



Teatime research

Creative XR-studio

VR teknologiasta

LISÄARVOA ERI TOIMIALOILLE

Tommi Teronen

TEATIME RESEARCH OY

Design Lead

Co-founder

Chairman of board

TAMPEREEN YLIOPISTO

Arkkitehtuurin osasto,

Asuntosuunnittelun tutkimusryhmä

HELSINKICOLLABORATIVE.ART

Co-founder

- Tausta arkkitehti- ja kalustesuunnittelijana sekä tutkijana.
- Pitkä kokemus asiakastyöstä: myyjänä, baarimikkona, suunnittelijana ja nykyään kokemussuunnittelijana ja projektijohtajana.
- Osaamisalueet: ihmisen suhde tilaan ja teknologiaan - (Arkkitehtisuunnittelu, UX & UI-suunnittelu)
- En ole teknologia-osaaja.

Teatime research oy

- Luova XR-studio. Sisällöntuotantoa ja sovelluskehitystä.
- Perustettu 2016.
- 8 työntekijää.
- Toimittanut useita kymmeniä XR-tuotteita/kokemuksia.
- Toimitilat Arabiakeskuksessa XR-centerin yhteydessä.
- Ydinliiketoimintaa XR-tuotannot ja erityisesti toiminnalliset, tarpeisiin räätälöidyt ja laadukkaat fotorealistiset 3D-ympäristöt.

mitä, kenelle, miksi, miten

VR TUOTANNOT

(6Dof)

Ethän valokuvaa.

Kiitos!

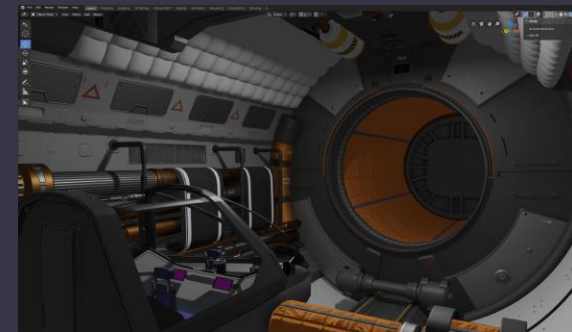
CASE

Dokumentaarinen ja opetuksellinen kokemus

Lappajärven Meteoriiittikeskukseen toteutettava VR-kokemus, jossa kokija pääsee turistimatalle asteroidivyöhykkeelle ja Jupiteriin.

Kokemus toteutetaan neljän hengen multiuser-kokemuksena, jossa paikan päälle rakennetaan fyysinen matkustamokapseli.

JOURNEY TO ASTEROIDS



CASE

Tieteen
popularisointi,
henkilökohtainen
kokemus

kokijan nykypäivän Helsinkiin kolmen
sepän patsaalle. Hetken kuluttua
maisema muuttuu sodan runtelemaksi.

3D-ympäristö on toteutettu yhdistämällä
muokattua valokuvamateriaalia, Helsinki
3D+ -mallia ja animaatioita.

PERSPECTIVES: ALEPPO-HELSINKI



CASE

Dokumentaarinen kokemus

VR-kokemus vie katsojan Enewetakin atollille seuraamaan liveinä Ivy Mike -vetypommin räjäytystä vuoteen 1951.

3D-ympäristö on toteutettu fotogrammetrian avulla Ylen paikan päällä kuvaaman materiaalin pohjalta vastaamaan 1:1 todellista ympäristöä.

PERSPECTIVES: PARADISE



CASE

Tieteen
popularisointi,
henkilökohtainen
kokemus

VR-kokemus havainnollistaa
ilmastonmuutoksen seurauksena
nousevan merenpinnan vaikutuksia
Helsingissä.

3D-ympäristö on
toteutettu yhdistämällä muokattua valok
uvamateriaalia, Helsinki 3D+ -mallia ja
animaatioita.

PERSPECTIVES: SEALEVEL RISE



CASE

Kulttuurikokemus, markkinointi, Taiteen esittäminen

VR-kokemus vie katsojan Turun saaristoon tutustumaan vedenalaiseen patsaspuistoon ja saariston upeaan maisemaan.

3D-ympäristö on toteutettu yhdistämällä fotogrammetriaa ja 360°-videota sekä 3D-mallinnusta.

DALSKÄR PATSASPUISTO



CASE

Suomalaisen opetuskulttuurin markkinointi

VR-kokemus toteutettiin Helsingin kaupungin markkinoinnin edistämiseen. Kokemus oli esillä Taipeissa Design House Exhibition messuille 2016 ja Singaporessa 2017.

3D-ympäristö on toteutettu yhdistämällä fotogrammetriaa, 3D-mallinnusta, 360° -kuvaa ja 360°-videota

FUTURE SCHOOL HELSINKI



CASE

Myynti ja markkinointi

Tiedon kanssa yhteistyössä toteutettu VR-kokemus tehtiin Norjalaiselle Green Mountain Data Centerille. Infografiikalla ja audioerronnalla viimeistelty kokemus esittelee yrityksen huipputurvalliset ja vaikeasti tavoitettavat serverihallit ja keskeiset toiminnot.

Yritys käyttää VR-kokemusta aktiivisesti palveluiden markkinointiin Euroopassa ja Pohjoisamerikassa.

GREEN MOUNTAIN DATA CENTER



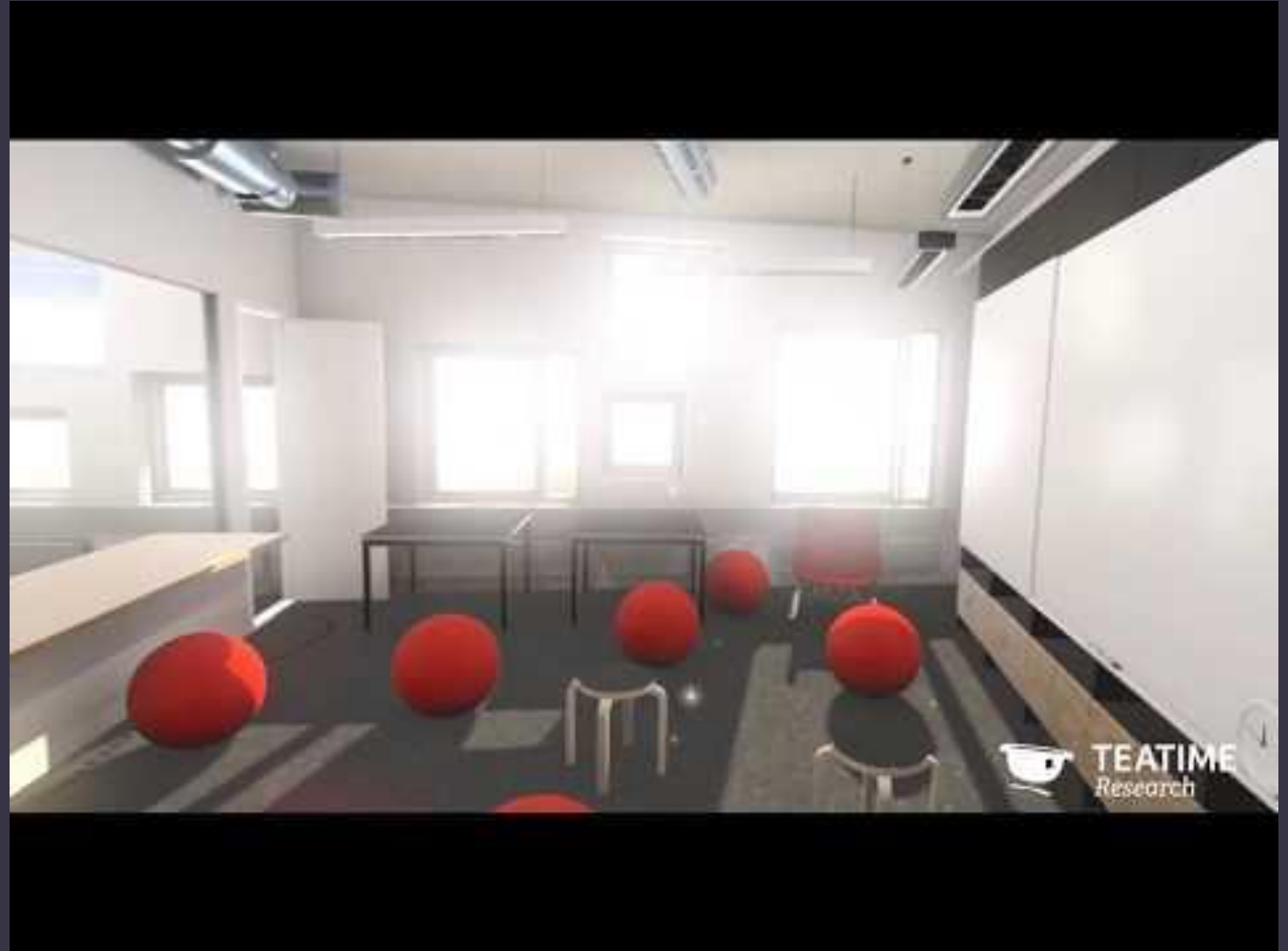
CASE

Tilan ja toimintojen suunnittelu

Hankkeen eri osapuolien ja käyttäjäryhmien (ALA-Arkkitehdit, ICT-ryhmä, tuleva henkilökunta) osallistaminen tilan käytön ja teknologiaratkaisujen suunnitteluun.

VR-kokemus mahdollisti tilan toimintojen ja sisustusratkaisujen nopean iteroinnin ja yhteiskehityksen.

KESKUSTAKIRJASTO OODI

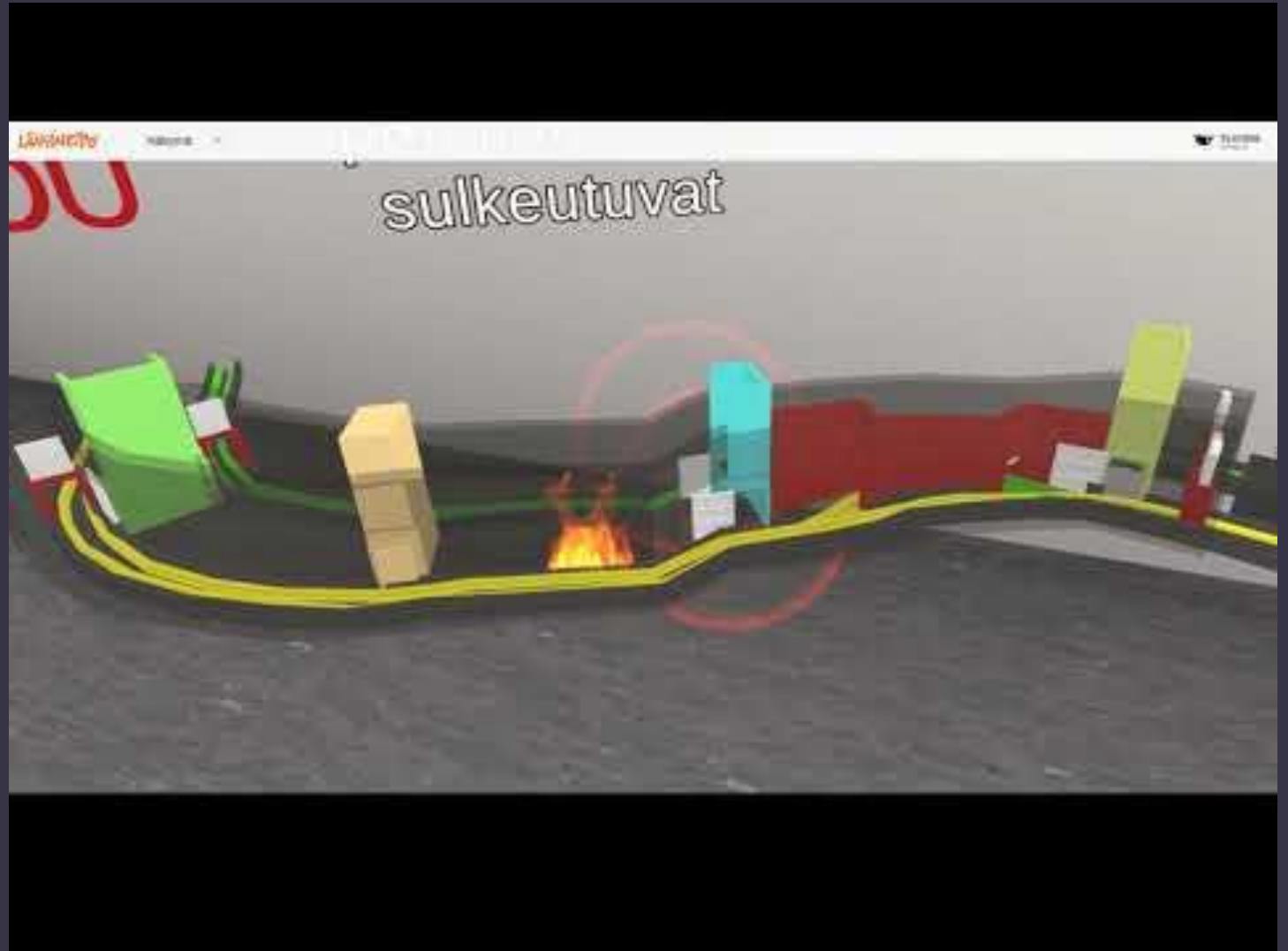


CASE

Koulutus ja havainnollistaminen

VR-kokemuksessa havainnollistetaan Länsimetron automaattista savunpoistojärjestelmää ja sen toimintoja. Kokemus on rakennettu Länsimetro-projektin BIM mallista. Savun poistoa ja toimintoja esitetetään 3D-animaatioin.

LÄNSIMETRO



CASE

Immersiivinen museoelämys, suomalainen kulttuurikokemus

VR Karaokessa musiikkimuseo Famen kävijä pääsee esittämään Karaoke-osaamistaan Suomen hienoimmille lavoille Musiikkitalosta Olavinlinnaan!

Sovellukseen on integroitu Singa-karaokesovellus, josta löytyy yli 60.000 kappaletta.

FAME VR KARAOKE



VR -tuotannot, tärkeää huomioida

- MITÄ, KENELLE, MIKSI, MITEN
- Asiantuntijoiden kuuleminen jo hankkeen suunnitteluvaiheessa.
- Käyttötarkoitukseen soveltuva laitevalinta, laitteiden huolto ja ylläpito.
- VR-kokemusten kokonaisvaltainen hyödyntäminen.
- UX/UI suunnittelu käyttötilanteeseen soveltuvaksi.
- Digital twin, todellisten ympäristöjen toisinnus ja siinä hyödynnettävät teknologiat (laserskannaus, fotogrammetria, syvyyskamerat, mallinnus, yhdistelmätekniikat)
- Rohkea kokeilukulttuuri ja hankkeiden määrittäminen.



vrifierTM





Teatime research

Creative XR-studio

KIITOS!