



# ASSANIKKUNA

VALAKIA INTERACTIVE OY



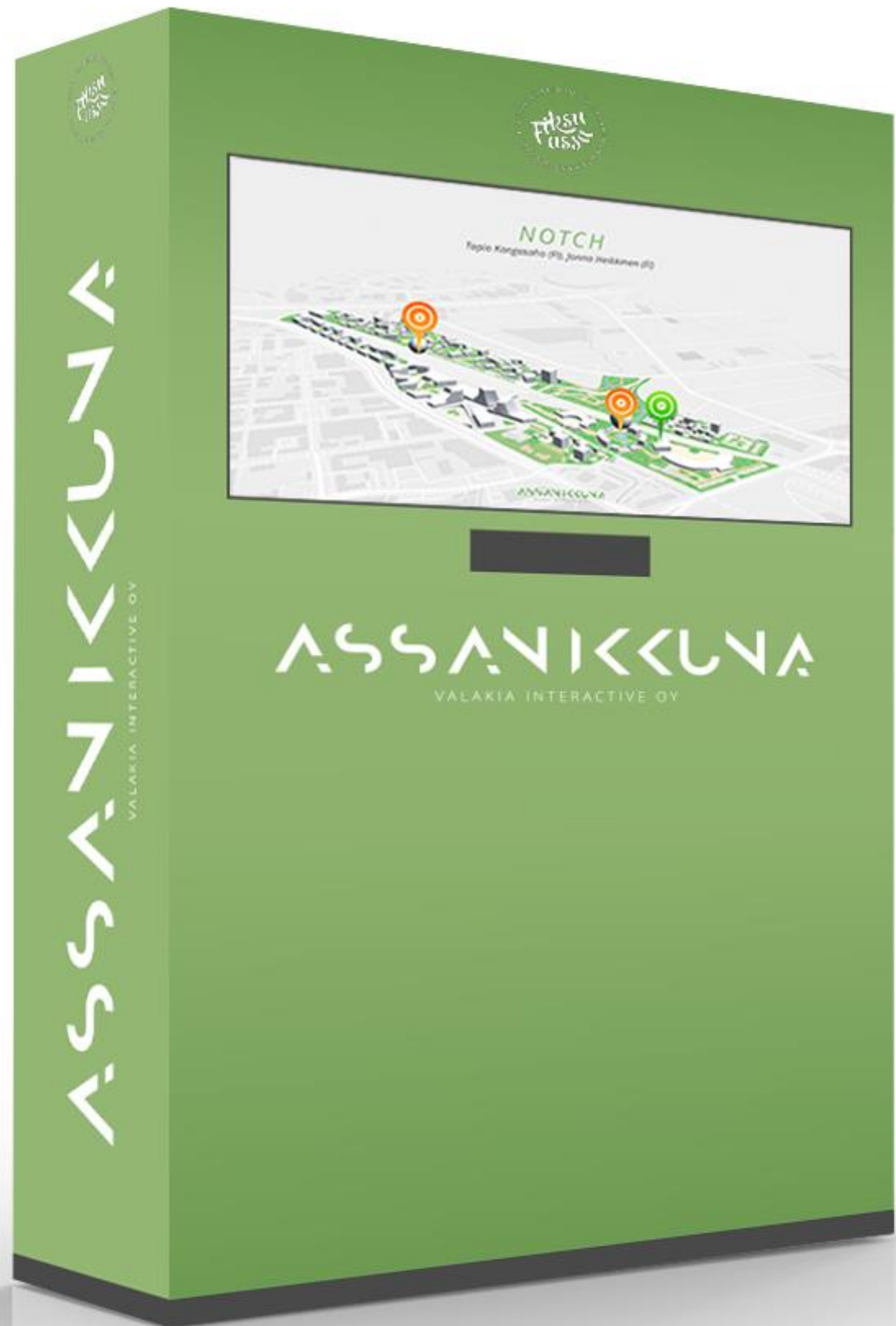
# ASSANIKKUNA

VALAKIA INTERACTIVE OY

Pilotissa on toteutettiin isossa näytössä toimiva ikkuna kolmiulotteiseen näkymään tulevaisuuden asemanseudusta. Pohjana käytettiin asemanseudun kehittämiseen liittyvän arkkitehtikilpailun voittajatyötä ja siitä olemassa olevia mallinnuksia.

# Tekniikka

Ikkunan toimintaperiaate perustuu tekniikkaan, jossa kehittynyt liikesensori havainnoi käyttäjän liikkeitä ja muuttaa kolmiulotteista näkymää sen mukaan. Liikesensorin ja kolmiulotteisen näkymän ohjaamiseen käytettiin pelinkehitysalustaa, jonka päälle sovellus toteutettiin.



# Käyttöliittymä

Ikkunaan pyrittiin rakentamaan mahdollisimman yksinkertainen käyttöliittymä, koska eleohjaus ei ole vielä kovin tuttu ja luonteva tapa käyttäjille. Isot napit helpottavat osumista ja tekstittömyys helpottaa keskittymään itse ohjaukseen.

# NOTCH

*Tapio Kangasaho (FI), Jonna Heikkinen (FI)*



# Käyttö

Ikkunaa ohjataan noin 3 metrin päästä käden ja vartalon liikkeillä.

Näkymä reagoi käyttäjän liikkeisiin ja päivittää näkymää sen mukaan. Käden liikkeellä ohjataan horisontaalista 360° näkymää ja vartalon liikkeillä vertikaalista näkymää.

# Sisältö

Sovelluksen sisältö toteutettiin ottamalla 360° pallopanoraamakuvia 4 eri kohdasta asemanseutua. Näihin kuviin upotettiin Tapio Kangasahon ja Jonna Heikkisen näkemys (Notch) asemanseudusta. Käytössä oli vain massamallinnukset, joten lopulliset näkymät olivat pelkistettyjä.



# Mobiili

Sovelluksen toteutus mahdollistaa sen viemisen useaan eri laitteeseen. Pilotissa tehtiin hybridisovellus, jossa nettisivuille upotettu sisältö tuotiin mobiililaitteisiin katsottavaksi. Näin käyttäjä pääsi oman mobiililaitteen avulla vastaavaan kokemukseen ikkunan kanssa.

