

Please note! This is a self-archived version of the original article.

Huom! Tämä on rinnakkaistalenne.

To cite this Article / Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Vuorinen, V., Piironen, I. & Holm, J. (2020) VIRMA-hankkeessa kehitetään uusia virtuaalimatkaluotteita Pirkanmaalle. TAMK-blogi. 28.2.2022.

URL: <https://blogs.tuni.fi/tamkblogi/tyoelama/virma-hankkeessa-kehitetaan-uusia-virtuaalimatkaluotteita-pirkanmaalle/>

VIRMA-hankkeessa kehitetään uusia virtuaalimatkaailutuotteita Pirkanmaalle

28.2.2022



TAMKin koordinoiman VIRMA-hankkeen tavoitteena on auttaa pirkanmaalaisia matkailualan yrityksiä löytämään uusia virtuaalitekniikan liiketoimintamalleja. Toteutamme hankkeen yhdessä Visit Tampereen kanssa. Miltä tuntuisi elää päivä kanana? Entäpä mahdollisuus koskettaa museoesineitä tai lennellä Tampereen kattojen yllä? Virtuaalimatkaailu voi olla kaikkea tätä.

Virtuaalimatkaailun kehittämistarve nousi korostetusti esiin, kun koronakriisi laittoi matkailun totaalisesti jäihin. Liikevaihto sakkasi, ja erityisesti kansainvälisen matkailun parissa toimivien yritysten tilanne muuttui lohduttomaksi. Kyse ei ole mistään pienestä jutusta; ennen koronaa matkailun osuus Suomen viennistä oli vuositasolla yli 5 prosenttia eli noin 5 miljardia euroa (ks. <https://www.businessfinland.fi/ajankohtaista/blogs/2020/matkaailu-on-valttamatonta-myos-korona-aikana>)

Olipa koronaa tai ei, niin tosiasiasa vain hyvin pieni osa maailman ihmisistä tulee koskaan vierailemaan Suomessa. Huomattavasti paljon isompaa joukkoa kiinnostaa kokemukset Suomesta, suomalaisista tai suomalaisesta kulttuurista.

Miljoonia tarinoita jo valmiina

Mistä ihmiset sitten hakevat elämyksiä? Kasvavissa määrin seurataan YouTubesta aivan tavallisten ihmisten elämää tai tekemisiä ilman, että oikeastaan edes tunnetaan ko. ihmistä. On syntynyt aivan uusi ammatti, tubettaminen, joka paljastaa sen tosiasian, että meillä on

miljoonia tarinoita valmiina kerrottavaksi. Tarvittava teknologia ja osaaminen on jo olemassa, joten virtuaalimatkalutuote voi olla myös mahdollisuus luoda uutta ja ihmisiä aidosti kiinnostavaa sisältöä.

Emme voi vieläkään olla täysin varmoja paluusta normaaliin koronan jälkeiseen elämään. Emme myös voi ennustaa, milloin uusi pandemia iskee. Lisäksi pyrkimys kestävään kehitykseen voi jättää pysyvän tarpeen vähentää kaukomatkailua maailmassa. Näihin haasteisiin voidaan osaltaan vastata kehittämällä virtuaalimatkailua ja siihen liittyvää liiketoimintaa.

VIRMA-hanke alkoi huhtikuussa 2021. Aluksi yrityksiä tutustutettiin erilaisiin virtuaalitekniikoihin, niitä tuottaviin yrityksiin ja jo olemassa oleviin ratkaisuihin. Hankkeessa virtuaalinen-sana ymmärretään laaja-alaisesti eri tapoina toteuttaa etämatkailua, mutta yksinkertaisimmillaan se voi olla vaikkapa etäyhteydellä toteutettu opastettu matkakierros. Monimutkaisemmissa ratkaisuissa voidaan esimerkiksi koodata lisättyä todellisuutta kuvaruutuihin tai käyttää virtuaalilaseja.



Työpajoissa huikeita ehdotuksia

Alkuvuodesta 2022 TAMK järjesti sarjan työpajoja, joissa keskityttiin virtuaalisten palvelujen innovointiin yhdessä pirkanmaalaisten yritysten kanssa. Työpajoihin osallistui toistakymmentä pientä ja keski suurta yritystä. Osallistuminen oli erittäin innostunutta, ja lopputulokset olivat huikeita.

Haluatko olla mukana hankkeessa? Keväällä 2022 VIRMA järjestää vielä XR-aiheisen työpajan keskiviikkona 16.3.2022, ilmoittaudu tästä linkistä:

<https://www.lyyti.in/VIRMAXRpaja20220316>, sekä kilpailuttaa ja toteuttaa kaksi virtuaalimatkailuun liittyvää pilottia.

Hyppää mukaan jännittävälle matkalle virtuaalimatkailun maailmaan hankkeen kotisivuille:

<https://projects.tuni.fi/virma/>

Hanketta rahoittaa Euroopan aluekehitysrahasto.

Kirjoittajat: Projektipäällikkö, lehtori Vesa Vuorinen, vesa.vuorinen@tuni.fi, lehtori Ilkka Piironen, ilkka.piironen@tuni.fi ja opettaja Jukka Holm, jukka.holm@tuni.fi, TAMK

Pääkuva: Pexels, Bradley Hook

Kuva: VIRMA-hankkeen vierailusta Helsingin XR Centerissä. Kuvassa Vesa Vuorinen.