

Virtuaalimatkailu

Mitä se on ja miksi sitä tulisi hyödyntää?

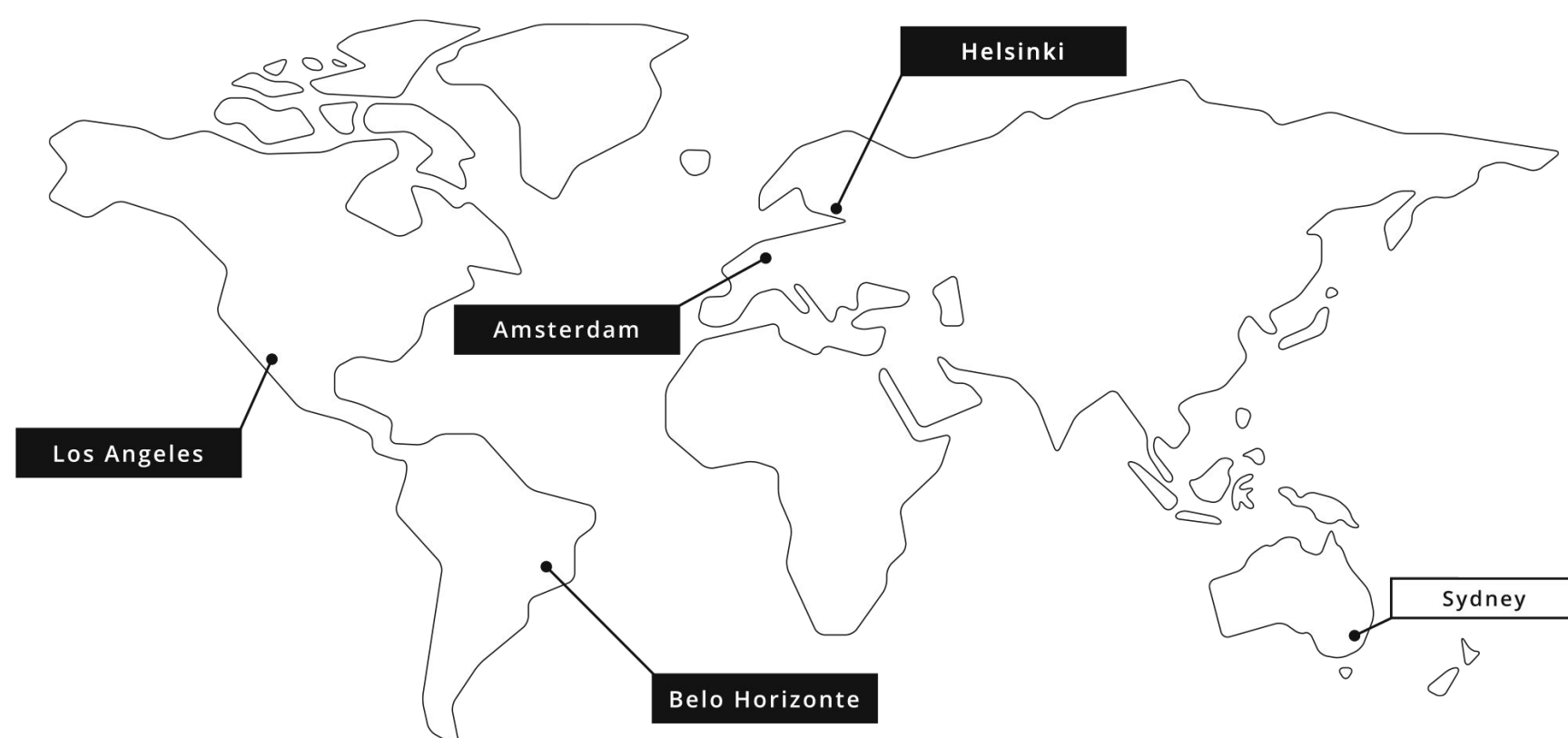


Antti Lähtevänoja

Erityisluokanopettaja, KM

Väitöskirjatutkija, Jyväskylän yliopisto
ja Helsingin yliopisto

Head of Education, Zoan



ZOAN

- + Tiimissämme on 43 XR-alan ammattilaista ja 20 freelanceria
- + Yritys on perustettu 2010 ja se on suomalaisomistuksessa
- + Luomme reaaliaikaista 3D:tä ja virtuaali- ja lisätyn todellisuuden sovelluksia
- + Tuotantomme laadun ovat palkinneet **Epic Games** ja **Unreal Engine**
- + Töistämme ovat kirjoittaneet mm. **New York Times** ja **Fast Company**

Asiakkaitamme ovat mm.



SAMSUNG



FINNAIR



NOKIA

BUSINESS
FINLAND

MOOMIN



WARNER MUSIC GROUP

TALLINK | SILJA LINE



UNREAL
ENGINE



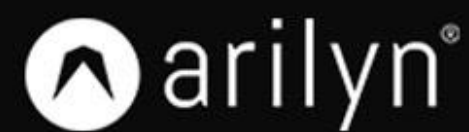
artek



KANSALLISMUSEO
NATIONALMUSEUM



Heureka



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI



The Food Travel Experts

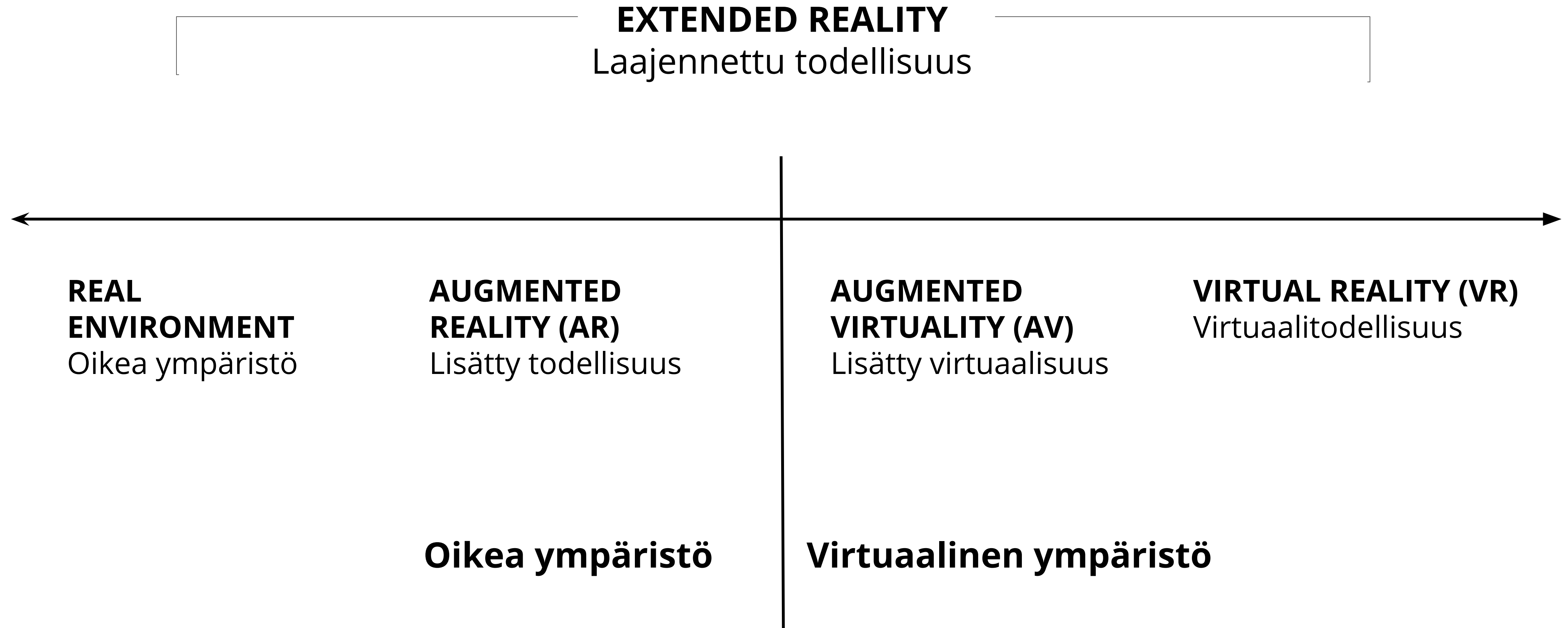
otavamedia



HELSINGIN
KAUPUNGINMUSEO

vitra.

XR - skaala



Muokattu Mann et. al (2018) pohjalta

Case: Virtuaalinen Helsinki

Virtuaalinen Helsinki on realistinen 3D-mallinnettu kaupunki ja Helsinkiin sijoittuva virtuaalinen elämysalusta.

ZOAN ja Helsingin kaupunki lanseerasivat VR-Helsingin marraskuussa 2018. Se tukee keskeisiä Helsingin tavoitteita matkailun ja kaupunkikehityksen saralla.

Virtuaalinen Helsinki voitti keväällä 2019 **Unreal Design Awards** -kilpailussa hopeaa. Perusteena oli erityisesti visuaalinen laatu. Se oli myös **Epic Gamesin** ja **NVIDIA**n kutsumana **GTC**-konferenssissa esittelemässä edistyksellisintä ray tracing -teknologiaa.

[Video](#), jossa voi tutustua 3D-mallinnuksen laatuun.

VR-Helsingin ansaitun median arvo on lähes 750 000 euroa (huhtikuu 2019) ja potentiaalinen tavoitavuus 80 miljoonaa ihmistä. (Meltwater). Projektille on tulossa jatkoa.



Virtuaalinen Helsinki lukuina

250

Kirjoitettua artikkelia sis.

FASTCOMPANY

770 000 €

Mainosarvo

83 miljoonaa

Maailmanlaajuinen levinneisyys

12

Taphtumaa

50 000

Making of -videon
katselukertaa

1 miljoona

Kävijätavoite

Miksi?



**Vain 20% ihmisistä maailmanlaajuisesti
on joskus lentänyt lentokoneella**

Boeing CEO Dennis Muilenburg 2017

Miksi **virtuaalinen** matkailu?

- Fyysiset rajoitteet
- Taloudelliset rajoitteet
- Vihreä matkailu
- Kohdemarkkinointia vai lisäarvoa?
- Liikaturismi
- Sosiaalisuus



Virtuaalisen Helsingin kokemukset

Korkealentoista

Koe kolme kohdetta
alle 10 minuutissa

Koe Liisa Ihmemaassa-kokemus
liikkuvien kolmen sepän patsaan
kohdalla

Syötä lehmiä
1830-luvun
Senaatintorilla

Helsinki

Koe päivä, jona Zeppelinin
vieraili Helsingissä 1930

Kulje tulevaisuuden
Helsingissä

**Kokemuksen
taso**

Opi designin perusteet -
ja kuinka Alvar Aalto
suunnitteli kotinsa

Syvenny

Menneisyys

Aika

Tulevaisuus

Virtuaalinen Suomi

Zoanin virtuaalinen Suomi koostuu kolmesta teemasta: matkailu, suomalainen design ja työelämä. Käyttäjät pääsevät mm. käymään joulupukin kammarissa, katsomassa revontulia, ostamaan suomalaista designia ja tutustumaan suomalaiseen työelämään.

Virtuaalinen Suomi julkaistaan Slushissa marraskuussa 2019.

Matkailu: Visit Rovaniemi

Työelämä: Business Finland

Design: Stockmann & Mobilepay





Rovaniemi Edition

Slush 2019 Partner: Visit Rovaniemi

Yksi suurimpia Virtuaalisen Suomen käyttökohteita on virtuaaliturismi. Virtuaalisen Rovaniemen avulla ihmiset ympäri maailmaa pääsevät mm. tutustumaan joulupukin kammariin ja näkemään revontulia.

Virtuaaliturismi toimii destination marketing -alustana, sekä myös turismikokemuksena itsessään. Sen avulla voidaan mm. markkinoida kohteita ja tuottaa lisäpalveluita.

Worklife Edition

Slush 2019 Partner: Business Finland

Suomessa on monta asiaa, jotka kiinnostavat työn perässä muuttavia: joustavat työajat, worklife-balance, innovaatiokulttuuri sekä startupit.

Worklife-ympäristössä käyttäjä pääsee näkemään, miksi Suomi on työntekijää ajatellen yksi parhaita maita.

Luonto on ympäristössä keskeinen teema, ja käyttäjä pääsee esimerkiksi näkemään, kuinka Skype-puhelun voi vastaanottaa läheisestä metsästä tai kesämökiltä.





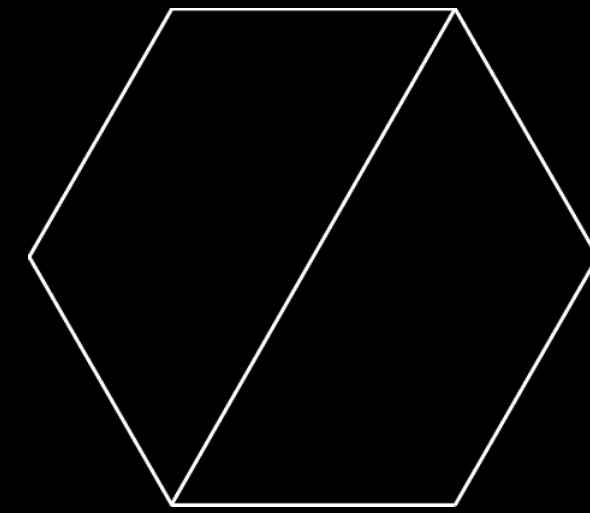
Design Edition

Slush 2019 Partners: Stockmann & MobilePay

Suomalainen design on tunnettua ympäri maailmaan. Tässä versiossa käyttäjät pääsevät tutustumaan, tarkastelemaan ja ostamaan suomalaista designia.

Kuvittele virtuaalinen design-mainos, jossa pääset itse kokeilemaan tuotteita ja tarkastelemaan niitä eri suunnista.

Jos päätät tehdä ostopäätöksen, sinun tarvitsee vain täyttää puhelinnumerosi VR:ssä, ja maksu onnistuu MobilePaylla.



Antti Lähtevänoja
Head of Education @ ZOAN
M.Ed., PhD Student

antti.lahtevanoja@zoan.fi
+358 44 0888061