

## Vauhdin Hurmaa Sompiossa – uudet digitaaliset sisällöt ja ympäristöt sodankyläläisessä kulttuuriperintötyössä -hankkeen loppuraportti

Hankenumero 50314



Kuva: Riikka ja Andreas Alarieston Lapinkuvat -säätio

”Vauhtin hurmaa Sompijossa vuosisatan alussa eli kulttuuri saapuu maantietä pitkin”



## Sisällysluettelo

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| 1. TOTEUTTAJAN NIMI.....                                   | 3  |
| 2. HANKKEEN NIMI, HANKETUNNUS JA TOTEUTUSAIKA.....         | 3  |
| 3. YHTEENVETO HANKKEESTA.....                              | 3  |
| 4. RAPORTTI .....                                          | 4  |
| 4.1 HANKKEEN TAVOITTEET.....                               | 4  |
| 4.1.1 Ylemmän tason tavoitteet.....                        | 4  |
| 4.1.2 Hankkeen tavoitteet .....                            | 4  |
| 4.1.3 Tavoitteet kiteytettynä .....                        | 5  |
| 4.2 TOTEUTUS.....                                          | 5  |
| 4.2.1 Toimenpiteet tiivistetysti ja aikataulu.....         | 5  |
| 4.2.2 Raportointi ja seuranta.....                         | 14 |
| 4.2.3 Resurssit.....                                       | 16 |
| 4.2.4 Kustannukset ja rahoitus .....                       | 17 |
| 4.2.5 Hankkeen osallistujatahot ja yhteistyökumppanit..... | 17 |
| 5. ESITYKSET JATKOTOIMENPITEIKSI.....                      | 20 |





## 1. TOTEUTTAJAN NIMI

Sodankylän kunta

## 2. HANKKEEN NIMI, HANKETUNNUS JA TOTEUTUSAIKA

Vauhdin Hurmaa Sompiossa

Hanketunnus: 50314

Toteutusaika 1.8.2017 – 28.02.2019

## 3. YHTEENVETO HANKKEESTA

Vauhdin Hurmaa Sompiossa on digitaalisten ympäristöjen ja -sisältöjen luomiseen tarkoitettu hanke, joka pyrkii vastamaan kulttuuriperintötyön toimintaympäristön muutoksiin luomalla kulttuuriperinnöstä digitaalista, elämyksellistä sisältöä. Hankkeessa tuodaan uusien välineiden kautta näkyväksi paikallista kulttuuriperintöä ja paikallisidentiteettiä vahvistamalla vaikutetaan yhteisöllisyyden muodostumiseen. Hankkeessa vastataan toimintakentän muutokseen kahtaalta: suunnaten huomio paikallisyhteisöön ja toisaalta laajemman yleisön tavoittamiseen verkkoympäristöjen kautta.

Hankkeen kautta palkattu asiantuntija keskittyy hankkeen toimenpiteiden suunnitteluun ja toteuttamiseen, hahmottaen digitaalisia ratkaisuja paikalliskulttuurin, kulttuurimaiseman ja viihtymisen keinoihin, jotka limittyvät luontevaksi osaksi jo tehtyä kulttuuriperintötyötä ja kulttuurimatkailua.

Hankkeen tavoitteena on tuottaa näyttelytoimintaan innovatiivisia ja elämyksellisiä digitaalisia ratkaisuja, sekä luoda www-sivut ja verkkoaineistoja sähköisessä ympäristössä tapahtuvaan kulttuuriperintötyöhön. Verkkoympäristö ja sosiaalinen media otetaan mukaan viestintä- ja markkinointikanavaksi, jotta yhteisöllisen sisällöntuotannon hyödyt: joustavuus ja reaaliaikaisuus saadaan aktiiviseen käyttöön.

Museokohteiden näyttelyratkaisuihin luodaan osallistavia sisältöjä, jossa museoyleisö pyritään aktivoimaan vuorovaikutukselliseen toimintaan mm. sisällöntuotantoon. Digitaalisilla ratkaisuilla pyritään luomaan ja vahvistamaan verkostoja alueellisten kulttuuritoimijoiden ja kulttuurikohteiden kesken. Tarinoita ja perimätietoa pyritään myös keräämään paikallisilta asukkailta haastatteluin ja tarinatyöpajojen avulla. Hanke tuottaa Museo-Galleria Alariestolle ja Sodankylän kotiseutumuseolle digitaaliset näyttelykokonaisuudet ja -apuvälineet ja tutkii ja tuottaa samalla digitaalisen näyttelytekniikan konsepteja, joita muutkin pien museot voivat hyödyntää jatkossa.





## 4. RAPORTTI

### 4.1 HANKKEEN TAVOITTEET

#### 4.1.1 Ylemmän tason tavoitteet

Vuoteen 2030 tähtäävässä uudessa valtakunnallisessa museopoliittisessa ohjelmassa todetaan, että museot ovat yhä keskeisessä asemassa kulttuurisesti, sosiaalisesti ja ekologisesti kestävässä yhteiskunnan rakentamisessa ja hyvinvoinnin edistämisessä. Digitalisaatio nostetaan uudessa museopoliittisessa ohjelmassa keskeiseksi menestystekijäksi. Onkin tärkeää, että näihin suurin linjauksiin pyritään vastaamaan myös paikallisessa kulttuuri- ja museotoiminnassa, luoden digitaalisia sisältöjä sodankyläläiseen kulttuuriperintötyöhön. Kulttuuriperinnön saavutettavuuden näkökulmasta keskeistä on myös välineellinen saavutettavuus; uusien informaatiokanavien ja -medioiden hyödyntäminen.

#### 4.1.2 Hankkeen tavoitteet

Hankkeen tavoitteena on tuottaa näyttelytoimintaan innovatiivisia ja elämyksellisiä digitaalisia ratkaisuja, sekä luoda www-sivut ja verkkoaineistoja sähköisessä ympäristössä tapahtuvaan kulttuuriperintötyöhön. Verkkoympäristö ja sosiaalinen media otetaan mukaan viestintä- ja markkinointikanavaksi, jotta yhteisöllisen sisällöntuotannon hyödyt: joustavuus ja reaaliaikaisuus saadaan aktiiviseen käyttöön.

Museokohteiden näyttelyratkaisuissa luodaan osallistavia sisältöjä, jossa museoyleisö pyritään aktivoimaan vuorovaikutukselliseen toimintaan mm. sisällöntuotantoon. Digitaalisilla ratkaisuilla pyritään luomaan ja vahvistamaan verkostoja alueellisten kulttuuritoimijoiden ja kulttuurikohteiden kesken. Tarinoita ja perimätietoa pyritään myös keräämään paikallisilta asukkailta haastatteluin ja tarinatö-pajojen avulla.

Hankkeessa noudatetaan Suomen matkailustrategian ja Opetus- ja kulttuuriministeriön Culture Finland laaja-alaista linjaa kulttuuriperintötyön ja kulttuurimatkailun osalta, jossa tavoitteena on, että paikallinen kulttuuriperintö ja paikallisidentiteetti ovat tuoreiden ja omaperäisten ratkaisujen ytimenä. Tavoitteena on nostaa paikallisen kulttuuriyön profiilia, paikallistason aktivointia ja laaja alaista verkostoitumista. Kulttuurimatkailun megatrendinä voidaan pitää lokalisaatiota, jossa pyritään tunnistamaan paikallisuuden merkitys, ainutlaatuisuus ja kokemuksellisuus. Hankkeen tavoitteena on tuoda selkeämmin esille paikallistasolla kulttuurikohteiden arvo, potentiaali ja yhteisöllinen merkityksellisyys uudistetulla sisällöntuotannolla. Hankkeella on olennainen merkityksensä ainutlaatuisen vanhan keskilappilaisen yhtenäiskulttuurin säilyttäjänä ja esittelijänä.

Museo-Galleria Alarieston museotoiminnan sisällöissä ja osaamisalueessa keskitytään säätiön säädökirjan mukaisesti, alueen kulttuuriperinnön vaalimiseen, esittelemiseen ja kulttuuritoiminnan tukemiseen, erityisesti Sompion kulttuuriperintöön. Näitä teemoja pohditaan laajoina, yhteisöllisinä kokonaisuuksina, mutta myös taiteilija Andreas Alarieston elämäkerran ja taiteen kautta. Sodankylän





kotiseutumuseo, jonka päärakennus on siirretty Alarieston syntymäkylästä Riestosta, limittyä saumattomasti näihin teemoihin ja tuo museopihapiiristä ja esinekokoelmiensa myötä syvyyttä aiheen käsittelyyn. Hanke sisältää myös lähihistorian tapahtumat, mm. allasrakentamisen, osana kokonaisuutta, joka olennaisesti muutti keskilappilaista maisemaa, mielenmaisemaa ja kulttuuriperintöä. On kyse alueellisesta ja kansallisesti merkittävästä kokonaisuudesta, jonka arvo, potentiaali ja yhteisöllinen merkitys tulevat esiin kulttuuriperintötyön jatkuvuuteen ja laatuun panostamalla. On selvää, että laadukas kulttuurityö on osa alueen elinvoimaisuutta, joka luo työtä ja mahdollisuuksia läpi koko yhteisön.

#### 4.1.3 Tavoitteet kiteytettynä

- Tuottaa digitaalisia näyttelytekniisiä ja sisältöratkaisuja, jotka palvelevat sodankyläläistä kulttuuriperintötyötä.
- Tarjota yleishyödynnettäviä konsepteja pienmuseoiden digitaalisiin ratkaisuihin.

## 4.2 TOTEUTUS

### 4.2.1 Toimenpiteet tiivistetysti ja aikataulu

**Hankesuunnitelman toimenpide 1) Luodaan digitaalisten näyttelysisältöjen ja verkkosisältöjen palvelumuotoilusuunnitelma, kartoittamalla vastaavia ratkaisuja ja hyödynnetään näissä hyväksi havaittuja toimenpiteitä; sisältää sidosryhmien ratkaisujen ja verkostojen kartoittamista paikallisesti ja valtakunnallisesti.**

Alkuvuosi 2018 käytettiin hankkeen toteutuksen suunnitteluun, hankkeen taustatyöhön ja museoiden ja paikallisten tarpeiden kartoitukseen. Samalla projektipäällikkö myös tutustui hankkeessa mukana olevien Museo-Galleria Alarieston ja Sodankylän Kotiseutumuseon kokoelmiin ja toimintatapoihin sekä tapasi yhteistyökumppaneita. Hankkeen taustoitus- ja suunnittelutyö tehtiin pääosin tammikuusta toukokuuhun 2018 välillä. Suunnittelu aloitettiin tutustumalla perusteellisesti museoiden kokoelmiin ja toimintaan sekä paikallistoimijoiden kenttään, johon kuuluivat niin muut alueen museot ja kulttuuritoimijat kuin esimerkiksi paikalliset kotiseutuliiton aktiivit. Digitaalisten palveluiden sisältö suunniteltiin tammikuusta kesäkuuhun 2018 välillä pääosin ja sitä täydennettiin tarpeen mukaan, kun digitaalisia palveluja alettiin rakentaa. Alustava suunnitelma esiteltiin hankkeen ohjausryhmälle tammikuussa 2018 ja sitä tarkennettiin hankkeen edetessä. Varsinainen digiuidistus- ja näyttelysuunnitelma valmistui kesällä 2018 ja esiteltiin ohjausryhmälle.

Alkuvuoden 2018 aikana hankkeessa tehtiin perehtymis-, taustatutkimus- ja suunnittelutyötä, jonka pohjalta hanketta lähdettiin toteuttamaan suunnitelmallisesti. Näiden osana käytiin vieraillemassa useissa Suomen eturivin museoissa keskustelemassa digitalisaation prosesseista ja samalla esittelemässä hanketta.







## Verkostoituminen

Tammikuusta huhtikuuhun 2018 projektipäällikkö kartoitti myös digitaalisen museotyön kenttää Suomessa ja vieraili tutustumassa toimintaan Rovaniemen Taidemuseolla, Metsähallituksen Tiedekeskus Pilkkeessä, Lapin Maakuntamuseossa, Tampereen Verlassa ja Werstaalla, Tankavaaran Kultamuseossa, Kakslauttanen Art Galleryssä, Saamelaismuseo SIIDAssa, Kemin taidemuseossa ja Kemin Historiallisessa museossa. Lisäksi projektipäällikkö osallistui Kotiseutuliiton kokoukseen Kemissä, missä hän esitteli hanketta ja verkostoitui kotiseututoimijoiden kanssa. Elokuussa hankkeessa osallistuttiin vielä Opetusministeriön ”Unelmia ja digihommia” - konferenssiin Helsingissä.

Vierailupaikat valikoitiin siten, että mukana oli sekä digipuolen isoja osajia Suomessa, että oman alueen toimijoita. Näin saatiin kattava kuva sekä omasta toimintaympäristöstä, että digitalisaation tilasta Suomen museokentällä. Pienten toimijoiden digitalisaation tilaa tarkasteltaessa tultiin siihen tulokseen, ettei vartenotettavia hankkeita tai toimijoita löytynyt – Vauhdin Hurmaa Sompiossa on siis selkeästi pienemuseopuolen edelläkävijä digitalisaatiossa. Isoilta tekijöiltä saatuja tietoja ja ohjeita pyrittiin sitten soveltamaan pienemmässä skaalassa hankkeen suunnitteluvaiheessa. Oman tiedon keräämisen lisäksi vierailuilla päästiin esittelemään hanketta ja sen tavoitteita. Kaikkien vierailukohdeiden väki tuntui olevan erittäin kiinnostuneita hankkeesta ja monet heistä seurasivat hankkeen edistymistä vuoden mittaan.

## Hankesuunnitelman toimenpide 2) Digitaalisten sisältöjen suunnittelu

### a) Näyttelyn digitaalisten ratkaisujen sisällöntuotanto

- suunnitellaan Museo-Galleria Alarieston perusnäyttelyyn digitaalisia ratkaisuja ja tuodaan ne osaksi perusnäyttelykäsikirjoitusta
- suunnitellaan digitaalisia ratkaisuja kotiseutumuseon osalta
- suunnitellaan elämyksellisiä, moniaistillisia elementtejä vastaamaan näyttelyjen teemallisia osioita (äänimaisema, valokuva-aineistot, muun esineistön hyödyntäminen), tuodaan luonto galleriaan ja galleria luontoon.
- kartoitetaan olemassa olevaa aineistoa, siirretään tarvittavaa jo olemassa olevaa audiovisuaalista aineistoa digitaaliseen muotoon; suunnitellaan ja toteutetaan näyttelyn audiovisuaaliset ja virtuaaliset sisällöt
- suunnitellaan ja toteutetaan (kuvaus, editointi) uutta audiovisuaalista materiaalia (mm. muistitiedon tallentaminen Andreas Alariestosta, vanhaa ja tämän päivän Sompion panoraamakuvamateriaali, alueelle tyypillistä esineistöä)
- suunnitellaan ja toteutetaan virtuaalinen opashahmo, jonka käyttömahdollisuuksia tutkitaan ja hyödynnetään jatkossa
- suunnitellaan ja toteutetaan Alarieston luomiin eläinfiguureihin pohjautuen photobooth-ympäristön vuorovaikutukselliset osat; museoyleisön valokuvat vuorovaikutuksellisesti osaksi näyttelykokonaisuutta mm. sosiaalisessa mediassa
- toteutetaan näyttelyn sisällöstä kieliversiot



Kesällä hankkeessa tehtiin yhteisöllisyysvaikuttamista ja kerättiin materiaalia Sodankylän kotiseutumuseolla järjestetyissä tarinatyöpajoissa. Kuuden kesä-heinäkuussa nauhoitetun tarinatyöpajan lisäksi elokuussa toteutettiin verkossa yleisökysely Sodankylän kuntalaisille heidän toiveistaan hankkeen suhteen. Hanketta esiteltiin myös museoalan toimijoille ja Kotiseutuliitolle. Kesällä tehtiin myös kotiseutumuseon 360-asteen kuvaus, jolla kotiseutumuseo saadaan kävijöiden tavoitettavaksi myös aukiolokautensa ulkopuolella.



Kuvat tarinatyöpajoista Kotiseutumuseolla kesällä 2018

## b) Verkkoaineistot

- käsikirjoitetaan ja suunnitellaan www-sivut, jossa aineistona Museo-Galleria Alarieston ja Sodankylän kotiseutumuseon kokoelmat, osana työtä kieliversioiden toteuttaminen
- luodaan virtuaalinen verkkoympäristö, jossa voidaan esitellä vaihtuva näyttely mm. tiettyyn Alarieston kokoelman osaan keskittyvä verkkonäyttely (esim. `Sinusta en eroa koskaan - lempi ja ihmissuhteet Andreas Alarieston taiteessa; `Kelo ja karhu - Alarieston taiteen symbolit)
- suunnitelman pohjalta valikoidaan aineistoa Andreas Alarieston maalaus- ja valokuvataiteesta, Sompion alueen kulttuuriperinnöstä, jossa osuutensa `Kaivattu, kuviteltu ja saavuttamaton - Sompion muiston paikkana, jossa kuvataan allasrakentamisen vaikutuksia keskiläpäläiseen maisemaan ja kulttuuriperintöön
- verkkosivuille luodaan vuorovaikutuksellisia, ja tarinallisia sisältöjä hyödyntämällä sompionlaista rikasta tarinaperinnettä
- verkkoaineistoissa käytetään luonnollisesti samoja hahmoja kuin Museo-Gallerian näyttelysisällöissä

## Hankinnat

Näyttelyuudistuksen ja hankintojen aikataulutus tehtiin huhti-toukokuussa 2018 ja digiuudistus- ja näyttelysuunnitelma valmistui lopullisesti elokuun 2018 alussa. AR-applikaation osalta tekninen ja

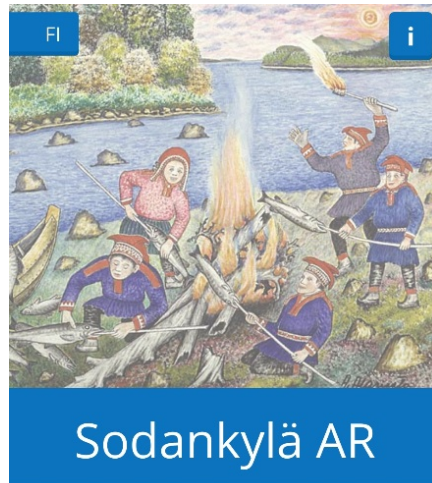


sisältö suunnitelma tehtiin kilpailutuksen voittaneen ohjelmistotoimittajan Memorandum Unlimited Oy:n kanssa marraskuussa 2018.

**Sompio-sovellus Google Play -kaupassa**

**Sompio-sovellus AppStoressa.**

Hankkeen osina museoille tehtiin museoiden yhteinen esittelyapplikaatio, joka tarjoaa kävijöiden omilla laitteilla toimivan monikielisen esittelyn sekä museo-kokemusta täydentäviä AR-elementtejä. Sompio-applikaatio toimii molemmilla museoilla niiden erilaisista näyttelyn sisällöistä huolimatta ja on hyvä esimerkki siitä, miten pienmu-  
seot voivat yhdistää voimavarojaan uuden teknologian hankinnassa. Applikaatio esittelee niin Museo-Galleria Alarieston taulut kuin Sodankylän kotiseutumuseon tilatkin ja tarjoaa molemmissa paikoissa tekemistä ja lisäsisältöä näyttelyä kävijöille.



VALITSE MUSEO

Museo-Galleria Alariesto

Sodankylän kotiseutumuseo

Kuva: Esittelyapplikaatio



VALITSE MUSEO

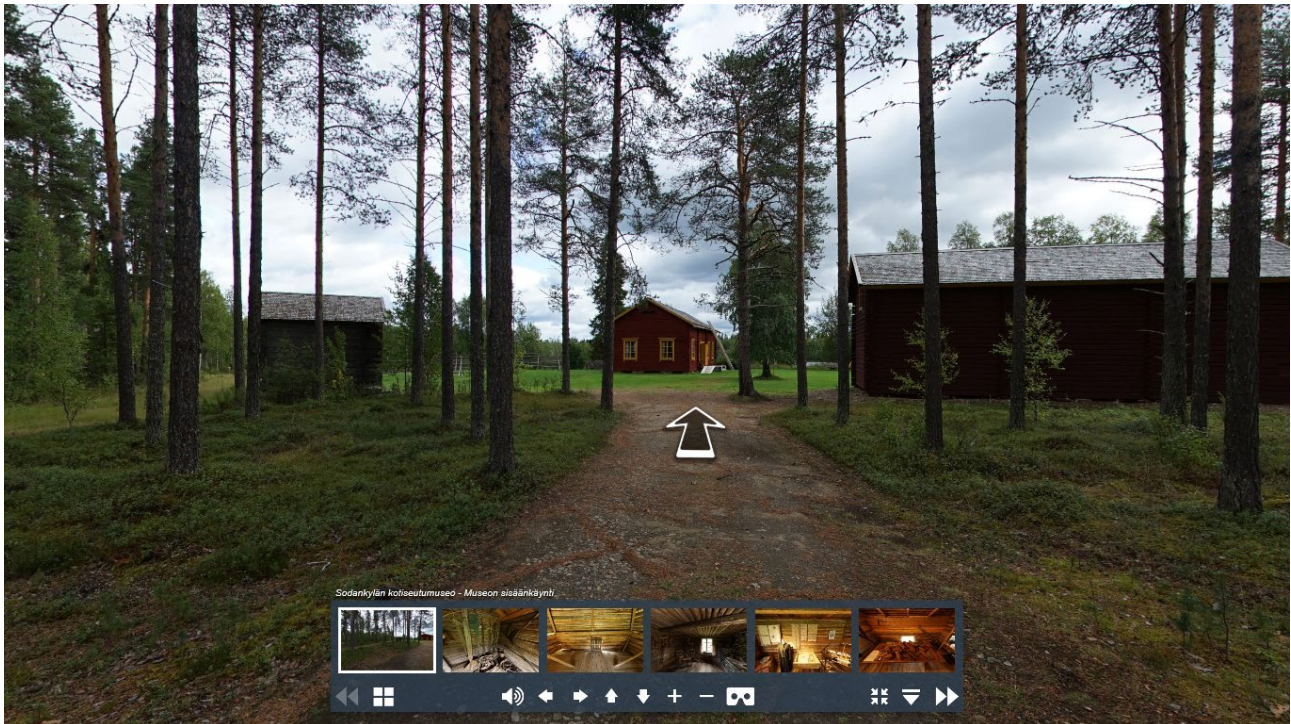
Museo-Galleria Alariesto

Sodankylän kotiseutumuseo

Muina digitaalihankeina päätettiin hankkia Sodankylän kotiseutumuseon 360-asteen virtuaalikuvaus elokuussa 2018, jotta kotiseutumuseo voitaisiin tuoda lähemmäksi mm. matkailuneuvonnassa vieraileville matkailijoille ja herättää näin kiinnostusta vierailemaan myös kotiseutumuseolla. Kuvaukset suoritettiin 360 Kuvauspalvelu. 360-asteen kuvauksella toteutettu virtuaalikierrros parantaa museon saavutettavuutta sen ollessa suljettuna talvisaikaan sekä esimerkiksi myös liikuntarajoitteisille. **Virtuaalikierrros** on nähtävissä niin Museo-Galleria Alarieston tiloissa VR-laseilla ja näytöllä kuin netissäkin.







Kuva: Kotiseutumuseon virtuaalikierros

Lisäksi kilpailutettiin materiaalien käännöstyöt ja painatukset tammikuussa 2019 ja käännöstyön toteutti Translatum ja painatukset Grano. Kaikki hankinnat kilpailutettiin kunnan ja rahoittajan ohjeistuksen mukaisesti. Muut hankinnat kuuluivat pienhankintoihin, joten ne menivät hintatasotiedusteluna ja AR-esittelyapplikaatio kilpailutettiin kunnan Cloudia-kilpailutusjärjestelmän kautta sen arvon ylittäessä pienhankinnan rajan. Lisäksi hankittiin pienhankintoina tekniset laitteet, kyltit ja muu tarpeellinen tekniikka ja työkalut.

### Hankesuunnitelman toimenpide 3) Teknisten ratkaisujen suunnittelu ja toteutus

#### a) Näyttelytekniset ratkaisut suunnitellaan ja toteutetaan seuraavien osalta:

- etsitään sopivia teknisiä toteutusvaihtoehtoja opastusratkaisuihin esim. QR-koodilinkit, jotka käytettävissä älypuhelimella
- kosketusnäytöt; vaihtoehtojen kartoittaminen, käyttöliittymän suunnittelu ja toteutus
- näyttöruutujen non stop-kuvaesitykset Alarieston omasta valokuvakokoelmasta sekä muista historiakuvakokoelmista
- kuulokkeilla kuultavissa olevien audioaineistojen käsittely, editointi yms.
- äänimaisemat kotiseutumuseolle ja Museo-Galleriaan

Näyttelytiloista tehtiin selkeämmät muuttamalla vanhojen seinien paikkoja ja asettelemalla vitriinit uusiin paikkoihin. Aluksi seinät purettiin kokonaan ja asennettiin uudelleen. Myös sähkötyöt tehtiin uudelleen. Rakennuskustannukset menivät kunnalle, joten niistä ei aiheutunut hankkeelle



kustannuksia. Osa vitriineistä mm. Alariestojen lapinpuvut jäivät alakerran matkailuneuvontaan, koska ne herättivät matkailijoissa runsaasti kiinnostusta. Lisäksi vuodelta 1975 oleva täytetty susi luovutettiin Lapin maakuntamuseon kokoelmiin. Kuvat ennen ja jälkeen uudistuksen.



Kuvat: Gallerian aulasta ennen



Uudistuksen jälkeen näyttelystä tuli selkeämpi ja avarampi. Aulatila mahdollistaa nyt myös erilaisten tilaisuuksien järjestämisen galleriassa.



Kuva: Vanhan näyttelyn susi



Kuva: Tilamuutos käynnissä







Kuva: Uusi aulatila



Kuva: Uusi näyttely



Kuva: Kotinurkkaus ja vitriinit uudessa näyttelyssä

Mukana kuljetettavien VR-lasien kautta kotiseutumuseolla voi vierailla virtuaalisesti esimerkiksi tapahtumien ja messujen yhteydessä ja esitys voidaan viedä vanhainkoteihin, kouluihin jne., jolloin kynnys tutustua museoon madaltuu huomattavasti. Nettisivujen 360-VR-esitys antaa mahdollisuuden vierailla kotiseutumuseolla mistäpäin maailmaa tahansa. VR-esityksen lisäksi uusilla nettisivuilla on [online-näyttelyn](#), joka puolestaan parantaa Museo-Galleria Alarieston teosten saavutettavuutta.





Kuva: VR-lasien testaus galleriassa



Kuva: Kotiseutumuseon virtuaalikiertros galleriassa

## b) www-sivut ja verkkoaineistot

- sivujen käytännön toteutus, visuaalisen ilmeen, markkinointiviestin yms. luominen

## c) Verkkoviestintä ja sosiaalinen media

- sosiaalisen median verkkoympäristön luominen ja hyödyntäminen

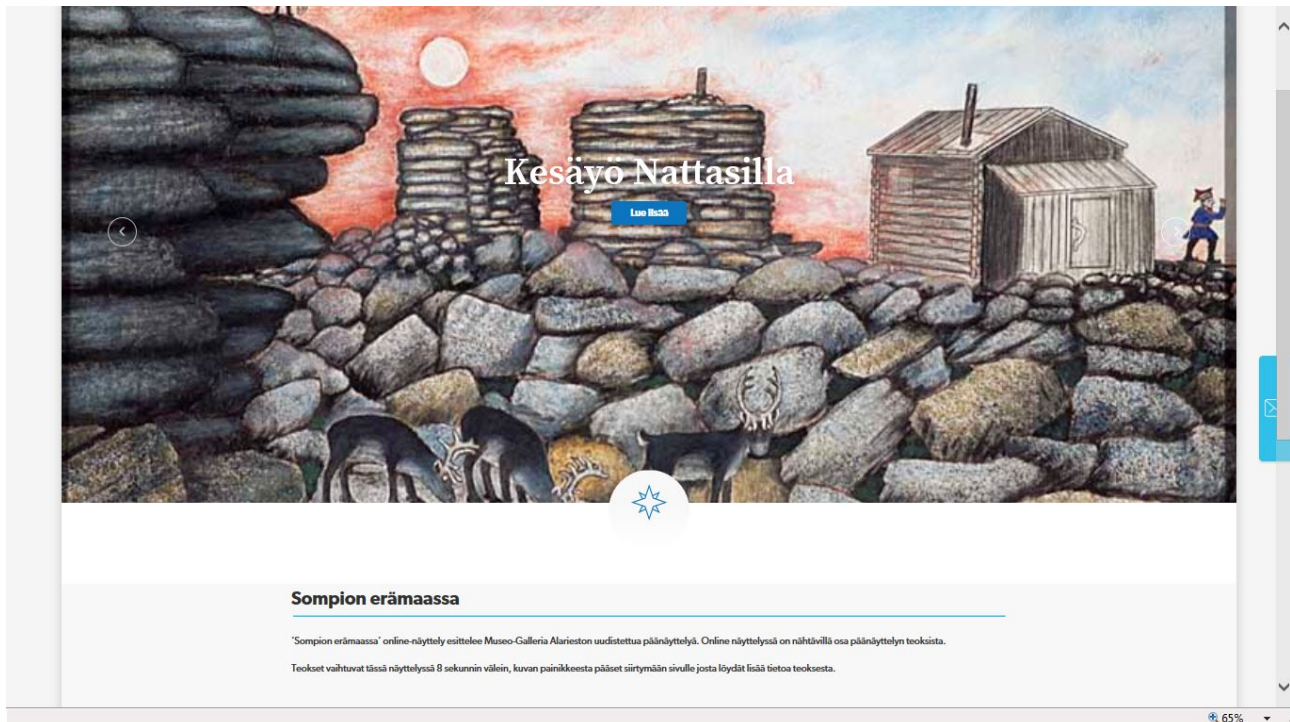
Loppuvuoden 2018 aikana hankkeessa toteutettiin digitalisaation prosessit ja luotiin niiden vaatimat uudet näyttely- ja sisältömuutokset niin Museo-Galleria Alarieston kuin Sodankylän kotiseutumuseonkin suhteen. Museoiden nettisivut uudistettiin osaksi Visit Sodankylä sivustoa, kotiseutumuseon 360-asteen virtuaaliesittely tuotiin nähtäväksi Museo-Galleria Alariestoon isolle näytölle, VR-laseille ja nettisivuillekin.

[Museo-Galleria Alarieston verkkosivut](#)

[Sodankylän Kotiseutumuseon verkkosivut](#)

[Vauhdin hurmaa Sompiossa -hankkeen verkkosivut](#)





Kuva: Online näyttely Visit Sodankylän sivuilla

Verkkosivustot ja sosiaalinen media (Facebook) päätettiin hoitaa kunnan olemassa olevien kanavien kautta, sillä molemmilla museoilla oli jo läsnäolo niissä. Lisäksi museoiden verkkosivuja muokattiin ja Museo-Galleria Alariestolle tehtiin yksinkertainen online-näyttely, jollaisen mikä tahansa nettisivut omaava pien museo voi helposti toteuttaa. Verkkosivustot toteutettiin projektipäällikön ja matkailu-neuvonnan henkilöstön voimin.

[Museo-Galleria Alariesto Facebookissa](#)

[Sodankylän Kotiseutumuseo Facebookissa](#)

Aktiivinen someläsnäolo jatkuu niin Kotiseutumuseossa kuin Museo-Galleria Alariestonkin Facebook-sivuilla hankkeen päätyttyä. Kotiseutumuseolla järjestetään myös tänä kesänä seniorikahviloita, joissa muistelukset jatkuvat.





#### 4.2.2 Raportointi ja seuranta

##### Ohjausryhmän kokoonpano

Anna-Kaisa Teurajärvi, Lapin ELY-keskus

Anu Uimaniemi, Riikka ja Andreas Alarieston Lapinkuvat-Säätiö

Riitta Kuusikko, Rovaniemen taidemuseo

Heidi Pelkonen, Lapin maakuntamuseo

Merja Leinonen, Sodankylän kunta/Sodankylän kotiseutumuseo

Marjo Harjula, Sodankylän kunta

##### Ohjausryhmä kokoukset

- 31.01.2018 Sodankylän kunnanvirasto
- 05.06.2018 Sodankylän kunnanvirasto – yhteydessä tutustuminen osallistuviin museoihin
- 08.10.2018 Sähköpostikokous
- 19.12.2018 Sodankylä, Museo-Galleria Alariesto
- 27.6.2019 Sodankylä, Museo-Galleria Alariesto, yhteydessä tutustuminen lopputuloksiin.

Hankkeen ohjausryhmä kokoontui yhteensä viisi kertaa. Neljä näistä kokouksista pidettiin Sodankylässä ja yksi sähköpostikokous muutoshakemukseen liittyen lokakuussa 2018. Hankkeen edetessä alkuperäiseen hankesuunnitelmaan piti tehdä muutoksia muutamaan kertaan. Hankkeelle haettiin jatkoaikaa kahdesti – ensimmäisen kerran projektipäällikön palkkaamiseen kuluneen ajan takia ja toisen kerran hankkeen toimenpiteiden viivästysten takia.

Myös hankkeen budjetille haettiin muutoksia sen mukaan, miten hankkeen edetessä todettiin, että hankkeen rahoitusta oli tarpeen sijoittaa uusiksi eri hankinta-alueille. Ennen hanketta tehdyssä suunnittelussa oli panostettu teknisiin hankintoihin, mutta hankkeen suunnitteluvaiheessa selvisi, jotta hankkeen tavoitteet saadaan täytettyä pitää rahoitusta ohjata enemmän sisällöntuotantoon ja ohjelmointiin laitteiden sijasta. Ohjausryhmän hyväksyttyä nämä muutokset niille haettiin hyväksyntä rahoittajalta. Hankkeen väliraportti ja maksatus haettiin kesäkuussa 2018 ja loppuraportti ja maksatus hankkeen loputtua kesäkuussa 2019.

##### Ohjausryhmän arvio hankkeesta

Ohjausryhmän mukaan hanke on hyvin ja ammattimaisesti toteutettu ja täyttää sille asetetut tavoitteet ja ehdot hyvin. Myös hankkeen pilottiluonteessa on onnistuttu hyvin. Ohjausryhmän mukaan hanke on myös vaikuttanut positiivisesti alueelliseen toimintaan ja luo uusia mahdollisuuksia. Ohjausryhmän jäsenet eivät löytäneet huomautettavaa hankkeesta.



## Tiedottaminen

Hankkeesta tiedotettiin useampaan kertaan eri paikallismedioiden kautta ja lisäksi julkaistiin yleisiä mediatiedotteita. Hanketta esiteltiin Sodankylän kotiseutuaktiiveille sekä kuntalaisille kesällä kotiseutumuseolla järjestetyissä seniori-illoissa, joissa myös kerättiin lisää paikallistietoa hankkeelle. Kansallisille toimijoille hanketta esiteltiin vierailujen yhteydessä ja kotiseutupäivillä. Lisäksi hanketta on esitelty suullisesti/sähköpostitse mm. Kemin historialliselle museolle, Kotiseutuliitolle, Vaasan kunnan/kirjaston edustajille, Metsähallitukselle, Saamelaismuseum SIIDAlle, Art Gallery Kakslauttaselle, Tankavaaran Kultamuseolle, Työvänmuseo Werstaalle, Hämeenlinnalle, Museokeskus Vapriikille sekä muille museoalan edustajille. Myös Sodankylän päättäjille oli lyhyt tietoisuus hankkeesta talvella 2018.

Sodankylän kunnan matkailuneuvonta esitteli hanketta mm. Kotimaan matkailumessuilla Tampereella, Matkamessuilla Helsingissä 2019 sekä Retkelle-messuilla Jyväskylässä 2019. Lisäksi projektipääällikkö vastasi puhelimitse ja sähköpostitse muutamiin hanketta koskeviin kyselyihin. Hanketta on esitelty myös Visit Sodankylän ja Museo-Galleria Alarieston some-kanavissa ja hankkeen lopputuloksista tiedottamista jatketaan edelleen hankkeen päättyttyä.



Kuva: VR-lasit Retkelle-messuilla. (Heikki Sulander Photo).





## Tiedotteet ja julkaistut jutut

- Mediatiedote 28.05.2018
- Jakelu: Sompio, Inarilainen, Lapin Kansa, Lappilainen, YLE, Lapinkeino.fi, kunnan sivuilla vapaa jako, Facebookissa
- Julkaistu 29.05.2018 Sodankylän kunnan verkkosivujuttu
- Kuntalaiskysely elokuussa 2018
- Lapin maakuntamuseon Raito-lehteen juttu 2019
- lapinkeino.fi
- maaseutu.fi
- Päivitykset Visit Sodankylän ja Museo-Galleria Alarieston Facebook-sivuilla
- Museoposti-listalla tiedottaminen
- Avajaiset ja avoimet ovet 25.7.2019

## 4.2.3 Resurssit

### Hankkeen hallinnoija

Sodankylän kunta. Kunnan edustaja hankkeessa oli matkailukoordinaattori Marjo Harjula. Kirjanpidosta huolehti Monetra Oy ja kunnan puolesta kirjanpitäjä Tuija Salminen.

### Hankkeen toteutus

Harri Hihnala, projektipäällikkö 1.1.2018-31.1.2019.

Hankkeessa toimi projektipäällikön apuna lisäksi museoiden henkilökunta, Sodankylän kunnan matkailuneuvonnan ja kulttuuritoimen henkilöstö ja Sodankylän kunnan tilapalvelut ja it-palvelut. Kukin omaan työhönsä kuuluvien toimenpiteiden osalta.

Lisäksi hankkeessa oli harjoittelemassa Rovaniemen yliopiston sisustus- ja tekstiilimuotoilun ja museologian harjoittelija Jenna Marttila, joka osallistui Museo-Galleria Alarieston näyttelyn uudistamiseen digiyhteensopivaksi ja auttoi lisäksi museoiden verkkosivustoiden kanssa. Projektipäällikön työtä lukuun ottamatta, avustavat toimet eivät vaikuttaneet hankkeen kulurakenteeseen.





#### 4.2.4 Kustannukset ja rahoitus

##### KUSTANNUSARVIO

|                                                                                                                                                                                                                       | ALV 0 %          | Maksatus<br>31.5.2018 | Loppumaksatus    | Kustannukset<br>yhteensä | Erotus           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-----------------------|------------------|--------------------------|------------------|
| <b>Palkkakulut</b>                                                                                                                                                                                                    | <b>41 451,61</b> | <b>15 803,81</b>      | <b>27 537,88</b> | <b>43 341,69</b>         | <b>-1 890,08</b> |
|                                                                                                                                                                                                                       |                  |                       |                  |                          |                  |
| <b>Ostopalvelut</b>                                                                                                                                                                                                   | <b>21 800,00</b> |                       | <b>21 520,14</b> | <b>21 520,14</b>         | <b>279,86</b>    |
| Suunnittelu (AR)                                                                                                                                                                                                      |                  |                       | 991,84           |                          |                  |
| Digitaaliset ratkaisut ja -tekniikka, suunnittelu ja toteutus (AR)                                                                                                                                                    |                  |                       | 16 500,00        |                          |                  |
| Digitaaliset ratkaisut ja -tekniikka, suunnittelu ja toteutus (360 Kuvaus)                                                                                                                                            |                  |                       | 2 490,00         |                          |                  |
| Käännöstyöt                                                                                                                                                                                                           |                  |                       | 1 048,40         |                          |                  |
| Painatukset                                                                                                                                                                                                           |                  |                       | 489,90           |                          |                  |
|                                                                                                                                                                                                                       |                  |                       |                  |                          |                  |
| <b>Muut välittömät kulut</b>                                                                                                                                                                                          | <b>2 500,00</b>  |                       | <b>1 713,42</b>  | <b>1 713,42</b>          | <b>786,58</b>    |
| Laitehankinnat näyttelytiloihin                                                                                                                                                                                       |                  |                       | 1 713,42         |                          |                  |
|                                                                                                                                                                                                                       |                  |                       |                  |                          |                  |
| <b>Flat rate 24 %</b>                                                                                                                                                                                                 | <b>9 948,39</b>  | <b>3 792,91</b>       | <b>6 609,09</b>  | <b>10 402,01</b>         | <b>-453,62</b>   |
| sisältää hankehenkilöstön toimistotilavuokrat ja lakisääteiset työterveyskustannukset, työn edellyttämät koneet ja laitteet sekä toimistotarvikkeet ja kokouksien tarjoilukustannukset sekä ohjausryhmän kustannukset |                  |                       |                  |                          |                  |
| <b>TOSITTEELLISET YHTEENSÄ</b>                                                                                                                                                                                        | <b>75 700,00</b> | <b>19 596,72</b>      | <b>57 380,53</b> | <b>76 977,26</b>         | <b>-1 277,26</b> |
|                                                                                                                                                                                                                       |                  |                       |                  |                          |                  |
| <b>KOKONAISKUSTANNUSARVIO</b>                                                                                                                                                                                         | <b>75 700,00</b> | <b>19 596,72</b>      | <b>57 380,53</b> | <b>76 977,26</b>         | <b>-1 277,26</b> |
|                                                                                                                                                                                                                       |                  |                       |                  |                          |                  |
| <b>RAHOITUSSUUNNITELMA</b>                                                                                                                                                                                            |                  |                       |                  |                          |                  |
| EU+valtio 95 %                                                                                                                                                                                                        | 71 915,00        | 18 616,89             | 53 298,11        |                          |                  |
| Kunnan osuus 5 %                                                                                                                                                                                                      | 3 785,00         | 979,84                | 2 805,16         |                          |                  |
| Julkinen tuki yhteensä 100 %                                                                                                                                                                                          | 75 700,00        | 19 596,72             | 56 103,27        |                          |                  |

##### Toteutusolelut ja riskit

Hankesuunnitelmassa oli nimettynä riippuvuus järjestelmistä. Hankkeessa hankittiin järjestelmiä ja sovelluksia, jotka ovat suhteellisen helppokäyttöisiä. Tekniikka kuitenkin kehittyy, joten tässä kehityksessä on museoidenkin pysyttävä mukana.

#### 4.2.5 Hankkeen osallistujatahot ja yhteistyökumppanit

Riikka ja Andreas Alarieston Lapinkuvat -säätio

Sodankylän kotiseutumuseo

Rovaniemen taidemuseo

Lapin maakuntamuseo



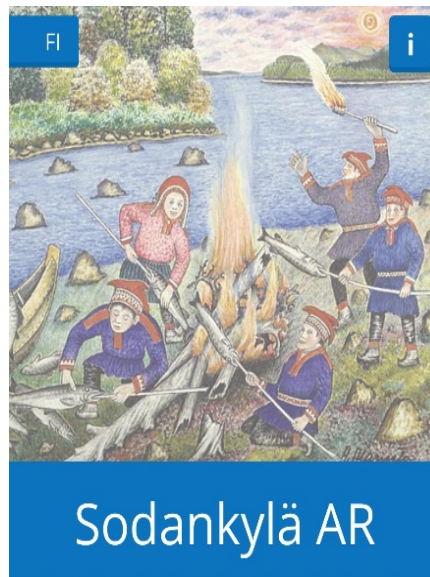
Lisäksi hyviä käytänteitä haettiin mm. Kemin historiallisesta museosta, Tiedekeskus Pilkkeestä, Saamelaismuseo SIIDasta, Art Gallery Kakslauttasesta, Tankavaaran Kultamuseosta, Työväen-museo Werstaalta ja Museokeskus Vapriikista.

#### 4.4 TULOKSET JA VAIKUTUKSET

Hanke on tuottanut lopputuloksenaan siihen osallistuneille museoille pysyvän digitaalisen näyttelyn. Molempien museoiden verkkosivut uudistettiin. Kotiseutumuseo 360-astetta kuvattiin kesällä ja kuvauksen tuloksena tehty 360-asteen virtuaaliodellisuuden esitys on nähtävillä Museo-Galleria Alariestossa omassa tilassaan, museoiden nettisivuilla ja siirrettävillä Oculus GO virtuaalilaseilla. Museo-Galleria Alariestolla on verkkosivuillaan online-näyttely, jossa on poimintoja uudesta perusnäyttelystä.

Hankkeen pääasiallinen digitaalinen tuote museoille on lisätyn todellisuuden (AR) mobiilisovellus, joka tuo museoiden sisältöjä esille uusin tavoin. Sompio-aplikaatio on ladattavissa kävijöiden omille älypuhelimille/tableteille ja se on ladattu myös museoissa asiakkaille lainattaville tableteille.

Sompio-aplikaatio tunnistaa Museo-Galleria Alariestossa teokset ja Sodankylän kotiseutumuseolla tilat mobiililaitteen kameran avulla ja tarjoaa käyttäjälleen mahdollisuuden saada niistä lisätietoa. Applikaatio sisältää tiedot suomeksi, englanniksi, saksaksi ja ranskaksi, joten se mahdollistaa muiden kuin suomenkielisten vierailijoiden tutustumisen näyttelyihin.



VALITSE MUSEO

Museo-Galleria Alariesto

Sodankylän kotiseutumuseo



VALITSE MUSEO

Museo-Galleria Alariesto

Sodankylän kotiseutumuseo

Kuva: Sompio-aplikaatio





Kieliversioita voisi tulevaisuudessa myös lisätä. Lisäksi applikaatio tarjoaa museokävijöille lisäelämyksiä lisätyn todellisuuden avulla. Museo-Galleria Alariestossa applikaatio tarjoaa käyttäjälle tietojen lisäksi mahdollisuuden kuunnella teokseen liittyvää musiikkia, lisää samankaltaisia teoksia esittelevän kuvakarusellitoiminnon sekä interaktiivisena sisältönä mahdollisuuden koota Alarieston teos palapelinä.



Kuva: Applikaation palapeli



Kuva: Kotiseutumuseon applikaatio

Kotiseutumuseolla applikaation tarjoaa interaktiivisena osiona poropelin ja puhelimen näytöllä näkyvän karhun museon metsäosiolla ja taidetta päärakennuksen seinällä. Applikaation tarkoitus on helpottaa ja laajentaa museoiden esittelyä ja saavutettavuutta sekä lisätä interaktiivisen elämyskierroksen kävijöiden museokokemukseen. Yleisesti ottaen digi uudistus museoilla parantaa niiden saavutettavuutta niin paikallisille kuin matkailijoillekin. Erityisesti se lisää liikuntarajoitteisten ja vieraskielisten mahdollisuuksia tutustua näyttelyihin ja mahdollistaa kotiseutumuseoon tutustumisen myös sen ollessa suljettuna talvikaudella.

Uudistuksen varsinaiset vaikutukset tulevat esille vasta hanketta seuraavina vuosina, kun yleisö pääsee käyttämään digi uudistuksen luomia palveluja ja saavutettavuutta. Lisäksi hanke on tuottanut paljon kiinnostusta Lapin alueen pienmuseoiden keskuudessa ja valtakunnallisestikin. Iso osa hankkeen tuloksista onkin muiden saman alan toimijoiden eli erityisesti pienten kotiseutu-, taide- ja erikoismuseoiden mahdollisuus oppia hankkeen tuloksista ja kopioida sen konsepteista itselleen sopivat osat parantaakseen omaa tavoitettavuuttaan. Hankkeen eri osiot on mahdollista toteuttaa muiden museoiden toimesta yhdessä tai erikseen sen mukaan, mitä kyseisten museoiden tarpeet ja budjetit mahdollistavat. 360-asteen kuvaus antaa etenkin kausimuseoille helpon tavan lisätä tavoitettavuuttaan. Mobiiliesittelyapplikaatio taas mahdollistaa erikoismuseoiden ja vastaavien näyttelyesittelyn parantamisen ja paikallisten museoiden näyttelyesittelyn yhteistyön.



## 5. ESITYKSET JATKOTOIMENPITEIKSI

Hankkeen toteuttamien palveluiden käyttöä ja toimintaa olisi hyvä seurata ja pysyä mukana digitalisaation kehityksessä. Hankkeen tuloksia ja etenkin museoiden sovelluksia on markkinoitu vierailijoille hyvin aktiivisesti. Sodankylän kunta on myöskin nimennyt erillisen museotoimikunnan, jonka tarkoituksena on kehittää Museo-Galleria Alarieston ja Kotiseutumuseon toimintaa ja lisätä museotoimintaan myös edesmenneen Erkki "Aate" Alajärven taidetta, joka omalta osaltaan lisäisi ennestään museoiden houkuttelevuutta.

Historiatiedonkeruuta ja tarinoiden keruuta jatketaan tulevaisuudessakin. Sodankylän kunnan hallinnoimassa Tarinakylä-hankkeessa on joitain kylätarinoita tallennettu ja kuvitettu, joten senkin soveluksen hyödyntämistä on tarkoitus pohtia museoiden kiinnostavuuden lisäämiseksi.

Sodankylään tarvitaan ammattitaitoista museoalan henkilökuntaa, jotta pitkäjänteinen työ museoiden kehittämiseksi voisi jatkua.

## 6. ALLEKIRJOITTAJAT JA PÄIVÄYS

Sodankylässä 27.6.2019

Marjo Harjula

matkailukoordinaattori/ohjausryhmän pj

Sodankylän kunta

