

SUOMENLINNAN KÄTKETYT TARINAT

TAVOITE

- Kehittää käyttäjälähtöisesti testattu digitaalinen matkailupalvelukonsepti, joka perustuu näkymättömien elementtien näkyväksi tekemiseen teknologian avulla
- Konsepti tuottaa aitoa lisäarvoa Suomenlinnan matkailijoille
- Soveltuu käytettäväksi juuri siinä ympäristössä ja tilanteessa, johon se on suunniteltu

TULOS

- Ääniopastus-sovelluksen avulla tuotettu AR-kokemus
- Sovelluksessa näkymätön hahmo Augustin Ehrensvärd kertoo kätkeytyjä tarinoita Suomenlinnan rakennuksista ja paikoista
- Tarinat alkavat jo lauttamatkalla ja niitä on reitillä kahdeksassa eri kohtaamispaikassa
- Glopas-ääniopastussovelluksessa on hyödynnetty GPS-tekniikkaa, Googlen karttapohjaa sekä kuva- ja äänitiedostoja.