Creathon-hanke vahvistaa teknologista osaamista

14.12.2018

Creathon-hanke vahvistaa teknologista osaamista luovilla aloilla

SeAMK Liiketoiminta ja kulttuurin kulttuurituotannon koulutusohjelma on mukana kansallisessa hankkeessa nimeltään Creathon. Sen tavoitteena on vahvistaa teknologista osaamista luovilla aloilla ja pyrkiä kehittämään rajapintoja kulttuuri- ja ICT-alojen välillä ammattikorkeakoulun koulutusrakenteissa. Tavoite liittyy digitalisaatioon, joka nostetaan vahvasti esiin luovan talouden kehittämisstrategioissa ja –ohjelmissa, kuten Luovan talouden tulevaisuus (Eduskunnan tulevaisuusvaliokunta 2014) ja Luova talous ja aineettoman arvon luominen kasvun kärjiksi (OKM 2017).

*Creathon-hankkeess*a ovat mukana kulttuurituotannon koulutusta tarjoavat ammattikorkeakoulut Suomessa: Metropolia (hankkeen koordinaattori), Arcada, Humak ja SeAMK. Creathonia rahoittaa Euroopan sosiaalirahasto (ESR) kasvu- ja rakennemuutosalojen koulutuksen tarjonnan ja laadun parantamiseksi.

Creathon-hanke alkoi 1.8.2018. Syksyn aikana olemme yhdessä kehittäneet toimintamallia, jota seuraavassa vaiheessa testaamme alueellisissa tapahtumissa. Lisäksi olemme keränneet ja työstäneet materiaalia, jonka avulla levitämme tietoa ja osaamista oppilaitoksiin ja muille toimijoille. Alueelliset tapahtumat perustuvat hackathon-malliin, jossa osallistujat monialaisissa tiimeissä kehittävät ratkaisuja tapahtuman alussa kuvattuun haasteeseen. Seinäjoen alueella on tarkoitus järjestää kaksi tapahtumaa keväällä 2019 ja yksi tapahtuma syksyllä 2019. Tulemme kutsumaan alueen yrityksiä, osaajia ja opiskelijoita sekä kulttuuri- että ICT-alalta mukaan näihin tapahtumiin.

Virtuaali- ja lisätty todellisuus hyödynnettävissä

Viime tapaamisemme hankkeen ammattikorkeakoulujen kanssa oli Helsingissä järjestetyssä Creathon Goes Match Up-tapahtumassa 3.12.2018. Kyseisen tapahtuman teemana oli pohtia virtuaalitodellisuuden (VR) ja lisätyn todellisuuden (AR) teknologian avulla tuotettavia elämyksiä ja niihin liittyvää osaamista. Tapahtumassa kuulimme eri alojen asiantuntijoita, tapasimme VR- ja AR-sovelluksia kehittäviä yrityksiä Slush-konferenssin ennakkotapahtuman The Match Upin yhteydessä sekä verkostoidumme alan osaajien kanssa. Paikalla oli useita kymmeniä yrityksiä, joiden kanssa keskustelimme ja vaihdoimme ajatuksia – testaten myös joitakin heidän sovelluksiaan. Erilaisten sovelluksien lisäksi mainittakoon Kalevala-näytelmäteos, jossa virtuaalitodellisuutta oli yhdistetty tarinankerrontaan.

Tapahtuma ja tapaamiset vahvistivat käsitystä, että virtuaali- ja lisätty todellisuus ovat hyödynnettävissä luovilla aloilla. Nämä ja muut vastaavat teknologiat tulevaisuudessa vaikuttavat myös kulttuurituottajan työhön. Siksi teknologinen osaaminen on kytkettävä tiiviimmin osaksi heidän opintojaan, ja tätä *Creathon-hanke* pyrkii vakiinnuttamaan opetussuunnitelman ja oppimateriaalien kehittämisen avulla.

Kirjoittanut hankeryhmän edustajana

Satu Lautamäki
yliopettaja, SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri
satu.lautamaki(a)app-staging.seamk.hion.dev

Lisätietoa hankkeesta antavat myös:
esa.leikkari(a)app-staging.seamk.hion.dev
juhani.haarala(a)app-staging.seamk.hion.dev
pauliina.mantyla2(a)app-staging.seamk.hion.dev