



Julkaistu 29.10.2017 16:02

# Haminan Lippumailmaan ideoitin viikonloppuna merirosvopeli – Hackathoniin osallistui Kotkassa 30 nuorta eri maista

Tavoitteena on saada valmis sovellus jo ensi kesäksi.

Sari Tauru



Yli 30 nuorta eri maista osallistui viikonloppuna Hamina AR Hackathoniin, jossa tehtävänä oli ideoida sovelluksia Haminan Lippumailmaan.

Haminan Lippumailman tarkoitus ei ole olla vain lipputankoja ja lippuja. Lippumailman aloitteesta ja Googlen rahoittamana Kotkassa ja Haminassa järjestettiin viikonloppuna innovointitapahtuma Hackathon, jossa joukko tietotekniikkaosajia ideoi sisältöä Lippumailmaan.

Järjestäjinä olivat Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu Xamk:n digiverstas, Cursor, Haminan kaupunki ja hackathon-tapahtumien tuottaja Ultrahack.

Tavoitteena kilpailussa oli saada hyödyntämiskelpoisia ideoita, joista ainakin voittajaehdotus toteutettaisiin Haminaan.

Tuomaristossa mukana ollut Xamk:n tutkimuspäällikkö **Jussi Kasurinen** oli myönteisesti yllättynyt kilpailijoiden ideoista ja siitä, miten hyödynnettävissä olevia ne olivat.

## Paljon ideoita kahdessa päivässä

Lippumailman toiminnanjohtaja **Kimmo Kiljunen** kertoi saaneensa uusia ajatuksia ja yllättyneensä siitä, miten monet ennalta toisilleen tuntemattomat kilpailijat työskentelivät yhdessä.

– Hämmästyttävän paljon hyödyllisiä ajatuksia vain kahdessa päivässä. Voittajatiimillä oli paras tekninen valmius, josta ideaa on hyvä jatkaa, Kiljunen totesi.

” *Hämmästyttävän paljon hyödyllisiä ajatuksia vain kahdessa päivässä.*

Lippumailmassa lipputankoihin on Kiljusen mukaan tarkoitus tulla paikkoja, joista saa tietoa kyseisestä maasta.

– Voi tutustua maan väestöön, luontoon ja vaikka siihen, paljonko maassa on korruptiota tai paljonko se on satsannut ilmastonmuutoksen torjuntaan.

## Merirosvot veivät voittoon

Voittajajoukkue Pirates Arrr kehitti merirosvopelin, jossa etsitään aarretta. Pelissä edetään maasta ja maanosasta toiseen lipuista saatavien vihjeiden avulla.

– Kaupunkiin tulee paljon lapsiperheitä ja lapsille sovellus on opettavainen. Kaupunki ja Lippumailma hyötyvät niiden näkyvyyden lisääntymisestä. Yritykset voivat olla mukana tarjoamalla alennuksia pelaajille, kertoo helsinkiläinen **Leo Salomaa** voittajajoukkueesta.

Salomaa, kuten monet muutkin Hamina AR Hackathonin osallistujat, kiittää useissa hackathoneissa.

– Nämä ovat hyviä tilaisuuksia oppia ja tavata ihmisiä, Salomaa sanoo.

Arkitehdiksi valmistunut ja virtuaalidollisuutta tutkinut Salomaa kehittää tällä hetkellä työksensä lisätyssä todellisuudessa käytettäviä laseja. Hackathoneista voi saada hyödyllisiä tuttavuuksia omaan työhön, koska tavoitteena on aina tehdä tuotteita kansainvälisille markkinoille. Tällä kertaa joukkueessa oli kahden suomalaisjäsenen lisäksi kaksi venäläistä, yksi iranilainen ja yksi kiinalainen.

Voittajajoukkue sai palkinnoksi 2 000 euroa. Toiset 2 000 euroa he saavat, kun peli toteutetaan.

### Hackathon

muodostuu sanoista hack ja marathon. Tarkoittaa intensiivistä ja lyhytkestoista kohtaamista, jossa joukko ihmisiä suunnittelee ohjelmistoja tai sovelluksia.

Aiheet [LIPPUMAILMA](#) [HACKATHON](#) [HAMINA](#)



TIINA KATAJISTO





Julkaistu 26.10.2017 17:10

# Vesipuhvelikin voi kävellä Haminan torilla – digi-ideoita etsitään matkailun kehittämiseen



Haminan Lippumaailman avajaisia vietettiin toukokuun lopulla Lipputornilla.

Haminan Lippumaailman digitaaliseen sisältöön haetaan ideoita viikonloppuna Haminassa ja Kotkassa järjestettävässä Hamina AR Hackathon -tapahtumassa. Kolmepäiväiseen tapahtumaan osallistuu yli 30 opiskelijaa XAMK:sta, muista Suomen korkeakouluista ja myös ulkomailta. Lisäksi mukana on lukuisia asiantuntijoita mentoroiden ideointitiimejä.

## Yhdessä

### ideointia

Hackathon tarkoittaa lyhytkestoista ja intensiivistä tapahtumaa, jossa kokoontuu joukko ihmisiä ideoimaan ja toteuttamaan erilaisia ratkaisuja annettuihin haasteisiin. Haminan AR Hackathonissa keskitytään XAMK:n tutkimuspäällikkö **Jussi Kasurisen** mukaan Haminan Lippumaailmaan.

– Tapahtumassa suunnitellaan ensisijaisesti normaalien matkailijoiden mobiililaitteilla toimivia täydennetyt todellisuuden ratkaisuja kulttuuri- ja elämysmatkailun tarpeita silmällä pitäen. Tällaisia ovat esimerkiksi eri maiden kansoja ja kulttuureja esittelevät virtuaaliset näyttelyt, täydennetyt todellisuuden pelit tai vaikkapa kännykän avulla toimivat interaktiiviset vierailuoppaat, Kasurinen toteaa.

## Viikinkejä

### Rampsinkariin

Kasurisen mukaan digitaalisuuden hyödyntäminen avaa laajoja mahdollisuuksia elämyksien tuottamiseen.

– Käyttämällä virtuaalisia työkaluja sekä täydennettyä todellisuutta on täysin mahdollista tuoda vaikkapa vesipuhveli kävelemään Haminan torille, tai ryhmä viikinkejä paistattelemaan päivää Rampsinkarin puistoon.

## Ideat käyttöön

### kesällä

Kasurisen mukaan tapahtuman parhaat ideat pyritään jalostamaan valmiiksi talven aikana ja ottamaan Haminassa käyttöön ennen ensi kesän matkailukauden alkua.

Hackathonin järjestävät Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulun XAMK:n Digiverstas hanke yhteistyössä Cursorin, Haminan Kaupungin ja hackathon tuottaja Ultrahackin kanssa.

AIHEET [LIPPUMAAILMA](#) [HAMINA](#) [DIGITALISAATIO](#)



ANTTI-JUSSI LARVIO





Julkaistu 21.8.2019 10:23

## Xamkin opiskelijat tekivät kesäharjoittelussa sovelluksia paikallisille yrityksille – Oman sovelluksen sai muun muassa Haminan Lippumaaailma

Peliohjelmoinnin opiskelijoiden suunnittelemiin ja koodaamiin sovelluksiin pääsee tutustumaan torstaina avoimissa ovissa.

Kimmo Seppälä



Opiskelijat tekivät sovelluksia paikallisten yritysten toimeksiannoista. Oman sovelluksen sai muun muassa Lippumaaailma. Arkistokuva.

Xamkin peliohjelmoinnin opiskelijat ovat kesän aikana suorittaneet Digiverstas-kesäharjoittelun, jossa he suunnittelivat ja koodasivat yritysten toimeksiantojen perusteella sovelluksia, pelejä ja optimointityökaluja. Kesäharjoittelu toteutettiin ammattikorkeakoulun ja Cursorin yhteishankkeena.

Digiverstaaseen osallistuneet opiskelijat esittelevät projektejaan torstaina 22. elokuuta järjestettävissä avoimissa ovissa. Opiskelijoiden työn tuloksena muun muassa Maretarium ja Haminan Lippumaaailma ovat saaneet omat sovelluksensa. Lisäksi opiskelijoiden työn tuloksena syntyi esimerkiksi matikkapeli, kaupunkisuunnittelupeli sekä konttien lastaussimulaatio.

Kesäharjoittelun tarkoituksena on työkokemuksen kerryttäminen sekä yritystoimeksiantojen tarjoaminen opiskelijoille. Samalla opiskelijat voivat saada myös opintopisteitä projekteihin osallistumisesta.

Lisää tietoa Digiverstaan projekteista löytyy [täältä](#).

*Digiverstaan avoimet ovet torstaina 22. elokuuta klo 9–11, Datariina, Level Up -tilat, Heikonkatu 7, Kotka.*

AIHEET [XAMK](#) [PELIKEHITTELY](#) [CURSOR OY](#) [DIGIVERSTAS](#)



VILMA KÄRKKÄINEN



Julkaistu 11.6.2018 8:07

## Näkökulma: Mikä ihmeen hackathon? Yritysten ja opiskelijoiden kannattaa olla siinä mukana

Monesti kuullaan puhuttavan yhteiskehittämisestä ja hackathoneista. Mitä ne sitten ovat?

Turun yliopiston tutkijat kiteyttävät yhteiskehittämisen näin: Yhteiskehittäminen on ihmisten välistä tavoitteellista yhteistyötä. Kehittämisen kohteena voi olla hyvinkin erilaisia asioita, kuten vaikka strategia, tuote, palvelu, tilaratkaisut tai liikeidea.

Hackathon on intensiivinen yhteiskehittämisen muoto, jossa eri alojen opiskelijat työskentelevät ennalta määritetyn ajan luovan ongelmanratkaisun ja kehittämisen parissa.

Hackathonin ytimenä on yhdistää yrityksen osaaminen opiskelijoiden tuoreeseen näkökulmaan ja luoda sitä kautta uudenlaisia ratkaisuja. Kyse on kokeilukulttuurista ja asioiden tekemisestä eri tavalla kuin perinteisesti on totuttu.

Hackathoneissa tehdään paljon sellaista, mitä koulutyössä harvemmin tehdään. Esimerkiksi työskennellään ihmisten kanssa, joilla on täysin erilainen työura- tai koulutustausta, pidetään myyntipuheita sekä kokeillaan uusia tapoja ratkaista ongelmia.

Hackathonit ovat opiskelijoille näyttämö, jossa opitaan sekä tuodaan omaa osaamistaan esille suoraan yrityksille.

Perinteiseen opiskelijaprojektityöhön verrattuna hackathon-pohjainen yhteiskehittäminen tarjoaa yrityksille useita erilaisia ratkaisuja, kun saman aikaisesti haastetta ratkoo usein useampi opiskelijatiimi.

Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu Xamk tarjoaa useita tilaisuuksia, joissa törmäytetään yhteen opiskelijat ja alueen yritykset. Tämä on tärkeää, jotta yritykset verkostoituvat suoraan opiskelijoiden kanssa.

Yhteiskehittämistilaisuuksissa yritykset tutustuvat tulevaisuuden työntekijöihin ja saavat kokeilla sellaisia asioita, joita ei tavallisessa arjessa ole mahdollista testata. Opiskelijoiden kanssa yhdessä työskenteleminen avaa monesti asiat uudesta näkökulmasta, ja siitä saattaa syntyä jopa uusia innovaatioita.

Aina innovaatioita ei kuitenkaan synny, eikä niiden syntyminen saisi olla työskentelyn lähtökohtana. Lähtökohtana tulisi olla yhteiskehittämisen pitkäjänteinen tekeminen. Parhaimmillaan yhteiskehittäminen lähtee pienistä kokeiluista, jotka jatkuvat systemaattisen yhteistyön muodossa.

Yhteistyöstä ei kuitenkaan jää edes positiivisia kokemuksia, jos odotukset ovat vääränlaisia. On väärin olettaa, että opiskelijoiden kanssa tehtävässä yhteiskehittämisessä tehdään kuukauden tai jopa vuoden työt yhdessä tapahtumassa. Yhteiskehittämisen keskiössä ovat kokeilut ja niistä oppiminen. Opiskelijoille yhteiskehittäminen avaa ovia työelämään sekä projektimaiseen moniammatilliseen työskentelykulttuuriin.

Suomalaisen työn liiton teettämän Made by Finland -kampanjatutkimuksen mukaan merkityksellisimmät asiat seuraavan kymmenen vuoden sisällä suomalaisessa työelämässä ovat 1. Teknologian käyttö, 2. Kyky sopeutua muutokseen, 3. Jatkuva oman ammattitaidon kehittäminen, 4. Kyky toimia eri kulttuureissa, 5. Kyky markkinoida omaa osaamista. Yhteiskehittämistilaisuuksissa harjoitellaan kaikkia näitä tulevaisuuden keskeisiä taitoja.

Yritysten kannalta yhteiskehittämistilaisuudet tarjoavat mahdollisuuden pysyä mukana kovenevassa kilpailussa. Turun yliopiston tutkijoiden mukaan voidaan sanoa, että joissain tapauksissa yhteiskehittäminen on muuttumassa jo pikkuhiljaa kilpailuetua tuovasta tekijästä pärjäämisen perusedellytykseksi.

**Tki-asiantuntija Pekka Pulkkinen, Xamk**

**Projektipäällikkö Maarit Vahvanen, Xamk**

AIHEET [HACKATHON](#) [XAMK](#) [YHTEISKEHITTÄMINEN](#)