ICT ja taide kohtasivat Creathon-tapahtumassa

24.5.2019

Meneillään oleva teknologinen muutos on nopea. Luoville aloille se on tuonut ja tuo tulevaisuudessa yhä kiihtyvällä vauhdilla uusia työtapoja, palveluita ja ansaintamalleja. Seinäjoen ammattikorkeakoulun kulttuurituotannon tutkinto-ohjelma on mukana valtakunnallisessa Creathon-hankkeessa, joka alkoi elokuussa 2018 ja päättyy kesäkuussa 2020. Hanketta rahoittaa Euroopan sosiaalirahasto (ESR) kasvu- ja rakennemuutosalojen koulutuksen tarjonnan ja laadun parantamiseksi. Creathon-hankkeessa tuetaan luovan alan ja ICT-alan kohtaamista ja kehitetään kulttuurialan koulutusrakenteita teknologisen osaamisen vahvistamisessa.

Rytmikorjaamolla 23.5.2019 pidetyssä Creathon-tapahtumassa ideoitiin luovaa ja teknologista osaamista yhdistäviä ratkaisuja. Sen järjesti Seinäjoen ammattikorkeakoulun kulttuurituotannon tutkinto-ohjelma. Tapahtuman pääyhteistyökumppanina toimi Elisa Oyj.

Mukana 40 osallistujaa

Haasteena tapahtumassa oli ideoida millaista uutta, asiakasta kiinnostavaa ja innovatiivista sisältöä ICT-teknologioilla voidaan luoda taiteen kokemiseen. Mukaan kilpailuun ilmoittautui yli 40 osallistujaa, joista muodostui kaksitoista tiimiä. Ideoinnin kohteeksi oli etukäteen nimetty useita eri taidekohteita, esimerkiksi ensi vuonna Seinäjoelle avautuva kulttuurikeskus Kalevan Navetta, paikallinen Aalto-keskus, kaupungin puistoveistokset tai UPEA muraali.

Päivä alkoi koulutuspäällikkö Esa Leikkarin toivottaessa osallistujat tervetulleeksi, jonka jälkeen myyntijohtaja Tomi Kohtanen (Elisa Oyj) kuvasi digitalisaatiota osana ihmisten arkea. Päivi Alaniska Seinäjoen Taidehallista kertasi ideoitavien taidekohteiden taustaa sekä muistutti kehitettävien ideoiden arviointikriteereistä. Hänen lisäkseen Pii Anttila ja Miika Vainionkulma Seinäjoen Taidehallista sparrasivat tiimejä taidekohteiden valintaan liittyen. Mikko Korpela ja Annika Kartano Crazy Town Oy:stä toimivat hackathonin fasilitoijina, ohjaten tiimityötä ja laittaen tiimit pohtimaan kriittisiä kysymyksiä.

Tiiviin ideointipäivän päätteeksi tiimit esittivät ratkaisunsa haasteeseen. Jokaisella tiimillä oli kolme minuuttia aikaa esittää ideansa tuomariston jäsenille, jotka esittivät tarkentavia kysymyksiä. Tuomaristossa olivat Tomi Kohtanen (Elisa Oyj), Annukka Heinämäki (Selmu ry), Sanna Karimäki-Nuutinen (Seinäjoen Taidehalli), Pertti Kinnunen (Etelä-Pohjanmaan kauppakamari) ja Tapio Seppä-Lassila (Into Seinäjoki Oy). Ideointi oli selkeästi johtanut mielenkiintoisiin ratkaisuihin, joita tiimit myös havainnollistivat eri keinoin.

Voittaja toisi lisättyä todellisuutta kulttuurikohteisiin

Tuomariston tekemässä arvioinnissa käytettiin seuraavia kriteereitä: innovatiivisuus, toteutettavuus, kustannustehokkuus, käytettävyys ja teknologian hyödyntäminen. Viiden hengen tuomaristo valitsi parhaan idean ja palkitsi voittajatiimin 2000 €:lla. Voittanut ratkaisu oli Avaraksi-mobiilisovellus, jota käyttämällä henkilö pystyisi kokemaan kulttuurikohteita lisätyn todellisuuden avulla, ajasta ja paikasta riippumatta. Tuomaristo arvioi voittanutta konseptia seuraavasti: valmis idea, yhteisöllisyys, demo oli pitkälle viety ja esitys hyvin valmisteltu sekä ratkaisussa oli hyödynnetty laajasti Seinäjoen taidetapahtuma-alustaa. Lisäksi tuomaristo antoi kaksi kunniamainintaa: SeiArt App ja Soiva Patsaskierros-sovellus.



Voittajatiimi ja tuomaristo Creathon-tapahtumassa Rytmikorjaamolla (kuva: Pauliina Mäntylä).

Kiitän vielä kerran kilpailijoita, tuomaristoa, yhteistyökumppaneita, fasilitoijia ja Creathon-hanketiimiä mieleenpainuvasta päivästä. Ideoinnin tulokset osoittivat, että luovaa ja teknologista osaamista yhdistämällä voidaan huomattavasti vaikuttaa taiteen kokemiseen ja saavutettavuuteen.

Satu Lautamäki
Yliopettaja

SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri

Creathon-hanketiimissä mukana: Esa Leikkari, Juhani Haarala, Pauliina Mäntylä ja Sini Karjalainen