

Virtual Reality Games Hack

Virtuaalitodellisuuspelejä ja sovelluksia avoimesta datasta



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



1

TAVOITE

Mihin kokeilulla pyrittiin?

Hackathonissa ideoitiin tiimeissä avointa dataa hyödyntäviä virtuaalitodellisuuspelejä ja VR tekniikkaan perustuvia hyötysovelluksia.

2

TOTEUTUS

Miten kokeilu toteutettiin?

Tapahtuma oli 48 h pituinen perinteinen hackathon, johon sisältyi etukäteen suoritettava avoimeen dataan liittyvä esitehtävä.

Tapahtuma järjestettiin Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun Kotkan kampuksella 5. - 7.9.2018 välisenä aikana.

3

YHTEISTYÖ

Oliko kokeilussa yhteistyötahoja?

Kokeilussa oli mukana haasteen antajina ja mentoreina tapahtuman aikana ohjelmistoyrityksiä sekä tutkimus- ja asiantuntijaorganisaatioita.

Tapahtumaan osallistui viisi tiimiä, yhteensä 20 opiskelijaa, neljä yritystä ja kolme tutkimus- ja asiantuntijaorganisaatiota.

4

MUUTTUJAT

Mitä mitattiin?

Hackathonin voittajasovellukset valittiin kaikkien osallistujien yleisäänestyksen perusteella.

5

ENNUSTE

Millaiset ennakoidut vaikutukset kokeilulla oli?

Tapahtuman aikana kehitettiin uusia pelejä ja hyötysovelluksia.

Tapahtuman kestoajan pituus, 2 vrk erittäin intensiivistä työskentelyä, mahdollisti sen, että kehitettyjen sovellusten demo-versiot olivat teknisesti hyvin edistyneitä.

6

LOPPUTULOS

Oliko kokeilu onnistunut? Tuottiko se tietoa ratkaisun toimivuudesta?

Kokeilu onnistui hyvin. Kokeilun perusteella avointa dataa kannattaa hyödyntää virtuaalitodellisuussovelluksissa. Avoin data parantaa näiden sovellusten realistisuutta ja auttaa simuloimaan reaali maailmaa virtuaalisesti.

Hackathonin voittajaksi äänestettiin vedenalaisen meriluonnon tilaan ja sen suojeluun havahduttava VR sovellus.

7

PÄÄTELMÄT

Mitä saatiin selville? Olivatko tulokset luotettavia ja todenmukaisia?

Avoimen datan hyödyntäminen virtuaalitodellisuussovelluksissa voi parhaimmillaan madaltaa virtuaali maailman ja todellisen maailman välistä eroa antaen sovelluksille uudenlaista realistisuutta. Hackathonin tulosten perusteella avoin data soveltuu hyötypelien lisäksi hyvin myös fantasiapeleihin tuomaan niihin aivan uudenlaista viehätystä, jota kannattaa hyödyntää kilpailuetuna liiketoiminnassa.

OPEN
DATA
AS