

SISÄLL ÖNTUO TANTO **DIGITAALISIIN MEDIIOIHIN**

Oona Tikkaaja
7.2.2022

OHJELMA

- Alustus
 - digitaalisuuden vaatimuksia
 - tuotantoprosessista
- Työpaja
 - digitaalisen kulttuuripalvelun luonnostelua

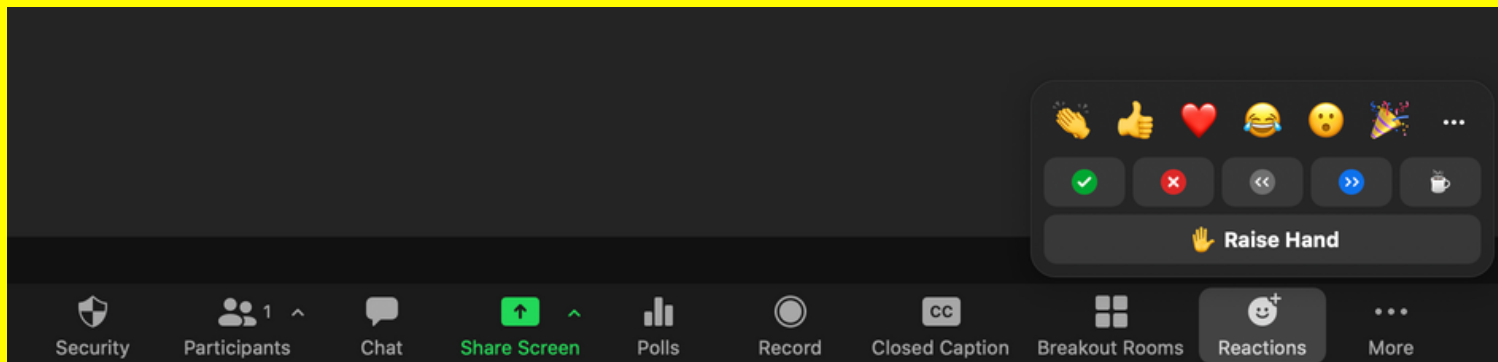
KEITÄ TÄÄLLÄ ON?

- Oona: TaT, taiteilija, kulttuurituotannon lehtori, Vevent & Digimagia -hankkeet, Piiloleikki
- Sinä: Mitä teet (työksesi) ja miksi olet nyt täällä?

AIEMPI KOKEMUS?

Oletko

- tuottanut tekstiä nettisivuille?
- tuottanut videoita someen?
- tuottanut sisältöjä lisätyn todellisuuden projekteihin?
- tuottanut sisältöjä 360- tai virtuaalitodellisuusprojekteihin?



LÄHTÖ- KOHTA

(Lähes) mitä vain sisältöjä pystyy kehittämään digitaaliseksi

- Esim. etäkoirankoulutus:

<https://www.oneminddogs.com/>

Mutta on ymmärrettävä, ettei fyysinen tai perinteinen malli toimi sellaisenaan

DIGITA ALISU UIDEN VAATIMUKSIA

PIENINÄ PALASINA

Esim.

- tiiviimpiä tekstejä, enemmän väliotsikoita
- AR: sisältövideot noin 30 sek
- VR: yli 30 min tuntuu jo pitkältä Oculuksilla

TOISAALTA...

tapahtumia ei tarvitse pidentää siksi, että ihmiset vaivautuisivat paikalle.

- Esim. etäjooga: <https://fi.yogaia.com>

KESTOSTA

Tarkoittaako tämä, että kaikki jää pinnallisemmaksi?
Miten itse koet?

- Esim. virtuaalitaikuri:

<https://www.jonipakanen.com/virtuaalitaikuri>

Erilaisten taiteenalojen esitysten tavallinen kesto = ?
> esim. elokuvien keskipituus kasvanut

KOHDE- RYHMÄ

Mikä on kohderyhmäsi?

Millainen suhde heillä on ko. teknologiaan?

Kannattaa testata, sillä on vaikea arvata

- liian vaikea vieraannuttaa
- toisaalta, liika varovaisuus estää tekemästä tuotantoja, jotka voisivat tarjota uusia kokemuksia

OSALLIS- TUMISESTA

- digissä ehkä helpompi antaa aktiivisempi rooli kuin fyysisissä esityksissä
- koska nämä palvelut melko uusia, rooli ei ole niin ennalta määrätty
- Esim. teatteripeli:
<https://www.abosvenskateater.fi/vitadamen/fi/>

Taidetestaajat: Digitaalisesta sisällöstä elämykseksi
#digiteatteri

SUHDE TILAAN

- Esim. WAM: <https://digimuseo.fi/waino-nain-rakennetaan-virtuaalinayttely/>
- Muutos on nopeaa, pian useammilla virtuaalilasit ja voi tosiaan kokea olevansa tilassa

TUO

TAN

TO

PROSESSISTA

KONSEPTIN SUUNNITTELU

- Tarve / tilaus: "Haluaisimme tarjota perheille ulkoliikuntaan kannustavaa toimintaa"
- Idea tarpeen ratkaisemiseksi: "AR-toteutus, jossa etsitään rasteja suuresta leikkipuistosta"
- tarve - idea - valittu teknologia

VÄLITESTAUS

- Kevyt testaus kohderyhmän edustajilla, jos mahdollista. "Olisiko tällainen sun mielestä kiva? Vai olisiko toi parempi?"

SISÄLLÖN- TUOTANTO

- Tekninen suunnitelma: "Miten rastit toteutetaan?", "Mikä alusta valitaan?"
- Käsikirjoitus: "Millaisen tarinan reitti kertoo?"
- Kuva-, ääni-, teksti materiaalin hankinta "Kuka nämä tekee?"
- Editointi "ja tämän?"
- Muista testaus aina sopivissa väleissä!

JULKAISU JA YLLÄPITO

- Julkaisu
- Markkinointi
- Käyttäjäpalaute
- Ylläpito "miten pitkään maksetaan lisenssejä ym.?"

TYÖPÄJÄ

- valitkaa tai keksikää kulttuurisisältö, jota lähdette ideoimaan digitaaliseksi
- muistakaa tarve - idea - valittu teknologia
- idealuonnos riittää, lisätkää se padletille:
<https://padlet.com/oonatikkaoja/digikulttuuri>
- valmistautukaa esittämään ideanne max. 2 min pitchauksena