

museo

1 / 2012
50. VUOSIKERTA

HELMIKUU-TOUKOKUU

Mitä saisi olla? SIVU 8

Kokoelmanhallintaa 2015 SIVU 14

Markkinapaikka-ilmoitusliite SIVU 19

Ulkoa karu, sisältä kuin koru SIVU 36



8 Mitä saisi olla?

Nykytekniikalla voidaan toteuttaa jo lähes kaikki näyttelysuunnitelun ideat, kirjoittaa Petri Ryöppy. Teknologioiden mahdollisuuksien tunnistaminen auttaa ratkomaan jokaisen esillepanon tai kohteen tärkeää visiokysymystä: mikä on tämän kohteen korkein tavoite ja mitä keinoja sen saavuttamiseksi on käytettävissä?

14 Kokoelmanhallintaa 2015

Museo 2015 -hanke on Museoviraston yhteistyössä Valtion taidemuseon ja Suomen museoliiton kanssa johtama museoiden yhteishanke, jonka keskeisenä tehtävänä on yhtenäistää museoiden kokoelmahallinnan ydinprosesseja ja työtapoja ja luoda näin edellytyksiä yhteiseen kokoelmahallintajärjestelmään siirtymiselle.

30 Kyky uudistua

Mikäli museot haluavat lisätä vetovoimaansa, myös museon sisäinen työskentelykulttuuri kaipaa uudistamista. Kirsi Hutri, Ari Puolakoski, Roni Andersson ja Satu Jovero kertovat, kuinka Luonnontieteellisen museon uusitun perusnäyttelyn suunnitteluprosessissa mukana oli alusta lähtien koko henkilökunta.

2 Pääkirjoitus

4 Museoasiakas Roos

5 Museokuvioita

7 Kolumni

17 Häkkyrä ohjaa tiedon lähteille

19 Markkinapaikka-ilmoitusliite

27 Teollisen muotoilun arkisto 3D-mallintaa esineitä

28 Teknologia museoelämyksen tukena

34 Haastateltavana Tony Bennet

36 Näyttelykriittikki

38 Tiedonhakua ja tarinoita internetissä

39 Museomestari Myyrinen

40 Abstracts in English



Vasemmalla ylhäällä: Uusimmat videoseinät kuluttavat virtaa vähemmän kuin tavallinen hiustenkuivaaja. **Oikealla ylhäällä:** Selviytyminen tai sukupuutto. Gigantosaurus Luonnontieteellisessä museossa. **Oikealla alhaalla:** Erkka Nissinen, Rigid Regime, 2011, video Riihimäen taidemuseon Fun! -näyttelyssä.



Häkkyrä ohjaa tiedon lähteille

Mobiilikoodit vapauttavat näyttelytilan vaikka kokonaan tekstimassasta, kirjoittaa Tuomo Paakkanen.

Mobiililaitteiden kuten kännyköiden ja tablettien nopea yleistyminen asettaa vaatimuksia ja haasteita luoda uudenlaisia palveluita myös museotalle. Erilaisiin kohteisiin liittyvällä digitaalisella informaatiolla voidaan niihin kytkeä monipuolista multimediainformaatiota sekä verkkopalveluita. Mobiilikoodit ovat yleiskäyttöinen ratkaisu, jonka avulla tiedon liittäminen kohteisiin onnistuu vaivattomasti. Mobiilikodeja ollaankin ottamassa käyttöön useissa eri museoissa.

Erilaisia viivakodeja on ollut jo käytössä vuosikymmeniä, mutta niiden käyttö esimerkiksi kuluttajille tarkoitetuissa ratkaisuisissa on ollut suhteellisen vähäistä. Syitä on monia, mutta muun muassa luku- ja päätelaitteiden vaikea saatavuus tai puuttuminen selittää suurelta sen, että koodien hyödyntäminen ei ole yleistynyt

laajemmin, vaan on jäänyt enemmän yritysten sisäiseen käyttöön.

Moderneja mobiilikodeja sen sijaan voidaan lukea tavallisilla kännyköillä, joissa on kamera ja verkkoyhteys. Niiden suuri vahvuus piilee siinä, että koodoja voi hyödyntää kuka tahansa asiakas, työntekijä tai muu käyttäjä omalla mobiililaitteellaan. Koodien vahvuutena ovat yleiskäyttöisyys ja helppokäyttöisyys sekä se, että ne voidaan kytkeä täsmällisesti tiettyihin kohteisiin ja konteksteihin. Koodeihin tarjottavat palvelut voivat olla kaksisuuntaisia. Eli koodien avulla voidaan paitsi jakaa, myös kerätä informaatiota.

Mitä 2D-mobiilikoodit sitten oikein ovat? Käyttämämme Ebax Keycode perustuu Japanissa 1994 kehitettyyn QR koodiin. QR kirjaimet tulevat sanoista *Quick Response*, mikä tarkoittaa



Mobiilikoodit ollaan ottamassa käyttöön esimerkiksi Parolan Panssarimuseossa. Alkuvaiheessa koodeihin on liitetty panssarivaunuihin liittyviä videoita sekä teknistä informaatiota. Tulevaisuudessa koodien takaa voi löytyä vaikkapa erilaisia simulaattoreita.



”Mobiilikoodien avulla näyttelykohteisiin on mahdollista liittää käytännössä rajattomasti informaatiota ja uudenlaisia verkkopalveluita.

käytännössä sitä, että palvelu voidaan saada koodista kännykkään helposti ja vaivattomasti. 2D-koodi poikkeaa tavallisesta viivakoodista siten, että informaatio tallennetaan kaksisuuntaisena pysty- ja vaakatasoon. Näin koodiin voidaan tallentaa huomattavasti enemmän informaatiota kuin esimerkiksi perinteisessä viivakoodissa. QR-koodi on ISO-standardi ja laajalti käytössä maailmalla.

QR-koodit ovat pisteistä koostuvia matriisikuviota, eivätkä itsessään kerro käyttäjälle mitään tarjottavasta sisällöstä. Koodit ovat myös esteettisesti karun näköisiä. Koodeihin lisätyn grafiikan avulla käyttäjälle voidaan kuitenkin antaa vinkkejä siitä mihin koodia voidaan käyttää tai mitä koodin takaa löytyy. Symboliikka ja tekstit kertovat, kenelle palvelu on suunnattu.

Entä miten mobiilikoodipalvelu toimii? Käyttäjä lukee mobiilikoodin omalla päätelaitteellaan. Koodin lukeminen edellyttää, että puhelimessa on kamera, verkkoyhteys sekä QR-reader-ohjelma. Erilaisia lukuohjelmia on saatavilla ilmaiseksi, ja yhä useammin lukuohjelma on jo esiasennettuna kännykkään. Itse lukeminen tapahtuu siten, että käyttäjä käynnistää lukuohjelman, kuvaa mobiililaitteen kameralla koodin, ja tämän jälkeen käyttäjä ohjautuu suoraan koodin osoittamalle verkkosivustolle.

Koodien hallintapalvelun avulla voidaan hallinnoida suuria määriä erilaisia mobiilikodeja. Tarvittaessa palvelu pystyy käsittelemään koodeja uniikkeina, jolloin jokaisella kohteella on oma yksilöllinen koodinsa. Käytännössä tämä voisi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että kaikilla museo-objekteilla on oma yksilöllinen koodinsa.

Uudelleenohjauspalvelussa itse koodiin tallennetaan ainoastaan palvelun nimi sekä varsinainen kuusimerkin koodi url-osoitteena. Koska osoite on url-muotoinen sen voi syöttää myös suoraan verkkoselaimeen esimerkiksi kotitietokoneelta

tai vaikkapa puhelimen selainkäyttöliittymästä. Uudelleenohjauspalvelu mahdollistaa sen, että koodin osoittamaa sisältöä voidaan muuttaa tai täydentää jälkikäteen esimerkiksi sitä mukaan kun uutta tietoa on saatavilla tai uutta tietoa tuotetaan.

Koodinhallintapalvelun ominaisuuksiin kuuluu myös kehittyneet seurantavälineet sekä rajapintapalvelut. Kaikkia luettuja koodeja voidaan seurata kokonaisuutena tai koodikohtaisesti. Rajapintapalveluiden avulla järjestelmä voidaan liittää muihin tietojärjestelmäratkaisuihin.

Mobiilikoodien avulla näyttelykohteisiin on mahdollista liittää käytännössä rajattomasti informaatiota ja uudenlaisia verkkopalveluita. Niillä voidaan jakaa tai kerätä informaatiota, joten koodien päälle voidaan rakentaa hyvinkin interaktiivisia palveluita.

Koska koodeja hyödynnetään mobiililaitteiden avulla, koodien tarjoama sisältö voi olla muun muassa tekstiä, kuvia, puhetta, musiikkia, dokumentteja tai sovellusohjelmia. Toisaalta koodien avulla voidaan kerätä käyttäjältä tietoa kuten asiakastytyväisyyspalautetta, ideoita ja kehittämisajatuksia tai vaikkapa käyttäjän tuottamaa sosiaalisen median sisältöä.

Monesti informaatiota esineestä, taideteoksesta tai ilmiöstä on saatavilla huomattavasti enemmän kuin mitä kohteeseen voidaan järkevällä tavalla liittää. Mobiilikoodit vapauttavat tarvittaessa näyttelytilan kokonaan infotauluista ja tekstimassasta. Toisaalta ne antavat mahdollisuuden kertoa museon esineistä ja toiminnasta huomattavasti perinteisiä esitystapoja monipuolisemmin, myös usein eri kieliversioin. Tieto esitetään infotaulujen sijaan joko museosta lainattavilla tai asiakkaiden omilla päätelaitteilla.

Merkittävä haaste liittyy mobiilikoodien saatavuuteen. Koska kaikki museovieraat eivät tunne mobiilikodeja tai eivät osaa niitä hyödyntää, tarvitaan myös ohjeistuksia. Mobiilikoodien käyttöohjeet tulee olla selkeitä ja helposti löydettävissä, ja museon henkilökunnan tulee tarvittaessa ohjeistaa palvelun käyttöönottoon liittyvissä kysymyksissä. ■

Tuomo Paakkanen on Ebax Oy:n toimitusjohtaja. Ebax Oy on kehittänyt QR ja NFC -koodeihin perustuvaa Ebax Keycode -koodienhallinnointipalvelua sekä siihen liittyviä sovellusohjelmistoja. Lisätietoja: www.ebax.fi, keycode.ebax.fi