

## Case-raportti: Provinssi x Valakia XR-demo

### Taustaa

Provinssi on testaillut "kivana korona-ajan puuhana" tuotantoaan virtuaalisesti jo aiemmin 3D-mallin avulla. Virtuaalisesti on voinut tarkistaa vaikkapa puun sijaintia tai näkyvyyttä vip-alueelta päälavalle astumatta kotiovelta kauemmaksi. 3D-malli tuotettiin osana Into Seinäjoen Test it – tapahtumista buustia bisnekseen –projektiä. [Tällä videolla Provinssin tuotantopäällikkö Ville Koivisto kertoo VR-suunnittelusta tarkemmin.](#) Video on toteutettu osana VIBIOL – Virtuaalitalpahtumista uutta liiketoimintaa Etelä-Pohjanmaalle –hanketta.

Tästä aiemmasta hyvästä kokemuksesta inspiroituneena, Provinssi lähti mielenkiinnolla mukaan pilotoimaan yhdessä Valakian kanssa XR – eXtended reality demoa uudelleenlaiseen tapaan näyttää tapahtuman osallistujille, mitä eri lavoilla tapahtuu. [Tästä linkistä voi kuunnella Valakian esittelyn sovelluksen käytöstä Into Business Stage-tapahtumassa.](#) Tapahtuman teemana oli vuonna 2022 XR= eXtended Reality eli uudet teknologiat virtuaalisissa, lisätyissä ja miksatuissa todellisuuksissa. Tapahtuma toteutettiin Into Seinäjoen ja VIBIOL-hankkeen yhteistyönä. XR-sovellus oli avattavissa tapahtuman aikana Törnävänsaarella ollessa osoitteessa [www.valakia.fi/provinssi](http://www.valakia.fi/provinssi) (huom. sovellus ei toimi enää tällä hetkellä).

Tavoitteena oli helpottaa ja nopeuttaa festarikävijöiden tiedon saantia siitä, mitä eri lavoilla tapahtuu ja missä tietty artisti soittaa ja ohjata sovelluksen kautta kävijöitä oikeille lavoille. Varsinkin uusille festarivieraille sovellus olisi demovaiheen jälkeen kätevä.

### Kohderyhmä ja pilotoinnin testaus

Tapahtuman jälkeen analyticsin kautta saadun datan mukaan kolmen päivän aikana käyttäjiä oli yhteensä 73 kpl. Käyttäjämäärät jakautuivat odotetusti niin, että suurin määrä testaaajia (56 kpl) oli torstaina (Into Business Stage -tapahtuma järjestettiin tällöin). Perjantain puolella testaaajia oli vielä 23 kpl ja lauantaina odotetusti enää 9 kpl. iOS-käyttäjiä oli 70%, Android-käyttäjiä 29% ja 1% tuli Mac- tai Win-koneilla. Suosituin selain oli odotetusti Safari, sen jälkeen Chrome ja pienenä siivuna Samsungin oma selain ja Firefox. Keskimääräinen käynnin pituus oli alle minuutti, mikä oli tässä tapauksessa myös Valakian (demon tekijäfirman) odottama aika. Palautelomakkeen kautta ei saatu ainuttakaan vastausta. Mitään suurta ryntäystä emme Valakian kanssa odottaneetkaan, mutta silti tulos vähän yllätti.

Erityisesti torstain aikana paikalla olleiden henkilöiden kokemusten perusteella ilmeni jonkin verran haasteita joidenkin iOS-laitteiden kanssa. Perjantaiamun aikana selvisi, että ongelman aiheutti käyttäjärjestelmän tietoturvaominaisuus. iOS:n asetuksista voi määritellä jokaiselle sovellukselle erikseen luvat käyttää sijaintia ja kameraa. Haasteellisinta tässä on se, että jos sijaintitiedon käyttämisen on kerran kieltänyt esim. Safarissa, niin se ei myöhemmin enää ehdota sen sallimista. Tässä tapauksessa se ilmeni niin, että kaikkien lavojen tiedot tulivat "leijumaan" käyttäjän yläpuolelle yhteen nippuun. Tosin sanoen kaikki planssit (planssi = eri lavojen ohjelmista kertovat laatikot sovelluksessa) menivät nollakoordinaattiin.

Provinssissa haastattelemlamme iOS-käyttäjillä ongelmaa ilmeni arviolta reilulla puolella. Torstaina Valakia ei vielä osannut asiaa ratkaista, mutta perjantain aikana ongelma saatiin poistumaan niiltä käyttäjiltä, joilla sitä oli ilmennyt. Sovellus saatiin toimimaan jopa 8 vuotta

vanhalla iPhone 6:lla. Valitettavasti emme törmänneet perjantain ja lauantaina aikana kovin moneen henkilöön, jotka olivat torstaina olleet paikalla ja joiden kanssa olimme ongelmaa miettineet, joten heille demosta saattoi jäädä huonompi kokemus. Onneksi kuitenkin kaikki olivat tietoisia, että kyse on pilotoinnista ja demo-versiosta. Androidin käyttäjillä ei näitä ongelmia tullut vastaan, vaan kaikki testatut laitteet toimivat oikein.

Meillä hanketiimillä ja Valakiällä ei sovelluksen käytössä ollut Provinssin aikana varsinaisia teknisiä ongelmia. Seuranta ei ollut aina ihan tarkka, mutta se oli odotettavissakin. Planssit olivat joka kerta kuitenkin niin lähellä totuutta, että niiden avulla saattoi visuaalisesti yhdistää oikean lavan ja siihen kuuluvan infon. Sovellukseen myös päivitettiin Provinssin ajan muuttuneet ohjelmatiedot joka päivälle. Ainoastaan lauantaina huomattiin jossain vaiheessa, että kaksi bändiä oli vaihtanut keskenään paikkaa ja se tieto oli väärin sovelluksessa. Sekin saatiin korjattua.

### Pohdintaa

Graafisesti ajatellen käyttökokemuksen mukaan artistien nimiä voisi vähän kasvattaa. Tulevaisuudessa pitää myös miettiä, miten sovelluksen saisi paremmaksi niissä tilanteissa, joissa joku planssi jää kokonaan toisen taakse piiloon. Tätä tuli vastaan erityisesti Carlings Stagen kanssa, joka jäi helposti Amphitheaterin taakse varjoon osittain tai jopa kokonaan. Kokemuksemme käytöstä oli hyvä. Teknisesti sovellus toimi odotetusti ja sillä sai helposti yleiskuvan alueen sen hetkisestä tarjonnasta. Teknisiä haasteita oli ja on edelleen, mutta myös ratkaisuja löytyy. Saimme myös hyviä palautteita ja ehdotuksia suullisesti muutamalta käyttäjältä. Erityisesti toivottiin vielä informatiivisempaa sisältöä kuten vessojen tai anniskelupisteiden käyttöastetta. Hyviä ajatuksia, mutta eivät ihan helposti teknisesti ratkaistavia.

Raportin on kirjoittanut

Olli Korpi  
Ohjelmistokehittäjä  
Valakia Interactive Oy

Johanna Rintamäki  
Asiantuntija, Into Seinäjoki  
VIBIOL- Virtuaalitapahtumista uutta liiketoimintaa Etelä-  
Pohjanmaalle -hanke

