Creathon goes Atria – Innovaatioviikon ideat realisoituvat

4.2.2020

Seinäjoen ammattikorkeakoulun kulttuurituotannon tutkinto-ohjelma on mukana valtakunnallisessa Creathon-hankkeessa. SeAMKin lisäksi hanketta toteuttavat kaikki kulttuurituotannon koulutusta antavat ammattikorkeakoulut: Metropolia, Humak ja Arcada. Hankkeen päätavoitteena on vahvistaa teknologista osaamista luovilla aloilla ja kehittää yhteistyötä kulttuuri- ja ICT-aloilla. Creathon synnyttää uuden toimintamallin, joka madaltaa kynnystä luovien ja ICT- alojen kohtaamiselle. Näissä kohtaamisissa synnytetään uutta, toimialoja rikastuttavaa osaamista, josta voi parhaimmillaan syntyä kannattavaa liiketoimintaa.

Hankkeiden tärkeänä tavoitteena on aina, että niistä jäisi jotain pysyvää jäljelle – myös Creathon-hanke juurtuu kulttuurituotannon opetukseen. Hankkeen aikana tehdyt kokeilut ja mallin testaukset työpajoissa sekä materiaalintuotanto ovat muovanneet kulttuurituotannon opetussuunnitelmaa. Useilla opintojaksoilla voidaan hyödyntää hankkeessa saatua osaamista ja antaa hyviä eväitä kulttuurituottajille teknologian hyödyntämiseen nopeasti muuttuvassa työelämässä.

VR-sovellus yrityksen rekrytoinnin vauhdittamisessa

Hyvä esimerkki Creathonin juurtumisesta kulttuurituotannon opetussuunnitelmaan on tämän lukuvuoden yhteisprojekti Atrian kanssa. Projektin idea on syntynyt keväällä 2019 SeAMK- innovaatioviikon aikana, jossa ensimmäisen vuoden opiskelijat ratkoivat monialaisissa tiimeissä yrityksen antamaa haastetta. Tuotannon tavoitteena oli kohottaa Atrian työnantajamielikuvaa sekä vauhdittaa kausirekrytointia. Mediatuotannon opiskelijat tuottivat kolme lyhyttä videota näiden tavoitteiden tueksi. Videoiden teemoina olivat urapolku Atrialla, nuorten ruokavalio ja tuote- ja pakkauskehitys. Visuaalisen suunnittelun opiskelijat esittivät rohkeasti idean VR-sovelluksen tuottamisesta edellä mainittujen tavoitteiden saavuttamiseksi. Atrialaiset innostuivat ideasta ja sovelluksen toteuttamisesta vastasi Valakia Interactive Oy. Vatsanpohjaa kirpaiseva kuumailmapallolento, joka päättyy vaijeriliukuun, on toteutettu langattomilla Oculus Quest-laseilla (https://www.valakia.fi/project/atria/).

Yhteisprojekti huipentui rekrytointikampanjaan, joka toteutettiin tammikuussa 2020 kolmena päivänä SeAMKissa, Sedussa ja Seinäjoen yhteiskoululla. Atria Experience- tapahtumapäivän konseptin suunnittelusta ja toteutuksesta vastasivat kulttuurituotannon opiskelijat yhdessä Atrian rekrytointi- ja viestintäpalveluiden kanssa. Kampanjapäivän aikana tulevat kesätöihin pyrkivät saivat kohdata Atrian työnantajana uudella tavalla. Tapahtuman keskeisinä sisältöinä olivat projektissa tuotetun av-materiaalin kautta tapahtuva työnantajamielikuvan kohotus sekä VR- sovelluksen tuottama kokemus siitä, että Atria on ajan hermolla myös tämän teknologian hyödyntämisessä.

Yritysprojektissa opittua

Yhteisprojekti paransi kulttuurialan opiskelijoiden asiakaskohtaamisen taitoja. Kilpailu asiakkaista on kovaa, ja asiakkaiden jatkuvasti kasvava vaatimustaso luo paineita palveluntarjoajille. Tilanteet, joissa asiakas ja työntekijä kohtaavat, ovat tärkeitä. Työntekijälle ja hänen edustamalleen yritykselle ne ovat niin tärkeitä, että niitä on nimitetty totuuden hetkiksi. Asiakaslähtöisyyden merkitystä kulttuurituottajan koulutuksessa ei voi aliarvioida. Kurssi, jossa todellisena asiakkaana oli ison pörssiyrityksen rekrytointi- ja viestintäpalvelut, antoikin opiskelijoille työkaluja sekä digitaalisten teknologioiden hyödyntämiseen että vuorovaikutustilanteiden hallintaan.

Esa Leikkari, koulutuspäällikkö
Juhani Haarala, visuaalisen tuottamisen lehtori
Jukka Saarela, mediatuottamisen lehtori

SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri