



# Etämaastokäynnit - tutkimus





## JANI HOLOPAINEN

Apulaisprofessori, Itä -  
Suomen yliopisto

Dosentti,  
Helsingin yliopisto



## ANTTI LÄHTEVÄNOJA

Tohtorikoulutettava,  
Helsingin yliopisto



# TUTKIMUS - PILOTTIEN TOIMIVUUS

Hankkeen puitteissa tehtiin tutkimusta kahden eri lopputavoitteen saavuttamiseksi:

1) Pilottien toimivuuden tutkiminen ja mittaaminen.

Käytännössä tämä toteutettiin mittaamalla mm. käyttökokemusta ja piloteissa toteutettujen etämaasto- ja maastovierailujen kokemuksellisuutta. Tutkimus toteutettiin lähettämällä pilottien osallistujille kyselylomake pilottien jälkeen (yhteensä viisi pilottia).

***MIKÄ TOIMII JA MIKÄ EI?***



# TUTKIMUS - ETÄMAASTOKÄYNTIEN TOTEUTUS

## 2) Design-tutkimus etämaastokäyntien toteuttamisesta.

Tässä tutkimusosiossa tutkittiin, kuinka etämaastokäyntejä tulisi toteuttaa niin teknologiselta kuin käytännölliseltäkin puolelta. Tutkimusdata kerättiin hankeryhmän kokouksista, joita pidettiin koko hankkeen ajan. Kokouksissa käytiin läpi esimerkiksi eri pilottien suunnittelut sekä asiat, mitkä toimivat ja mitkä eivät toimineet.

***MITEN ETÄMAASTOKÄYNTIEN TULISI SUUNNITELLA JA TOTEUTTAA?***



# PILOTTIEN TOIMIVUUS

- Kaikkien pilottien osalta suurin osa lomakkeiden täyttäneistä olivat korkeakoulutettuja.
- Vastaajista 67% oli miehiä (Pilotit 3-5), ja vastaajien keski-ikä oli 53 vuotta (Pilotit 3-5).
- Lomakkeissa kysyttiin mm. kuinka kokemukselliseksi kävijät pilotin kokivat. Yleisesti pilotit sai hyvät pisteet kokemuksellisuudesta sekä selkeydestä - vierailijat ymmärsivät hyvin pilottien kontekstin sekä sisällön.
- Käyttökokemukseen liittyen pilotit koettiin hyviksi, ja kävijät olivat positiivisella mielellä pilotin aikana. Pilottia luonnehdittiin mm. kivaksi, eikä sitä koettu lainkaan esimerkiksi ajan haaskaukseksi. Pilottien 4 ja 5 keskimääräinen arvio asteikolla 1-10 oli n. 8,3.
- Myös pilottien etämaastovierailun mahdollistava videoalusta -ja kokonaisuus koettiin yleisesti helppokäyttöiseksi.



# PILOTTIEN TOIMIVUUS

Piloteissa tutkittiin myös erilaisia toteutusvaihtoehtoja etämaastovierailulle. Teknologioita oli neljännessä pilotissa kolme erilaista: 1) OBS, 2) normaali video sekä 3) 360-video.

Viidennessä pilotissa osallistujilta kysyttiin, kuinka he pisteyttäisivät teknologiat 1-3. Järjestys oli 1) normaali video, 2) OBS ja 3) 360-videot kaikissa muissa kysymyksissä paitsi “Minä nautin tämän vierailun haastavuudesta”, jossa jaettu ykkössija oli 360-videolla sekä normaalilla videolla sekä “Tämä vierailu oli kivaa”, jossa järjestys oli 1) 360-video, 2) OBS ja 3) normaali video.



# PILOTTIEN TOIMIVUUS

Kysymys	360	obs	normaali
1. Uskon että tämä vierailu auttaa minua eteenpäin urallani	3	2	1
2. Uskon että tämän vierailun avulla pystyn näyttämään ammattitaitoni	3	2	1
3. Uskon että tämän vierailun avulla saan myöhemmin työssäni parempaa palkkaa	3	2	1
4. Uskon että tämä vierailu oli ajan haaskausta	3	2	1
<b>5. Minä nautin tämän vierailun haastavuudesta</b>	1	2	1
<b>6. Tämä vierailu oli kivaa</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
7. Tämän vierailun aikana sain nautintoa oppiessani uusia asioita	3	2	1





# ETÄMAASTOKÄYNTIEN TOTEUTUS

Design prinssiipit:	Pilotti 1 (Opiskelijoille)	Pilotti 2 (Säätiölle)	Pilotti 3 (Suohanke)	Pilotti 4 (Turvehanke)
#1 Tavoitteiden kommunikointi: ennalta määritellyt tavoitteet ohjaavat sekä sisältöjä että lopputulemia	Tehtävät, ryhmätyöt ja -keskustelut auttavat myös osallistujia ymmärtämään, mitä tavoitellaan	Sisältöjen ja prosessien suunnittelu ja toteutus vaatii huomattavia panostuksia – tässäkin tavoitteet kirkkana	Alustat (esim. OBS) auttavat jäsentämään kokonaisuutta ja myös tavoitteita	
#2 Palvelun tarjoajan rooli kuraattorina: korostaa asiakaskeskeisyyttä, tasa-arvoa, empaattisuutta, johtajuutta sekä personalisointia	Vain rajallinen määrä teknologioita mahdollista "handlata" - alussa yksi, myöhemmin ehkä kaksi jopa kolme		Käyttäjän tarpeiden ja tavoitteiden ymmärtäminen keskeistä palvelun onnistumiselle	Alustat (esim. OBS) korostaa palveluntarjoajan rooli tarinan kertojana / elokuvaohjaajana





# ETÄMAASTOKÄYNTIEN TOTEUTUS

Design prinssiipit:	Pilotti 1 (Opiskelijoille)	Pilotti 2 (Säätiölle)	Pilotti 3 (Suohanke)	Pilotti 4 (Turvehanke)
#3 Palvelun arviointi osissa: jatkuva mittaaminen ja esim. automaattisen diagnostiikan lisääminen yhteensovittaa tavoitteita	Eri osakokonaisuudet vaativat ennalta testausta (sekä teknistä että subjektiivista) ts. formatiivista arviointia			Alustat (esim. OBS) mahdollistaa osakokonaisuuksien arvioinnin
#4 Käyttäjän intressien priorisointi: yhteensopivuus, hyödyt, informaatio, helppokäyttöisyys, yksityisyys, luottamus, riskit, innovatiivisuus, esteettisyys ja ammattimaisuus	Informaation korkea laatu on käyttäjän intresseissä ja vaatimuksissa – esim. Kuvan tai äänen pätkiessä tai laadun tippuessa tippuu myös käyttäjän intressit palvelua kohtaan.	Käyttäjälähtöinen esitystapa (esim. first-person-view) mahdollistaa käyttötapausten ja hyötyjen paremman hahmottamisen		



# ETÄMAASTOKÄYNTIEN TOTEUTUS

Design prinssiipit:	Pilotti 1 (Opiskelijoille)	Pilotti 2 (Säätiölle)	Pilotti 3 (Suohanke)	Pilotti 4 (Turvehanke)
#5 Käyttäjää aktivoivat toiminnot: uudet teknologiat, pelit, tehtävät, työkalut, ryhmätehtävät, piilotetut objektit, tietovisat, kyselyt ja haastattelut	Ilman käyttäjän primäärien intressien täyttämistä ei toteudu aktivointikaan	Intuitiiviset teknologiat (kuten 360-maiseman skrollaus) aktivoivat käyttäjää	Useat samanaikaiset kanavat voivat passivoittaa tiettyjä käyttäjäryhmiä (vrt. läsnäolijat vs. etäyhteydellä)	
#6 Systemin konstruktiiivinen linjakkuus: selkeät tavoitteet toteutettuna läpi linjan, eli myös sisällöissä, menetelmissä sekä arvioinneissa, parantamassa ennustettavuutta ja kontrollia			Alustat (esim. OBS) auttavat kokonaisuuden hahmottamisessa ja organisoinnissa	Samanaikaiset / peräkkäiset sisällöt ja vaiheet täytyvät tukea toinen toistaan sekä tarinan kulkua