

VR/AR-konsepteja kirjastoille

Kerätty Virtuaaliympäristöt koulutuksessa, syksy 2019

akepik.fi



Viisi konseptia esittelyssä:

1. VR-kokeiluhuone kirjaston asiakkaille
2. Asiakaspalvelun harjoittelusimulaattori kirjaston henkilökunnalle
3. Lainattava tai koettava AR- tai VR-elämys
4. Virtuaalitodellisuuden avulla luodut kirjastopalvelut
5. Kirjastotilassa käytettävät AR-palvelut

<https://akepike.fi/virtuaalitodellisuus-tuli-kirjastoon-kokeiluja-ja-konseptointia/>

1. VR-kokeiluhuone kirjaston asiakkaille

Ideana on kehittää virtuaalitodellisuuden kokeiluhuone kirjaston asiakkaille. Sisällöt voivat olla monentyyppisiä, opetuksellisia tai elämyksellisiä. Alkuperäinen idea on peräisin AKE PiKen Virtuaaliympäristöt-koulutuksesta.

- valikoima laitteita ja sisältöjä
- Laitteistoiden hinnat tulevat alas joten laadukkaita laitteita saa jo muutamalla satasella (MN)
- voisi olla yhteinen, liikkuva, kiertää kirjastosta toiseen
- ei olisi laisinkaan vaikea toteuttaa ihan jo sillä osaamisella mitä kirjastosta jo löytyy,
- esim. Lielahden kirjastossa Tampereella olisi hyvät puitteet järjestää pop-up-tyylistä esittelyä (AA)

<https://www.youtube.com/watch?v=riEK3vaLGFU>

<https://www.youtube.com/watch?v=vxyg-3ZZLYI>

<https://statetechmagazine.com/article/2019/07/tips-launching-public-library-virtual-reality-program-perfcon>

2. Asiakaspalvelun harjoittelusimulaattori kirjaston henkilökunnalle

Ideana on kehittää asiakaspalvelua simuloiva virtuaalinen ympäristö kirjaston henkilökunnalle. Alkuperäinen idea on peräisin AKE PiKen Virtuaaliympäristöt-koulutuksesta.

- (vaikeiden) asiakaspalvelutilanteiden harjoittelua turvallisesti
- voi harjoitella asiakaspalvelua missä vain
- Hyvä osallistava projekti, koska tämän voisi tehdä henkilöstön voimin aika helposti ja halvalla. Tätä on helppoa jakaa eri kirjastoihin ympäri Suomen (MN)

<https://www.customercontactwest.com/2018/01/31/exploring-virtual-reality-empathy-training/>

https://www.youtube.com/watch?time_continue=39&v=1DVMS2_HwNg

3. Lainattava tai koettava AR- tai VR-elämys

Ideana on kehittää kirjastotilassa käytettäviä lisätyn todellisuuden tai virtuaalitodellisuuden sisältöjä käytettäväksi joko asiakkaan omalla laitteella tai kirjastosta saatavalla laitteella. Asiakas voisi käyttää sisältöjä itsenäisesti tai ohjatusti osana jotakin tapahtumaa kuten vinkkausta tai ryhmäkäyntiä. Alkuperäinen idea on peräisin AKE PiKen Virtuaaliympäristöt-koulutuksesta.

- voi käyttää kirjavinkkauksessa (täytyisi kehittää tosi suoraviivainen tapa jolla kirjaston henkilöstö voisi tuottaa näitä (MN))
- kirjavinkkejä, tunnelmia, ääniä, hahmoja
- Yhteistyössä jonkun kustantamon tai kirjailijan kanssa?
- erilaisia vaihtoehtoja (valitse elämyskierros)
- AR-kirjavinkkaus, jossa kirjojen henkilöhahmot tai satuolennot kertoisivat itsestään kertovista kirjoista tai omista tarinoistaan
- hahmot voisi olla piilotettu ympäri kirjastoa ja ne saisi näkyviin vaikka QR-koodin avulla
- Lapset/nuoret ja opetukselliset aineistot potentiaalinen alue myös

<https://pleasantonlibrary.zendesk.com/hc/en-us/articles/360021404251-Virtual-Reality-at-the-Library>

<http://library.ifla.org/2133/1/075-greene-en.pdf> (McGill University Libraryn kokemuksia)

4. Virtuaalitodellisuuden avulla luodut kirjastopalvelut

Ideana on kehittää etänä käytettäviä kirjastopalveluja tai kirjaston esittelyjä, jotka perustuvat virtuaalitodellisuuteen. Alkuperäinen idea on peräisin AKE PiKen Virtuaaliympäristöt-koulutuksesta.

- ”Virtuaalikirjasto”, 360-kameralla kuvattu kirjastotila
- Tällä hetkellä löytyy aika hyviä ratkaisuja ainakin kevyeen toteutukseen, jossa kirjastotilassa ”hypitään” yhdestä 360-kuvatusta näkymästä toiseen. Jos otetaan vapaa liikkuminen kirjastossa, tarvitsee tehdä laajempi tilan mallinnus ihan mallintamalla tai esimerkiksi photogrammetrialla (MN)
- käytetään etänä esim. kotoa, ”holodekki”
- tarvitsee VR-lasit tai mobiililaitteen (olisi hyvä että tuettaisiin useita eri käyttötasoja)
- voi liikkua virtuaalisessa kirjastotilassa, asioida, osallistua, varata fyysistä aineistoa
- voi opetella kirjaston käyttöä kotoa tai kokea kirjastotilan menemättä paikan päälle
- kirjaston karttapohja käyttöliittymänä
- voi kokea kirjaston tapahtumia etänä (Tämä olisi muusta ratkaisuista hieman erillinen idea, koska tarkoittaisi live-yhteyttä. Toki ei-reaaliaikaisessa virtuaaliympäristössä voisi olla joku alue, jossa voidaan käynnistää live-lähetys VR-muodossa (MN) – tai voisi olla tallenne, joka tarjotaan virtuaaliympäristössä?)

<http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-201906062472.pdf>

<http://publiclibrariesonline.org/2016/02/virtual-reality-in-the-library-creating-a-new-experience/>

5. Kirjastotilassa käytettävät AR-palvelut 1/2

Ideana on kehittää kirjastotilassa käytettäviä lisätyn todellisuuden palveluita tai sovelluksia joko asiakkaan omalla laitteella tai kirjastosta saatavalla laitteella. Alkuperäinen idea on peräisin AKE PiKen Virtuaaliympäristöt-koulutuksesta.

- auttaa löytämään aineistoa oikeasta paikasta (Voisi olla joko karttapohjainen tai hyllynäkymä, jälkimmäinen voi olla kätevämpi ja enemmän wow. Ja toki AR tarjoaa paljon muita mahdollisuuksia tutustua aineistoihin hyllyjen välissä (MN))
- näyttää aineistoa, joka ei ole fyysisenä hyllyssä vaan e-aineistona tai juuri nyt lainassa, tai toisessa hyllypaikassa mutta liittyy samaan
- voi tunnistaa aineiston kansikuvasta kameralla ja suositella esim. samankaltaista
- hyllyjen päätyihin QR-koodit, joista avautuu elämyksellinen sisältö (Helpohko use case (MN))
- auttaa navigoimaan oikeaan tilaan (osastot, vessat, kahvilat, kopiokoneet)
- opastaa osastot, hyllypaikat, laitteiden käyttöä, omatoimista kirjaston käyttöä jne. (AR toimii myös käytön opettamiseen, mutta ratkaisut voivat olla työläitä tehdä, jos laitteita on paljon opetettavaksi jne.)

Kirjastotilassa käytettävät AR-palvelut 2/2

- virtuaalinen kirjastopolku, jonka varrella olisi ohjevideoita ja -tekstejä kirjaston omatoimikäyttöä tai itsepalvelua varten. Ohjevideot voisivat käsitellä palautusta ja lainaamista, kopiokoneen käyttöä, varauksen noutamista, yms. (Toisaalta AR voi olla sen verran uusi juttu, että ne jotka opastusta eniten kaipaavat kokevat sen vielä vieraaksi vuorovaikutustavaksi (MN))
- voi esittää sisältöä kirjaston karttapohjalla ja voisi perustua sisätilapaikannukseen
- mainostaa kirjaston tapahtumia ja opastaa perille
- historian elävöittäminen, ”lähde aikamatkalle!” (esim. matka vanhan kirjaston maailmaan, jossa sen ajan sisällöt)
- aivan aluksi voitaisiin lähteä kehittämään AR-aplikaatiota joka käyttäisi sisätilapaikannusta siihen, että neuvotaan asiakasta kirjastotiloissa. Sen kun saisi ensin toimimaan, niin siihen voisi myöhemmin lisäillä muita ominaisuuksia (AA).

<https://www.goethe.de/en/kul/bib/20847255.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=aMWDnvRBKiw>

<http://libraryguides.mcgill.ca/vr-ar/home>

<http://library.ifla.org/2133/1/075-greene-en.pdf> (McGill University Libraryn kokemuksia)

akepike.fi



akepike.fi

Käytä tunnustetta: #akepike

Kiitos! Kysy meiltä lisää:

Koordinaattori Jarkko Rikkilä

jarkko.rikkila@tampere.fi, 040 800 7828

Projektisuunnittelija Salla Hyökki

salla.hyokki@tampere.fi, 040 800 7821

akepike.fi

