

Tämä on alkuperäisen artikkelin rinnakkaistallenne (final draft).

Viite:

Lautamäki, S. 2019. ICT ja taide kohtasivat Creathon-tapahtumassa. @SeAMK
24.5.2019. <https://lehti.seamk.fi/2019/ict-ja-taide-kohtasivat-creathon-tapahtumassa/>



SeAMK 

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Creathon-hanke vahvistaa teknologista osaamista luovilla aloilla

SeAMKin liiketoiminnan ja kulttuurin yksikön kulttuurituotannon koulutusohjelma on mukana kansallisessa hankkeessa nimeltään Creathon. Sen tavoitteena on vahvistaa teknologista osaamista luovilla aloilla ja pyrkiä kehittämään rajapintoja kulttuuri- ja ICT-alojen välillä ammattikorkeakoulun koulutusrakenteissa. Tavoite liittyy digitalisaatioon, joka nostetaan vahvasti esiin luovan talouden kehittämisstrategioissa ja – ohjelmissa, kuten Luovan talouden tulevaisuus (Eduskunnan tulevaisuusvaliokunta 2014) ja Luova talous ja aineettoman arvon luominen kasvun kärjiksi (OKM 2017). Creathon-hankkeessa ovat mukana kulttuurituotannon koulutusta tarjoavat ammattikorkeakoulut Suomessa: Metropolia (hankkeen koordinaattori), Arcada, Humak ja SeAMK. Creathonia rahoittaa Euroopan sosiaalirahasto (ESR) kasvu- ja rakennemuutosalojen koulutuksen tarjonnan ja laadun parantamiseksi.

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

Virtuaali- ja lisätty todellisuus hyödynnettävissä

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

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

Kirjoittanut hankeryhmän edustajana Satu Lautamäki, yhteystiedot satu.lautamaki(a)seamk.fi

Lisätietoa hankkeesta antavat myös

esa.leikkari(a)seamk.fi

juhani.haarala(a)seamk.fi

pauliina.mantyla2(a)seamk.fi