



Tarjouspyyntö 5.3.2018

# Helsingin kaupunginmuseon yhteiskehittämishaaste yrityksille

Kaupunginmuseo haastaa yrityksiä kehittämään lisättyä todellisuutta hyödyntävää oppimisympäristöä museoympäristössä yhdessä käyttäjien kanssa. Tavoitteena on kehittää uudenlaisia ratkaisuja tukemaan asiakkaiden museovierailua erityisesti seuraavasta näkökulmasta:

## **Miten Helsingin kaupungin vuoden 1878 pienoismallia voisi pelillistää lisätyn todellisuuden (AR) teknologian avulla?**

Oppimisympäristö voi hyödyntää lisätyn todellisuuden avulla esimerkiksi kaupunginmuseon laajoja valokuvakokoelmia, historiallisia tapahtumia tai yksilöiden tarinoita. Pienoismalli esittää Helsinkiä vuonna 1878 ja se on katettu lasisella suojalla. Lue lisää pienoismallista Kaupunginmuseon [sivuilta](#) tai katso Helsingin Sanomien tekemä [video](#).

Kokeilun kumppanina ovat Kaupunginmuseon museolehtorit, jotka suunnittelevat yhdessä yrityksen kanssa (*co-creation*) pelin sisältöä lisätyn todellisuuden ympäristöön. Löydät jo nyt joitakin [museolehtoreiden ideoita tästä!](#) Teknisesti järkevä ja aikaa kestävä vaihtoehto voisi olla hyödyntää avoimesti julkaistuja korkearesoluutioisia museon valokuvia (<https://www.helsinkikuvia.fi/>, julkaistu CC BY 4.0 -lisenssillä).

Kokeilun yhtenä tavoitteena on auttaa yritystä kehittämään uutta liiketoimintaa yhdessä käyttäjien kanssa. Museot Suomessa ja maailmalla omistavat valtavasti pienoismalleja. Useimmilla museoilla on käytössään laajoja valokuvakokoelmia ja muuta aineistoa, joita pienoismallien yhteydessä voisi hyödyntää nykyistä innovatiivisemmin. Pelkästään Helsingin museoissa vierailee tuhansia vierailijoita vuosittain. Markkinoita siis riittää!

## Mitä hankintaan?

Kaupunki hankkii nimenomaan kokeilun. Oppimisympäristön ei siis tarvitse olla valmis, vaan kokeilun aikana tuotetta kehitetään yhdessä käyttäjien kanssa. Käyttäjiä voi olla museon henkilöstö tai koululaisryhmät riippuen palvelun kypsyyssasteesta. Kokeilu kestää noin 4 kuukautta.

Tämä kokeilu ei sido kaupunkia varsinaisen oppimisympäristön hankintaan. Jos Helsingin kaupunginmuseo päättää hankkia kokeilusta saatujen kokemusten jälkeen lisätyn todellisuuden keinoin toteutetun oppimisympäristön tuotteena tai SaaS-periaatteella, niin se on tästä erillinen hankinta.

Kaupunginmuseossa on käytössä kokeilua varten langaton wlan-yhteys ja lisäksi kaupunginmuseo voi tarvittaessa hankkia esimerkiksi tablet-laitteita asiakkaiden käyttöön. Yrityksen edustajan / edustajien on



mahdollista osallistua käyttäjätestauksiin, kuten mahdollisiin koululaisten vierailuihin. Isommat fyysiset muutostyöt pienoismallissa tai museotilassa eivät ole mahdollisia, mutta pienten AR-teknologian edellyttämien markkereiden kiinnittäminen esimerkiksi pienoismallin lasivetriiniin on mahdollista

## Miten mukaan?

Lähetä ilmoitus kiinnostuksestanne tulla mukaan kokeiluun **viimeistään 26.3.2018 kello 16:00** sähköpostiosoitteeseen [raigo.megerild@hel.fi](mailto:raigo.megerild@hel.fi). Lisää ilmoitukseen noin yhden A4:n mittainen kuvaus ratkaisustasi. Merkitse liikesalaisuudet luottamuksellisiksi ja laita yhteystietosi mukaan. Hakuvaiheessa ratkaisun ei tarvitse olla valmis, vaan sitä voidaan yhdessä kehittää kokeilun aikana.

Yritykset valitaan kokeiluun tapaamisen ja tarjouksen kautta. Prosessi etenee näin:

- Maanantaina 9.4. järjestetään jokaiselle yrityksille 30 – 60 minuutin tapaaminen, jossa yritys esittelee tarkemmin tarjoamaansa kokeilua ja kokeiluun osallistuvaa tiimiä. Kyseessä on vuorovaikutteinen tilaisuus eli puolin ja toisin voidaan kysyä ja keskustella. Tilaisuuteen osallistuu kaupungin puolesta museon ja elinkeino-osaston henkilökuntaa ja se järjestetään Helsingin kaupunginmuseossa, osoitteessa Aleksanterinkatu 16. Kaupunki on yhteydessä kaikkiin ilmoittautuneisiin yrityksiin ja sopii tarkan ajankohdan tapaamiselle.
- Tilaisuuden jälkeen yritys voi jättää lopullisen tarjouspyynnön viimeistään perjantaina 13.4. kello 16.00 mennessä yllä olevaan osoitteeseen.
- kokeiluun valitaan korkeintaan kolme yritystä allaolevien valintakriteerien pohjalta ja tästä pyritään ilmoittamaan yrityksille 16.-22.3. viikolla.

Seuraavaksi laaditaan sopimus valittujen yritysten kanssa ja kokeilu voi alkaa. Kokeilussa museon henkilökunta ja yritys kehittävät peliä eteenpäin yhteiskehittämisen menetelmin. Sen jälkeen siirrytään käyttäjätestaukseen joko museon asiakkaiden kuten koululaisryhmien kanssa tai rajatummalla joukolla. Kokeilujakso kestää korkeintaan noin 4 kk, mutta tästä voidaan sopia tarkemmin mukaan valittavien yritysten oma aikataulu ja resurssit sekä koulujen loma-ajat huomioiden. Esimerkiksi käyttäjätestaus voi jäädä elo-syyskuulle 2018.

Kokeilussa kehitetty oppimisympäristö jää yrityksen omaisuudeksi.

Kaupunki maksaa kokeilusta korkeintaan 8 000 euroa (+alv) edellytyksenä, että kokeilun aikana syntyy valintakriteerien mukainen oppimisympäristö tai sen prototyypiversio. Kaupunki voi ottaa kokeiluun rinnakkain 1-3 yrityksen ratkaisuja. Kaupunki voi myös päättää olla aloittamatta kokeilua yhdenkään yrityksen kanssa.

Tarjoajan on toimitettava erikseen pyydettyä kaupparekisteriote, todistus maksetuista veroista ja sosiaaliturvamaksuista ja todistus eläkevakuutuksen ottamisesta ja eläkemaksujen maksamisesta.



## Valintakriteerit:

1. Kaupungin pienoismallin pelillistäminen, 25 pistettä
  - a. pelilliset elementit soveltuvat erityisesti koululaisille
  - b. palvelu huomioi yhteisöllisyyden ja on helppokäyttöinen
  - c. palvelu ei edellytä ohjausta (ei tarvetta opettajan tai oppaan jatkuvalla ohjaukselle)
2. Kokeilun innovatiivisuus, 25 pistettä
  - a. kokeilu tuo uudenlaisia käytäntöjä tai näkökulmia ar-tekniikan hyödyntämisestä museoon
  - b. ratkaisun tulisi tarjota sekä elämyksiä että tietoa, mutta olla kiinnostava myös tekniikan aikaansaamaan wow-efektin jälkeen
  - c. oppimisympäristön täytyy kestää aikaa ja sen on oltava helposti päivitettävissä
3. Palvelun skaalautuvuus, 20 pistettä
  - a. palvelun ja liiketoimintamallin toimivuus
  - b. palvelu on mahdollista skaalata muiden Suomen museoiden pienoismalleihin (tekniikka, käyttöliittymä ja pelilliset elementit skaalautuvat, sisältö vaihtuu)
  - c. valmiin kaupallisesti myytävän palvelun hinta kokonaisuudessaan on kohtuullinen (esimerkiksi alle 50 000 eur (+alv) hankintakustannus ja pieni ylläpitokustannus)
4. Toteuttajat ja resurssit, 10 pistettä
  - a. toteuttajalla on mahdollisuudet viedä palvelua eteenpäin kokeilun jälkeen

## Lisätietoja

Raigo Megerild, yritysasiainjohtaja, kaupunginkanslia, elinkeino-osasto, puh. 0406386794, [raigo.megerild@hel.fi](mailto:raigo.megerild@hel.fi) (kriteerit, aikataulu)

Anna Finnilä, museolehtori, Helsingin kaupunginmuseo, puh. 09 31036632, [anna.finnila@hel.fi](mailto:anna.finnila@hel.fi) (pienoismalli, museon aineistojen hyödyntäminen)

**Helsingin kaupunginmuseo** on maailman ainoa museo, jonka aiheena on Helsinki. Museo sijaitsee Senaatintorin kulmassa kaupungin vanhimmassa korttelissa ja sinne on aina vapaa pääsy. Pienoismalli sijaitsee Helsingin kaupunginmuseon ”Valitut palat” –näyttelyssä. Näyttelyn taustajatuksena on ollut, että näyttely ei kerro kaikkea vaan pyrkii enemmänkin vaikuttamaan tunnetasolla. Näyttely ei tyhjennä pankkia, vaan inspiroi ja jättää asiakkaille ajateltavaa myös vierailun jälkeen.

Helsingin kaupunginmuseo, Aleksanterinkatu 16, avoinna arkisin 11—19 ja viikonloppuisin 11—17. Vapaa pääsy.

## Helsinki

**Helsingin kaupungin elinkeino-osaston** alaisuudessa on alkanut 6Aika: Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt –hanke. Hankkeen tavoitteena muun muassa edistää käyttäjälähtöisten oppimisympäristöjen kehittymistä Helsingissä (koulujen lisäksi koko kaupunki oppimisympäristönä). Hankkeen aikana järjestetään konkreettisia kehittämispilotteja ja käyttäjälähtöisiä kokeiluja, joiden kautta yritykset pääsevät kehittämään tuotteitaan aidoissa ympäristöissä yhdessä loppukäyttäjien kanssa. Kevättalvella 2018 hanke etsii yhteiskehittämishaasteen kautta innovatiivista ratkaisua Helsingin kaupunginmuseon näyttelyyn.



Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020

**6Aika**