

## **Salon Urheilupuiston opastuksen ja saavutettavuuden kehittäminen**

Siiri Niemi

<b>Tekijä(t)</b> Siiri Niemi	
<b>Koulutusohjelma</b> Liikunta ja vapaa-aika	
<b>Raportin/Opinnäytetyön nimi</b> Salon Urheilupuiston opastuksen ja saavutettavuuden kehittäminen	<b>Sivu- ja liitesivumäärä</b> 27+1
<p>Tämän toiminnallisen opinnäytetyön aiheena oli Salon Urheilupuiston opastuksen ja saavutettavuuden kehittäminen. Toimeksiantajana toimi Salon Kaupunki, ja tarkemmin Salon kaupungin Liikuntapalvelut. Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää Salon Urheilupuiston opastusta, houkuttelevuutta ja saavutettavuutta perinteisin ja uusien menetelmin.</p> <p>Salon Urheilupuisto on 32,5 hehtaarin laajuinen monipuolinen liikunta-alue aivan Salon keskustan välittömässä läheisyydessä. Alue on kehittynyt 1925 luvulta lähtien ensin keskusurheilukentällä, uimahallilla 1972, Salohallilla 1998, aina Urheilupuiston peruskorjaukseen 2018. Paikalliset seurat, yritykset ja kaupunki ovat aina olleet aktiivisia kehittämään Urheilupuistoa ja salolaista urheilukulttuuria.</p> <p>Vuonna 2018 valmistuneen Urheilupuiston peruskorjauksen tiimoilta heräsi tarve myös Urheilupuiston saavutettavuuden ja opasteiden kehittämiseksi. Kaupunki toivoo Urheilupuistoon tulevaisuudessa isoja urheilu- ja kulttuuritapahtumia, leirityksiä, ulkomaalaista urheiluturismia ja yleistä käyttöasteen nosta. Saavutettavuuden kehittäminen oli yksi askel kohti toimivaa palvelukokonaisuutta.</p> <p>Tähän opinnäytetyöhön tehtiin kaksi osaa: Kirjallisuuskatsaus ja kehittämisprojektin raportointi. Kirjallisuuskatsauksessa käsitellään työhön keskeisesti liittyviä aiheita, kuten urheilupaikkarakentamista, alueellista opastusta ja lisättyä todellisuutta. Kehittämisprojektin raportoinnissa esitellään projektin tavoite, vaiheet ja tulokset. Kehittämisprojekti lähti liikkeelle toimeksiannosta ja aiheen rajaamisesta. Projektille valittiin päämäärä ja odotetut tulokset. Nykytilakartoituksen ja alueen toimijoiden haastattelun jälkeen Urheilupuistolle alettiin tehdä uusia opasteita ja nettisivuja. Lisäksi lisätyn todellisuuden opastusta alettiin kehittää alueelle. Projektin kaikki vaiheet on tehty yhteistyössä Salon kaupungin Liikuntapalveluiden ammattilaisten kanssa. Projektissa olivat vahvasti mukana paikalliset painoyritys Adpartners ja it-yritys Broomu Digitals.</p> <p>Tämän projektin oli tarkoitus luoda uudet opasteet Salon Urheilupuistolle, ja näin kehittää sen saavutettavuutta ja visuaalista ulkonäköä. Ajan hengen mukaan tietoteknistä saavutettavuutta kehitettiin Urheilupuiston uusilla nettisivuilla. Lisätyn todellisuuden opastuksella tuotiin uutta ja innovatiivista näkökulmaa projektiin. Näiden toimenpiteiden toivotaan tuovan näkyvyyttä ja houkuttelevuutta Urheilupuiston markkinointiin. Urheilupuistoon odotetaan uusia asiakkaita niin yksityisistä henkilöistä kuin tapahtumanjärjestäjistäkin.</p>	
<b>Asiasanat</b> Urheilupuisto, opastus, saavutettavuus, lisätty todellisuus, nettisivut	

## Sisällys

1	Johdanto .....	1
2	Liikuntapaikkarakentamisen kehitys ja tulevaisuus Suomessa .....	2
3	Urheilupuisto käsitteenä .....	4
4	Liikuntapalveluiden ja -ympäristöjen saavutettavuus .....	6
4.1	Opasteet ympäristössämme.....	7
4.1	Suurten urheilu- ja kulttuuritapahtumien saavutettavuus .....	7
5	Tietotekniikan käyttö liikuntapalveluiden saavutettavuuden parantamiseksi .....	9
5.1	Nettisivut – saavutettavuuden avain.....	10
5.2	Lisätty todellisuus lisäarvona.....	10
6	Projektin tavoite.....	13
7	Projektin vaiheet.....	15
7.1	Nykytilakartoitus ja alueen toimijoiden haastattelu .....	15
7.2	Saavutettavuuden parantaminen .....	16
7.2.1	Esteettömyys Urheilupuistossa .....	17
7.3	Projektin aikataulu.....	17
8	Projektin tulokset.....	19
8.1	Opasteiden uusinta .....	19
8.1	Urheilupuiston uudet nettisivut .....	20
8.2	Lisätyn todellisuuden opaste .....	23
8.3	Bluetooth majakat .....	24
9	Pohdinta.....	25
9.1	Projektin onnistuminen.....	25
9.2	Työn merkitys toimeksiantajalle .....	26
9.3	Tulevaisuuden näkymät projektin jälkeen.....	26
	Lähteet .....	28
	Liitteet.....	32
	Liite 1. Nikkanen Saku. Haastattelu 2017.....	32

# 1 Johdanto

Suomessa on 30 335 erilaista liikuntapaikkaa. Suomessa on valtava määrä paikkoja, jotka käyttävät nimeä *urheilupuisto*. (Jyväskylän Yliopisto, 2018).

Mikä on urheilupuisto? Se on puistomainen alue, jossa voi harrastaa eri urheilulajeja matalalla kynnyksellä. Urheilupuistossa yhdistyy luonnonläheisyys ja laadukkaat puitteet eri lajien suorittamiseksi. Urheilupuistoon on kenen tahansa helppo tulla ja se on hyvien kulkuyhteyksien varrella. Urheilupuisto on viihtyisä ja se houkuttelee liikkumaan. Siellä voi nähdä huippu-urheilijoita treenaamassa ja tavallisen kuntoilijan harrastamassa. Urheilupuisto luo ympäristönä mahdollisuuksia suur tapahtumille, arvokisoille, festivaaleille ja monille muille kansaa liikuttaville tapahtumille. Tämä on minun käsitykseni urheilupuistosta.

Salon Urheilupuisto on omavaltaisesti nimetty valtakunnan parhaaksi. Sanoi sen itse Presidentti Niinistökin: ” – Olen pitkin maailmaa kierrellyt ja kyselty. Ei ole tullut vastaan yhtään niin monipuolista eikä kompaktia urheilupaikkaa kuin mitä Salossa on, Niinistö keuhui.” (Mäntylä 2017.)

Kehitettävää löytyy aina, ja Salossa onkin aina pyritty parempaan. Tästä heräsi ajatus Urheilupuiston saavutettavuuden kehittämisestä. Urheilupuiston peruskorjauksen valmistamisen johdosta päätettiin alkaa luomaan uusia opasteita Suomen parhaalle Urheilupuistolle. Salon Kaupunki on viime vuosina pyrkinyt kehittämään imagoaan virkeänä liikunta-kaupunkina, ja toiveissa onkin suuret urheilutapahtumat. (Nikkanen 2017, Liite 1.)

Ensimmäisenä steppinä tässä pitkässä projektissa oli fyysisen saavutettavuuden parantaminen. Kyltit ja opasteet ovat käyntikortti kohteeseen. Ne myös helpottavat saapumista ja toivottavat tervetulleeksi. Perinteisten opasteiden lisäksi saavutettavuutta haluttiin parantaa nykyaikaisesti tietotekniikan avulla. Helpot ja tyylikkääät nettisivut kotikoneelta tai puhelimelta luovat ensivaikutuksen. Lisätty todellisuus on kuluttajille suhteellisen uusi ilmiö, mutta sitä on jo nähty monessa arkisessa asiassa; maitotölkissä ja mobiilipelinä. Lisätyn todellisuuden avulla tuodaan aivan uutta lisäarvoa arkeen.

Opinnäytetyön projektin tavoitteena oli kehittää Salon Urheilupuiston saavutettavuutta. Tämän projektin tuotoksena on Salon Urheilupuistolle uudet opasteet, nettisivut ja lisätyn todellisuuden esite. Tämä työ on osa suurempaa kokonaisuutta, jonka tavoitteena on nostaa Urheilupuiston käyttöastetta ja laajentaa asiakaskuntaa.

## 2 Liikuntapaikkarakentamisen kehitys ja tulevaisuus Suomessa

Vuonna 2000 Suomessa oli 28 207 erilaista liikuntapaikkaa. Tähän sisältyi muun muassa 8 026 maastossa sijaitsevaa liikuntapaikkaa, 2 670 uimalaa ja 10 000 urheilukenttää. (Kuosma 2000, 8) Vuonna 2017 erilaisia liikuntapaikkoja oli 30 335. Näistä luvuista puuttuvat vielä virkistyskohteet, eläinurheilupaikat sekä moottori-, veneily- ja ilmailu-urheilupaikat. (Jyväskylän Yliopisto, 2018) Jokaiselle suomalaiselle on tarjottava mahdollisuus harrastaa urheilua iästä, sukupuolesta ja asuinpaikasta riippumatta. Tämä tarkoittaa, että jokaisessa kunnassa on oltava vähintään kyseiseen tarkoitukseen sopiva urheilukenttä. (Pöyry 2002, 11.)

Suomalaiset liikuntapaikat ovat pääosin kuntien ja niiden hallitsemien yritysten ja säätiöiden omistuksessa. Valtiolla on ollut selkeä asema liikuntarakentamisen ohjaamisessa, vaikka sen osuus rahoituksessa on yleensä vain noin 10-20 prosenttia. (Kokkonen 2010, 11.)

"Valtio on tukenut liikuntarakentamista 1930 luvun alusta lähtien. Taloudellisesti merkittäväksi avustukset nousivat vasta kansan kasvaneen veikkausinnostuksen ansiosta 1940-luvun lopussa. Aluksi avustuksia saivat lähinnä urheilukenttien rakentajat. sisäliikuntatilojen ja uimahallien avustussummat kasvoivat 1950-luvulla. Liikuntapaikkojen rakentamisen vaatimusasteen noustessa korostui neuvonnan tarve." (Kokkonen 2010, 19.)

"Salon Urheilupuiston yleisurheilukentän peruskorjaus sai opetus- ja kulttuuriministeriöltä 380 000 euron tuen. Ministeriö myönsi liikuntapaikkojen rakentamiseen ja avustamiseen yhteensä 28,3 miljoonaa euroa." (Tuuna 2016.)

Suomalaisen liikunnan olosuhteet ja paikat ovat kehittyneet jatkuvasti 1930 luvulta lähtien. Valtio ja opetusministeriö on avustuksillaan ja neuvonnallaan ollut suuressa roolissa tässä kehityksessä. Valtio on tehnyt paljon työtä täyttääkseen liikunnan ja urheilun kentältä tulleita toiveita sekä kilpa- ja huippu-urheilun että kunto- ja terveysliikunnan saralta. Myös kestävä kehityksen merkitys liikuntapaikkarakentamisessa korostuu yhä enemmän tulevaisuudessa. (Kokkonen 2010, 365-366.)

Jouko Kokkonen listaa Liikunta ja Tiede -lehden julkaisussa 1/2015 asioita, jotka viittaavat liikunnan ja urheilun kehitykseen Suomessa:

"Liikuntakulttuurin muutoksen 1950-luvun lopulta 2010-luvulle voi pelkistää kuuteen kehityslinjaan, jotka vaikuttavat myös tulevaisuuden valintoihin:

1. Omatoimisen liikuntaharrastuksen kasvu
2. Liikuntapaikkatarjonnan monipuolistuminen
3. Syvenevä tietoisuus liikunnan terveysvaikutuksista
4. Lapsi- ja nuorisourheilun laajentuminen
5. Yksityisen palvelutarjonnan läpimurto

## 6. Huippu-urheilun viihdeulottuvuuden voimistuminen”

Kokkosen mukaan omaehtoisen liikunnan kasvu sekä liikuntapaikkatarjonnan monipuolistuminen on ollut merkittävää viimeisten vuosikymmenien aikana. Tämä tarkoittaa etenkin monipuolisten liikunta-alueiden ja urheilupuistojen kasvua ja myös tarvetta. (Kokkonen 2015, 34.)

Väestön vähäinen liikunta-aktiivisuus on kansanterveydellisesti ja taloudellisesti suuri haaste. Liikuntapaikkarakentamiselta ja tukipoliitikalta odotetaan tulevaisuudessa enenevissä määrin reagoitua väestön muuttuneisiin liikuntatottumuksiin. Rakentamisessa tulee huomioida myös esteettömyys, ekologisuus ja energiatehokkuus. Uuden rakentamisen lisäksi on huomioitava kunnossapito, ja rakennusten elinkaaren pakolliset korjaukset. (Liikuntaneuvosto 2014, 6.)

Uutta liikuntapaikkarakentamista tehdään siis edelleen valtavasti, mutta yhä enemmän korostuu peruskorjauksen ja modernisoinnin tarve. Modernisoinnissa pyritään myös teknologian sovellutuksien lisäämiseen liikuntaympäristöissä. Valtion liikuntapaikkarakentamisen tuesta iso osa menee peruskorjauksiin, ja tuen määrä korostuu myös tulevaisuudessa. (Kuosma 2000, 6) Monet liikuntatiloista ja -alueista ovat olleet käytössä vuosikymmeniä, ja esimerkiksi uimahallit ja jäähallit kaipaavat eniten kunnostusta. Näiden ohella Suomen laajan liikuntapaikkaverkoston urheilukenttiä tulee pyrkiä monipuolistamaan ja käyttöastetta nostamaan. Liikkuminen siirtyy trendin mukaisesti myös tulevaisuudessa yhä enemmän sisätiloihin, mikä osaltaan vaikeuttaa urheilualueiden ja -puistojen suosiota. Tämän vuoksi olisi hyvä kehittää alueita, jotka palvelevat mahdollisimman hyvin sekä kilpaurheilijoita että tavallisia liikkujia. (Kokkonen 2010, 378.)

Nykyisten urheilualueiden maisemointiin tulee myös kiinnittää huomiota. Alueiden tulee olla viihtyisiä ja houkuttelevia sekä urheilijoiden ja liikkujien että yleisönkin näkökulmasta. Tätä edesautetaan esimerkiksi puu-, pensas- ja kukkaistutuksin ja värien käytöllä. Opasteet toivottavat kävijän tervetulleeksi, ja tekevät alueesta helposti ymmärrettävän. Mielikuvitukselle tulee antaa valtaa ja urheilualueesta tulee tehdä sellainen, että käyttäjä viihtyy harjoitustilanteessa ja jopa nauttii itsensä rasittamisesta. (Pöyry 2002, 11.)

### 3 Urheilupuisto käsitteenä

Liikuntasuorituspaikkojen mitoilla, materiaaleilla ja turvallisuudella on tarkat säännöt ja säädökset (Opetusministeriö liikuntapaikkajulkaisut 82, 83). Urheilupuisto käsitettä käytetään Suomessa laajasti (Jyväskylän Yliopisto 2018) mutta sen ”virallista” määritelmää ei yrityksistä huolimatta löytynyt. Tässä kohtaa lähdettiin rakentamaan määritelmää erilaisen aiheeseen viittaavien lähdeaineistojen pohjalta. Urheilupuisto –nimeä käyttävät alueet saattavat sisältää hyvinkin erilaisia lajeja ja olla monella tapaa muutenkin erilaisia.

Opetusministeriön liikuntapaikkajulkaisu nro 82 kertoo miten urheilualueen suunnittelu tulisi toteuttaa. Teoksen mukaan urheilukenttä/urheilupuisto vaatii laajan alueen varauksen. Urheilualueen suuret tilaisuudet sekä laajennusmahdollisuudet tulee ottaa huomioon suunnittelussa. Myös eri toiminnoille on varattava tarpeeksi tilaa niin että toiminta-alueet ovat riittävän erillä toisistaan eikä toiminnot risteä keskenään. Tällä vältetään ruuhkat alueella. Riittävä pysäköintimahdollisuus poikkeustilanteiden varalta on suunniteltava etukäteen. Eri liikuntapaikkojen keskittäminen yhteen paikkaan on hyödyllistä, ja monet kunnat ovatkin keskittäneet liikuntapaikkojaan yhdelle alueelle. Parkkipaikkojen ja kunnallistekniikan sekä tieverkoston yhteiskäyttö säästää maa-aluetta ja rahaa. Usein liikuntapaikka-alueet tehdään puistomaiseksi, millä on myös vaikutus alueen tuuliolosuhteisiin. Tällaiset puistomaiset liikunta-alueet nimetään usein urheilukeskuksiksi tai urheilupuistoiksi (Pöyry 2002, 30- 32.)

Arkkitehtuurin insinööriopiskelija Jaakko Aho-Mantila Tiivistää urheilupuisto käsitettä diplomityössään *Näyttämö, Leppävaaran urheilupuiston kehityssuunnitelma*. Aho-Mantilan mukaan urheilupuisto käsitteenä viittaa vehreään puistomaiseen ulkoilma liikuntaympäristöön. Urheilupuistonrakentamisessa tulisi ottaa huomioon maisemarakentamisen tekniikan lisäksi muun muassa maisemasuunnitelmat, kasvillisuus ja sen hoito, kävijämäärät ja kannattavuus, valaistus, tehokas käyttöaste ja monikäyttöisyys. Kansanterveyden kannalta on suotavaa, että urheilupuisto on puoleensavetävä ja viihtyisä hyvien suorituspaikkojen lisäksi. Urheilualueesta välittyvään mielikuvaan vaikuttaa oheisalueiden, eli tässä yhteydessä puiston, viihtyisä ja järkevä suunnittelu. Nämä seikat vaikuttavat erityisesti niiden henkilöiden mielikuvaan, jotka eivät välttämättä osaa arvostaa lajisuorituspaikkojen laadukkuutta kilpaurheilun tasolla. Aho-Mantilan mukaan urheilupuisto tarjoaa maksuttoman, päivittäisen mahdollisuuden virkistäytymiseen ja leikkiin eri lajien parissa. Alueiden esteettömyys ja hyvä saavutettavuus on avainasemassa toimivassa urheilupuistossa. (Aho-Mantila 2012, 12-14.)

Tästä voi päätellä, että urheilupuisto on eri liikuntatoimintoja sisältävä laajempi liikunta-alue. Toiminnot ovat myös keskittyneet suhteellisen tiivisti samalle alueelle ja ne käyttävät samaa pysäköintialuetta ja infrastruktuuria.

Valtion Liikuntaneuvoston julkaisussa 2013:8 huomioitiin kunnilta kerätystä palautteesta huoli pienten, syrjäseudun kuntien liikuntapalveluiden järjestämisestä ja resursseista. Yleinen mielipide oli, että myös heikkojen talousalueiden kunnat otettaisiin huomioon avustuksessa. Palautteen perusteella suurten kasvukeskusten liikuntapaikkojen laajentamisen lisäksi myös syrjäseutujen liikuntapaikkarakentamiseen tulisi panostaa tulevaisuudessa. Ehdotuksena olisi esimerkiksi koulujen yhteyteen rakennettavat lähiliikuntapaikat helpon saavutettavuutensa ansiosta. (Valtion liikuntaneuvosto 2013.)



## 4 Liikuntapalveluiden ja -ympäristöjen saavutettavuus

Onnistunut liikuntapaikkojen saavutettavuus on suorassa yhteydessä väestön hyvinvoinnille, terveydelle ja toimintakyvylle. Palveluiden oikea suunnittelu ja järjestäminen lisää tasa-arvoa väestön välillä. Toimivalla olosuhdepolitiikalla pyritään vaikuttamaan liikuntapaikkojen saavutettavuuden kehittymiseen. (Kotavaara & Rusanen 2016, 5.)

Turun Urheilupuisto oli vuoteen 1970 saakka aidattu korkealla umpinaisella lauta-aidalla. Aitauksen tarkoituksena oli estää kaupunkilaisia pääsemästä Urheilupuistoon ilman pääsylippua urheilutilaisuuksien aikana. Koko Urheilupuisto oli siis suljettu, vaikka vain yleisurheilukentällä olisi ollut pääsylipulla oikeutettua nähtävää. Kaupunginpuutarhuri Aarno Hellemaan mielestä Urheilupuisto oli yksi kaupungin kauneimmista virkistysalueista, ja tämän vuoksi sen tulisi olla avoin kaikille kaupunkilaisille. 1970-luvulla aita vihdoin poistettiin ja pääsylippuja ruvettiin tarkastamaan stadionin läheisyydessä maksullisten tilaisuuksien aikana. Urheilupuistosta tuli siis fyysisesti saavutettavissa oleva kohde kaikelle kansalle. (Turun kaupunki, 2018.)

Oulussa sijaitseva kattava urheilualue, Hovinsuon Urheilupuisto, on yksi kaupungin suosituimmista liikunta-alueista. Alue sijaitsee noin kolmen kilometrin etäisyydellä ydinkeskuksesta. Urheilupuiston alueella harjoitettaviin lajeihin kuuluu muun muassa jalkapallo, yleisurheilu, jäälahit, pesäpallo, rullalautailu ja hiihto. Alue on kaikille avoin, mutta liikuntapaikkoja voi varata omaan käyttöön tiettyjen ehtojen puitteissa. Yksittäiset vuorot varataan timmi.fi varausjärjestelmän kautta tai suoraan liikuntapaikan palvelupisteeltä. Kausivuorot jaetaan esim. seuroille erillisten ohjeiden mukaan. Koulut ja päiväkodit varaavat vuoroja myös oman väylän kautta. Ohjeet kaikkien kaupungin tilojen ja alueiden varaamiseen löytyvät kaupungin nettisivuilta [www.ouka.fi](http://www.ouka.fi) (Oulun kaupunki, 2018.)

Hollolan kaupungissa liikuntapalveluiden saavutettavuutta pyritään helpottamaan tulevaisuudessa. Muun muassa kunnan uimahallissa tarjottavat liikuntapalvelut voi varata nopeasti ja kätevästi internet-pohjaisella tilavarausohjelmalla. Ohjelmasta näkee reaaliaikaisesti varatut ja vapaana olevat palvelut. Tavoitteena on tehostaa liikuntapalvelujen käyttöä ja helpottaa kuluttajan arkea. Tulevaisuudessa halutaan myös mahdollistaa varauksen maksaminen internetissä, jolloin laskutusprosessi helpottuu huomattavasti. (Anttonen 2014, 15.)

Anttonen tutkimuksessa (2014) kysyttiin Hollolan kunnan liikuntatoimen liikuntapalveluiden

käyttäjiltä seuraavaa: Mistä saat parhaiten tieto Hollolan kunnan tarjoamista liikuntapalveluista? ja Mistä haluaisit jatkossa saada tieto Hollolan kunnan tarjoamista liikuntapalveluista? Keskimäärin vastaajien mukaan parhaiten tieto saatiin kaupungin omien internetsivujen kautta. Myös liikuntapaikoilta ja niissä olevista ilmoitustauluista halutaan edelleen saada informaatiota (n=31). Jatkossa vastaajat haluavat saada tietoa liikuntamahdollisuuksista internetsivuilta sekä paikan päältä (n=32).

#### **4.1 Opasteet ympäristössämme**

Kadunkalusteiksi kutsutaan ympäristöön sijoitettuja elementtejä ja varusteita, joilla on jokin selvästi rajattu käytännön kohde. Laajasti tarkasteltuna ne ovat kommunikoinnin välineitä, jotka helpottavat liikkumista ja toimintaa kaupunkien julkisilla alueilla. Ympäristön viihtyvyyden ja yhtenäisyyden lisääminen on myös kalustamisen tavoitteita. Kadunkalusteiden tehtävät vaihtelevat riippuen tuoteryhmästä ja tuotteesta. Esimerkkejä kadunkalusteista ovat muun muassa valaisimet, opasteet, kioskit, mainokset ja liikenteenohjaus. Kaupunkiympäristön kasvavat vaatimukset vaativat nopeita ja helppoja ratkaisuja toiminnan sujuvoittamiseksi. Opasteet sijoittuvat tarkoituksensa mukaan joko tiedotus- tai liikenteenohjauskalusteisiin. Tiedotuskalusteisiin kuuluvat muun muassa ilmoitus- ja infotaulut, kartat ja katukilvet. Liikenteenohjauskalusteisiin kuuluvat esim. liikennemerkkit ja tienviitat. (Junttila 1986, 18-21.)

Suomenlinna on tunnettu vierailukohde pääkaupunkiseudun rannikolla. Alueella vierailee valtavat määrät turisteja vuosittain, ja opastus onkin erityisen tärkeää. Opasteiden suunnittelussa on tärkeää huomioida näkyvyys, huomaamattomuus, estetiikka ja hinta. Informatiivisuus on avainasemassa, mutta opasteiden tulee myös sopeutua ympäristöönsä esteettisesti sekä kestää säänvaihtelut ja mahdollinen ilkivalta. Opasteiden toteuttaminen ei siis ole mikään yksinkertainen juttu. (Suomenlinnan Hoitokunta 2010, 172.)

#### **4.1 Suurten urheilu- ja kulttuuritapahtumien saavutettavuus**

Jokaisen tapahtuman suunnitteluun voidaan karkeasti laskea kolme vaihetta; suunnittelu-, toteutus- ja jälkimarkkinointivaihe. Suunnitteluvaihe on luonnollisesti tärkein, sillä hyvällä suunnittelulla luodaan toimivia tapahtumia. Minimissään minkä tahansa tapahtuman suunnitteluun tulee varata pari kuukautta, jotta saadaan mm. varattua tarpeelliset tilat, esiintyjät ja materiaalit. Mitä suurempi tapahtuma ja vaativammat tarpeet tapahtumalla on, sitä enemmän aikaa sen suunnitteluun kuluu, jopa vuosia. Hyvin suunniteltu tapahtuma sujuu kuin tanssi, ja tapahtuman kulku ja vastuut on kaikille selkeät ja toimivat. (Häyrinen & Vallo 2016, 189-191.)

Tapahtumapaikkoja on lähes yhtä monta kuin on erilaisia tapahtumiakin. Tapahtumapaikkaa miettiessä on otettava huomioon monenlaisia asioita; kulkuyhteydet ja -etäisyydet, lainsäädäntö ja määräykset, tilat ja budjetti. Myös tapahtuman luonne, teema ja osallistujat vaikuttavat paikan valintaan. Presidenttien illallinen vaatii arvoisensa ympäristön, kun taas messujen tila voi olla hieman koruttomampi. Raha ratkaisee tässäkin, joten tilasta kuin tilasta voidaan rakentaa hyvinkin juhlava erilaisilla sisusteilla ja rakenteilla. Sää luo omat haasteensa ulkoilmatapahtumalle, ja rankkasateen sattuessa varasuunnitelma onkin kullannarvoinen. Myös vieraiden liikuntaesteet ja erityisehdot on huomioitava suurissa tapahtumissa. (Häyrinen ym. 2016, 169.)

Tapahtuman saavutettavuus tulee olla osallistujalle helppo. Opasteiden tulee olla selkeitä ja tarpeeksi suuria. Osallistumisen kynnyksiä madalletaan houkuttelevilla ja selkeillä opasteilla ja esimerkiksi useilla kielillä. (Häyrinen ym. 2016, 211)

Tapahtumassa on huomioitava osallistujien liikkuminen tapahtumaan, tapahtumassa ja tapahtuman jälkeen. Sujuva poistuminen tapahtumasta on myös yksi kävijäkokemukseen vaikuttava tekijä. Kohderyhmä määrittää opasteiden määrän; esimerkiksi ulkopaikkakuntalaiset tarvitsevat enemmän opastusta kuin oman kaupungin väki. Eritysjärjestelyistä kuten liikennemuutoksista tulee ilmoittaa sekä saapuville asiakkaille että alueen asukkaille ja yrittäjille. (Kallio & Määttä. 2014, 34-35.)

## **5 Tietotekniikan käyttö liikuntapalveluiden saavutettavuuden parantamiseksi**

Vuonna 2016 100% 16-34 vuotiaista ja n. 98,5% 35-54 vuotiaista suomalaisista oli käyttänyt internetiä. Keskimäärin 16-54 vuotiaista 89% prosenttia oli käyttänyt internetiä viranomaisten tai julkisten palveluntarjoajien palveluiden hakemiseen. (Tilastokeskus 2016.)

Hieman yli puolet internetin käyttäjistä löytää sivuille jonkin hakukoneen kautta. Nettisivujen hakutulostenäkymät ovat siis muuttuneet tärkeämmiksi kuin esimerkiksi etusivujen ulkonäkö. Sivujen suunnittelussa tulee siis huomioida hakukoneiden tulokset teknisessä suunnittelussa ja sisällöntuotossa. (Kuntaliitto 2016, 41.)

Julkisten palveluntarjoajien joukkoon kuuluu kaupungit ja kunnat. Kuntien ja kaupunkien verkkoviestintään vaikuttavat ohjaavat lainasäädännöt ja suositukset sekä julkishallinnon odotukset verkkoviestinnästä. Kuntien nettisivut tarjoavat tehokkaan ja ajantasaisen informaatio- ja markkinointiväylän sekä kuntalaisten että eri sidosryhmien välillä. Nettisivut ovat siis kunnan käyntikortti ja kasvot. Sivuilta tulisi löytää ainakin tietoa toiminnasta ja palveluista, päätöksenteosta ja sen vaikutuksista sekä mahdollisuuksista osallistua ja vaikuttaa kunnan toimintaan. (Kuntaliitto 2016, 41.)

Viestinnässä pitkäjänteisyys ja vuorovaikutus ovat avainsanoja. Organisaation maine on monen tekijän summa ja se kehittyy kokemuksista pitkällä aikavälillä. Uskottavaa mielikuvaa ja luottamusta rakentavat johdonmukaisuus, toisto ja todenmukaiset viestit. Kielteisten asioiden ja kriisiviestinnän käsittely luo turvallisuuden tunnetta ja kokemusta hyvästä johtamisesta. (Kuntaliitto 2016, 9.)

Anttonen pohtii tutkimuksessaan internetsivujen toimivuuden tärkeyttä nykypäivänä. Etenkin nuoret ovat hyvin saavutettavissa toimivien internetsivujen avulla. Sivujen pitää kuitenkin elää ajan hermoilla, ja olla tarpeeksi houkuttelevat nykypäivän jatkuvan tietoviestintäinformaation joukossa. Vastavuoroisesti ikäihmisten kohdalla on omat haasteensa. Nettisivujen tulisi olla helppokäyttöiset ja selkeät koko väestölle. (Anttonen 2014, 36.)

Vaikka ikäihmiset ottaisivatkin teknologian tuomat uutuudet vastaan positiivisin mielin, ei sähköinen asiointi ja palvelujen käyttö ole kaikille silloinkaan varmaa. Fyysisten ominaisuuksien, kuten kuulon ja näön heikkeneminen tuovat omat tarpeensa tekniikan kehittämiseksi. Myöskään taloudellinen tilanne ei välttämättä anna periksi omille ajankohtaisille ja samalla turvallisille laitteille. Julkisten laitosten tarjoamiin paikkoihin voi olla vaikea

päästä liikkumisen heikentymisen tai pitkän matkan takia. (Vanhus- ja lähimmäispalvelun liiton Ikäteknologiakeskus, 2017.)

## 5.1 Nettisivut – saavutettavuuden avain

Heinolan kaupungin nettisivut uusittiin 2015. Hanke lähti liikkeelle viestintäkyselyn tulosten seurauksena. Vuonna 2006 käyttöön otetut nettisivut ovat yksinkertaisesti vanhanaikaiset.

”- Sivuja pidettiin vanhanaikaisina ja monimutkaisina. Vanhat sivut oli jaoteltu organisaation vastuualueiden mukaan, mikä vaikeuttaa tiedon hakua. Uudella sivustolla mennään aihe edellä, ja helppokäyttöisyys ja visuaalisuus olivat suunnittelun lähtökohtina muutenkin, kaupungin viestintä- ja markkinointisihteeri, uuden sivuston päätoimittaja Sami Soljansaari kertoo.”

Uudet sivut palvelevat käyttäjää yksinkertaisemmin ja tietoa voi etsiä palvelukohtaisesti. Tekstejä on yksinkertaistettu ja päivitetty. Myös ulkoasu on kokenut melkoisen uudistuksen. (Peltomaa 2015.)

Asiakaslähtöinen ja helposti saavutettava nettisivu on käyttäjälleen hyödyllinen ja ylläpitäjälleen antoisa. Suunnittelussa on otettava huomioon saavutettavuuteen ja käytettävyyteen liittyvät tekniset ja rakenteelliset seikat. Esimerkiksi yleistynyt mobiililaitteiden internetkäyttö vaatii sivuilta responsiivisuutta eli kykyä muuntautua eri näyttöjen ja laitteiden mukaan toimiviksi. Tällainen palvelu on vuorovaikutteisesti suunniteltu käyttäjien tarpeiden ja kykyjen mukaan – palvelemaan käyttäjää. (Kuntaliitto 2016, 42, 46.)

Fonectan tutkimuksessa (2017) Tutkittiin suomalaisten yritysten markkinointipanostuksia kuluneen vuoden ajalta. Tutkimuksessa tutkittiin myös sitä mihin suomalaisyritykset aikovat tulevaisuudessa panostaa markkinoinnissa. Otantana oli 2287 erikokoista suomalaisyritystä. Tärkeimpiä markkinointipanostuksia kuluneen vuoden aikana olivat verkkolöydettävyys, nettisivut ja sosiaalinen media. Myös hakusanamainonta ja hakukoneoptimointi ovat olleet osa yritysten markkinointia. Yli 60 prosenttia yrityksistä kertoi panostaneensa omiin kotisivuihin kuluneen vuoden aikana. Verkkosivuihin ja niiden saavutettavuuteen panostetaan. Kotisivuja pyritään päivittämään jatkuvasti, eikä pelkkä sivuston ulkoasun uudistaminen aika ajoin riitä. Sivuston sisältöjen aktiivinen päivittäminen on osa jokapäiväistä markkinointia. (Yrittäjäsanommat 2017.)

## 5.2 Lisätty todellisuus lisäarvona

Urheilupuisto ympäristössäänkin aivan uusi innovaatio lisätty todellisuus (Augmented Reality) tarkoittaa Tohtori Siltasen mukaan seuraavaa:

"Lisätty todellisuus yhdistää digitaalista sisältöä reaali maailmaan tietokonenäön, kuvankäsittelyn ja tietokonegrafiikan avulla. Se mahdollistaa reaaliaikaisen vuorovaikutuksen käyttäjän, todellisten esineiden ja virtuaalisten esineiden välillä. Lisätyn todellisuuden avulla voidaan esimerkiksi upottaa 3D-grafiikkaa videokuvaan siten, että virtuaalinen osa sulautuu ympäristöön aivan kuin olisi osa sitä." (Siltanen, 2012.)

Lisätty todellisuus on ensimmäisen kerran mainittu Ivan Sutherlandin kehitystyössä 60-luvulla. Työ perustui fyysisiin lasihin, joiden läpi näytettiin 3D kuvaa. 60-luvun tutkimuksista huolimatta lisätty todellisuus on otettu varteenotettavaksi tieteen alaksi vasta viime vuosikymmenten aikana. Vuonna 1997 Ronald Azuma julkaisi tutkimuksen, joka määritteli lisätyn todellisuuden, sen ongelmat ja siihenastisen kehityksen. Kyseisen tutkimuksen jälkeinen kehitys on ollut merkittävää. Vuonna 2001 Azuma julkaisi tutkimuksen, joka vastaa moniin vuoden 1997 tutkimuksen kysymyksiin ja esittelee tieteenalan kehitystä. (Azuma, Baillet, Behringer, Feiner, Julier & MacIntyre 2001, 35.)

Lisätty todellisuus on nykypäivänä kehittynyt jo valtaväestön käyttämäksi toiminnoksi. Kuluttajille on kehitetty monia erilaisia lisätyn todellisuuden avulla toimivia sovelluksia esimerkiksi puhelimille tai tableteille. Kuluttajille suunnatut sovellukset käyttävät laitteiden kameraa kohteen tunnistamiseen. Puhelimen näytölle ilmestyy todellisuutta vastaava kolmiulotteinen kuva, jota käyttäjä voi tarkastella eri suunnista. (Ukkonen 2017, 24.)

Eräs lisätyn todellisuuden käytännöllisimmistä sovelluksista oli nyt jo osaksi Google Kääntäjää sulautettu World Lens. Ohjelman avulla todellisen ympäristön tekstejä pystyi tunnistamaan ja kääntämään puhelimen kameran avulla. kameran näytöllä näkyvän tekstin tilalle saa siis omalle kielelle käännetyn käännöksen. (Salmenkivi 2012, 86.)

Lisättyä todellisuutta on nähty Suomessa jo muun muassa Tuntematon Sotilas elokuvan videoina maitotölkkien kyljessä ja historiankertomuksina Finlaysonin puuvillatehtaan alueella. Urho Kekkosen laulua taas voi kuunnella oluttölkkin kyljestä (Knaappila 2016; Tekniikkatalous 2017; Varma 2018.)



Kuva 1. Kuvakaappaus Arla Oy:n mainosvideosta (Tom Turula, 2017).

Yksi esimerkki lisätystä todellisuudesta löytyy Arla Oy:n maitotölkkin kyljestä. Tom Turula kertoo Business Insider sivuston artikkelissaan (23.11.2017) Aamu-kissan aamupalapöytien valtauksesta. Puhelimen avulla maitotölkistä skannataan kuvassa (kuva 1.) näkyvä Aamu-kissan kuva, jolloin kissa hyppää pöydälle lisätyn todellisuuden avulla.

Lisätty todellisuus siis lisääntyy koko ajan markkinoinnissa, mutta voisiko sitä käyttää hyväksi liikunnan lisäämiseksi? Pokemon Go liikuttaa ihmisiä ympäri maailmaa, ja suomalainen Moomin Move on kovaa vauhtia keräämässä suosiota Suomalaisten keskuudessa. Molemmilla peleillä on hyvin samanlainen perusidea; pelaaja liikkuu ympäristössään keräillen asioita lisätyn todellisuuden maailmassa. GPS:n avulla pelaaja liikkuu sovelluksen kartalla samaan tahtiin kuin reaali maailmassa. Peli koukuttaa liikkumaan ympäristössä edetäkseen pelissä. (Moomin 2017; Savela 2016.)

Lisätty todellisuus liikunnan lisäämiseksi on saavuttanut kiinnostusta myös tekniikan piireissä. Vuoden 2016 nuoreksi tutkijayrittäjäksi valittiin TkT Raine Kajastila, jonka kehittämä kiipeilypelejä käyttää lisättyä todellisuutta. Harrastajakiipeilijöiden lisäksi peliä kokeilleet kouluryhmät ovat ottaneet pelin ilolla vastaan. Peliä pääsee pelaamaan palkinnoksi ja tästä palkinnosta kilpaillaan kovasti. (KAUTE-säätiö 2016.)

## 6 Projektin tavoite

Salon Urheilupuistossa yhdistyy loistava sijainti ja mainiot puitteet. Nämä pelkästään eivät kuitenkaan riitä alueen käyttöasteen ylläpitämiseen ja nostamiseen. Liikunnanohjaaja Saku Nikkanen, Salon liikuntapalvelut:

”Palvelutuotteita on laadittu lähinnä liikuntapaikkakohtaisesti. Moni liikuntapaikka on hankalasti saavutettavissa tavalliselle käyttäjälle tai Salossa vierailevalta. Painotus paikkojen käytössä on vahvasti paikallisilla urheiluseuroilla. Urheilupuistossa on myös lukuisia yksityisiä toimijoita, jotka ovat keskittyneet oman palvelunsa tuotteistamiseen, mutta yhtenäinen ilme Urheilupuistossa ei toimi kunnolla.”

Yllä olevaan pohdintaan pyritään vastaamaan tässä opinnäytetyössä. Työn tavoitteena on selkeyttää Urheilupuiston ulosantia ja parantaa saavutettavuutta laajalle asiakaskunnalle, etenkin Salossa vieraileville henkilöille ja suurille tapahtumille, kuten erilajien SM-kisoille. Pidemmän aikavälin tavoitteena on parantaa Urheilupuiston palveluiden saavutettavuutta ja mainetta sekä nostaa käyttöastetta.

Tämän projektin tavoitteena on luoda puitteet alueen saavutettavuudelle eri kanavissa. Urheilupuiston vanhojen opasteiden tilalle tuotiin uudet ja ajankohtaiset perinteiset opaste kyltit. Uusien opasteiden tavoite on herättää kiinnostusta ja luoda avoimuuden tunnetta. Opasteet ovatkin eräänlainen tervetuloivotus Urheilupuistoon saapuvalla. Perinteisten fyysisten opasteiden kiinnostavuutta ja ajankohtaisuutta pyrittiin lisäämään lisätyn todellisuuden avulla. Lisätyn todellisuuden opasteesta tehtiin ensimmäinen versio tämän projektin puitteissa, ja tavoitteena on kehittää tälle ominaisuudelle uutta sisältöä tulevaisuudessa.

Konkreettisena tuotoksena on Urheilupuiston uudet opasteet, nettisivut ja lisätyn todellisuuden opaste. Uusien nettisivujen ja etenkin lisätyn todellisuuden myötä odotetaan lisääntyvää kiinnostusta Urheilupuistoa kohtaan. Internet sivujen parantaminen ajankohtaisiksi on tärkeää, sillä väestö etsii ja vastaanottaa valtavasti tietoa internetistä. Tämän valtavan tietomäärän seasta tulee erottua edukseen helppokäyttöisyydellä ja ajankohtaisuudella. Lisätty todellisuus on yksi keino erottua mediainformaation valtavasta tulvasta.

Tavoitteena on kehittää niin jokapäiväistä, kuin myös suurempien tapahtumien saavutettavuutta Salon Urheilupuiston alueella. Mahtavalle alueelle on mieluista tuoda tapahtumia, kun sen ympäristö on selkeästi kartoitettu ja houkutteleva. Alueen tarjoamat mahdollisuudet tapahtuman kulun helpottamiseksi ovat järjestäjälle tärkeitä asioita. Ajankohtainen kartta ja selkeästi nimetyt kohteet tekevät alueesta turvallisen ja helpon käsittää. Lisätyn



todellisuuden esitteestä on mahdollisuus jalostaa kullekin tapahtumalle oma tapahtuma-  
esite/-kartta. Bluetooth viesteistä voidaan lähettää jo kuukausia etukäteen markkinointima-  
teriaalia tapahtumasta. Edellä mainitut ominaisuudet tuovat kohteelle lisäarvoa ja houkut-  
televuutta, mahdollisesti myös positiivista julkisuutta.

## 7 Projektin vaiheet

Projektissa lähdettiin liikkeelle aiheen määrittelemisellä ja rajaamisella. Oleellisesti projektin alussa tehtiin nykytilakartoitus, jossa haastateltiin kaupungin työntekijää ja Urheilupuiston alueen toimijoita. Nykytilakartoituksen ja tavoitteiden pohjalta lähdettiin pohtimaan alueen opasteiden uusimista ja nettisivujen rakentamista. Tässä vaiheessa otettiin yhteyttä paikallisiin yrityksiin, jotka haluaisivat olla mukana projektissa. Opasteet laadittiin yhdessä kaupungin liikuntapaikkamestarien ja liikuntapalveluiden sekä alueen toimijoiden kanssa. Graafisen suunnittelun ja materiaalin opasteisiin toteutti paikallinen yritys Adpartners Oy. Lisätyn todellisuuden ja uusien nettisivujen sisältö tehtiin yhdessä liikuntapalveluiden työntekijöiden kanssa ja teknisen puolen toteutti ammattitaidolla salolainen yritys Broomu Digital Oy.

### 7.1 Nykytilakartoitus ja alueen toimijoiden haastattelu

Urheilupuiston nykytilanteen kartoittamisessa päätin ottaa yhteyttä alueen toimijoihin. Nämä Salon alueen liikunnan ja urheilun tekijät ovat parhaita kertomaan Urheilupuiston tilasta. Heillä on näkemyksiä sekä alueen yleisestä toimivuudesta että oman lajin/lajien kannalta. Lisäksi haastattelin kaupungin liikuntapalveluiden työntekijää Saku Nikkasta.

Kyselyyn vastasi kuusi alueen toimijaa, joita viiden päätoiminen laji tapahtui Urheilupuistossa. Kyselyssä kysyttiin seuraavia asioita:

- Asiakkaiden tausta? (yksityishenkilö, seura, yritys, yhdistys?)
- Paras sesonki?
- Saavutettavuus liikenteen ja paikoituksen kannalta?
- Saavutettavuus tilojen ja välineiden varaamisen kannalta?
- Opastuksen toimivuus?
- Urheilupuiston imago ja näkyvyys?
- Kiinnostus yhteistyöhön muiden toimijoiden kanssa, esimerkiksi palvelupakettien tarjonnassa?

Suurin osa kävijöistä (n. 90%) oli vastanneiden mukaan yksityishenkilöjä, ja melkein yhtä suuri osa heistä kuului johonkin kyseisen lajin seuraan. Hyvin vähän asiakkaista oli esimerkiksi yhdistyksen tai yrityksen kautta. Tästä voidaan päätellä, että Urheilupuistossa liikkuu yksittäisiä tiettyyn lajin harrastajia. Yritykset ja yhdistykset eivät siis vielä ole löytäneet Urheilupuiston tarjontaa ja yrityksiä esimerkiksi työhyvinvointipäivien järjestämiseen. Paras sesonki ajoittui vastaajien kesken lajikohtaisesti. Eniten kävijöitä olisi kuitenkin syksyllä ja keväällä. Kesäisin asiakkaita vähentää kesälomat- ja tauot, kun taas talvisin sää vähentää asiakkaita varsinkin ulkolajeissa.

Saavutettavuus parkkipaikkojen ja liikenneyhteyksien kannalta koettiin hyväksi ja jopa erinomaiseksi. Tätä voidaan perustella suurien parkkipaikkojen ja Urheilupuiston keskeisen sijainnin takia. Parkkipaikat ovat suuria ja niitä on sopivasti Urheilupuiston kullakin ”sisääntulolla”. Urheilupuistoon on helppoa ja turvallista saapua niin autolla, kävellen kuin julkisillakin.

Vastaajista kaikilla oli erilainen käsitys varausjärjestelmästä. Kahdella vastaajista oli toimiva nettipohjainen varausjärjestelmä. Muilla varaaminen tapahtui perinteisimmillä menetelmillä (suullisesti, puhelimella, sähköpostilla jne.). Varaaminen koettiin pieneksi kompastuskiveksi ja sitä toivottiin kehitettävän.

Opasteiden toimivuus oli vastaajien kesken keskinkertaista tai heikkoa ja siihen kaivattiin parannusta. Kahdella vastaajista oli suunnitelmia opastuksen varalle esim. kyltein.

”Tilasimme juuri kolme tienvarsikylttiä lisää. Tilanne voisi olla parempikin. ”Kuutiotamme” on helppo erehtyä luulemaan joksikin varastohalliksi. Niille jotka paikasta tietävät, paikoitus ja opastus on varmasti selkeä. Suurin ongelma on, ettei koko halli ole suuren yleisön tiedossa.”  
(Nykytilakartoitus Suomen paras Urheilupuisto, 2018.)

## 7.2 Saavutettavuuden parantaminen

Saavutettavuutta parannettiin perinteisin menetelmin uusien fyysisten opasteiden asentamisella ja uusien nettisivujen luomisella. Nämä merkittävät parannukset olivat toimeksiantajan ensisijainen toive. Perinteisten menetelmien lisäksi Urheilupuiston ulosantiin tuotiin lisäarvoa lisätyn todellisuuden aivan uuden virtuaalisen näkökulman kautta. Tuloksena fyysisistä opasteista aukeaa lisätyn todellisuuden avulla virtuaaliset opasteet mobiilisovelluksen avulla. Lisäksi Urheilupuistossa kulkiessa Bluetooth majakat tulevat lähettämään vierailijoille sisältöä liittyen liikuntaan ja vapaa-aikaan. Tämän projektin aikana saatiin kyseiset toimenpiteet valmiiksi ja pyörimään, ja tulevaisuudessa on tarkoitus tehdä niihin lisää sisältöä.

Kaikki työvaiheet on toteutettu tiiviissä yhteistyössä Salon kaupungin liikuntapalveluiden työntekijöiden ja liikuntapaikkamestareiden kanssa. Oleellisina toteuttajina projektissa toimi paikalliset yritykset. Opasteuusinnassa on tarkoitus luoda toimintasuunnitelma opasteiden jakamisesta Urheilupuiston alueella.

### 7.2.1 Esteettömyys Urheilupuistossa

Liikuntaympäristön esteettömyyttä tulee tarkastella liikkumisen lisäksi näkemisen, kuulemisen ja tilojen helpon ymmärrettävyyden kannalta. (Vammaisurheilu)

Salon Urheilupuiston peruskorjaus valmistuu 2018. Sekä vanhat että uudet rakennelmat on pyritty tekemään mahdollisimman esteettömiksi ja liikuntarajoitteiset on huomioitu hyvin. Näkörajoitteisille on mahdollista luoda lisätyn todellisuuden avulla oma puhuttu mobiililiesite tulevaisuudessa. Urheilupuiston kyltit ja lisätyn todellisuuden opaste ovat selkeitä ja helposti ymmärrettäviä. Lisätyn todellisuuden esitteeseen on mahdollisuus lisätä elementtejä, jotka parantavat esteettömyyttä. Esimerkkinä ääneen luetut kuvaukset opasteessa. Urheilupuistossa liikkuminen on helppoa ja myös alueelle johtava tieverkosto on tasaista ja helppokulkuista. Harvoin ongelmapaikkoihin on tehty liikkumista helpottavia ramppeja ja liuskoja. Yleisurheilukentän katsomossa on lisäksi varattu pyörätuoleille oma hyvän näkymän paikka. Myös inva -parkkipaikkoja on alueella reilusti.

Opasteisiin ei koettu tarvittavan tällä hetkellä huomioita esteettömyydestä. Esteetöntä opastusta voidaan lisätä tulevaisuudessa esimerkiksi lisätyn todellisuuden avulla. Tämän ominaisuuden puitteissa voitaisiin esimerkiksi luoda ääniohjattu opaste näkövammaisille.

### 7.3 Projektin aikataulu

Projekti alkoi toukokuussa 2017, ja päättyi syyskuussa 2018.

Aika	Työvaihe
Toukokuu 2017	Opinnäytetyön aloitus, toimeksianto Salon kaupungin Liikuntapalveluilta. Ohjaaja Saku Nikkanen.
Elokuu 2017	Aiheen määrittäminen ja työn raamien luonti. Aikatauluttamien ja opinnäytetyösuunnitelman työstäminen.
Syyskuu - marraskuu 2017	Kirjallisuuden kartoittaminen, tiedonhaku, ja ”kilpailijoiden” kartoitus. Opinnäytetyösuunnitelman palautus joulukuussa 2017.
Marraskuu - tammikuu 2017-2018	Nykytilan kartoitus, Urheilupuiston toimijoiden haastattelu. Kirjallisuuskatsauksen työstäminen.
Helmikuu - maaliskuu 2018	Kirjallisuuskatsauksen työstäminen.

Maaliskuu - huhtikuu 2018	Opasteiden uusiminen ja nettisivujen suunnittelu sekä sisällöntuotto.
Toukokuu – kesäkuu - heinäkuu 2018	Nettisivujen sisällön tuotto (tekstit, kuvat jne), fyysisten opasteiden pystytys.
Elokuu – syyskuu 2018	Opinnäyteyön kirjallisen osuuden viimeistely ja raportointi.
Lokakuu – marraskuu 2018	Esitarkastusversion jättö 12.10 Korjaukset Seminaariversion jättö 16.11 Korjaukset

## 8 Projektin tulokset

Projektin tuloksena on Urheilupuiston uudet fyysiset opasteet ja nettisivut sekä lisätyn todellisuuden opaste. Opastekylttejä asennettiin neljä. Paikat valikoituivat tärkeimpien sääntuloväylien läheisyyteen.

### 8.1 Opasteiden uusinta

Opastesuunnitelma on tehty yhdessä Salon liikuntapalveluiden liikuntapaikkamestarien kanssa. Opasteiden paikat on mietitty mahdollisimman asiakaslähtöisesti niin, että ne tavoittaisivat mahdollisimman monet silmäparit ja yhtenäistävät Urheilupuiston ulosantia. Urheilupuistoon ja yhtenäistää sen olemusta. Tämän opinnäytetyön valmistuessa opasteista toteutettiin isot opasteinfotaulut neljä kappaletta.

Opasteiden suunnittelussa lähdettiin liikkeelle vanhojen opasteiden tutkailulla. Vanha opastetaulu (kuva 2.) on pystytetty todennäköisesti Salohallin valmistumisen yhteydessä 1998. Oli siis jo korkea aika uusida se. Vanhasta opastetaulusta puuttui oleellisia paikkoja, kuten esimerkiksi ulkoliikuntatelineet. Osa paikoista oli myös väärässä paikassa (minigolf, lasten seikkailupuisto/perhepuiston leikkipaikka jne.) Lisäksi vanha kulunut opastetaulu ei sopinut uuden hienon urheilukentän kupeeseen.



Kuva 2. Urheilupuiston vanha opastetaulu. (2018)

Kirjasimme ylös kaikki urheilupuiston kohteet ja lajit, ja valitsimme niistä tärkeimmät opastetta varten. Ensimmäiset hahmotelmat tehtiin tulostetun karttapohjan päälle ja lähetettiin

painoyritykselle työstettäväksi (Adpartners). Tässä välissä lähdimme haastattelemaan urheilupuiston toimijoita ja heidän näkökulmiaan paikan nimistä. Esimerkiksi Golfkeskuksella oli monta nimeä; golfpuisto, golfkentät, golfkeskus jne. Myös minigolfin sijoittamista ja nimeämistä pohdittiin. Loppujen lopuksi nimeksi valikoitui Golfkeskus. Minigolf löytyy nettisivuilta ja virtuaalisesta opasteesta heti Golfkeskuksen alta.

Myös vapaa-aika palveluiden johtaja antoi mielipiteensä nimistä ja numeroinneista, ja tämän mukaan opasteita muokattiin edelleen. Myös liikuntapaikkamestarien ajatuksia ja ammattiaitoa kuunneltiin opasteita rakentaessa. Esimerkiksi opasteiden paikat olivat tärkeä asettaa niin, että asiakas näkee ne mahdollisimman helposti saapuessaan Urheilupuistoon. Liikuntapaikkamestarit osasivat hyvin neuvoa, mistä asiakas urheilupuistoon tulee ja missä opasteen tulisi näin ollen sijaita. Ensimmäinen vedos siis muuttui vielä moneen otteeseen projektin aikana. Yhteistyö painoyrityksen kanssa oli joustavaa ja toimivaa ja suuri kiitos projektin onnistumisesta kuuluu heille.



Kuva 3. Urheilupuiston uusi opastetaulu. (2018)

## 8.1 Urheilupuiston uudet nettisivut

Salon Urheilupuisto sai kehittämisen myötä ihan omat nettisivut. Aikaisemmin Urheilupuistosta oli oma sivunsa kaupungin nettisivuilla. Siellä sivu säilyy edelleenkin, mutta sivuilta ohjataan nyt myös Urheilupuiston omille sivuille. Uusilta sivuilta löytyy houkuttelevasti avattuna Urheilupuiston kaikki lajit ja suorituspaikat. Myös Urheilupuiston yritykset saavat oman esittelyn uusilla nettisivuille tulevaisuudessa. Yritykset saavat itse vaikuttaa oman

esittelystä sisältöön ja kuviin. Otimme nettisivuja varten uusia kuvia Urheilupuiston eri paikoista.



### Urheilupuisto on keidas keskellä Saloa!

Kannattaa tulla kauempaakin vaikka päiväksi viettämään aikaa Urheilupuistoon!



Kuva 4. Urheilupuiston uudet nettisivut. ([www.salonurheilupuisto.fi](http://www.salonurheilupuisto.fi))

Urheilupuiston uusilta nettisivuilta ensimmäisenä kävijälle näytetään ilmakehän kuva alueesta tervetuloilmoituksen kera (kuva 4.). Urheilupuiston nettisivuilta löytää ensisilmäyksellä tärkeimmät asiat: Lajit, some ja yhteystiedot. Tulevaisuudessa pikalinkkejä voi lisätä tarpeen mukaan. Esimerkiksi varausjärjestelmälle tai yhteistyökumppaneille voi luoda oman pikalinkin. Ulkoasuun on tuotu vihreää värimaailmaa kuvaamaan alueen vehreyttä. Vihreä on myös Salo kaupungin virallinen väri ja sen toivotaan tuovan energistä ja lämminhenkistä tunnelmaa vierailijalle.

Sivuston oikealla seikkailee Urheilupuiston maamerkki, valtava rantapallo //o -veistos. taide-teos sijaitsee fyysisesti Salo uimahallin edustalla.



## Urheilupuisto



### Salohalli

Salohalli on valtakunnallisesti arvostettu monien lajien kilpa- ja harrastuspaikkana. Salohallissa järjestetään liigatason otteluita mm. Lue lisää [...]



### Keskusurheilukenttä

Keskusurheilukenttä sisältää kestopäällystetyt 6/400 metrin juoksuradat (8 rataa 100 metrin suoralla). Lue lisää [...]



### Uimahalli

Salon uimahallissa laaja ja monipuolinen palvelukoima käsittäen: Kaksi isoa 25m Lue lisää [...]



### Jalkapallokentät

Urheilupuistosta löytyy 4 nurmipintaista jalkapallokenttää ja lämmitettävä jalkapallonurmi (kumirotu/hiekka tyyttö). Lue lisää [...]



### Salon lukion piha

Lukion pihalta löytyvät Beach volley -kenttä ja koripallokenttä. [...]



### Uskelan koulun, Kavilankadun yksikön, lähiliikuntapaikka

Uskelan koulun piha, lähiliikuntapaikka, on valmistunut elokuussa 2018. Pihan kunnostukseen saatiin Lue lisää [...]



### Lehmijärven retkeilyreitti

Salon kaupungin virallinen Salo-Lehmijärvi-retkeilyreitti! Salon Urheilupuistosta Lehmijärven uimarannalle. Suuri Lue lisää [...]



### Uskelanportaat

Porrastusjokua Uskelanportilla Uskelanportaat sijaitsevat Kellonsoittajankadun päässä. Uskelan portaiden tekniset tiedot: Lue lisää [...]

Kuva 5. Urheilupuiston uudet nettisivut, lajit. (www.salonurheilupuisto.fi)

Lajit kohdasta aukeaa Urheilupuiston eri liikuntamahdollisuuksia. Kuvat on pyritty ottamaan Urheilupuistosta. Lajia klikkaamalla pääsee tutustumaan sen suorituspaikkaan ja tarkempiin tietoihin. Sivulle on lisätty tarpeellista tietoa kuten sijainti, yhteystiedot ja ohjeita sekä esimerkiksi linkkejä seurojen sivuille.



### Golfkeskus

Golfkeskuksesta löytyy kansainväliset mitat täyttävä 18-reikäinen kenttä ja 3-reikäinen par 3 kenttä, range, putti- ja chippi-greenit. Keuhkokuusi 2018 alueelle valmistui myös minigolfrata ja löytyy golfkeskuksesta footgolfkin! Ravintola Meranklubi tarjoaa golfareille ja muille näikaisille monipuolista ja maukasta ruokaa.



**SALO** **Salo Golf - Minigolf**

Hinnasto  
 Aikuiset/1 kierros 5,00€  
 Junnut/1 kierros 2,50€  
 Hinnat sisältävät mallan, pallon ja tuloskortin.

Välineet saat Salo Golfin toimistolta. Pelaamaan voi tulla ilman ajanvarausta tai voit varata peliaikasi etukäteen p. 02 721 7300. Tervetuloa!

Kuva 6. Urheilupuiston uudet nettisivut, lajinäkymä. (www.salonurheilupuisto.fi)

## 8.2 Lisätyn todellisuuden opaste

Fyysisten opasteiden lisäksi Urheilupuiston opasteista aukeaa mobiilisovelluksen (Aava ar) kautta lisätyn todellisuuden opaste, jonka avulla suorituspaiikat aukeavat aivan uuteen ulottuvuuteen. Lisätyn todellisuuden opaste on täysin ainutlaatuinen ja ensimmäinen laatuaan urheilupuisto -ympäristössä. Salon kaupunki haluaakin selkeästi panostaa tietotekniseen edellä käymiseen, ja Urheilupuisto toimii siinä yhtenä suurena näyttämönä.

Yhteistyökumppanimme Broomu Digitalis suunnitteli nettisivujen lisäksi lisätyn todellisuuden esitteen Urheilupuistosta. AR esite avaa mobiilisovelluksella Urheilupuiston esitteen puhelimen näytölle. Esitteestä saa avattua kunkin suorituspaiikan esittelyn erikseen. Tämä mahdollistaa suorituspaiikkojen tarkemman tarkastelun. Esite mahdollistaa tulevaisuudessa myös esimerkiksi liikuntavinkkien ja väline- ja tilavuokrauksen suoraan sovelluksen kautta. Tulevaisuudessa tähän virtuaaliseen opasteeseen voidaan lisätä lähes rajattomasti kuvia, videoita, ääntä, vinkkejä ja esimerkiksi pelejä. Virtuaalisen opasteen lisäksi Urheilupuistoon asennettiin Bluetooth -majakoita, joiden avulla kävijöille lähetetään informaatiota suoraan älypuhelimien tämän liikkuesssa Urheilupuistossa. Informaatiota voidaan laittaa esimerkiksi tulevista tapahtumista, lähitöillä olevista suorituspaiikoista, liikuntavinkkejä ja vaikkapa historiatiedosta.



Kuva 5. Puhelinnäkymä lisätyn todellisuuden opasteesta. (Siiri Niemi)

### 8.3 Bluetooth majakat

Urheilupuistoon asennettiin bluetooth majakoita, jotka lähettävät kävijöille infoa bluetooth yhteyden avulla. Bluetooth on langaton yhteys vaikkapa kahden puhelimen välillä. Informaatio tulee käyttäjälle ilmoituksena, jonka voi halutessaan avata puhelimella. Viesti tulee, kun käyttäjä liikkuu tarpeeksi lähellä bluetooth lähetintä ja hänen laitteessaan on bluetooth päällä. Informaatio voi olla kuva, video, nettisivu tms. Viestin avulla kävijä saa informaatiota ja vinkkejä Urheilupuistossa liikkumiseen. Tulevaisuudessa näiden viestien taakse on tarkoitus laittaa esimerkiksi erilaisia treenivideoita, ajankohtaista infoa tapahtumista tai vaikka Urheilupuiston historiaan liittyvää tietoa.

Tässä projektissa Urheilupuiston kävijöille luotiin Tervetuloa Urheilupuistoon -viesti. Viestejä on tarkoitus päivittää useampia ja sisällöllisesti laajempia tulevaisuudessa.

## 9 Pohdinta

Salon Urheilupuiston peruskorjauksen aiheuttamiin tarpeisiin pystyttiin vastamaan tässä projektilla. Tavoitteina olleet uudet opasteet Urheilupuistoon ja uudet nettisivut saatiin kävijöiden käyttöön. Lisäksi Urheilupuistoon tehtiin jotain erityistä ja kiinnostavaa lisätyn todellisuuden muodossa, joka toivottavasti nostaa Urheilupuiston käyttöastetta tulevaisuudessa. Lisätty todellisuus tuli mukaan projektin aikana. Luova ajattelu ja pyrkimys tehdä jotain lisäarvoa tuottavaa alueen käyttäjille olivat tärkeässä roolissa koko projektin ajan.

### 9.1 Projektin onnistuminen

Urheilupuiston opasteet onnistuivat hyvin. Opasteissa on selkeästi merkitty ja numeroitu urheilupuiston kaikki kohteet. Värit ovat kirkkaat ja sopivat Salon imagoon – vihreään. Opasteprojektissa työstettiin paikallista yritystä, ja pyrittiin käyttämään jo olemassa olevia materiaaleja. Yksi opaste kiinnitettiin vanhan päälle, jolloin säästettiin rakennusmateriaaleja ja rahaa. Opasteet tehtiin säänkestävästä pinnoitteesta, joka kestää monia vuosia. Eri kohteiden nimiä olisi voitu miettiä hieman tarkemmin. Joillekin kohteille olisi voitu keksiä osuvampia ja mieleenpainuvampia nimiä. Opasteprojekti vei myös yllättävän paljon aikaa, joten ajankäyttöä ja selkeitä vastuunjakoja olisi voinut tehdä paremmin.

Nettisivuista tehtiin helppokäyttöiset ja selkeät. Visuaalinen ulkomuoto on moderni mutta myös helposti käytettävä ja ymmärrettävä. Tämän vuoksi nettisivut sopivat käytettäväksi monelle kohderyhmälle. Sivut ovat myös responsiiviset, eli toimivat monella näytöllä. Esimerkkinä puhelimen näyttö tai tabletin näyttö. Värimaailma on nettisivuillakin onnistunut, ja sopii Salon väreihin. Sekä opasteet, nettisivut että lisätty todellisuus noudattaa samaa värimaailmaa ja selkeyttä. Nettisivujen kuvia otettiin Urheilupuistosta, jotta kuvat olisivat mahdollisimman aitoja. Kuvissa haluttiin tuoda esille rentous ja hauskuus. Urheilupuistoon on kaikki tervetulleet, milloin vain! Nettisivujen tekeminen on niin ikään aikaa vievää työtä, ja niihin ei tämän projektin aikana voi vielä olla täysin tyytyväinen. Joissain lajeissa ei ole Urheilupuistosta otettua kuvaa, vaan lehdistökuvia. Lisäksi sivujen informaatiollinen arvo ei ole niin hyvä, kun se voisi olla. Nettisivuja on helppo päivittää koko ajan, ja tulevaisuudessa onkin tärkeää pitää sivut ajan tasalla. Tulevaisuudessa sivuille onkin tarkoitus lisätä houkuttelevaa tekstiä ja esimerkiksi videomateriaalia. Projektin aikana jäi myös avoimeksi, kuka ottaa päävastuun sivujen päivittämisestä. Tämä asia tulee korjata mahdollisimman nopeasti.

Lisätty todellisuus tuotiin Urheilupuistoon täysin uutena elementtinä. Paikallinen yritys, joka loi myös urheilupuiston nettisivut, otti lisätyn todellisuuden esille projektin aikana. Lisätyn todellisuuden opaste päätettiin tuoda Urheilupuiston perinteisen opastuksen tueksi.

Lisätty todellisuus on kehittynyt valtavasti lähivuosien aikana ja tullut kuluttajille tutuksi monessa arkisessa asiassa. Liikunnan ja teknologian yhdistäminen on ollut viime vuosina nouseva trendi. Liikuntakaupungin imagoa ylläpitävän Salon valttikortti onkin nyt teknologian yhdistäminen liikuntapalveluihisi. Tämän yhdistelmän toivotaan herättävän kiinnostusta Suomen parasta urheilupuistoa kohtaan. Opaste on myös sitä ylläpitävälle yritykselle iso panostus ja markkinointivaltti.

## **9.2 Työn merkitys toimeksiantajalle**

Työstä on huomattavaa etua Salon liikuntapalveluiden kehittymiselle. Lisätyn todellisuuden esite ja myös uudet hienot nettisivut tulevat varmasti herättämään positiivista huomiota ja toivottavasti myös lisääntyvää asiakaskuntaa. Ensimmäinen askel liikunnan lisäämiseen olisi jo se, että saataisiin väestö liikkeelle katsomaan Urheilupuistoa. Vaikka sitten puhelinsovelluksen houkuttelemana.

Tämä projekti on osa suurempaa kokonaisuutta, jonka tarkoituksena on kehittää Salon Urheilupuiston toimintaa ja nostaa käyttöastetta. Erilaisia toimenpiteitä on tarkoitus tehdä muun muassa palvelupakettien suunnittelussa, varausjärjestelmän suunnittelussa ja markkinoinnin kanssa. Nettisivujen ja lisätyn todellisuuden työstäminen jatkuu tasaiseen tahtiin. Tämä projekti ei siis jää viimeiseksi, vaan työtä riittää monen asian parissa. Yhtenä aiheena voisi myös olla kyselytutkimus Urheilupuiston käytöstä ja tietoisuudesta väestön kesken.

## **9.3 Tulevaisuuden näkymät projektin jälkeen**

Lisättyä todellisuutta Urheilupuiston markkinoinnissa ja sisällöntuotossa on tarkoitus kehittää ja hyödyntää enenevässä määrin tulevaisuudessa. Eri lajien kuvauksesta voisi aueta treenivideoita, seurojen markkinointivideoita ja jopa pelejä. Urheilupuistoon voitaisiin tehdä jokin suunnistus/aartenmetsästyspeli, joka muuttuisi esimerkiksi juhlapyhien tai vuodenaikojen mukaan. Andin lenkkien Andi (paikallinen julkisuuden henkilö) voisi kirittää lenkkeilijää kertomalla etäisyyden ja vauhdin. Edellä mainitut ominaisuudet houkuttelisivat liikkumaan Urheilupuistoon, ja tutustumaan sen tarjontaan.

Nettisivujen sisältöä tulisi päivittää säännöllisesti. Sivuille voisi lisätä tapahtumakalenterin Urheilupuiston tapahtumista, leireistä ja alkavista kursseista. Urheilupuiston palveluista voisi koota paketteja esimerkiksi yritysryhmille yhteistyössä alueen muiden toimijoiden ja seurojen kanssa.

Parhaimmassa tapauksessa Urheilupuiston palvelujen kehittämiseen ja markkinointiin palkattaisiin päätoiminen työntekijä. Työntekijän vastuulla olisi nettisivujen päivittäminen, lisätyn todellisuuden kehittäminen ja päivittäminen yhdessä tietotekniikan ammattilaisen kanssa, palvelupakettien kehittäminen ja pyörittäminen sekä kommunikaatioalueen toimijoiden ja yhteistyökumppaneiden kesken.

Todellisuudessa päivittämisestä vastaa Salon Kaupungin liikuntapalveluiden työntekijät, pääosin liikuntapalveluiden tiedottaja Terhi Sinnelä. Vastuunjakaminen projektin aikana jäi vaillinaiseksi ja muotoutuu vasta tämän projektin jälkeen.

## Lähteet

Junttila, U-K. 1986. Muuttuvat kadunkalusteet. Gummerus Oy. Jyväskylä.

Kokkonen, J. 2010. Valtio liikuntarakentamisen linjaajana. Liikuntatieteellinen Seura ry. Tampere.

Kuosma, K. 2000. Suomen Liikuntapaikat. Opetusministeriö. Hämeenlinna.

Käiväräinen, V. 2017. Power Cup täyttäisi Salon pitkäksi viikonlopuksi. Salon Seudun Sanomat 27.2.2018.

Parantainen, J. 2008. Tuotteistaminen 10. Talentum Media Oy. Hämeenlinna.

Pöyry, J. 2002. Urheilukenttien suunnittelu- ja rakentamisopas. Rakennustieto Oy. Helsinki

Salmenkivi, S. 2012. Digitaalitodellisuus – Seuraava murros on täällä. Talentum. Helsinki  
Suomenlinnan hoitokunta. 2010. Suomenlinnan kunnostus ja uusi käyttö. Lönberg Painot Oy. Helsinki.

Nettilähteet:

Aho-Mantila, J. 2012. Teoksessa Näyttämö, Leppävaaran urheilupuiston kehityssuunnitelma. Liikuntapaikkarakentaminen, s. 12- 14. Aalto-Yliopisto. Luettavissa: <https://aalto-doc.aalto.fi/handle/123456789/5264>. Luettu 22.1.2019

Anttonen, A. 2014. Hollolan kunnan liikuntapalveluiden kehittäminen. Haaga-Helia. Luettavissa: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/73427/Hollolan%20kunnan%20liikuntapalveluiden%20kehittaminen%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Luettu: 11.10.2018

Azuma, R. Baillot, Y. Behringer, R. Feiner, S. Julier, S. MacIntyre, B. 2001. Recent Advances in Augmented Reality. Washington. Luettavissa: <http://www.dtic.mil/docs/citations/ADA606245> Luettu: 10.10.2018

Jaakkola, E. Orava, M & Varjonen, V. 2009. Palvelujen tuotteistamisesta kilpailuetua, Opas yrityksille. Helsinki. Luettavissa: [https://www.tekes.fi/globalassets/julkaisut/palvelujen\\_tuotteistamisesta\\_kilpailuetua.pdf](https://www.tekes.fi/globalassets/julkaisut/palvelujen_tuotteistamisesta_kilpailuetua.pdf) Luettu 23.1.2018

Joutsu, J. Urheilupuisto, Mikkeli ("Urski"). Juokka Joutsu blogi. Luettavissa: <http://www.jukkajoutsu.com/urski.html>. Luettu: 1.2.2018.

Jyväskylän Yliopisto. Liikuntapaikat. Luettavissa: <https://www.jyu.fi/sport/laitokset/liikunta/liikuntapaikat/esittely> Luettu: 31.1.2018

Kallio, T. Määttä, I. Tapahtuman järjestäjän opas, Lahden seutu. Luettavissa: [http://www.lahtiregion.fi/filebank/5590-Tapahtumajarjestajan\\_Opas2014.pdf](http://www.lahtiregion.fi/filebank/5590-Tapahtumajarjestajan_Opas2014.pdf) Luettu: 11.9.2018

KAUTE -säätiön tiedote, 2017. Vuoden nuori tutkijayrittäjä tuo lisätyn todellisuuden kiipeilyseinälle. Luettavissa: <https://lehti.tek.fi/tekniikka/vuoden-nuori-tutkijayrittaja-tuo-lisatyn-todellisuuden-kiipeilyseinalle> Luettu:11.9.2018

Knaappila, T. 2016. Näin oluttökin Kekkonen laulaa — oluen saa ääneen uudella sovelluksella. Luettavissa: <https://lansi-savo.fi/uutiset/lahella/3552859b-8259-4d65-93b5-71bc9d9bbba3> Luettu: 11.9.2018

Kokkonen, J. 2015.Liikuntakulttuurin kehityksen laaja kaari: Urheilun suurvallasta on tullut liikunnan pikkujättiläinen. Liikunta ja Tiede, 51, 1, s. 34.  
Luettavissa: [http://www.lts.fi/sites/default/files/article\\_attachment/lt\\_1-15\\_33-38\\_low-res.pdf](http://www.lts.fi/sites/default/files/article_attachment/lt_1-15_33-38_low-res.pdf) Luettu: 17.2.2018.

Kotavaara, O. Rusanen, J. 2014. Liikuntapaikkojen saavutettavuus paikkatietoperusteisessa tarkastelussa. Luettavissa: <http://www oulu.fi/paikkatieto/Liikuntapaikkojen%20saavutettavuus.pdf> Luettu: 8.10.2018

Liikuntaneuvosto. Liikunnan kansalaistoiminta tutkimustiedon valossa. 2013.  
Luettavissa: [http://www.liikuntaneuvosto.fi/tata\\_mielta/lausunnot\\_ja\\_kannanotot/arkisto/liikunnan\\_kansalaistoiminta\\_tutkimustiedon\\_valossa.572.news](http://www.liikuntaneuvosto.fi/tata_mielta/lausunnot_ja_kannanotot/arkisto/liikunnan_kansalaistoiminta_tutkimustiedon_valossa.572.news)  
Luettu: 28.8.2018



Moomin, 2017. Todellisuus ja tarinat yhdistyvät Moomin Move -pelissä. Luettavissa: <https://www.moomin.com/fi/blog/todellisuus-ja-tarinat-yhdistyvat-moomin-move-pelissa/>  
Luettu: 11.9.2018

Mäntylä, O. 2017. Tasavallan presidentti vihki Salon uuden urheilukentän käyttöön. Salon Seudun Sanomat, 26.8.2017.  
Luettavissa: <http://www.sss.fi/2017/08/tasavallan-presidentti-vihki-salon-uuden-urheilukenttan-kayttoon/> Luettu: 21.2.2018.

Oulun kaupunki, liikuntapaikat. Luettavissa: <https://www.ouka.fi/oulu/liikunta-ja-ulkoilu/vuorojen-haku-ja-varaukset> Luettu 8.10.2018

Peltomaa, A. 2015. Heinolan kaupungin verkkosivut uusiksi. ESS.fi, 30.6.2015. Luettavissa: <https://www.ess.fi/uutiset/paijathame/2015/06/30/heinolan-kaupungin-verkkosivut-uusiksi> Luettu: 5.10.2018

Salo.fi. Liikuntapaikat. Luettavissa: <http://www.salo.fi/vapaaaikajamatkailu/liikunta/liikuntapaikat/urheilupuisto/> Luettu: 22.1.2018

Salo.fi. Liikunnan Superlauantai. Luettavissa: <http://www.salo.fi/vapaaaikajamatkailu/liikunta/liikuntapalvelut/lapsetjaperheet/47211.aspx> Luettu 5.9.2018

Savela, S. 2016. Pokémon Go liikuttaa – pelkästään Yhdysvalloissa kävellään joka päivä 20 kertaa maapallon ympäri. Luettavissa: <https://yle.fi/uutiset/3-9238486>  
Luettu: 11.9.2018

Siltanen, S. Theory and applications of marker-based augmented reality. Luettavissa: <https://www.vtt.fi/inf/pdf/science/2012/S3.pdf> Luettu: 11.9.2018

Tekniikka&Talous, 2017. Lisätty todellisuus tulee maitopurkkeihin. Luettavissa: <https://www.tekniikkatalous.fi/tekniikka/ict/lisatty-todellisuus-tulee-maitopurkkeihin-ar-vr-ja-ai-ovat-nyt-markkinointiviestinnan-megatrendi-6681496> Luettu: 11.9.2018

Tilastokeskus. Internetin käytön ja eräiden käyttötarkoitusten yleisyys, 2016. Luettavissa: [https://www.stat.fi/til/sutivi/2017/sutivi\\_2017\\_2017-08-24\\_tau\\_001\\_fi.html](https://www.stat.fi/til/sutivi/2017/sutivi_2017_2017-08-24_tau_001_fi.html) Luettu: 23.9.2018

Tuominen, T. Järvi, K. Lehtonen, M.H. Valtanen, J & Martinsuo, M. Aalto-yliopiston julkaisusarja Tiede + Teknologia 5/2015. Palvelujen tuotteistamisen käsikirja. Osallistavia menetelmiä palvelujen kehittämiseen. Helsinki. Luettavissa: <https://aalto-doc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/16523/isbn9789526062181.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Luettu: 23.1.2018

Turku.fi. Turun urheilupuisto.

Luettavissa: <https://www.turku.fi/kulttuuri-ja-liikunta/ulkoilualueet/puistot/urheilupuisto> Luettu: 8.6.2018

Tuuna, J. 2016. Urheilupuiston yleisurheilukentän peruskorjaus sai 380 000 euroa valtiolta. Salon Seudun Sanomat, 27.4.2016.

Luettavissa: <http://www.sss.fi/2016/04/urheilupuiston-yleisurheilukentan-peruskorjaus-sai-380-000-euroa-valtiolta/> Luettu 21.2.2018.

Valiton liikuntaneuvoston julkaisuja 2013:8. Arviointi valtion liikuntatoimen määrärahojen kasvun tuloksista hallituskaudella 2007–2011. Luettavissa: [http://www.liikuntaneuvosto.fi/files/281/vln\\_arviointiraportti\\_lowres.pdf](http://www.liikuntaneuvosto.fi/files/281/vln_arviointiraportti_lowres.pdf) Luettu 28.10.2018

Vanhus- ja lähimmäispalvelun liiton Ikäteknologiakeskus. Ikäihmiset ja sähköinen asiointi Miten saadaan kaikki mukaan? 2017. Luettavissa: [https://www.valli.fi/fileadmin/user\\_upload/Julkaisut\\_\\_pdf/Raportit\\_\\_pdf/ikaihmiset\\_sahkoinen\\_asiointi\\_netti.pdf](https://www.valli.fi/fileadmin/user_upload/Julkaisut__pdf/Raportit__pdf/ikaihmiset_sahkoinen_asiointi_netti.pdf) Luettu: 8.11.2018

Varma, 2018. Luettavissa: <https://www.varma.fi/muut/uutishuone/uutiset/2018-q2/lisatty-todellisuus-vie-aikamatkalle-finlaysonin-alueen-historiaan/> Luettu: 11.9.2018

Vau Ry. Esteettömyys. Luettavissa: <https://www.vammaisurheilu.fi/palvelut/esteettomyys> Luettu: 23.9.2018

Yrittäjäsanommat. Laitatko eurosi oikeaan markkinointiin? Hakukoneoptimoinnin merkitys kasvaa. 06.11.2017. Luettavissa: <https://www.yrittajat.fi/uutiset/565929-laitatko-eurosi-oikeaan-markkinointiin-hakukoneoptimoinnin-merkitys-kasvaa> Luettu: 10.10.2018

## **Liitteet**

Kuva 1. Kuva 1. Kuvakaappaus Arla Oy:n mainosvideosta. Luettavissa: <https://nordic.businessinsider.com/nordic-dairy-giant-arla-is-using-art-to-get-finnish-kids-hooked-on-milk-2017-11>

Kuva 2. Salon Urheilupuiston vanha opastaulu. Siiri Niemi 2018.

Kuva 3. Salon Urheilupuiston uusi opastaulu. Siiri Niemi 2018.

Kuva 4. Salon Urheilupuiston nettisivut. Siiri Niemi 2018

Kuva 5. Nettisivujen lajit. Siiri Niemi 2018

Kuva 6. Lajin avattu näkymä. Siiri Niemi 2018

### **Liite 1. Nikkanen Saku. Haastattelu 2017.**

1. Työn tavoite ja tarkoitus. Mitä odotatte tulokseksi työstä? Mitä tavoitteita työllä on? Mitä työn avulla on tarkoitus selvittää

Salon keskusurheilupuiston remontti valmistuu ja samassa on tarkoituksen mukaista uusia koko urheilupuiston markkinointimateriaali ja opasteet. Palveluiden tuotteistaminen nivoutuu myös tähän yhteyteen sillä Salon liikuntapalveluiden tavoitteena on lisätä puiston käytöstä erityisesti yksityishenkilöiden ja Salossa vierailevien osalta. Tuotteistuksen tavoitteena on myös lisätä liikuntapalveluiden ja alueen yrittäjien ansaintamahdollisuuksia. Tavoitteena on myös saada Urheilupuistoon isoja tapahtumia valtakunnallisista kilpailuista festivaaleihin.

2. Kuvaus toimeksiantajasta ja yhteyshenkilöstä.

Salon kaupungin liikuntapalvelut. Yhteyshenkilö Liikunnanohjaaja Saku Nikkanen

3. Minkälaisia toimenpiteitä on tehty aikaisemmin tämän asian saralla?

Palvelutuotteita on laadittu lähinnä liikuntapaikkakohtaisesti. Moni liikuntapaikka on hankalasti saavutettavissa tavalliselle käyttäjälle tai Salossa vierailevalta. Painotus paikkojen

käytössä on vahvasti paikallisilla urheiluseuroilla. Urheilupuistossa on myös lukuisia yksityisiä toimijoita, jotka ovat keskittyneet oman palvelunsa tuotteistamiseen, mutta esimerkiksi palvelukokonaisuuksia ei ole juuri lainkaan.

#### 4. Miksi työ on ajankohtainen juuri nyt?

Työ on ajankohtainen juuri nyt, koska urheilupuistossa on tehty kattavia perusparannustöitä viimeisen kolmen vuoden aikana ja liikuntapalveluiden tulee uusia markkinointimateriaalit opasteineen.

Lisäksi kaupungin taloudellisiin haasteisiin on varauduttava ja tulojen lisääminen on yksi mahdollisuus menoleikkausten sijaan.