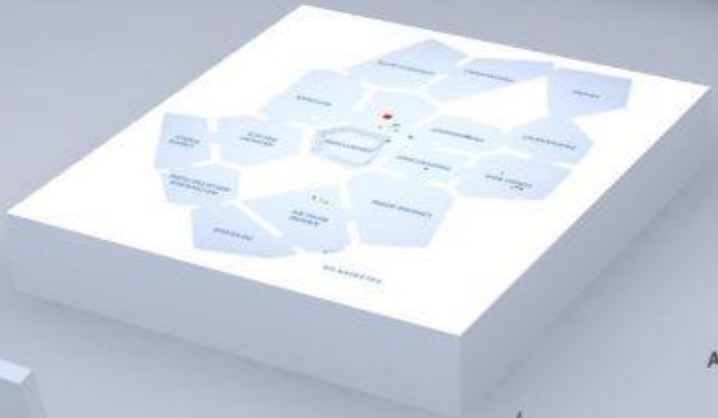
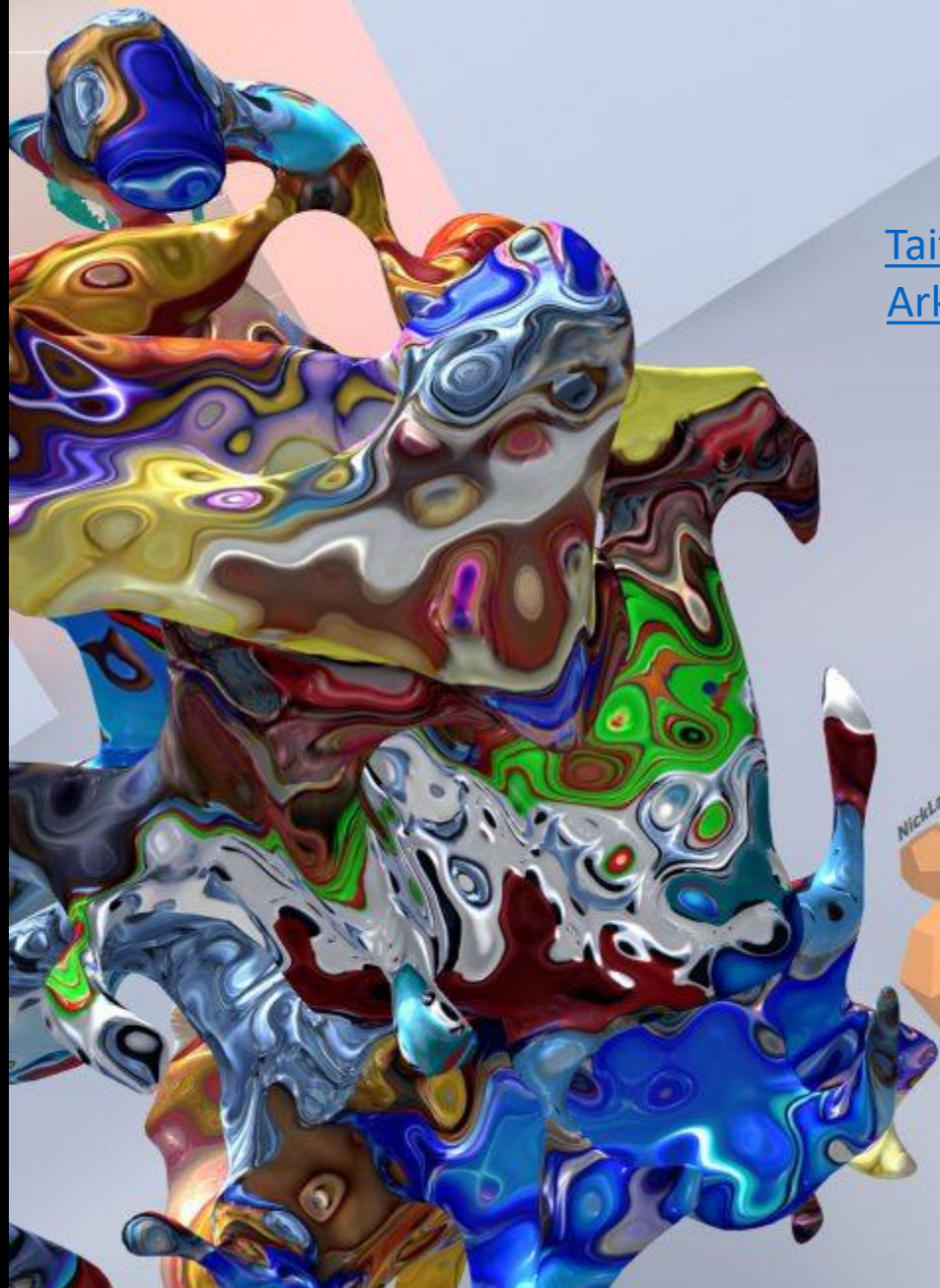


[VIEW TRAILER](#)



MOR vierailu
[Kävijävierailu](#)
[Taiteilijatapaaminen](#)
[Arkkitehtuurikierros](#)

The Museum of Other Realities
MOR
A community of people exploring VR

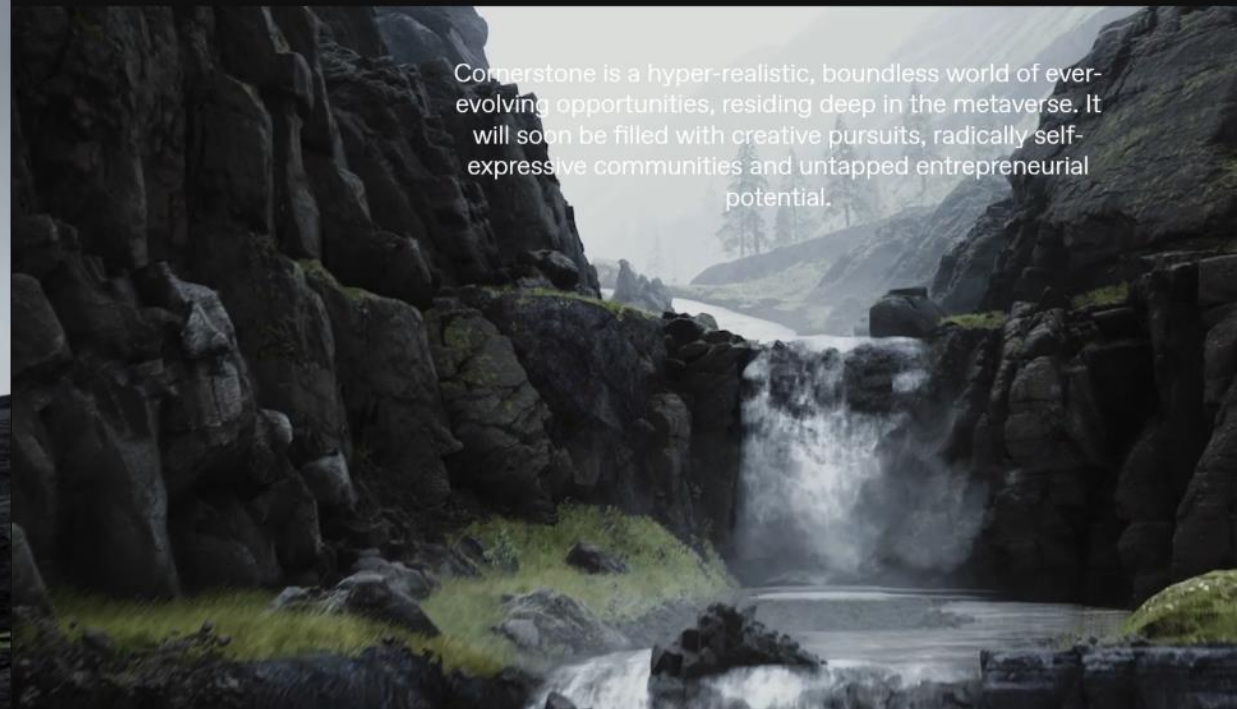




V&A: Curious Alice

Välitavoite 1: Museoille on luotu yhteinen VR-maailma.

- Käyttäjien kanssa kehitetyt valikoidut avajaissisällöt ja palvelut.
- Ohjeistus uusien aineistojen lisäämiselle
- Ohjeet aineistojen tuomiseksi ulos museomaailmasta mahdollisille toisille alustoille.



Cornerstone is a hyper-realistic, boundless world of ever-evolving opportunities, residing deep in the metaverse. It will soon be filled with creative pursuits, radically self-expressive communities and untapped entrepreneurial potential.

Toimenpiteet:

-Valitaan VR-maailman toteuttaja ja laaditaan ohjeistus sisältöjen lisäämiseksi ja viemiseksi muille alustoille

-VR-museomaailman rakentaminen, kartat, opasteet, oppaat, avatarit, 3D-mallit, lisätty todellisuus, tallennettu virtuaalimuseohenkilökunta, portaalit

-Toteutetaan avajaissisällöt ja viedään ne VR-maailmaan, testataan palvelupolut testikäyttäjien kanssa, parannetaan palvelupolkuja palautteen mukaan

-Museomaailman avajaiset

FROM VIRTUAL
HEADQUARTERS TO THE
METAVERSE OF INFINITE
POSSIBILITY

Cornerstone was initially an internal project designed to establish ZOAN's virtual headquarters. But as the first NFT drop was sold out in two hours, we realized we were about to embark on a new journey. The volcanic island will keep on expanding - and so do our visions for its future. We welcome all digital pioneers who share our idea of the Metaverse as a new era for what reality means to join us.

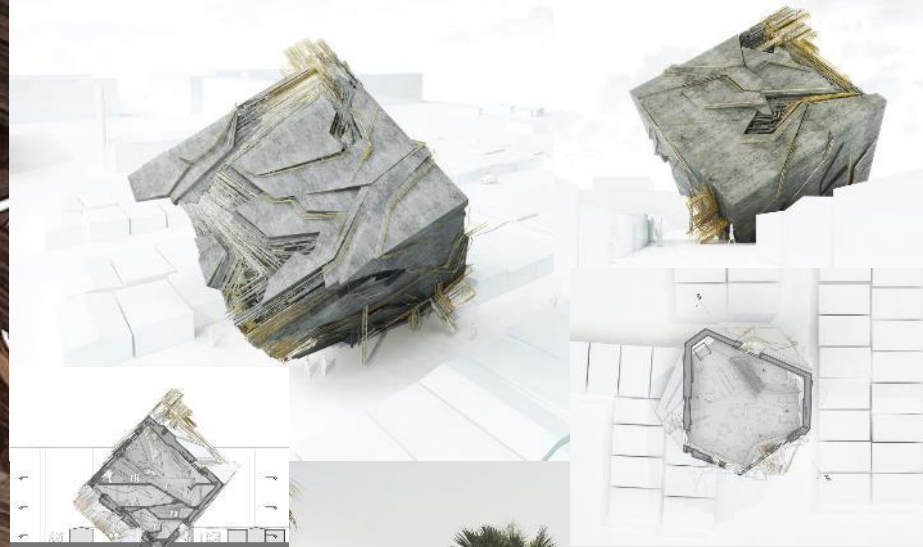
ZOAN's DNA is firmly rooted in creating new and extraordinary virtual experiences. We are acclaimed pioneers in the Metaverse space and have already brought numerous engaging events, experiences and cities to life.



Välitavoite 2:

Arkkitehtuurikilpailun tuloksena on rakennettu kiehtova VR-museopaviljonki

- tarjolla korkealaatuisia elämyksellisiä VR-sisältöjä,
- erilaisia osallistumisen tapoja
- mahdollisuus vapaamuotoiseen oleskeluun.



TOIMENPITEET:

- Laaditaan tilaohjelma ja valitaan toiminnallisuudet mukana olevien kuntien arkkitehtienkilökunnan kanssa
- Palkataan kilpailusihteeri
- Laaditaan kisaohjelma yhdessä SAFAn kanssa
- Kilpailun KV-tiedotus, julkistus, avoinnaolo ja tuomarointi
- Paviljongin rakentaminen
- Paviljongin KV-avajaiset



Välitavoite 3: Museomaailmaan on toteutettu VR-stage.

- konsertteja
- teatteri- ja muita esityksiä
- teematapaamisia
- puheenvuoroja



TOIMENPITEET:

- Kartoitetaan käyttötarpeet ja toteutustavat yhdessä kaupunkien tapahtumatuotannon kanssa
- Valitaan toteuttaja toteuttamaan VR-stage
- Rakennetaan stage ja avataan avajaisohjelmistolla

Välitavoite 4:

XR-museomaailman osallistava yleisötyöohjelma on linjattu ja toiminnassa.

TOIMENPITEET:

- Laaditaan XR-museomaailman yleisötyöstrategia, somestrategia ja digitaalisen läsnäolon suunnitelma. Miten olemme läsnä aktiivisesti ja rauhaarakentavasti?
- Yleisötyöohjelma, yleisöjen osallistamisen suunnitelmat ja tiedotussuunnitelma
- Yleisölähtöisen kuratoinnin suunnitelmat ja yhteiskuratointi

Välitavoite 5:

XR-museomaailman ohjelmisto seuraaville vuosille

- viety museoiden toimintasuunnitelmiin
- työnjaosta sekä resurssoinnista on sovittu museoiden kesken.

TOIMENPITEET:

Ensimmäiset VR-sisällöt ovat maksutta tarjolla kaikille

- Sovitaan työnjako, omarahoitussuodet ja seuranta
- Laaditaan näyttely- ja VR-sisältösuunnitelmat
- Suunnitelmat museoiden toimintasuunnitelmiin
- Aikavaraukset kalentereihin
- Seuraavien vuosien suunnitelmat

TULOKSET

1. XR-museomaailma
2. Saavutettavuuden edistyminen
3. Osaamistason nousu
4. Uudenlainen osallistavuus ja digitaalinen yleisötyö
5. Museoiden digitaalisten palveluiden uudistuminen ja kehittyminen
6. Museokokoelmien uudenlainen saatavuus, saavutettavuus ja uudet käyttöteknologiat
7. Käyttäjälähtöisyyden parantuminen
8. Opetuksen ja kasvatuksen VR-aineistotarjonnan parantuminen
9. Kansainvälinen saavutettavuus, verkottuminen ja näkyvyys