KUNINKUUSRAVIEN DIGITAALINEN PALVELUKARTTA YHTEISTYÖKUMPPANEILLE JA YLEISÖLLE

HAMK
HÄMEEN AMMATTIKORKEAKOULU
HÄME UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö

Tieto- ja viestintätekniikka, biotalouden koulutus

Kevät 2023

Laura Mäkelä

HAMK
HÄMEEN AMMATTIKORKEAKOULU
HÄME UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Tieto- ja viestintätekniikka, biotalouden koulutus | Tiivistelmä

Tekijä Laura Mäkelä | Vuosi 2023

Työn nimi Kuninkuusravien digitaalinen palvelukartta yhteistyökumppaneille ja yleisölle

Ohjaaja Johanna Salmia

Tämä on toiminnallinen opinnäytetyö ja se on toteutettu yhteistyössä Forssan seudun Hippoksen, Pilvenmäen raviradan sekä Kuninkuusravien kanssa. Mukana opinnäytetyössä oli myös Forssan Seudun Nuorkauppakamari. Opinnäytetyö on toteutettu Pilvenmäen raviradalle Kuninkuusraveihin 2022.

Työn tarkoituksena oli luoda digitaalinen palvelukartta Kuninkuusraveihin 2022 Forssaan, mikä kokosi seudun yritykset sekä kuninkuusraviyleisön yhteen. Kuninkuusravien yhteistyökumppanit on kerätty yhteen paikkaan, josta ne ovat helposti yleisön löydettävissä. Opinnäytetyön tekemiseksi oli kerättävä tarvittava tietoperusta Kuninkuusraveista ja digikartoista sekä niihin liittyvistä teemoista. Työn toteuttamiseksi oli myös tutustuttava ja vertailtava työkaluja palvelun valitsemiseksi. Työ aloitettiin ThingLink-ympäristön avulla, mutta lopulta työ toteutettiin käyttämällä Citynomadi-palvelua.

Opinnäytetyön tekeminen aloitettiin projektin suunnittelulla ja tietoperustan keräämisellä alkuvuodesta 2022 ja valmis Kuninkuusravien digitaalinen palvelukartta julkaistiin heinäkuussa 2022 osoitteessa: https://citynomadi.com/route/27d0340a7f03ccd2c294dd4ef247df7b. (Citynomadi, 2022 c)

Kuninkuusravien digitaalisen palvelukartan tarkoituksena oli toimia yrityksiä ja yleisöä yhdistävänä palveluna. Kartalle oli sijoiteltu mukaan halunneet yritykset itse valitsemine sisältöineen. Kuninkuusravien digitaalinen palvelukartta sai vajaa 10 000 näyttökertaa.

Avainsanat Kuninkuusravit, palvelukartta, digitaalisuus

Sivut 41 sivua

HAMK
HÄMEEN AMMATTIKORKEAKOULU
HÄME UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

The Degree Programme in Information and Communication Technology, Bioeconomy

Abstract

Author Laura Mäkelä

Year 2023

Subject Digital service map of Kuninkuusravit for partner and audience

Supervisor Johanna Salmia

The purpose of this functional thesis was to create a digital service map for Kuninkuusravit 2022, the Pilvenmäki racetrack. The work was done in cooperation with Forssan Seudun Hippos (trotting sports industry association), Pilvemäki, the Kuninkuusravit (the biggest harness racing event in Finland) and Forssan Seudun Nuorkauppakamari (development, training and networking organization).

The study was carried out as a digital map service for the Forssa Kunikuusravit which brought together the companies of the region and the audience. So, the partners of Kuninkuusravit were gathered in one place, where they could be easily found by the public. First, the database for the thesis was collected by various reliable sources. In order to carry out the work, it was also necessary to get to know and compare tools for choosing a suitable service. The work was started with the help of the ThingLink environment, but eventually the Citynomadi services were used.

As a result of the work, the finished Kuninkuusravit digital service map was published in July 2022 at: https://citynomadi.com/route/27d0340a7f03ccd2c294dd4ef247df7b. (Citynomadi, 2022 c). The companies which wanted to participate were placed on the map with their own chosen content. Since the purpose of the Kuninkuusravit map was to be a connecting element between the partners and the audience, it succeeded in receiving just under 10,000views

Keywords Harness racing event, service map, digitality

Pages 41 pages

Sisällys

1 Johdanto ... 1

2 Toimeksianto ... 2

2.1 Forssan Seudun Hippos ry ... 2

2.2 Pilvenmäen ravirata ... 2

2.3 Forssan Seudun Nuorkauppakamari ry ... 3

2.4 Tavoitteet ... 3

3 Kuninkuusravit ja digitaalisuus ... 4

3.1 Digitaalisuus ja interaktiivisuus ... 4

3.1.1 Digitaalisuus historiasta nykypäivään ... 5

3.1.2 Nykypäivän interaktiivisuus Suomessa ... 7

3.1.3 Digikartat nyt ... 9

3.2 Markkinointi digikartan löydettävyyden tukena ... 13

3.3 Digitaalisuus ja kestävä kehitys Kuninkuusraveissa ... 14

3.4 Vuorovaikutteisuutta tarjoavat palvelut ... 19

3.4.1 Interaktiivinen ja sosiaalinen ThingLink ... 19

3.4.2 Vuorovaikutteisten karttojen visualisoija, Citynomadi ... 20

3.4.3 Palveluntarjoajien mahdollisuudet opinnäytetyön palvelemiseksi ... 20

4 Kuninkuusravien digitaalinen palvelukartta ... 22

4.1 Digitaalisen palvelukartan hahmottaminen ... 22

4.2 Digitaalisen palvelukartan tuottaminen ... 24

4.2.1 ThingLinkin hyödyntäminen työssä ... 24

4.2.2 Toteutus Citynomadissa ... 28

4.2.3 Käyttäjätestaus ... 31

4.3 Toteutettu Kuninkuusravien digitaalinen palvelukartta ... 31

5 Johtopäätökset, pohdinta sekä kehitysehdotukset ... 35

Lähteet ... 38

Kuvat, taulukot ja kaavat

Kuva 1. Digitalisaation aikajana 6

Kuva 2. Digitaalisuus maailmalla 7

Kuva 3. Suomalaisten digitaidot. 8

Kuva 4. Interaktiivinen kartta tulivuorista ja maanjäristyksistä. 10

Kuva 5. Euroopan terveyserot 11

Kuva 6. Tangomarkkinoiden interaktiivinen digikartta 12

Kuva 7. Elonkierron digikartta 13

Kuva 8. Perinteinen AIDA-malli 14

Kuva 9. Digitaalisuuden hyödyt 17

Kuva 10. Digitaalisuuden hyödyt markkinoinnissa. 18

Kuva 11. Valintakriteeritaulukko 21

Kuva 12. Suomessa tunnetuin luokittelu yrityskuvatekijöistä. 23

Kuva 13. ThingLinkillä luotu alustava kuntakartta 1 25

Kuva 14. ThingLinkillä luotu kuntakartta 2 26

Kuva 15. Kuntakohtainen kartta 27

Kuva 16. Forssan keskusta-alueen osa 28

Kuva 17. Citynomadilla aloitettu sisällön luonti Forssaan 29

Kuva 18. Citynomadilla luotua Forssan sisältöä 30

Kuva 19. Kuninkuusravien oma ikoni ”Kaikki parhaat kohtaavat”. 30

Kuva 20. Valmis kartta kauempaa zoomattuna.....32

Kuva 21. Alue, johon kartan kohteet sijoittuvat.....33

Kuva 22. Forssan keskustan alue 33

Kuva 23. Esimerkki kohteen sisällöstä 34

Kuva 24. Esimerkki kohteen laajemmasta sisällöstä 34

Käsitteet

Interaktiivisuus	Eli vuorovaikutus, sillä tarkoitetaan vähintään kahden yksilön vuorovaikutteista toimintaa (IGI Global, 2023)
Digitaalisuus	Sähköinen tekniikka, joka käyttää numeerisia arvoja nollaa ja ykköstä tietojen tuottamiseen, tallentamiseen ja käsittelyyn. (Vocabulary.com, 2022)
Ikoni	Kohdetta kuvaava merkki kartalla (ThingLink, n.d.-b)
ICT	Information and communication technology (Techopedia, 2023 b)
AIDA	Awareness, Interest, Desire, Action (Keronen ym., 2013, s. 67)

1 Johdanto

Opinnäytetyö tehtiin yhteistyössä Forssan Seudun Hippoksen, Forssan Seudun Nuorkauppakamarin, Pilvenmäen raviradan sekä Kuninkuusravien kanssa. Toimeksiantajana työssä toimi Forssan Seudun Hippos sekä Pilvenmäen ravirata. Opinnäytetyön tarkoituksena oli toteuttaa digitaalinen palvelukartta eli digikartta Kuninkuusraveihin Forssaan 2022.

Tämän opinnäytetyön pääajatuksena oli yhdistää Kuninkuusraveissa mukana olevia toimijoita ja yleisöä. Konkreettisen palvelun avulla pyrittiin tuomaan heidät yhteen ja lisäämään luottamusta raviorganisaatioon. Kuninkuusravit ovat suuri tapahtuma, jonka takia haluttiin korostaa eri toimijoiden tuomista yhteen. Tämä opinnäytetyö on ensimmäinen kerta, kun Kuninkuusraveihin tuodaan digitaalinen palvelukartta.

Digitaalisuus on osana ihmisten arkea 2020-luvulla päivittäin. Digitaalisuus vaikuttaa merkittävästi yhteiskuntaan, mutta myös ympäristöön. Kuninkuusravit ovat Suomen kesän suurin ravitapahtuma ja se on muodostunut perinteeksi. Digitaalisuuden ja Kuninkuusravien merkittävyyden ansioista oli loistava idea yhdistää ne Kuninkuusravien digitaaliseksi palvelukartaksi.

Kuninkuusravien digitaalisen palvelukartan suunnitteleminen, luominen ja valmiiksi työksi saattaminen ei tapahtunut itsestään. Tähän opinnäytetyöhön on kerätty tarvittavaa tietoperustaa erilaisista lähteistä, vertailua mahdollisista palveluntarjoajista sekä ohjeet siitä, miten toteuttaa tällainen työ.

2 Toimeksianto

Toimeksiantajana opinnäytetyössä toimii Forssan Seudun Hippos ry ja yhteyshenkilöinä Forssan Seudun Hippos ry:n varapuheenjohtaja Menna Rantala ja Pilvenmäen toiminnanjohtaja Elina Hirvonen. Lisäksi yhteistyössä mukana oli Forssan Seudun Nuorkauppakamari. Päämääränä oli luoda digitaalinen palvelukartta, joka kokoaa yhteen niin yritykset kuin Kuninkuusraviyleisön. Digitaalisen palvelukartan julkaisuajankohdaksi muodostui heinäkuun puoliväli 2022.

2.1 Forssan Seudun Hippos ry

Forssan Seudun Hippos ry juurtaa juurensa Tammelan Hipposyhdistyksen perustamisesta. Tammelan Hipposyhdistys on perustettu vuonna 1898 Forssassa ja sen toiminta keskittyi jalostus- ja kantakirjatoimintaan. Tammelan Hipposyhdistys toimi vuoteen 1970 asti, jonka jälkeen se on kantanut nimeä Forssan seudun Hippos. Forssan seudun Hippoksen hallituksen puheenjohtajana toimii Menna Rantala. (SYH, n.d.; Pilvenmäki)

Forssan Seudun Hippos ry:n puheejohtaja Menna Ranatalan sähköpostinkeskustelun mukaan Forssan Seudun Hippos ry toimii Maa- ja metsätalousministeriön alaisuudessa, jota kautta saadaan tukea ravikilpailuihin ja ravien palkintoihin. Tuen ulkopuolella Forssan Seudun Hippos toimii Pilvenmäen ravintola Valtikan tukena sekä tapahtumien järjestäjänä. (Forssan Seudun Hippos ry; Menna Rantala, henkilökohtainen tiedonanto, 3.11.2022)

2.2 Pilvenmäen ravirata

Pilvenmäen ravirata sijaitsee Forssan keskustan tuntumassa ja se on yksi kahdestakymmenestä maakuntaradasta, jossa järjestetään kilpailuja jokaisena vuodenaikana. Pilvenmäki on Suomen vanhin ravirata, joka on järjestänyt ravikilpailuja samassa paikassa. Ravirata on otettu käyttöön vuonna 1949 ja sen omistaa Forssan Seudun

Hippos ry. Pilvenmäki on yksi Suomen merkittävimmistä ravivalmennuskeskuksista. Alue tarjoaa kodin noin 200 hevoselle. (Wikipedia, 2022; Forssan seudun matkailuneuvonta, n.d.)

Kuninkuusravit on järjestetty Pilvenmäellä vuosina 1968, 1988 sekä 2006. Vuosi 2022 oli Pilvenmäelle neljäs kerta Kuninkuusravien isäntänä. Alun perin Pilvenmäen piti isännöidä Kuninkuusraveja jo kesällä 2021, mutta koronavirusepidemian vuoksi järjestysvastuu siirtyi vuodella. (Wikipedia, 2022).

2.3 Forssan Seudun Nuorkauppakamari ry

Vuonna 1968 perustetulla Forssan Seudun Nuorkauppakamarilla on pitkät perinteet Forssan lähiseuduilla. Kamaria yhdistää samankaltaiset ihmiset. Jäseniä on yhdistyksessä yli 70. Jäsenistö koostuu asiantuntijoista, opiskelijoista, johtajista yrittäjistä sekä tavallisista työntekijöistä. Forssan Seudun Nuorkauppakamari tarjoaa nuorille aikuisille tiiviin yhteisön Forssan seudulla. Kamari tarjoaa mahdollisuuden kehittää itseään, kohdata uusia ihmisiä, kasvattaa verkostojaan ja kokemuksia sekä kansainvälistyä. (Forssan seudun Nuorkauppakamari ry, 2022)

Nuorkauppakamarin rooli opinnäytetyössä oli toimia apuna yritysten tietojen hankkimisessa karttaa varten. Nuorkauppakamari piti yhteyttä mukana oleviin yrityksiin, kokosi tiedot ja lähetti ne kartan tekijälle. Kamarin apu oli korvaamatonta, sillä kartan valmistelu ja tietojen täyttäminen vei valtavasti aikaa, eikä tietojen hankkiminen itsenäisesti olisi ollut ajallisesti mahdollisesta.

2.4 Tavoitteet

Opinnäytetyön tavoitteena oli tehdä interaktiivinen digikartta toimeksiantajalle. Digitaalisen palvelukartan tavoitteena oli auttaa Forssan seudun yrityksiä ja kuninkuusraviyleisöä löytämään toisensa. Kuninkuusravien digitaalisen palvelukartan tavoitteena oli mainostaa ja

yhdistää seudulle saapunutta ravikansaa Suomen kesän yhdestä suurimmista yleisötapahtumista.

Opinnäytetyössä on tavoitteena vastata seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

- Mitä tulee tietää ja huomioida tehdessä digikarttaa?
- Miten luoda digitaalinen palvelukartta tapahtumaan?
- Miten digikarttaa tehdessä voi vaikuttaa kestävään kehitykseen?
- Miten digikartta palveli Kuninkuusraveissa?

3 Kuninkuusravit ja digitaalisuus

Kuninkuusravit on järjestetty vuodesta 1924. Ravikilpailun päätitteleistä taistelevat suomenhevosorit ja -tammat. Oriit kilpailevat ravikuninkaan tittelistä ja tammat ravikuningattaren tittelistä. Kuninkuusravit kestävät kaksi päivää ja ravikilpailussa juostaan 2100 metrin, 1609 metrin ja 3100 metrin matkat. (Kuninkuusravit, n.d.-b; Suomen Hippos ry, n.d.)

Kuninkuusraviviikonloppu houkuttelee vuosittain yli 50 000 päisen yleisön ja se on valtakunnallisesti yksi Suomen suosituimmista kesätapahtumista. Kuninkuusravit ovat maailman suurimpia ravitapahtumia, jonka päätähtenä toimii kansallisaarteemme suomenhevonen. Vuoden 2022 Kuninkuusravit keräsivät 45 625 kävijää. (Suomen Hippos ry, n.d.-a; Kuninkuusravit, n.d.-a)

3.1 Digitaalisuus ja interaktiivisuus

Digitaalisuutta ja interaktiivisuutta tutkiessa on tiedettävä mitä termit tarkoittavat. Termiä digitaalisuus tarkastellessa päädytään latinankieliseen sanaan ”digitus”, joka viittaa sormeen tai varpaaseen. Englannin kielen termi ”digits” tarkoittaa numeroa tai elektronista signaalia,

joka käyttää binäärikoodia eli numeroita tiedon välittämiseen. Vuonna 1938 syntyi ajatus numeroihin viittavasta sanasta ja se tuli keskeiseksi tietokoneista puhuttaessa. Voidaan helposti päätellä sormien ja numeroiden välinen yhteys, sillä ensimmäinen matemaattinen laskin on ollut sormet. (vocabulary.com, 2022)

Termi digitaalisuus tarkoittaa sähköistä tekniikkaa, joka käyttää numeerisia arvoja nollaa ja ykköstä tietojen tuottamiseen, tallentamiseen ja käsittelyyn. Digitaalisen tekniikan data koostuu merkkijonoista, jotka sisältävät vain ykkösiä ja nollia. Merkkijonon numeroita kutsutaan biteiksi. Menetelmä tunnetaan paremmin binäärijärjestelmänä ja sitä voidaan hyödyntää monimutkaisessa datassa. (Techopedia, 2022 a)

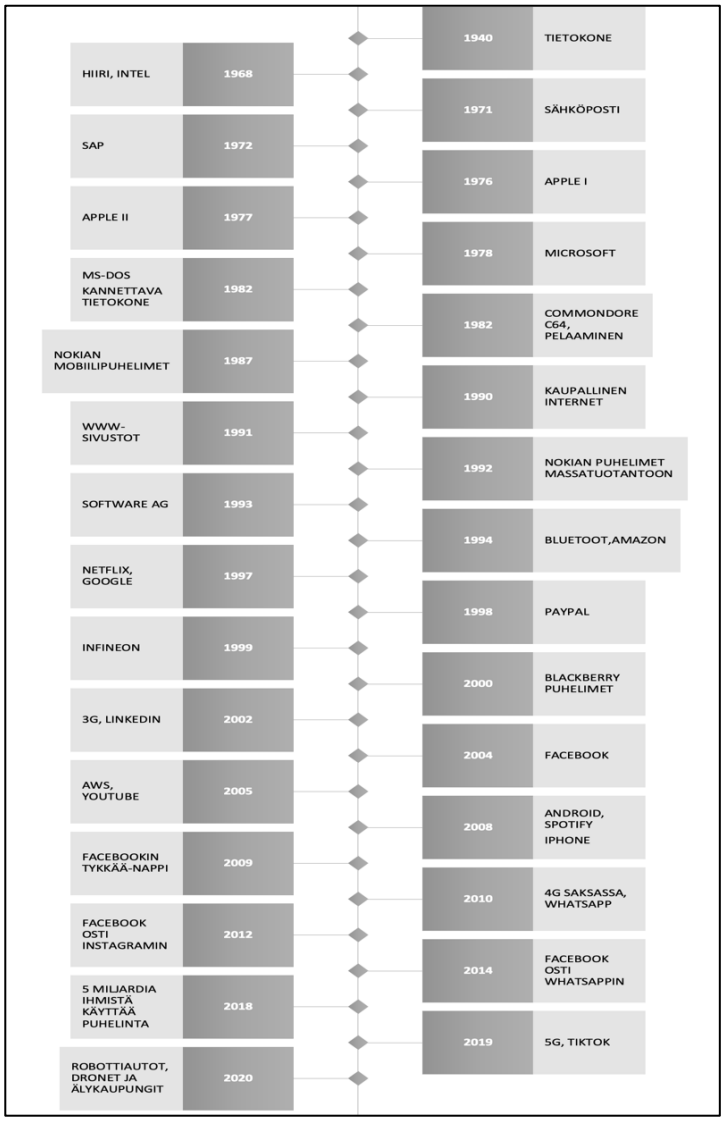
Interaktiivisuudella eli vuorovaikutuksella tarkoitetaan vähimmillään kahden yksilön vuorovaikutteista toimintaa. Vuorovaikutuksessa yksilöt ovat kykeneviä vastaamaan aikaisempiin viesteihin. Opinnäytetyössä interaktiivisuudella tarkoitetaan käyttäjien osallistamista tiedonvaihtoon etälaitteen tai mobiililaitteen kanssa. (IGI Global, 2023)

3.1.1 Digitaalisuus historiasta nykypäivään

1990-luvulla tapahtui internetin ensimmäinen läpimurto, jonka seurauksena ihmisten toiminta palveluiden parissa alkoi muuttua. Puhelut ja fyysinen käynti toimipaikoilla korvattiin verkkoasioinnilla ja itsepalveluilla. Kuninkuusravien digitaalinen palvelukartta on verkkoon siirtynyt palvelukartta, jota jokainen voi käyttää itsekseen verkossa. (Merisavo ym., 2006, ss. 25–28)

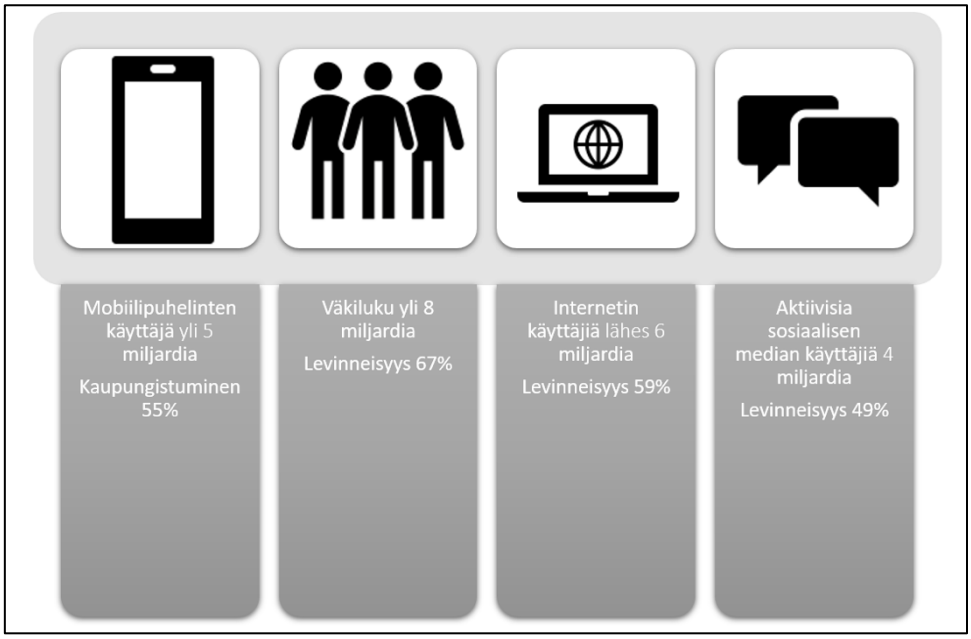
Digitalisaatio eli digitaalisen tietotekniikan lisääntyminen arjessa alkoi maailmalla hieman aikaisemmin kuin suomessa. Suomeen digitalisaatio rantautui 1980-luvulla ja alkoi muodostua osaksi kansalaisten arkea. Kuvasta 1 sivulta 6 selviää digitalisaation merkittäviä kohtia 1940-luvulta vuoteen 2020. (Koiranen ym., 2016, s. 26)

Kuva 1. Digitalisaation aikajana (mukaillen Bytes for business, 2020; Rene Buest, 2018).



Vuosina 1996–2006 digitaaliset kanavat ovat nousseet merkittäviksi asiakaspalvelun, asioinnin ja kaupankäynnin kanaviksi ja ovat tulleet jäädäkseen. Yhä enemmän palveluita siirtyy verkkoon. Digitaalisuus ei ole 2020-luvulla mikään uusi ilmiö, vaan on osa päivittäistä markkinointia ja liiketoimintaa. Erilaisia digikanavia käytetään monilla eri tavoilla ja moniin erilaisiin tarkoituksiin. Esimerkiksi verkkosivut, verkkomainonta, sähköpostimarkkinointi ja mobiilimarkkinointi ovat oivallisia esimerkkejä digimarkkinoinnin muodoista. (Merisavo ym., 2006, s. 15) Maailman väkiluku on yli 8 miljardia ja heistä internettiä käyttää jopa yli 5 miljardia ihmistä. Mobiilipuhelimen käyttäjiä on yli 5 miljardia ja aktiivisia sosiaalisenmedian käyttäjiä noin neljä miljardia. Kuvasta 2 ilmenee digitaalisuuden tilannetta maailmalla.

Kuva 2. Digitaalisuus maailmalla (mukaillen Data reportal, 2020).

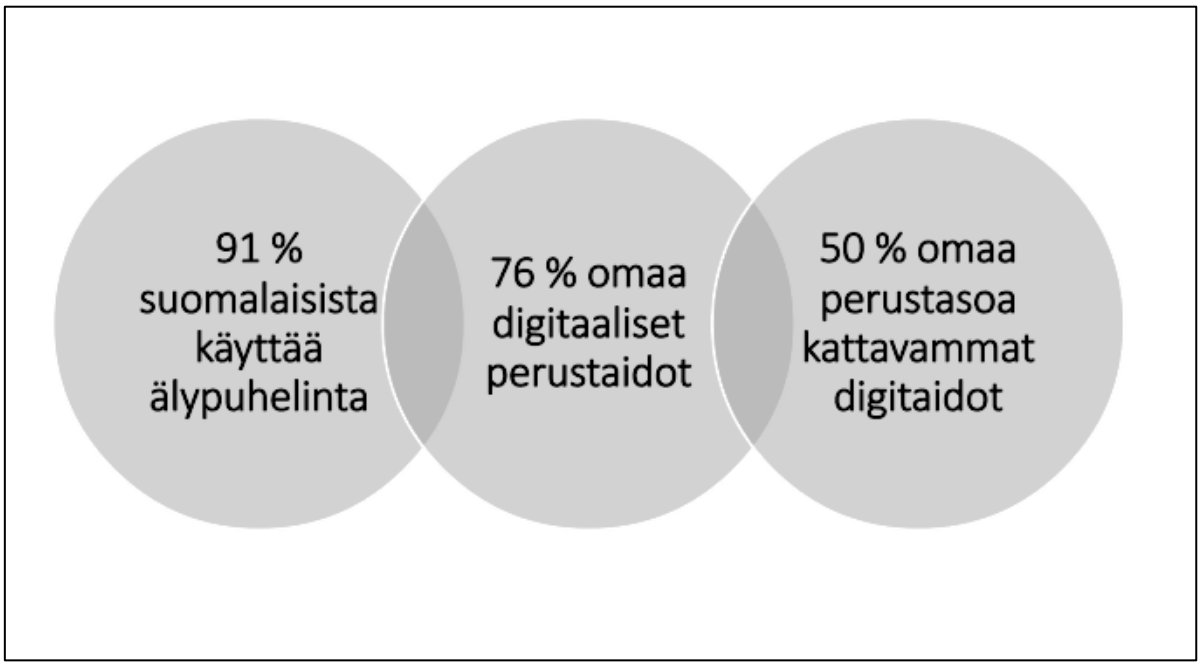


3.1.2 Nykypäivän interaktiivisuus Suomessa

Valtionvarainministeriön ja Digi- ja viestintäviraston digikartoituksesta voidaan päätellä, että suomalaiset ovat digitaidot omaavaa kansaa. Suomalaisista 91 % käyttää älypuhelinta päivittäin. EU:n digitaalitalouden ja –yhteiskunnan indeksi tukee digikartoituksen

lopputulosta, sillä 76 % suomalaisista on digitaaliset perustaidot ja 50 % ylittää perustason. Havainnollistavasta kuvasta 3 voidaan siis todeta, että melkein neljäsosalta suomalaisista puuttuu digitaaliset perustaidot. (Valtioneuvosto, 2021 a)

Kuva 3. Suomalaisten digitaidot.



Sähköiseen asiointiin ja toimintaan siirtyminen ei ole ainoastaan teknologian ilmiö, vaan kyse on laaja-alaisemmasta ilmiöstä. Kyseessä on yhteiskunnallinen, taloudellinen ja sosiaalinen murros, joka kytkeytyy vuorovaikutukseen ja kulttuuriin ihmisten välillä. (Valtioneuvosto, 2021 a) Digitaalisen teknologian hyödyntäminen palveluissa sekä vuorovaikuttamisessa on jo nykypäivää Suomessa. Mielenkiintoista seurattavaa on se, miten esimerkiksi virtuaalitodellisuutta tai ääni- ja eleohjausta tullaan tulevaisuudessa käyttämään ja hyödyntämään. (Lauha ym., 2019, s. 18)

Joulukuussa 2020 Euroopan unionin muiden jäsenmaiden tavoin Suomi allekirjoitti Berliinin julkilausuman, jonka tavoitteena on lisätä kansalaisten sosiaalisia ja digitaalisia osallistumismahdollisuuksia sekä vähentää digitaalista eriarvoisuutta. (Valtioneuvosto, 2020

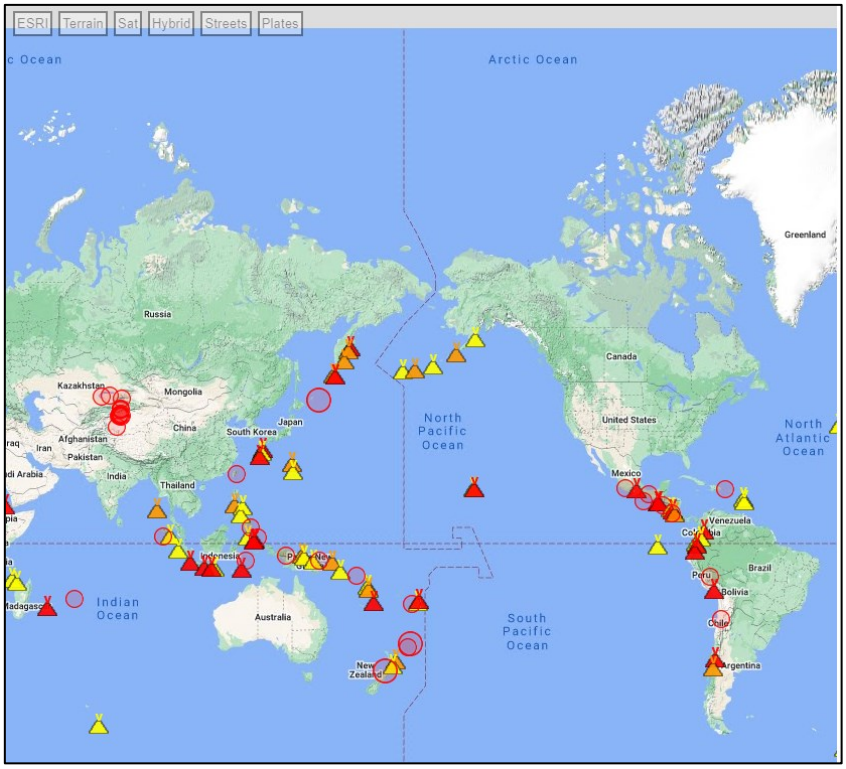
b) Suomi edistää digitaalista osallistuvuutta puheenjohtajuusvuonna (2021) Pohjoismaiden ministerineuvostossa. Vuoteen 2024 mennessä on tarkoitus luoda selvitys, joka luo perustaa digiosallisuuden mittarille Pohjoismaissa ja Baltiassa. (Valtioneuvosto,2021 a)

3.1.3 Digikartat nyt

Digikartta eli digitaalinen kartta on yleisesti mobiilissa tai verkossa käytettävä kartta. Osoitekartat ja reittioppaat ovat yleisimpiä esimerkkejä ja niiden avulla pystytään selvittämään oma sijainti sekä navigoimaan suoraan haluttuun kohteeseen. (Cantell ym., 2017, s. 51) Julkisissa tiloissa nähdään interaktiivisia infotauluja, jotka voidaan mieltää digikartoiksi.

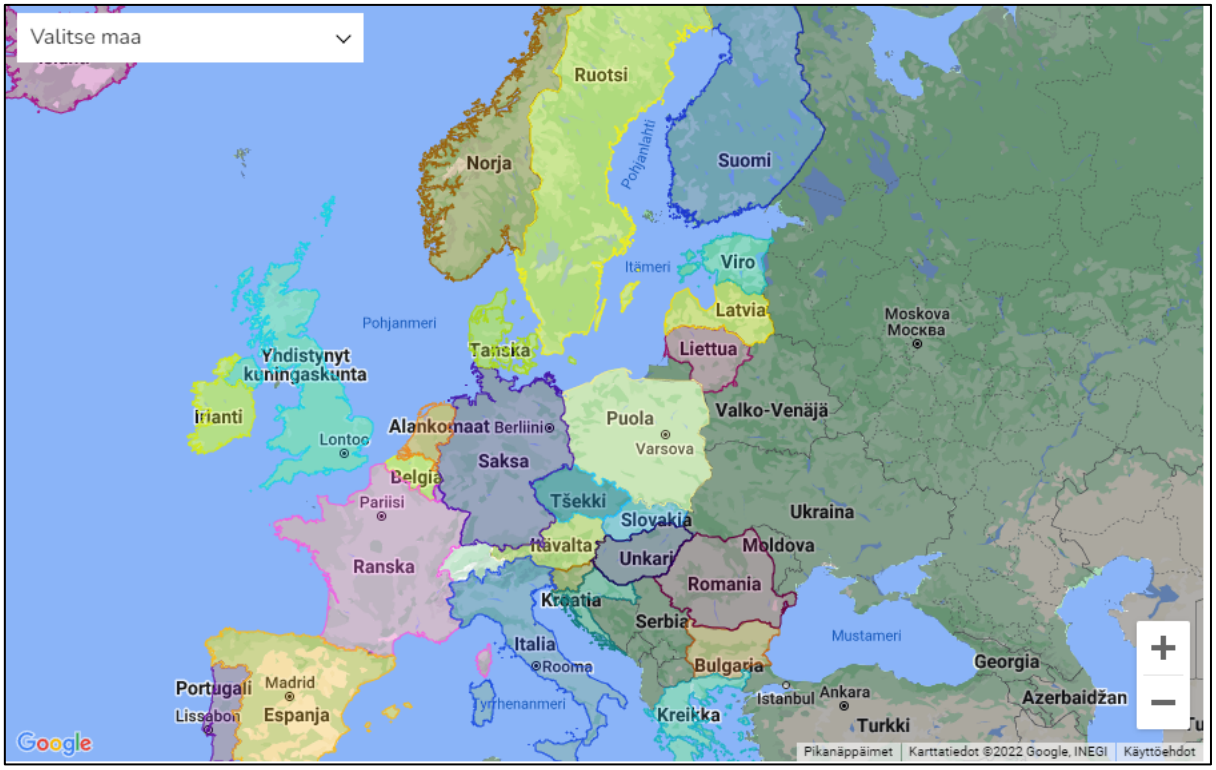
VolcanoDiscovery on luonut interaktiivisen kartan tulivuorista ja maanjäristyksistä maailmalla. Karttaa (kuva 4) voi suodattaa maakohtaisesti sekä ajan mukaan. Karttapohjaa on myös mahdollista suodattaa. Kartan käyttöön ei ole annettu ohjeistusta eikä kartasta itsessään löydy paljon tietoa. Sivusto on päivitetty 2023 ja on ajantasainen palvelu. Kartta ei ole ainoa laatuaan, vaan aktiivisista tulivuorista ja maanjäristyksistä löytyy useita erilaisia karttoja. (VolcanoDiscovery, 2022)

Kuva 4. Interaktiivinen kartta tulivuorista ja maanjäristyksistä (VolcanoDiscovery, 2022).



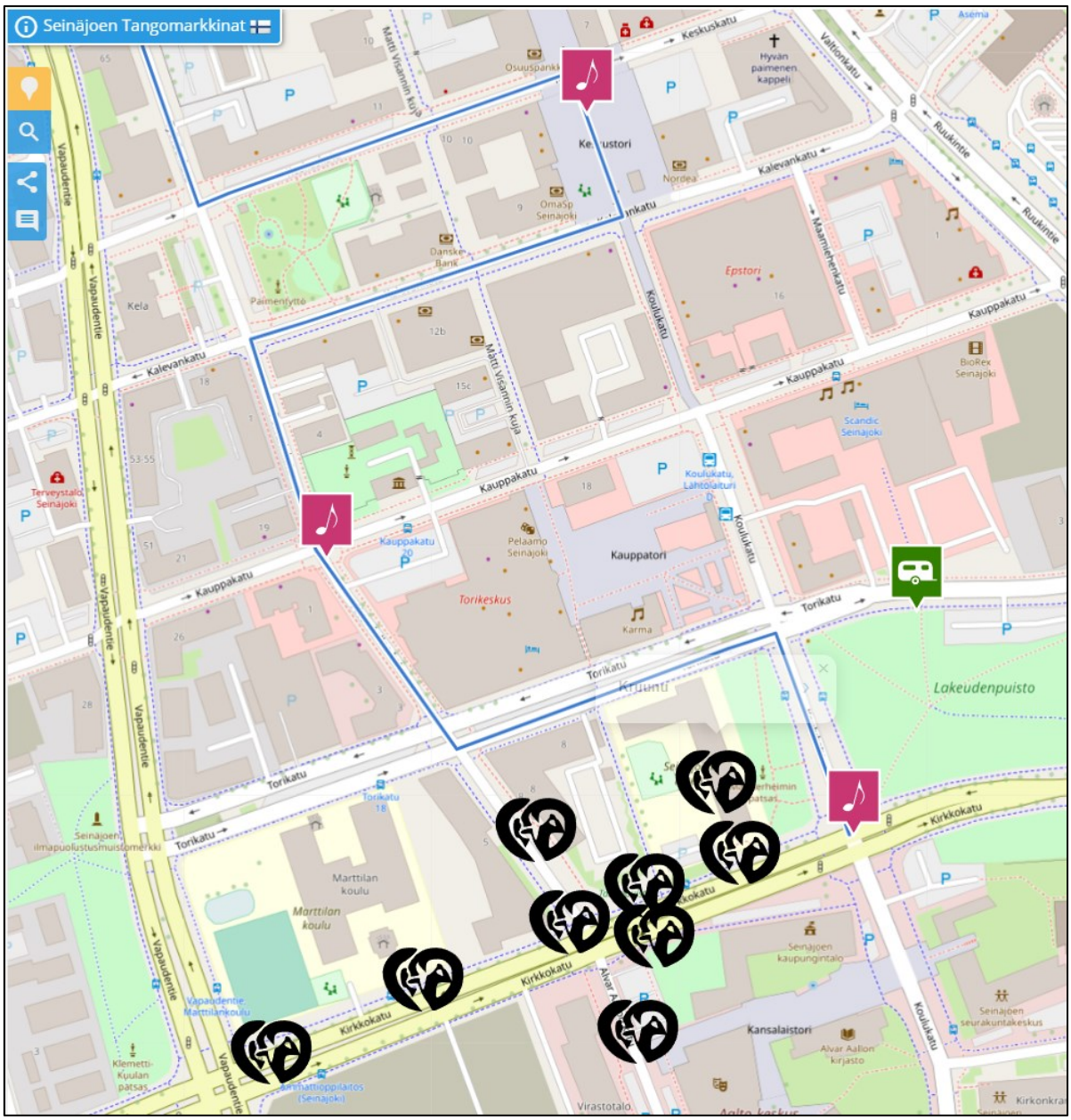
Healt Inequalities portalin sivuille on luotu interaktiivinen kartta terveyseroista ja niiden laajuudesta kaikissa Euroopan maissa. Kuvassa 5 oleva kartta tarjoaa loistavan katsauksen lintuperspektiivistä Euroopan terveystilanteesta. Sivustolla on annettu ohjeita, kuinka karttaa tulisi käyttää ja kuinka vertailua maiden välillä voi tehdä. Napsauttamalla hiirellä maata saa esiin lisätietoja kyseisen maan tilanteesta. Sivustolla on myös selitetty indikaattoreita eli tunnuslukuja, jotka kuvaavat terveydentilaa ja kehitystä yksinkertaisemmassa muodossa, (TEPA-termipankki-Sanastokeskus, 2022) sekä EU:n keskiarvoja aiheesta. EU:n keskiarvoon verrattaessa punaisella merkityt ovat keskiarvon alapuolella ja vihreällä merkityt ovat sen yläpuolella. Sivusto on päivitetty tammikuussa 2021, joten tiedot eivät ole enää ajan tasalla. Sivusto on Euroopan unionin rahoittama. (Health Inequalities portal, 2022)

Kuva 5. Euroopan terveyserot (Google, 2022)



Vuonna 2020 Seinäjoen Tangomarkkinoille oli mahdollista loikata virtuaalisesti. Digikartalle (Kuva 6, sivu 11) oli koottu niin tapahtumakohteita kuin Tangoparaatin reitti. Digikartta tarjosi käyttäjilleen Tangoparaatin pisteitä, Tangokadun paviljongin, tanssitalon ja leirintäalueet. Tarkastelemalla digikarttaa Tangomarkkinayleisön oli mahdollista tutustua alueeseen jo etukäteen tai tutustua tangomarkkinoihin etänä toiselta puolelta Suomea ilman, että pääsee paikanpäälle. Kartan tavoitteena oli tavoittaa niin uudet kuin vanhatkin tangoystävät. Tamperelainen Citynomadi Oy oli Tangomarkkinoiden digikartan takana ja kartta oli ajantasainen Tangomarkkinoiden ajan vuonna 2020. (Into Seinäjoki, n.d.)

Kuva 6. Tangomarkkinoiden interaktiivinen digikartta (Citynomadi, n.d. b).



Jokioisilla sijaitsevaan Elonkierto-puistoon on luotu digitaalinen kartta ThingLink-palvelun avulla. Kuvassa 7 oleva kartta luotiin osana Uudistuva Elonkierto-hanketta (2018). Sen toteutuksesta vastasivat Hämeen ammattikorkeakoulun ensimmäisen vuosikurssin tieto- ja viestintätekniikan insinöörit, biotalouden osaamisalalta. Kartalla on pohjakuvana hyvin tyypillinen kuva ThingLinkille. Pohjakuvaan on lisätty interaktiivisia kohteita, joita

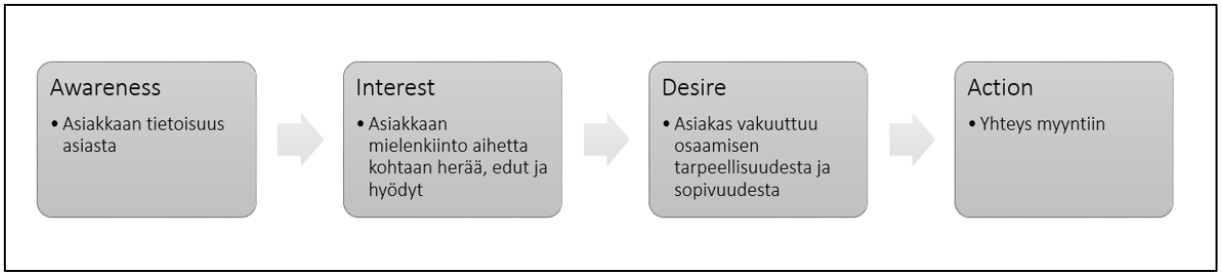
napauttamalla pääsee tutustumaan alueeseen kuvien kautta. Kohteet kiertävät koko Elonkierron reitin ja digikartta mahdollistaa tutustumisen jo etukäteen.

Kuva 7. Elonkierron digikartta (ThingLink, 2018).

3.2 Markkinointi digikartan löydettävyyden tukena

2020-luvulla on melkein mahdotonta keksiä, jotain sellaista, jota joku ei olisi jo keksinyt. Joskus on myös hankalaa oppia pois vanhoista tavoista, jos uutta ei ole suhteutettu vanhaan. Tästä syystä markkinoinnin apuna on maailman vanhimpana pidetty markkinoinnin ja myynnin malli AIDA (Kuva 8, sivu 13). (Keronen ym., 2013, s. 67)

Kuva 8. Perinteinen AIDA-malli (mukaillen Keronen ym., 2013, s.67).



AIDA-mallin luojana pidetään markkinointi- ja myyntiguru Elias St. Elmo Lewisia, joka nosti mallin esille vuonna 1898. Alun perin AIDA-malli on syntynyt printtimainoksia varten, mutta 1800-luvulla mediaympäristökin oli aivan erilainen kuin nykypäivänä. AIDA-malli auttaa hahmottamaan markkinoinnin suunnittelussa tiedonhakijan toimimisen syy-seuraus-suhteita. Verkosta hankitaan tietoa ja lähteitä, kiinnostutaan ja innostutaan, ilmoittaudutaan tapahtumiin, vaihdetaan aihetta, kyseenalaistetaan ja kritisoidaan, petytään, kysellään ja vastataan. Nämä kaikki ovat tulosta sisältöjen tulkinnasta ja arvottamisesta eli pohjimmiltaan syy-seuraus-suhteita. (Keronen ym., 2013, s. 67)

Näkyvyys oli yksi suurimmista syistä digitaaliselle palvelukartalle. Haluttiin, että digikartta on nopeasti saatavilla ja tietoa on löydettävissä. Kuvan 8 AIDAa soveltaessa onkin kyse ensimmäisestä vaiheesta: Awareness. Näkyvyys on löydettävyyden tulosta. Löydettävyyden ansiosta tiedon hakijalla on mahdollisuus löytää sisältöä. Löydettävyys on asiakkaan näkökulma, jonka tuloksena näkyvyys paranee. (Keronen ym., 2013, s. 67)

3.3 Digitaalisuus ja kestävä kehitys Kuninkuusraveissa

Liikenne- ja viestintävirasto Traficom on julkaissut selvityksen ICT-teknologioiden vaikutuksista muutokseen ympäristössä. Tekoäly, algoritmit, koneoppinen, robotiikka ja autonomiset järjestelmät nousevat selvityksessä esille, sillä ne voivat edistää yhteiskunnan toimintojen kestävää kehitystä, esimerkiksi energiankulutuksen tehokuutta. (Traficom, 2020, s. 25) Digitaalisuus palvelukartassa tukee kestävän kehityksen näkökulmaa opinäytetyössä.

Innovaattoreista, tutkijoista, yrityksistä ja valtiollisten ulkopuolisista organisaatioista koostuva kansainvälinen ryhmä julkaisi vuonna 2019 New Yorkin ilmastokokouksessa Exponental Roadmap-raportin. Raportti sisältää 36 erilaista ratkaisua kasvihuonekaasujen vähentämiseksi puolella seuraavan 10 vuoden aikana. Raportin mukaan yksi avaintekijöistä ilmastotavoitteiden saavuttamiseksi on digitalisointi, jonka avulla voidaan vähentää 15−30% päästöjä seuraavan 10 vuoden aikana. Metsien resursseja saataisiin säästettyä digitalisoinnin avulla siirtymällä fyysisestä viestinnästä sähköiseen. Exponental Roadmap initiative-aloitteen perustaja ja johtaja Johan Falk kertoi, että digitalisointi vaikuttaa myös yritysten kilpailukykyyn ja mahdollisuuksiin selviytyä markkinoilla. (PostNord Strålfors, 2021)

Digitalisaation ansiosta sopimukset kiertävät maailmalla sähköisesti, tilinpäätökset löytyvät digitaalisista arkistoista ja kuitit lähetetään sähköpostilla. Sähköinen arkistointi alalla ei ole uutta, vaan on ollut arkipäivää jo pitkään laskentatoimen ja rahoituksen professori Mervi Niskanen Itä-Suomen yliopistosta kertoi. Niskanen jatkaa, että paperitta toimiminen ja digitalisoitumisen myötä työaikaa vapautuu ja kehittyneempään tekemiseen keskittyminen mahdollistuu, sillä paperien ja arkistoiden selaaminen vie hurjasti aikaa. Asianajajatoimisto Dittmarin partneri Jukka Lång kertoo digitalisaation muuttaneen työtään merkittävästi. Lång kehuu pitävänsä paperista toimintatapaa ylivoimaisena, mutta myöntää sähköisen työskentelyn mahdollistavan monipuolisemmat toiminnot ja käytettävyyden, kuten dokumenttien, sopimusten ja muistioiden käsittelyn. (Dustin Group AB, 2022)

Digitaalisuus on hyödyllistä yhteiskunnalle ja ympäristölle. Maailmantalouteen vaikuttaa merkittävästi se, ettei noin kahdella miljardilla ihmisellä ole pääsyä pankkitiliin tai mahdollisuutta saada lainaa. Moderniin talouteen sisältyy digitaaliset maksut ja rahoituspalvelut, jotka mahdollistaa tehokkaan rahaliikenteen. Sähköisten maksupalveluiden avulla syrjäytyneille väestöryhmille tarjotaan mahdollisuus rahoituspalveluihin. (Empirica, n.d.)

Terveysalan digitalisaatio ja digitalisoituminen mahdollistaa tehokkaamman sairauksien havaitsemisen sekä hoitamisen. Lisäksi digitalisoituminen mahdollistaa terveyspalveluiden saatavuutta, esimerkiksi etävastaanottojen avulla. Digitaaliset ratkaisut ja laitteet parantavat terveydenhuollon mahdollisuuksia ja kehittymistä. (Empirica, n.d.)

Yhteiskunta hyötyy digitalisaatiosta koulutuksen digitalisoitumisen ansioista. Koulutusmahdollisuudet paranevat ja syntyy lisää alustoja, joissa on mahdollista opiskella. Koulutusmahdollisuudet ovat kattavammat ja ne ovat tarjolla entistä suuremmalle kohdeyleisölle. Maailmantalouden, terveysalan sekä kouluttautumisen lisäksi digitalisaation hyödyt liiketoiminnassa ovat merkittäviä. Liiketoimintamahdollisuudet kasvavat ja kehittyvät tarjoten mahdollisuuksia uusien tuotteiden, palveluiden sekä yhteistöiden välillä. (Empirica, n.d.)

Yhteiskunnan lisäksi digitalisaatiosta hyötyy ympäristö (kuva 9, sivu 16). Matkustamisen tarve on vähentynyt digitalisaation edistyessä. Virtuaalikokoukset, -tapaamiset, -luennot ja -seminaarit ovat lisääntyneet ja vähentäneet matkustamista. Etätyönmahdollisuus on vähentänyt päivittäistä työmatkaliikennettä sekä lentomatkustuksen tarvetta. Kehittynyt tekoäly tehostaa liiketoimintaa ja tuotannon prosessaja. Optimoinnilla pystytään vähentämään virheitä sekä saamaan kattavampi ymmärys prosesseista. Resurssien käyttö tehostuu ja materiaalitehokkuutta saadaan lisättyä. Kiertotalouden asema on korostunut digitalisuuden myötä, sillä teknologian kehittyminen tarjoaa materiaalien tarkemman kierrättämisen, jätteen minimoimisen ja energiankulutuksen optimoinnin luonnonvaroja varjellen. (Empirica, n.d.)

Kuva 9. Digitaalisuuden hyödyt (Empirica, n.d.)

Digitaalisuuden hyödyistä vaikuttuneena Kuninkuusravien palvelukartta haluttiin toteuttaa digitaalisena. Digitaaliset kartat ovat useimmiten ajantasalla sekä helpommin ja nopeammin päivitettävissä. (Geos 4, 2017, s. 51) Digitaalisten kanavien hyödyntäminen markkinoinnissa tarjoaa etuja niin markkinoijalle kuin asiakkaalle. Kuvassa 10 on lueteltuna esimerkkejä digitaalisuuden hyödyistä markkinoinnissa. Markkinoija säästää kustannuksissa esimerkiksi viestinnässä ja jakelussa, jonka vuoksi tuotantokustannukset jäävät usein pienemmäksi valitessa digitaalisen vaihtoehdon.

Markkinoinnin ja vuorovaikutuksen hyödyt koostuvat kohderyhmän tehokkaammasta tavoittamisesta, personoidusta markkinoinnista, interaktiivisuuden mahdollisuuksista, markkinoinnin muutosten mahdollisuuksista sekä kilpailutehokkuudesta. Asiakkuudet ja niiden hallinta ja lujittaminen on tuottoisampaa digitaalisuuden avulla. Markkinoijan on helpompaa ja nopeampaa pitää yhteyttä asiakkaisiin, heitä on mahdollista aktivoida sekä seurata.

Asiakkaalle digitaalinen markkinointi taas tarjoaa kattavamman tiedonhaun, jolloin palvelut löytyvät helpommin ja tehokkaammiin sekä ostaminen voi tapahtua heti. Viestintä asiakkaalle on tehostettua ja yksilöityä, jolloin asiakas saa räätälöityjä tarjouksia ja tietoja markkinoijalta. Esimerkiksi uutiskirjeet voidaan räätälöidä asiakkaan tarpeita täyttäväksi. Erilaiset chatit ja keskustelualustat tarjoavat vuorovaikutusta niin muiden asiakkaiden kuin itse markkinoijan kanssa. Digitaalisuus takaa suurempaa luottamusta salaustekniikoiden ja dokumentoitavuuden ansiosta. (Vesanen ym., 2006, s. 45).

Kuva 10. Digitaalisuuden hyödyt markkinoinnissa (mukaillen Vesanen ym., 2006, s. 45).

Digitalisaatiosta on paljon hyötyä ja sillä voidaan edistää kestävää kehitystä, mutta haitoilta ei voida välttyä. Digitalisaatiosta on haittoja yhteiskunnalle ja ympäristölle. Elektroniikkatuotanto on epäeettistä ja työolosuhteet ovat huonot. Elektroniikan raaka-aineiden louhinta kuluttaa uusiutumattomia luonnon varoja, sekä saastuttaa ympäristöä.

Teknologiaa käytetään väärin, esimerkiksi valeuutisiin, kuvien väärentämiseen, luottokorttien väärinkäyttöön tai yksityisyydensuojan heikkenemiseen. Digitalisaatio mahdollistaa disinformaation eli valheellisen tiedon levittämisen. Digitaalisuus aiheuttaa eriarvoisuutta, sillä internetin puuttuminen ja tietoteknisten taitojen heikkous asettaa ihmisiä eriarvoiseen asemaan. Energiankulutus ICT-alalla kasvaa kovaa vauhtia ja energiankulutuksen osuutta koko maailman enrgiankulutuksesta arvioidaan nousevan jopa 50 prosenttiin seuraavan vuosikymmenen aikana. (Empirica, n.d.)

3.4 Vuorovaikutteisuutta tarjoavat palvelut

Työn toteuttamiseksi valittiin kaksi palvelua, joita kokeilemalla ja vertailemalla päätettiin kumpi sopii opinnäytetyön tuotoksen tekemiseen paremmin. Kyseiset työkalut olivat Thinglink sekä Citynomadi.

3.4.1 Interaktiivinen ja sosiaalinen ThingLink

ThingLinkin toimiala on tietojenkäsittelyn ja laitteistojen käyttö- ja hallintapalvelu ja se on preustettu 2010. ThingLinkin palvelut ovat interaktiivisia ja sosiaalisia. ThingLinkin perustajana ja toimitusjohtajana toimii Ulla-Maaria Engeström-Hull. (Kauppalehti, 2023)

ThingLink on alusta, jossa on mahdollista luoda interaktiivista verkkosisältöä kuvista, 360-kuvista, videoista, 360-videoista tai 3D-malleista. Edellä mainittuja vaihtoehtoja voi yhdistää virtuaalisiksi kierroksiksi tai skenaarioiksi. Skenaariot ovat toisiinsa linkitettyjä sisältöjä, joita ohjataan omilla valinnoilla. ThingLinkissä käytettyjä ikoneita kutsutaan tägeiksi ja niitä on kattava valikoima. ThingLinkillä voi kuvata ideoita, tuotteita ja palveluita vuorovaikutteisesti sekä visuaalisesti. (ThingLink, n.d.-a)

3.4.2 Vuorovaikutteisten karttojen visualisoija, Citynomadi

Citynomadi on perustettu vuonna 2009 ja sen pääkonttori sijaitsee Tampereella. Citynomadi visualisoi vuorovaikutteisuutta ja toiminnallisuutta kartoilla, sekä kaupunki- että luontoympäristössä ja tässä opinnäytetyössä hyödynnettiin kaupunkiympäristöä. (Citynomadi, n.d. a)

Kaupunkiympäristöihin toteutettuja teemakarttoja ovat tapahtumakartat, ilmanlaadun ja melutason mittauksista luodut kartat sekä liikenteen seurantaan liittyvät toteutukset. Sovellettuja karttoja ovat esimerkiksi kampusalueiden kartat sekä matkailun opastuskartat. Citynomadi toteuttaa karttoja sisätiloihin, jolloin myös kerrokset ovat tunnistettavissa. Luontoon Citynomadi toteuttaa maasto- ja lähialuekarttoja. Citynomadi on ThingLinkin kaltainen palvelu, mutta sisältää itsessään karttapohjan. Käytettävissä olevia ikoneita oli useita erilaisia vaihtoehtoja, sekä niitä oli mahdollista tuoda .svg-tiedostona itse. (Citynomadi, n.d. a)

3.4.3 Palveluntarjoajien mahdollisuudet opinnäytetyön palvelemiseksi

Palveluihin perehdyttäessä ja tarkempaa käyttötarkoitusta, tarpeita ja vaatimuksia mietittäessä oli vertailtava palveluja keskenään. Taulukkomuotoinen vertailu (kuva 11, sivu 20) oli informatiivinen tapa koota molempien palveluiden puolet esille. Taulukkoon kerättiin ThingLinkin ja Citynomadin ominaisuuksia, joita projekti vaati. Ominaisuudet oli merkattu vihreällä tai punaisella sen mukaan, täyttikö palvelu ominaisuuden projektin vaatimalla tavalla eli vihreällä kuvakkeella tarkoitetaan ominaisuuden täyttymistä ja punaisella kuvakkeella, sitä ettei palvelu täytä projektin vaatimaa tarvetta. Taulukon sarake "Valintakriteeri" kertoo valitun palvelun ominaisuuksista verrattuna toiseen palveluun. Sarakkeen tarkoituksena on avata ominaisuutta valitun palvelun näkökulmasta, ja kertoa miksi toinen palveluista oli parempi projektin kannalta.

Kuva 11. Valintakriteeritaulukko

Ominaisuus	Thinglink	Citynomadi	Valintakriteeri
Helppo oppia	✓	✓	
Retit ja teemakartat	✗	✓	Citynomadi sisältää pohjakrtan, joka oli sopiva karttaympäristöllemme
3D	✓	✓	
Saumaton paikannus	✗	✓	Citynomadissa on ominaisuus, joka näyttää hetkellisen sijainnin kartalla
Monikielisyys	✓	✓	
Kohteiden suodatus	✗	✓	Citynomadissa on mahdollista suodattaa kohteita omien tarpeiden mukaan.
Hakutoiminto	✗	✓	Citynomadissa on mahdollista hakea kohteita hakusanojen tai kohteiden nimien avulla.
Kommentointi kohteissa	✗	✓	Citynomadissa on mahdollisuus kommentoida kokonaisuuksien lisäksi yksittäisiä kohteita.
Offline lataukset	✓	✓	
Statistiikka	✓	✓	
Markkinoinnin ja viestinnän tuki	✓	✓	
Yksityinen käyttökoulutus	✗	✓	pyydettäessä, mutta Citynomadi tarjosi automaattisesti yksityisen käyttökoulutuksen.
Mahdollisuus lisenssiin	✓	✓	

Molemmat palveluista olivat helppokäyttöisiä ja niiden käytön oppiminen oli helppoa ja yksinkertaista. Citynomadi tarjosi reittejä ja teemakarttoja luotavaksi, mutta ThingLinkillä ei tällaista ominaisuutta ollut. Molemmat palvelut tarjosivat 3D ominaisuuden sekä monikielisyyttä. Karttapohjaisessa Citynomadissa oli GPS-paikannus. Citynomadi-palvelussa oli kohteiden suodatus hakusanan avulla sekä mahdollisuus kohteiden kommentointiin. Offline-lataukset, statistiikan seuraaminen sekä markkinoinnin ja viestinnän tuki löytyi molempien palveluiden tarjonnasta. Citynomadi tarjosi automaattisesti yksityisen

käyttökoulutuksen ja ThingLinkillä se oli mahdollista pyydettäessä. Lisenssien avulla molemmat palvelut mahdollistivat monipuolisen toimintansa.

Vertailun lopputuloksena Citynomadilla oli tarjota projektille enemmän hyödyllisiä ominaisuuksia. Keskeisimpänä ominaisuutena on Citynomadin tarjoama karttapohja, joka oli välttämätön digitaalisen palvelukartan toteuttamiselle. Karttapohjalle oli mahdollista rakentaa interaktiivinen ja digitaalinen palvelukartta.

4 Kuninkuusravien digitaalinen palvelukartta

Tässä luvussa käydään läpi toiminnallisen opinnäytetyön lopputuotoksena syntyvän digikartan luominen suunnitteluvaiheesta valmiiseen työhön.

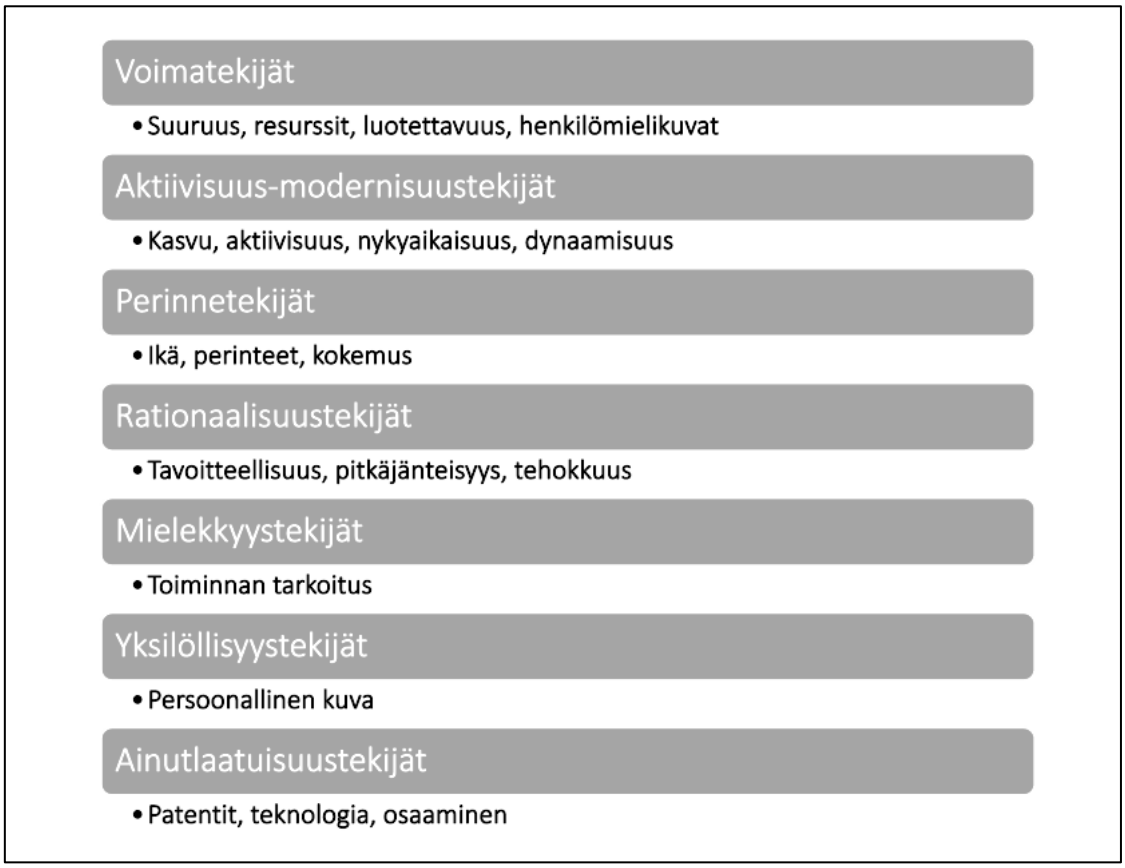
4.1 Digitaalisen palvelukartan hahmottaminen

Työ aloitettiin alkuvuodesta 2021 määrittelemällä toimeksiantajan tarpeet. Työssä otettiin huomioon kohdeyleisö, mahdolliset käyttäjät sekä palvelun sisältö. Suunnittelu aloitettiin yrityskuvan ja palveluidean tutkiskelulla. Työn toimeksiantaja halusi palvelun, joka oli käytössä koko kuninkuusraviviikonlopun ajan ja saatavilla kuninkuusraviyleisölle. Kartan sisältö rakentui seudun yrityksistä. Tarkoituksena oli tuoda yhteen kuninkuusraviyleisö sekä alueen yrittäjät.

Yrityskuva vaikuttaa keskeisesti palvelujen menestymiseen markkinoilla, joten aluksi oli mietittävä, millainen yritys tarjoaa digitaalisen palvelukartan. Kuvassa 12 on kirjailija Ahti Taposen luokittelu yrityskuvatekijöistä. Yrityskuva koostuu mielikuvista, joita yrityksestä, tuotteista, palveluista ja toiminnasta syntyy. Mielikuvat perustuvat asiakkaan omiin kokemuksiin ja tarpeisiin, muiden asiakkaiden kertomaan kokemukseen sekä yrityksen oman toiminnan, kuten mainonnan ja markkinointiviestinnän kautta. Yrityskuvaan vaikuttavat tunteet, uskomukset, ennakkoluulot, havainnot sekä kaikki se millä yritys voidaan liittää

ympäristöönsä. Mielikuvat ovat tärkeässä roolissa palvelujen suunnitteluvaiheessa ja toteuttaessa ja mielikuviin on suhtauduttava vakavasti. Ne vaikuttavat ostopäätökseen asiakkaan punnitessa yrityksen aikaisempia suosituksia tai kykyä toteuttaa palvelu. (Kinnunen 2004, s. 8; Iltanen 1998, s. 14)

Kuva 12. Suomessa tunnetuin luokittelu yrityskuvatekijöistä (mukaillen Taponen, 1970).



Uusien ideoiden syntyminen vaatii innovatiivisuutta, luovuutta ja kykyä tarkastella asiaa uudelta näkökulmalta sekä vanhojen totuttujen ajattelutapojen sivuuttamista. Varsinaisen kartan suunnittelu alkoi palveluideaan pureutumalla. Palveluidealla opinnäytetyössä tarkoitetaan yrityksen yksittäiseen palveluun johtavaa ideaa. Palveluidean avulla pystyttiin selvittämään kohdeyleisöä, millaiset ihmiset kuuluvat yrityksen kohderyhmään, miten palvelu tuotetaan ja millaista yrityskuvaa halutaan viestittää. Kartan idea oli toteutumaton ja

ennen kokematonta raviorganisaatiolle, sillä Kuninkuusravien digitaalinen palvelukartta oli tulossa käyttöön ensimmäistä kertaa. (Kinnunen 2004, ss. 9–10)

Karttaa suunniteltaessa ja luodessa oli tärkeää pohtia myös hyvän kartan ominaisuuksia. Kartan sisällön tulee olla virheetöntä ja koon olla riittävä. Kartalla on oltava sopiva mittakaava ja projektio. Tarvittaessa pohjoisnuoli, kompassiruusu tai asteverkko pitää olla näkyvillä. Mikäli kartassa on karttamerkkejä, tulevat ne olla selitetty. Jos on tarpeellista kartan sijainti pitää olla esitettynä indeksikartalla, joka osoittaa kartan kuvaaman alueen suuremassa kokonaisuudessa. Kartalla olevat muuttuvat tiedot tulisi olla selkeästi esillä ja tieto, milloin on päivitetty. Kartassa ei saa olla liikaa informaatiota, jotta se pysyy selkeänä. Esteettisyys tulee huomioida karttaa tehdessä. (Geos 4, 2017, s. 51)

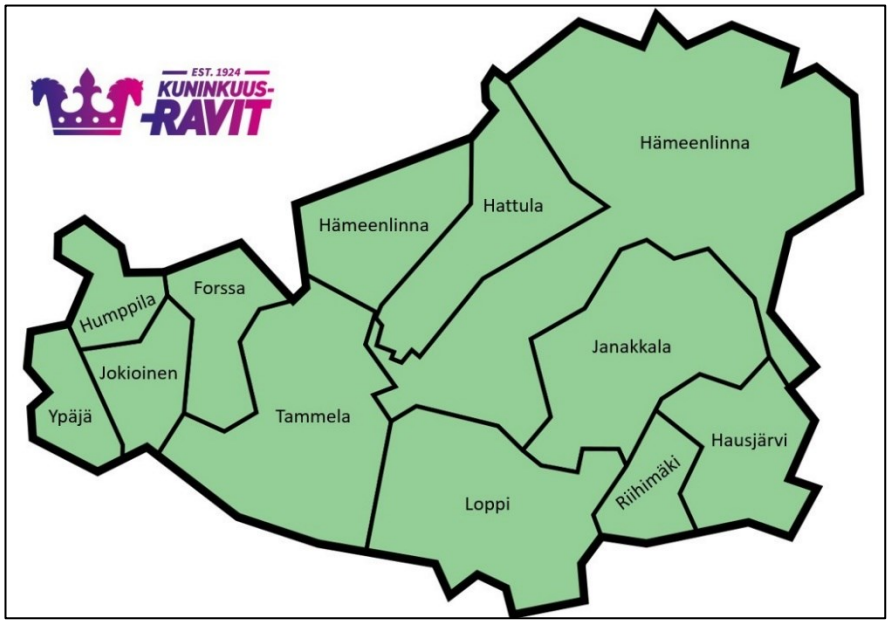
4.2 Digitaalisen palvelukartan tuottaminen

Toimeksiantajan kanssa käytyjen suunnittelupalaverien ja -keskusteluiden jälkeen projektin eteneminen alkoi sisällön määrittelyllä. Digikarttaan haluttiin mukaan lähikuntien yrityksiä Forssasta, Jokioisilta, Ypäjältä sekä Tammelasta. Toimeksiantaja selvitti kiinnostuneita yrityksiä ja kuntia.

4.2.1 ThingLinkin hyödyntäminen työssä

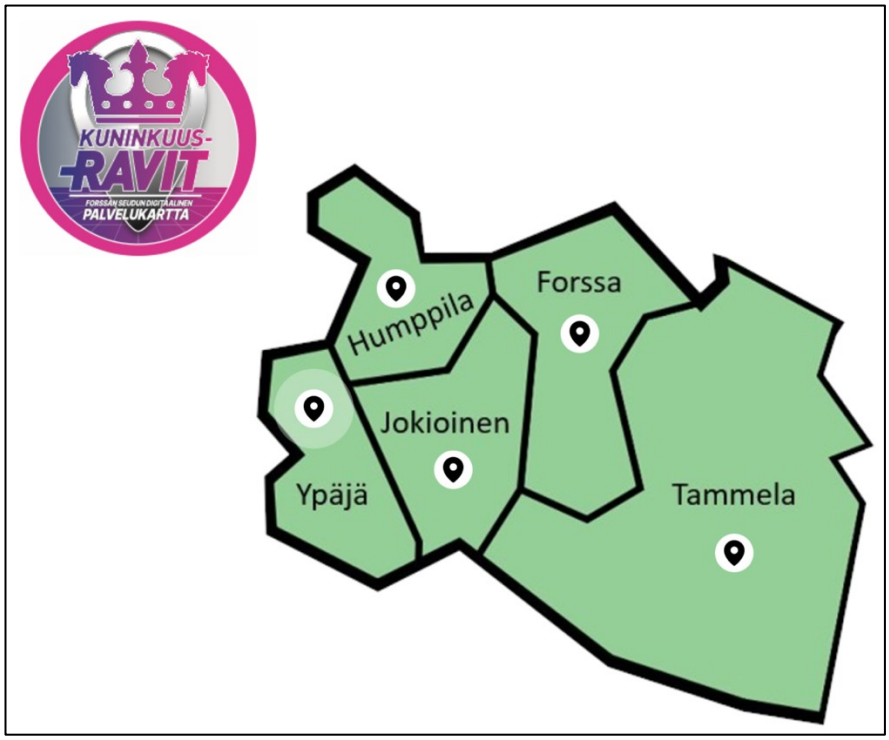
Alustava suunnitelma oli hyödyntää ThingLinkiä digitaalisen palvelukartan luomiseen, sillä se oli valmiiksi tuttu palvelu. Hämeen ammattikorkeakoulun opiskelijoilla on oikeus lisenssiin ThingLinkissä, joten palvelu oli tullut tutuksi opintojen aikana. Lisenssi tarjoaa hieman kattavammat ominaisuudet käyttöön. ThingLinkin avulla pystyttiin luomaan alustava kuntakartta 1 (kuva 13,sivu 24), jossa ilmenivät lähialueiden kunnat yrityksineen, joita mahdollisesti olisi pyydetty mukaan karttaan.

Kuva 13. ThingLinkillä luotu alustava kuntakartta 1



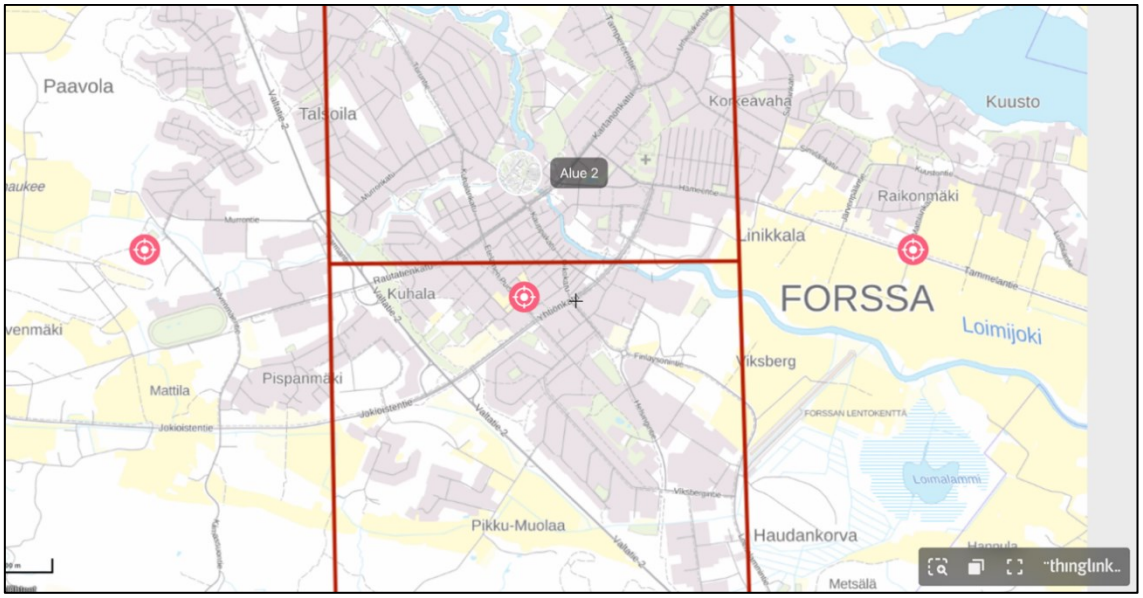
Pian kuitenkin todettiin, että pysytellään Forssassa ja sen naapurikunnissa: Forssa, Jokioinen, Ypäjä ja Tammela. Humppilan osuus jäi vähäisemmäksi. Toimeksiantaja toimitti digitaaliselle palvelukartalle suunnitellun logon, joka yhdistettiin karttaan. Kuvassa 14 on kuntakartta 2, jossa kuntiin on lisätty kohde, jonka tarkoituksena oli johdattaa käyttäjä kunnan omalle kartalle. Kuvassa 14 on näkyvissä toimeksiantajan tuottama ja toimittama logo Kuninkuusravien digitaaliselle palvelukartalle.

Kuva 14. ThingLinkillä luotu kuntakartta 2

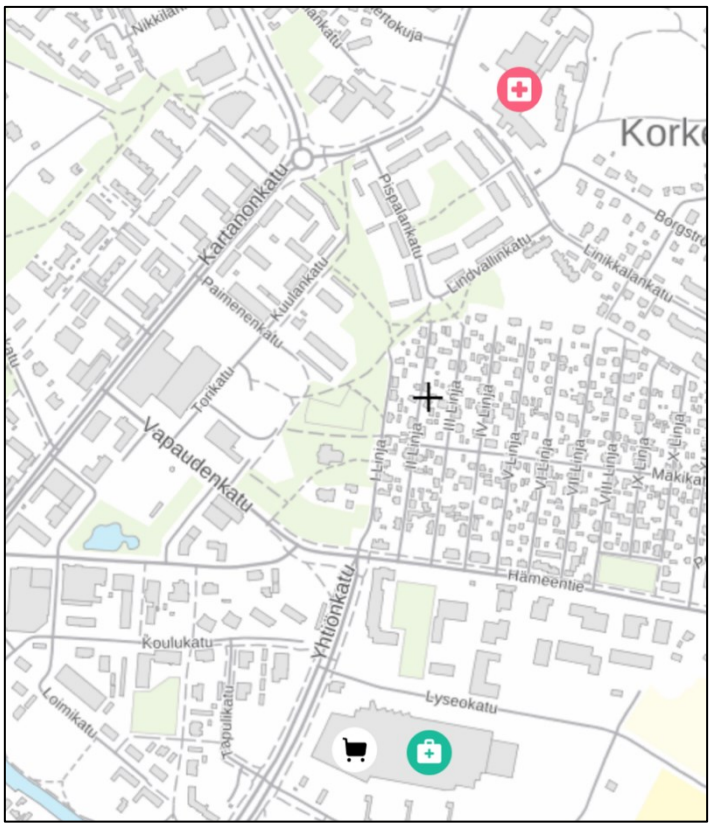


Kuntakartan suunnittelun jälkeen perehdyttiin karttoihin kuntakohtaisesti. Tässä vaiheessa alettiin huomata ongelmia ThingLinkissä. Karttapohjat kuntien keskusta-alueista jäivät epäselkeiksi ja pieniksi. Ongelma ilmenee kuvassa 15, jossa on Forssan keskusta-alue. Alue olisi pitänyt jakaa useampaan osaan, jotta kartta olisi saatu tarkaksi. Kuvassa 16 on alue Forssan keskustasta. Kartan jakaminen ei tuntunut ammattimaiselta ratkaisulta. Karttapohjan minimalistisuuden takia ThingLinkin omat ikonit olivat massiivisen kokoisia pohjaan verrattuna ja tämä ongelma ilmenee kuvassa 16. Kauppakeskuksissa on useita liikkeitä, jotka haluttiin näkyville, mutta ThingLinkin ikoneita mahtui vain kahdesta kolmeen. Ikonit peittivät liian suuren pinta-alan kartasta. Näiden ongelmien vuoksi tehtiin päätös vaihtaa työkalua digitaalisen palvelukartan luomiseksi. ThingLink olisi sopinut työkaluksi, jos olisi ollut tarkoituksena lisätä sisältöä yksittäisiin kuviin, kuten linkkejä yritysten kotisivuille. Projektin tarkoituksena oli luoda interaktiivinen kartta eivätkä yksittäiset kuvat palvelleet tarkoitusta.

Kuva 15. Kuntakohtainen kartta



Kuva 16. Forssan keskusta-alueen osa

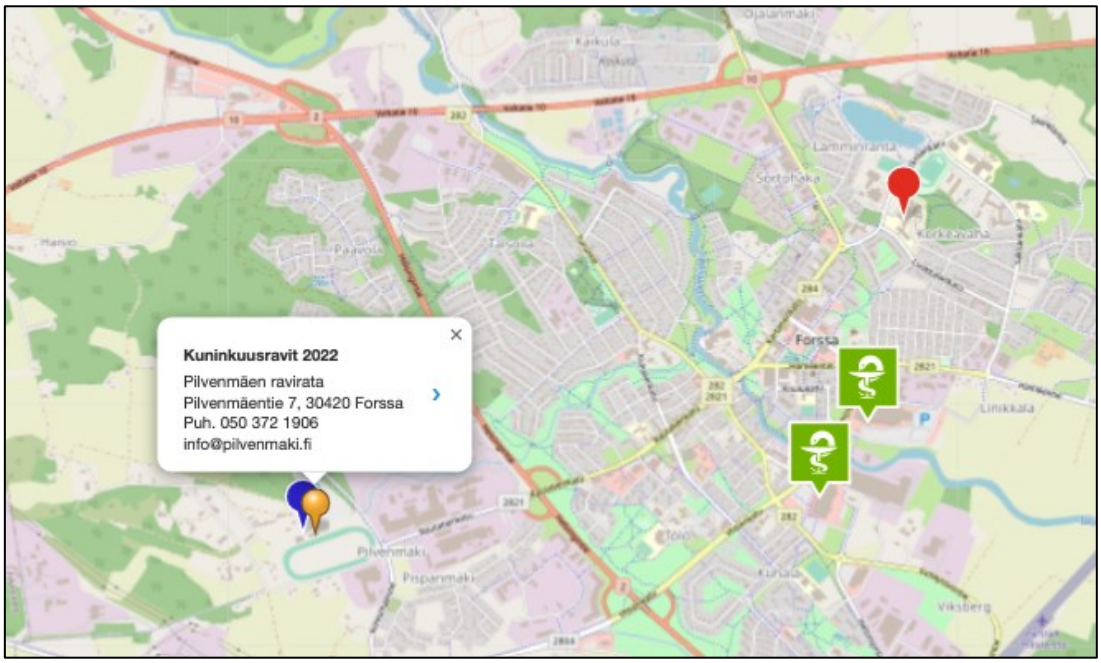


4.2.2 Toteutus Citynomadissa

Toisena vaihtoehtona kartan luomiseen oli Citynomadi. Citynomadi tarjosi yksityisen seminaarin alustan käyttöönottoa varten, ja samalla sai esittää kysymyksiä tuotosta varten. Seminaarin jälkeen alkoi Digitaalisen palvelukartan luominen Citynomadilla. Palvelukarttaa varten tehty logo sijoitettiin sille varattuun paikkaan. Kokeiltiin, miten sisältöä saa lisättyä ikonien alle. Citynomadin sisällönluontiominaisuudet olivat huomattavasti ThingLinkiä toimivammat opinnäytetyön tarkoitusta palvellen. Kuvissa 17 ja 18 nähdään ensimmäisiä kohteita, niiden ikoneja sekä sisältöä. Digitaalisen palvelukartan toteutus alkoi edetä ja työn valmiiksi saattamien vaati useita vaiheita.

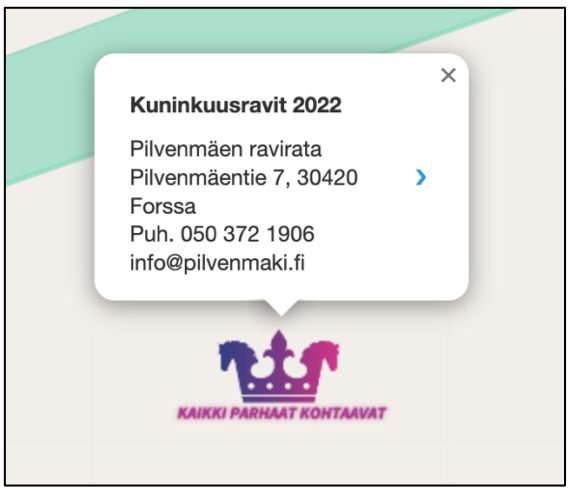
Kun digitaalisen palvelukartan sisällön luonti alkoi, oli mietittävä, miten yritysten tiedot kerättäisiin. Asiasta keskusteltiin toimeksiantajan kanssa ja alustavana suunnitelmana oli Google Forms-kysely, joka lähetettäisiin mukaan tuleville yrityksille. Forssan Seudun Nuorkauppakamarin astuessa mukaan projektiin tietojen keräys päätettiin antaa heidän vastuulleen, joten Forms-kyselyä ei toteutettu. Kuninkuusravien kotisivuille valmisteltiin tuote eli Kuninkuusravien digitaalinen palvelukartta, joka oli yritysten ostettavissa. Yrityksen ostaessa tuotteen, se täytti halutut tiedot, jotka Forssan Seudun Nuorkauppakamari keräsi edelleen lähetettäväksi kartan toteuttajalle. Forssan Nuorkauppakamari alkoi välittää yritysten yhteystietoja, kuninkuusravitarjouksia sekä kuvia, joita käytettiin sisällön luomiseen. Oli yrityksen omalla vastuulla mitä kohteen sisältö tuli pitämään sisällään. Jokaiselle kohteelle valittiin teeman sopiva ikoni. Ruokapaikoille, ravi-campingille parkkipaikoille ja muille kohteille löytyi kaikille sopiva teemaa kuvaava ikoni. Citynomadi tarjosi myös vaihtoehdon tuoda itse .svg-tiedoston, josta kohteen ikoni muodostuu. Kuninkuusravien oma ikoni on .svg-muotoinen ja se näkyy kuvassa 19.

Kuva 17. Citynomadilla aloitettu sisällön luonti Forssaan



Kuva 18. Citynomadilla luotua Forssan sisältöä

Kuva 19. Kuninkuusravien oma ikoni ”Kaikki parhaat kohtaavat”.



Sisällön luominen Citynomadiin vei kesäkuukausina 2022 paljon aikaa, sillä työ oli oltava valmiina Kuninkuusraviviikonlopuksi. Päivittäminen oli tarkkaa ja uusia tietoja tuli jatkuvasti.

Lopulta pitkän ja tarkan sisällön päivittämistyön päätteeksi valmistui Kuninkuusravien digitaalinen palvelukartta ja 85 kohdetta sisältöineen.

4.2.3 Käyttäjätestaus

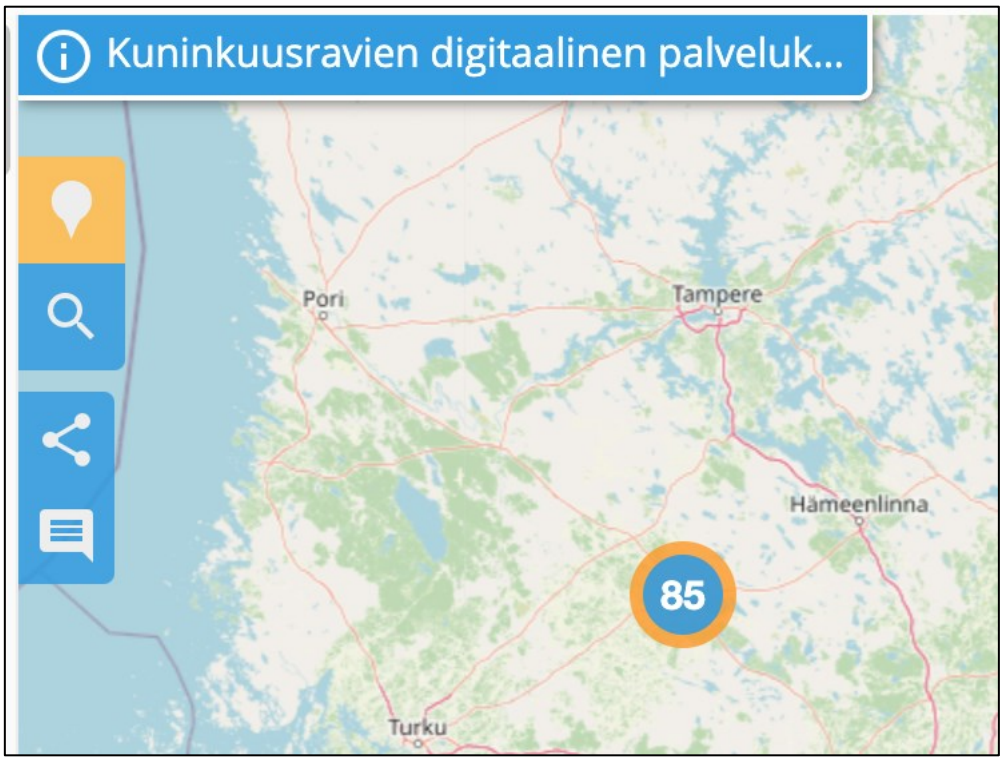
Kun digikartta oli lähes valmis ja julkaisu oli oven takana, Forssan Seudun Nuorkauppakamarin yhteistyökumppanit sekä itse mukana olevat yritykset pääsivät kokeilemaan karttaa. Samalla pyydettiin yrityksiä tarkistamaan oman kohteen tiedot, jotta virheiltä vältyttäisiin. Testaus toteutettiin Nuorkauppakamarin kanssa Teams-keskustelulla ja palvelua kokeiltiin älypuhelimella sekä tietokoneella. Yhteistyökumppaneille lähetettiin linkki palveluun sekä pyyntö käydä kokeilemassa ja tarkistamassa oman yrityksen tiedot. Käyttäjätestauksen suurimpana muutoksena tuli kartan kohteiden tiivistäminen alueittain eli rypästäminen (kuva 20, sivu 31). Testauksen jälkeen huomattiin muutamia virheitä tiedoissa ja kuvissa, jotka korjattiin sekä todettiin, että julkaisun ollessa ajankohtaista on hyvä koota pienet ohjeet käyttäjille, jotta aikaa ei mene palvelun käytön ihmettelyyn ja opetteluun. Julkaisua varten lähetettiin Pilvenmäen viestinnästä vastaavalle henkilölle toiveet, siitä minkälaiset ohjeet haluttiin julkaistavan palvelun käyttöä varten. Ohjeet sisälsivät vinkkejä palvelukartan käyttöä varten sekä ohjeet, kuinka tarkastella karttaa mobiilissa.

4.3 Toteutettu Kuninkuusravien digitaalinen palvelukartta

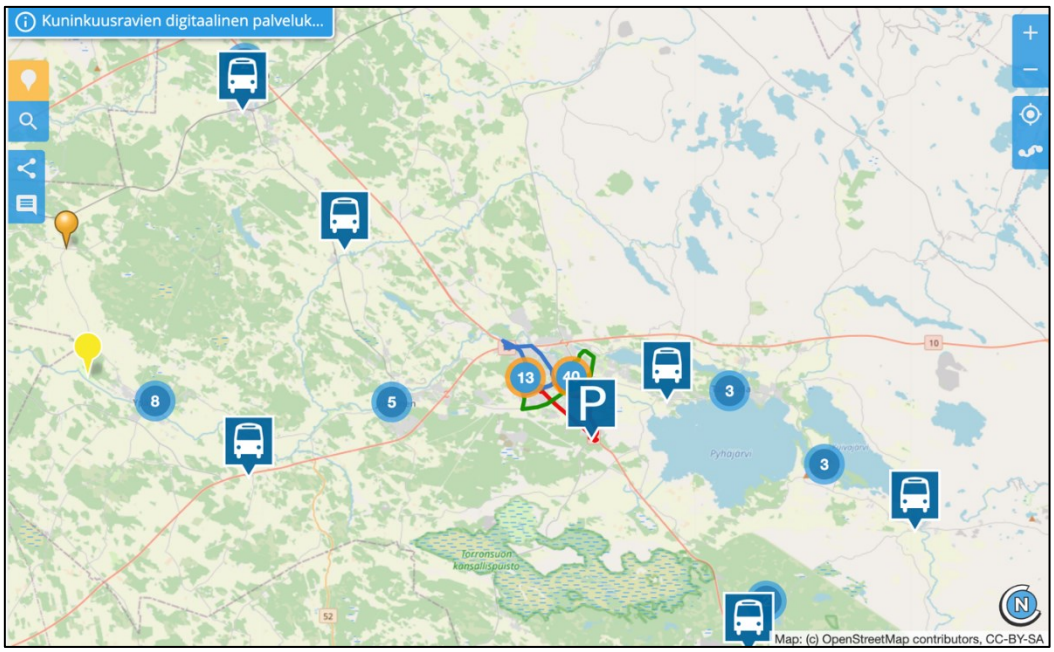
Kuninkuusravien digitaalinen palvelukartta julkaistiin osoitteessa https://citynomadi.com/route/27d0340a7f03ccd2c294dd4ef247df7b. (Citynomadi, 2022 c) Kuvassa 20 nähdään kartta, kun se on zoomattu niin kauas, että rypästyksessä näkyy kaikkien kohteiden yhteissumma. Kokonaisuudessaan karttaan tuli 85 kohdetta, ja kohteet koostuvat yrityksistä, bussireiteistä, seutupysäkeistä, ravincamping-alueista, parkkipaikoista sekä muista kuninkuusraveihin liittyvistä infoista, kyselyistä ja oheistapahtumista. Kuvassa 21 näkyy alue, jossa kartan kohteita on. Kuvassa 22 nähdään Forssan keskustan alueelle sijoittuvia kohteita sekä kaupunkibussireitit. Kuvissa 23 ja 24 on kuvattu esimerkkejä

sisällöstä, jota löytyy kohdeikonia klikkaamalla. Kuvista 17-24 nähdään Kuninkuusravien digitaalisen palvelukartan sisältöä. Kuvissa näkyy kohteisiin käytetyt kuvaavat ikonit sekä esimerkit kohteiden sisällöstä.

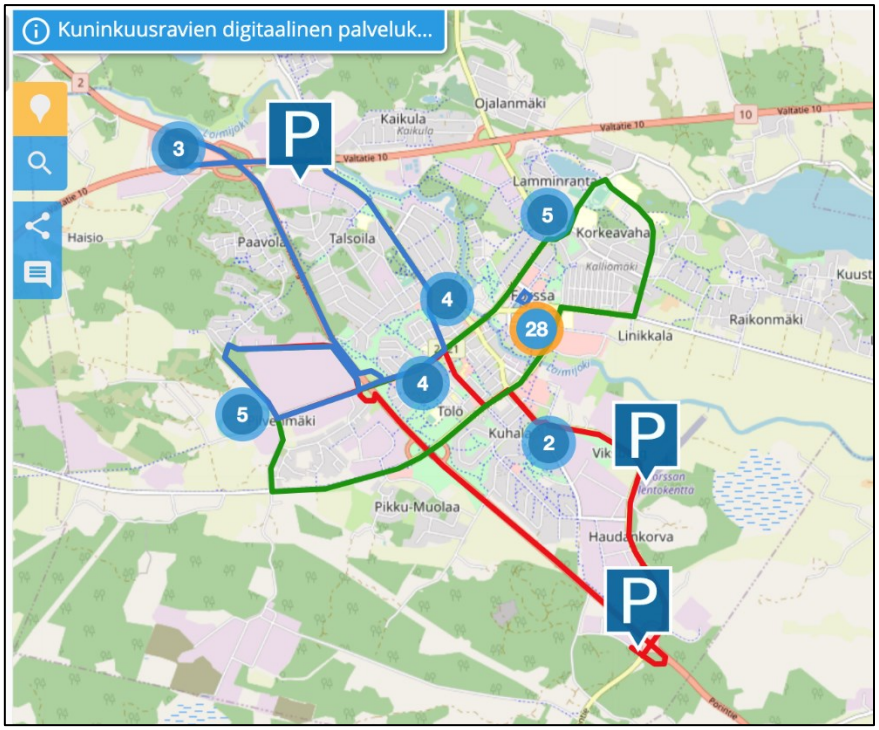
Kuva 20. Valmis kartta kauempaa zoomattuna



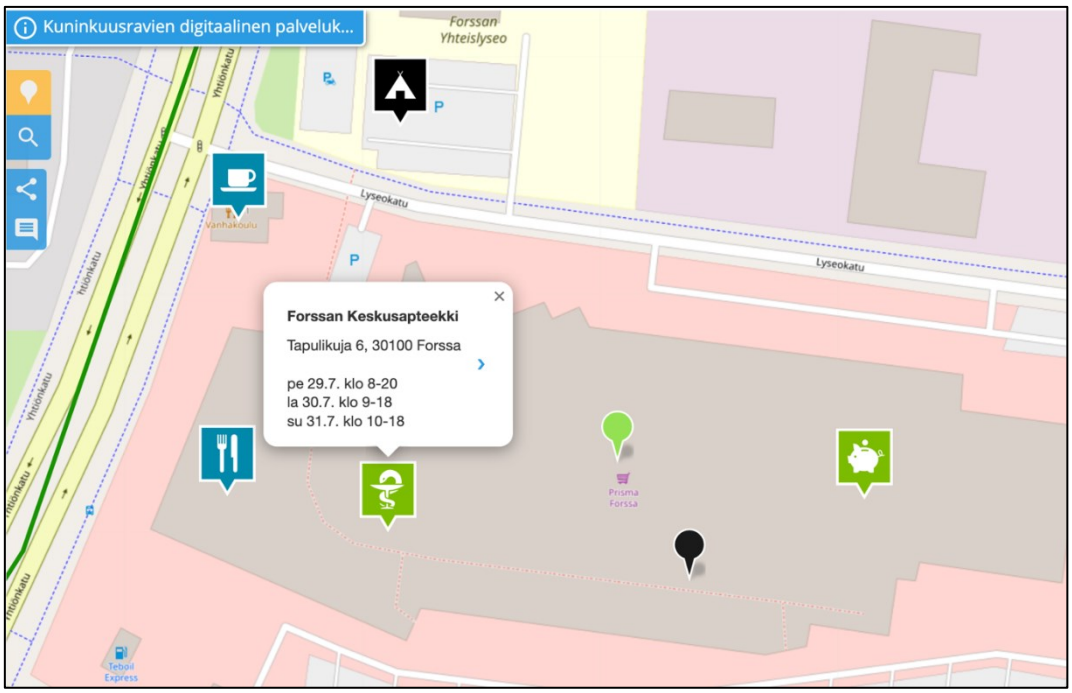
Kuva 21. Alue, johon kartan kohteet sijoittuvat



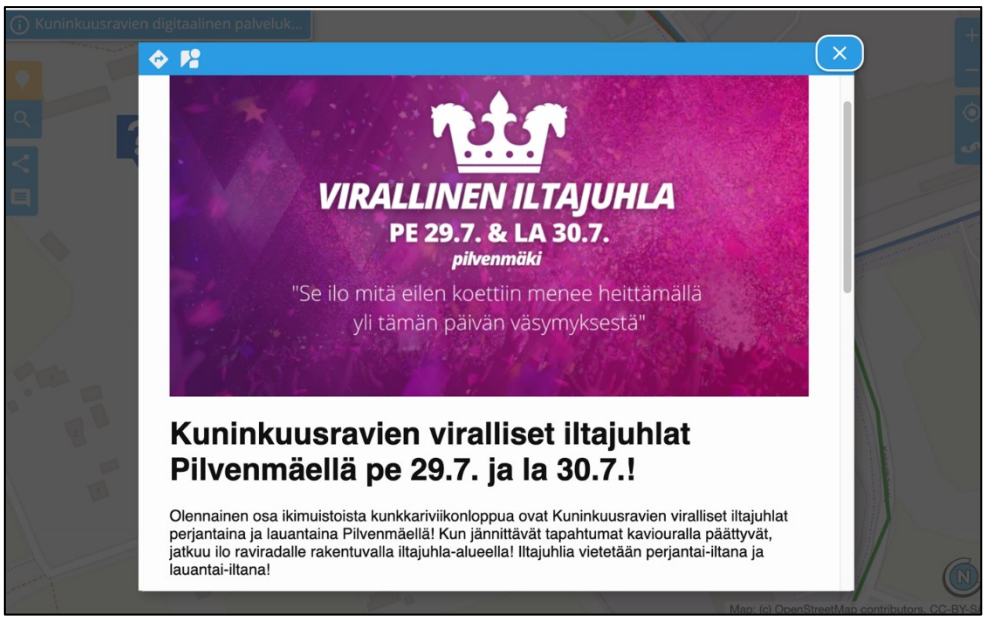
Kuva 22. Forssan keskustan alue



Kuva 23. Esimerkki kohteen sisällöstä



Kuva 24. Esimerkki kohteen laajemmasta sisällöstä



5 Johtopäätökset, pohdinta sekä kehitysehdotukset

Tämän opinnäytetyön lopputuotoksena syntyi Kuninkuusravien digitaalinen palvelukartta, joka on nähtävissä Citynomadi-palvelussa. Palvelukarttaa tehdessä ja suunnitellessa oli perehdyttävä laajasti tarpeelliseen tietoperustaan. Tietoperustaa kerätessä on pyritty hyödyntämään erilaisia lähteitä kuten internettiä, opetusmateriaalia ja kirjallisuutta, suomeksi sekä englanniksi. Lähteissä on pyritty käyttämään tieteellistä, ajantasaista ja edelleen voimassa olevaa tietoa. Pilvenmäen raviradan tiedot ja historia oli hankala löytää, jonka takia lähteenä on käytetty Wikipediaa. Wikipediassa käytetty lähde on kuitenkin peräisin Pilvenmäen kotisivulta, jota ei enää ole. Pilvenmäen kotisivuilta oleva tieto on luotettavaa, jonka takia pidän lähdettä luotettavana maineestaan huolimatta. Tietoperustaa oli aluksi hankala kerätä ja oli vaikeaa miettiä, mikä on relevanttia tietoa. Lopulta tietoperustaa miettiessä ja erilaisia lähteitä selatessa, se alkoi valmistua kuin itsestään. Tietoperustaan on kerätty tärkeitä asioita, joihin oli pureuduttava ennen kuin projektin pystyi toteuttamaan.

Opinnäytetyön tekemiseksi oli tutustuttava toimeksiantajaan, toimeksiantoon sekä yhteistyökumppaneihin. Tutustuminen tapahtui verkkotapaamisten sekä fyysisten tapaamisten avulla. Yhteyttä pidimme tapaamisten lisäksi kaikkien tahojen kanssa niin sähköpostitse kuin WhatsAppin avulla.

Projektin toteuttaminen vaati minulta perehtymistä palveluntarjoajiin, jotka tässä tapauksessa olivat ThingLink sekä Citynomadi. Molemmat palveluntarjoajat olivat minulle entuudestaan tuttuja, mutta samankaltaista projektia en ollut ennen toteuttanut, joten projektin tarpeisiin ja tavoitteisiin tähtääminen oli täysin uutta. Opinnäytetyön tekemisen aikana opin molemmista palveluntarjoajista uutta, jota voin hyödyntää tulevaisuudessa. ThingLinkin ja Citynomadin vertailussa suurin vaikuttava tekijä oli Citynomadin tarjoama karttapohjallinen palvelu. Karttapohjaa oli mahdollista hyödyntää projektissa huomattavasti paremmin kuin kuvia ja se oli suurin vaikuttava tekijä palveluntarjoajan valinnan ratkaisussa.

Projektin suunnittelusta, toteutukseen ja valmiiseen työhön ei ollut selkeää aikataulua. Projektin suunnittelu aloitettiin jo alkuvuodesta 2022, mutta palvelukartan kanssa päästiin vauhtiin vasta keväällä. Projektin rajaaminen kesti turhan kauan, sillä selkeää päivämäärää ei ollut. Projektilla ei ollut muuta selkeää aikataulua kuin se, että julkaisuajankohta on heinäkuun alussa, joka muuttui vielä myöhemmäksi heinäkuun lähestyessä. Tarkempi suunnitelma aikataulusta kaikille mukana olleille toimijoille olisi ollut ehdottoman tärkeä. Ilman selkeää ja tarkkaa aikataulua tärkeät päivät liittyen mukana oleviin kuntiin, mainostamiseen ja julkaisuun heittelivät ja venyivät. Aikataulun puutteellisuuden vuoksi Kuninkuusravien digitaalisen palvelukartan mainostaminen jäi viime tippaan sekä virallinen julkaisu viivästyi. Selkeämmällä aikatalulla olisi myös mahdollistettu aikaisempi ilmoitus kunnille ja yrityksille, jolloin palvelukartan sisältö olisi saattanut olla suurempi ja kattavampi. Mainonnan puutteellisuus ja julkaisun viivästyminen saattoi johtaa näyttökertojen vähäisempään määrään. Sitovalla aikatalulla olisi rajattu pois riskit, joita projektissa nyt ilmeni. Aikataulun suunnittelu tapahtuman sisällön luomiseksi olisi loistava aihe opinnäytetyölle.

Itse digitaalinen palvelukartta sai statistiikan mukaan hieman vajaa 10 000 näyttökertaa, joka on mielestäni loistava tulos. Se on noin viidesosa koko kuninkuusravikävijöistä. Näyttökertojen perusteella voin kuitenkin tulkita, ettei palvelu täyttänyt koko potentiaaliaan, mutta tärkeintä oli tuoda yritykset ja yleisö yhteen. Koonti yrityksistä yhdessä paikassa kohdistettuna tapahtuman yleisölle tuki tapahtuman järjestäjän kiinnostusta kohdeyleisöönsä sekä kohdeyleisön luottamusta tapahtuman järjestäjään. Raviorganisaation kanssa pidetyssä palaverissa Kuninkuusravien jälkeen todettiin, että projekti oli onnistunut. Raviorganisaatio oli samaa mieltä siitä, ettei täyteen potentiaaliin päästy ensimmäistä Kuninkuusravien digitaalista palvelukarttaa luodessa, mutta lopputulos oli silti onnistunut.

Kokonaisuudessaan projekti oli onnistunut ja opinnäytetyössä onnistuin vastaamaan tutkimuskysymyksiin. Opinnäytetyön tietoperustassa pohdin sitä, mitä tulee tietää ja huomioida digikarttaa tehdessä. Luvussa neljä vastaan toiseen tutkimuskysymykseen. Luku

neljä toimii ohjeena digikartan konkreettiselle luomiselle. Onnistuin hyvin kestävän kehityksen näkökulman tuomisessa työhön, joka aluksi tuntui hankalalta. Samalla vastasin tavoitteeseeni kestävän kehityksen näkökulmista. Luvussa viisi toin esille, miten digikartta palveli Kuninkuusraveissa 2022. Opinnäytetyön tekeminen oli pitkä prosessi, mutta se lisäsi omaa osaamista ja kehitti jo opittuja taitoja. Kehityin viestinnän taidoissa ja digitaalisissa taidoissa. Opin luomaan digitaalisen palvelun ja sisäistin siihen tarvittavaa tietoperustaa. Opinnäytetyöni kautta sain lisää kontakteja ja pääsin kehittämään taitojani työskennellä erilaisten organisaatioiden ja ihmisten kanssa. Opinnäytetyö kehitti suunnittelutaitojani sekä tiedon organisointia ja käsittelyä. Opinnäytetyöni tekeminen ei ollut helppo polku kulkea, mutta uskon tehdyn työn opettaneen ja kehittäneen minua runsaasti lisäten tietotaitojani alalla.

Lähteet

Buest R. (2018). *Digitization: It's an Evolution and not a Transformation* [kuva]. https://medium.com/@renebuest/digitization-its-an-evolution-and-not-a-transformation-bb57f82c4eca

Bytes for business. (2020). *A brief chronicle of digitalization* [kuva]. https://bytesforbusiness.com/en/infographic-history-of-digitization/

Cantell, H., Jutila, H., Kolehmainen, J., Lappalainen, S. & Sorvali, M. (2017). *Geos: 4, Geomedia - tutki, osallistu ja vaikuta* (5., uudistettu painos.). Sanoma Pro.

Citynomadi. (n.d. a). *Citynomadi.* Haettu osoitteesta https://citynomadi.com/about

Citynomadi. (n.d. b). *Seinäjoen Tangomarkkinat.* Haettu osoitteesta https://citynomadi.com/route/959cdabca27ac871499914e2c5dcc9ec

Citynomadi. (n.d. b). *Kuninkuusravien digitaalinen palvelukartta.* Haettu osoitteesta https://citynomadi.com/route/27d0340a7f03ccd2c294dd4ef247df7b

Data Reportal. (2020). *Digital 2020: Global digital overview* [kuva]. https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-overview

Dustin Group AB. (2022). *Digitalisaatio päihittää paperin – ainakin melkein kaikessa.* Haettu osoitteesta https://www.dustin.fi/solutions/tietopankki/archive/digitalisaatio-paeihittaeae-paperin-ainakin-melkein-kaikessa

Empirica. (n.d.). *Digitalisaation haitat ja hyödyt.* Haettu osoitteesta https://www.empirica.fi/digitalisaation-haitat-ja-hyodyt/

Elonkierto. (2022). *Digikartta.* https://www.elonkierto.fi/digikartta/

Forssan seudun matkailuneuvonta. (n.d.). *Pilvenmäen ravikeskus.* Haettu 25.3.2022 osoitteesta https://www.forssanseutu.fi/matkailu/kayntikohteet/forssa/?targetid=42&title=Pilvenm%C3%A4en+ravikeskus

Forssan Seudun Nuorkauppakamari ry. (2022). *Keitä me olemme?* Haettu 13.10.2022 osoitteesta https://forssajc.fi/keta-tah/keita-me-olemme/

Google. (2022). [Euroopan terveyserot kartalla]. https://health-inequalities.eu/fi/resources/interactive-map/

Health Inequalities portal. (2021). *Interaktiivinen kartta.* Haettu 21.10.2022 osoitteesta https://health-inequalities.eu/fi/resources/interactive-map/

IGI Global. (2023). *What is interaction.* Haettu osoitteesta https://www.igi-global.com/dictionary/interaction-in-online-learning-environments/15116

Into Seinäjoki. (n.d.) *Tangot koettavissa virtuaalisesti.* Haettu 13.10.2022 osoitteesta https://intoseinajoki.fi/uutiset/tangot-koettavissa-virtuaalisesti/

Kauppalehti. (2023). *Thinglink Oy*. Haettu 2.2.2023 osoitteesta https://www.kauppalehti.fi/yritykset/yritys/thinglink+oy/23291859

Keronen, K. & Tanni, K. (2013). *Johdata asiakkaasi verkkoon: Opas koukuttavan sisältöstrategian luomiseen.* Talentum.

Kinnunen, R. (2004). *Palvelujen suunnittelu.* WSOY.

Koiranen, I., Räsänen, P. & Södercård, C. (2016) Mitä digitalisaatio on tarkoittanut kansalaisen näkökulmasta? *Talous & Yhteiskunta. 44*(3), 24–29. https://labore.fi/wp-content/uploads/2020/02/ty32016.pdf

Kuninkuusravit. (n.d.-a). *Kuninkuusravit.* Haettu 6.10.2022 osoitteesta https://www.kuninkuusravit.fi/

Kuninkuusravit. (n.d.-b). *Historia.* Haettu 25.3.2022 osoitteesta https://www.kuninkuusravit.fi/kuninkuusravit/historia/

Lauha, H., & Nõlvak, K. (2019). *Digitalisaatio ja nuorisotyö.* VERKE. https://www.verke.org/uploads/2021/01/37b0da65-digitalisaatio-ja-nuorisotyo-verke.pdf

Pilvenmäki. (2023). *Pilvenmäen puheenjohtaja vaihtui.* Haettu osoitteesta *https://www.pilvenmaki.fi/pilvenmaen-puheenjohtaja-vaihtuu/*

PostNord Strålfors. (2021). *Näin digitalisointi voi pienentää yrityksesi ympäristövaikutusta.* Haettu osoitteesta https://www.stralfors.fi/inspiroidu/content-hub/2021/nain-digitalisointi-voi-pienentaa-yrityksesi-ymparistovaikutusta/

Suomen hippos ry. (n.d.). *Kuninkuusravit.* Haettu 25.3.2022 osoitteesta https://www.hippos.fi/raviurheilu/ravitahdet/kuninkuusravit/

SYH. (n.d). *Yrityksen tiedot: Forssan Seudun Hippos ry.* Haettu 25.3.2022 osoitteesta https://suomenyrityshaku.fi/yritys/41088/Forssan+Seudun+Hippos+ry

ThingLink. (n.d.-a). Haettu osoitteesta https://www.thinglink.com/

ThingLink. (n.d.-b). Haettu osoitteesta https://support.thinglink.com/hc/fi/articles/360024569973-Mukautetut-ikonit

Techopedia. (2022 a). *Digital.* Haettu osoitteesta https://www.techopedia.com/definition/604/digital-definition

Techopedia. (2023 b). *information and communications technology ict*. Haettu osoitteesta https://www.techopedia.com/definition/24152/information-and-communications-technology-ict

TEPA-termipankki-Sanastokeskus. (n.d.). *indikaattori.* Haettu osoitteesta https://termipankki.fi/tepa/fi/haku/indikaattori

Traficom liikenne- ja viestintävirasto. (2020). *Selvitys ICT-alan nousevien teknologioiden vaikutuksista ympäristön- ja ilmastonmuutokseen.* https://www.traficom.fi/sites/default/files/media/publication/ICT_ilmastovaikutukset_selvitys_Traficom_julkaisuja_244_2020_17.8.20.pdf

Valtioneuvosto. (2021 a). *Digiosallisuus on digitaalisen yhteiskunnan perusedellytys.* Haettu osoitteesta https://valtioneuvosto.fi/-//10623/digiosallisuus-on-digitaalisen-yhteiskunnan-perusedellytys

Valtioneuvosto. (2021 b). *Suomi hyväksyi Berliinin julkilausuman arvopohjaisesta digitaalisesta hallinnosta yhdessä muiden EU-jäsenmaiden kanssa.* Haettu osoitteesta https://valtioneuvosto.fi/-//10623/suomi-hyvaksyi-berliinin-julkilausuman-arvopohjaisesta-digitalisesta-hallinnosta-yhdessa-muiden-eu-jasenmaiden-kanssa

Vesanen, J., Raulas, M., Virtanen, V., Vesanen, V., Merisavo Marko J. & Merisavo, M. (2006). *Digitaalinen markkinointi.* Talentum.

Vocabulary.com. (2022). *Digital.* Haettu osoitteesta https://www.vocabulary.com/dictionary/digital

Volcanodiscovery. (2022). *Interaktiivinen kartta aktiivisista tulivuorista ja maanjäristyksistä maailmanlaajuisesti.* Haettu 21.10.2022 osoitteesta https://earthquakes.volcanodiscovery.com/?terrain=1&preview=1&L=19

Wikipedia. (2022). *Pilvenmäen ravirata.* Haettu osoitteesta https://fi.wikipedia.org/wiki/Pilvenm%C3%A4en_ravirata