

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



Toteutus:

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

Kustannusten jakautuminen

Järvenpään omavastuu työnä (tai rahana): 27 777,75 €

OKM Kulttuuri- ja luovien alojen rakennetuki	1000000,00
Järvenpään kaupunki	27777,75
Tuusulan kunta	27777,75
Keravan kaupunki	27777,75
Lottamuseo	13888,88
Ainola	13888,88

Hankerahoituksen päätyttyä

Liiketoimintamalli valmistuu huhtikuun lopussa

Jatkorahaa OKM:lta

Hankerahaa EU:sta

VOS-tuen piiriin hakeutuminen vuoden 2026 alusta



Tausta ja kehitystarve

TARVE

Museoilta puuttuu sosiaaliset, osallistavat digitaaliset etäpalvelut ja VR-sisällöt

- 1) rahoittajan tarpeet
- 2) sosiaalinen toiminta ja osallisuus
- 3) digitaalinen läsnäolo ja osaamistaso
- 4) kouluopetuksen VR-sisältötarpeet



RATKAISU

Rakennetaan osallistava, vuorovaikutteinen XR-museokeskus

- 1) 1M€ OKM:ltä
- 2) Järvenpään, Keravan ja Tuusulan yhteinen kehitystyö
- 3) selvitystyö 2022

Miksi virtuaalitodellisuus?
näyttöpäätte vs. VR-silmikko

Haluamme molemmat (saavutettavuus)

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



Strategia- kartta

ARVOT



Oikeudenmukaisuus



Rohkeus



Vastuullisuus



VISIO

Järvenpääläiset voivat hyvin ja asiat hoituvat sujuvasti metropoli-alueen pohjoisessa keskuksessa.

MISSIO

Rakennamme yhdessä kaupunkia, jossa järvenpäälaisellä on turvalliset juuret ja kantavat siivet.

TULOKSET

Saavutettavuuden kasvu

Osallisuus ja digitaalinen yleisötyö

Museoiden digitaalisten palveluiden uudistuminen ja kehittyminen

Museokokoelmien uudenlainen saatavuus, saavutettavuus ja uudet käyttöteknologiat

Käyttäjälähtöisyyden parantuminen

Opetuksen ja kasvatuksen VR-aineistotarjonnan parantuminen

Kansainvälinen saavutettavuus, verkottuminen ja näkyvyys

VAIKUTUKSET JA LISÄARVO

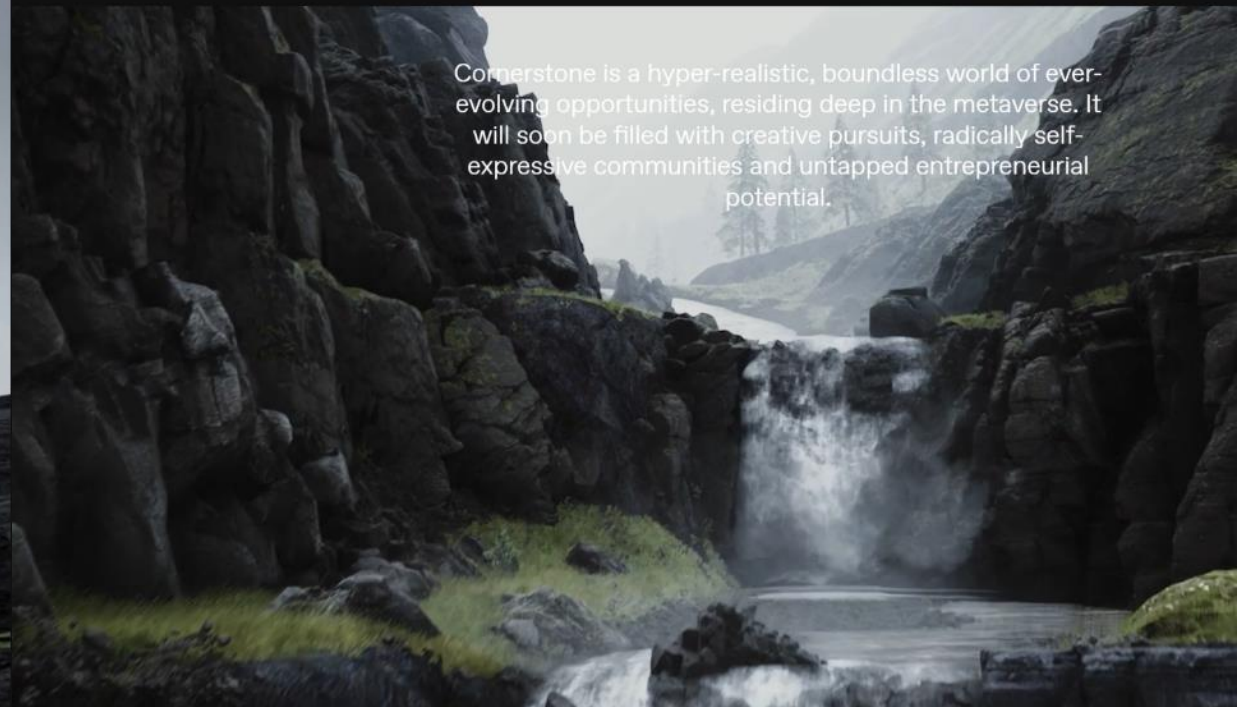
Kasvattaa hyvinvointia, yhteisöllisyyttä, osallisuutta, vaikuttamisen mahdollisuuksia
Ehkäisee syrjäytymistä

Vierailu VR-museomaailmassa houkuttaa alueelle uusia kävijöitä
valtakunnallisesti ja kansainvälisesti
Tunnettuus kasvaa

Järvenpää on digitaalisen osallisuuden kehityksen kärkialueita Suomessa ja koko maailmassa

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.

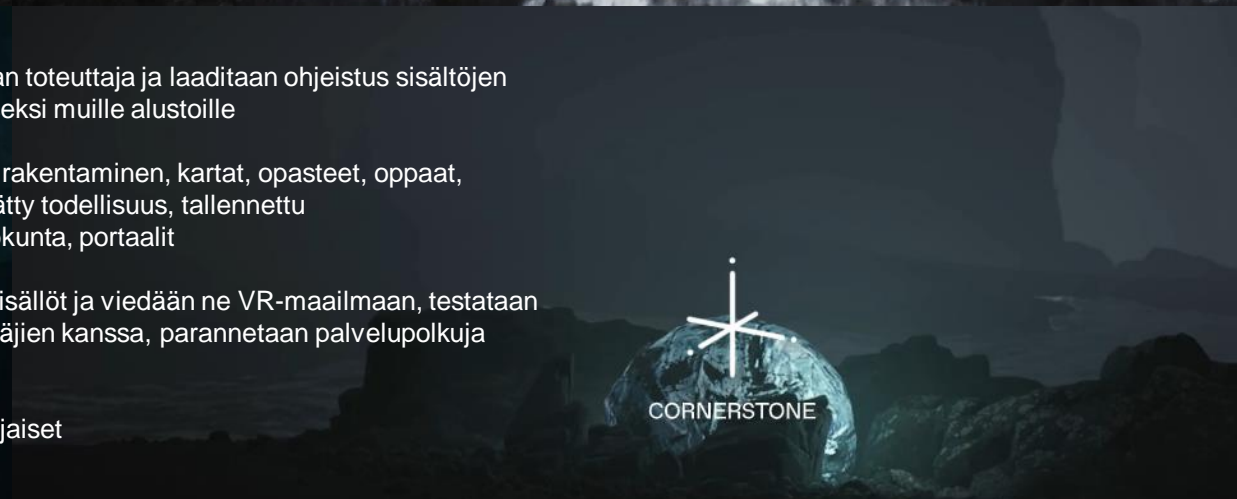
Toimenpiteet:

-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.

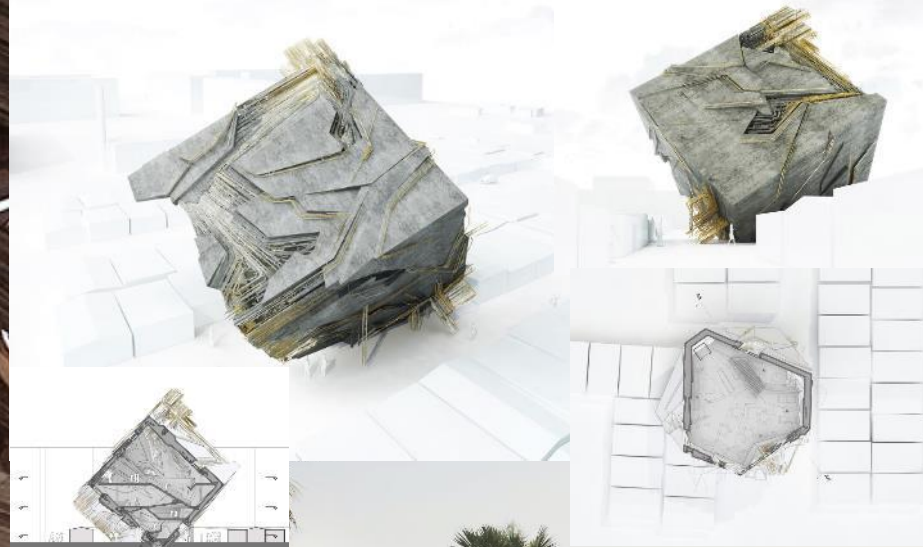
ZOAN's DNA is firmly rooted in creating new and extraordinary virtual experiences. We are acclaimed pioneers in the Metaverse space and have already brought numerous engaging events, experiences and cities to life.



Välitavoite 2:

Arkkitehtonisesti korkeatasoinen VR-museopaviljonki

- tarjolla elämyksellisiä VR-sisältöjä
- erilaisia osallistumisen tapoja
- mahdollisuus vapaamuotoiseen oleskeluun



TOIMENPITEET:

- Laaditaan tilaohjelma ja valitaan toiminnallisuudet mukana olevien kuntien arkkitehtienkirkkukunnan 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
yleisöyöohjelma on linjattu ja
toiminnassa.

TOIMENPITEET:

- Laaditaan XR-museomaailman yleisöyöstrategia, somestrategia ja digitaalisen läsnäolon suunnitelma. Miten olemme läsnä aktiivisesti ja rauhaa rakentavasti?
- Yleisöyöohjelma, yleisöjen osallistamisen suunnitelmat ja tiedotussuunnitelma
- Yleisölähtöisen kuratoinnin suunnitelmat ja yhteiskuratointi

Huoneet eri tarkoituksiin

Työpaja
Yhteiskuratointi
Kokoelmaselain
Näyttelyt
Aikakone
Pelireitit

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

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.





Aikakoneen pysäkkejä:

Hylkeenpyytäjät Keravan kivikaudella

Ristiretki Keski-Uusimaalle

Reformaatio ja renessanssi Ruotsin Itämaalla: miten se näkyi Hyrylässä



Animoinnit ja mallintaminen

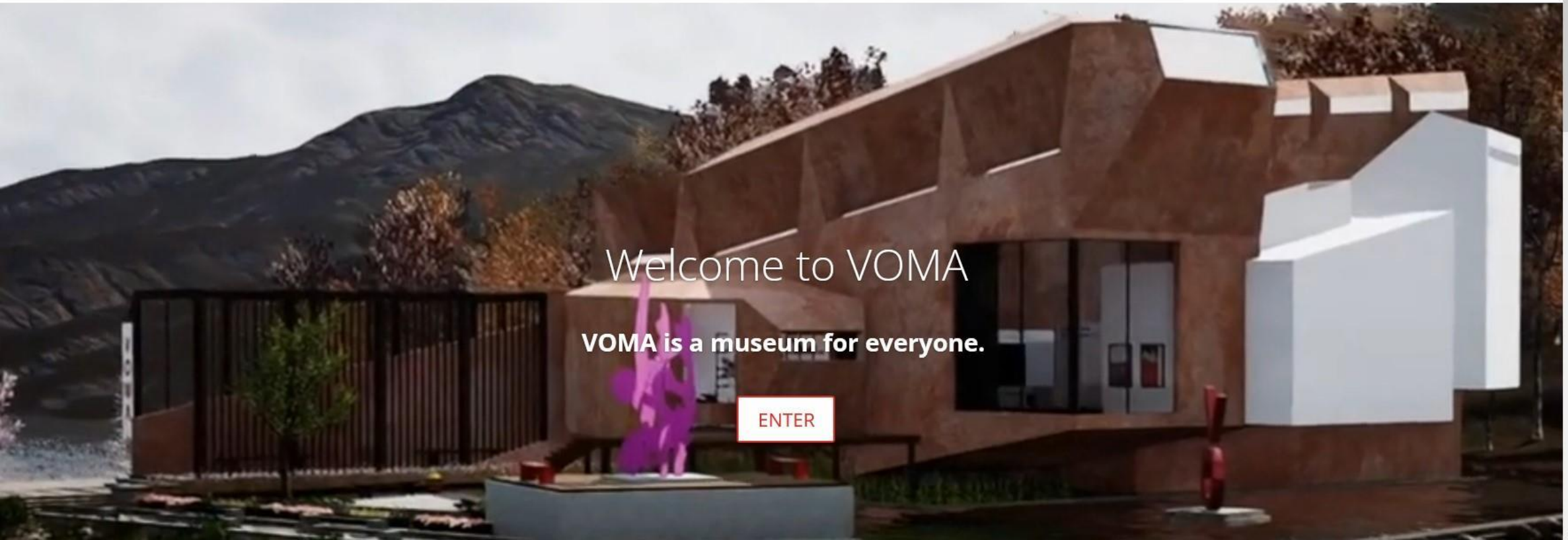
Aino Sibelius, Venny Soldan-Brofeldt, Elisabeth Järnefelt, Saimi Järnefelt, Maija Halonen

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