



**Warkaus**

Elämysverstas

# Mikä on konsepti?

Tämä on konseptidokumentti, joka kuvaa Elämysverstasta

Konseptidokumentti on ns. tuotantoa ohjaava kehys - se on tilaajan ja suunnittelijan yhteinen visio parhaasta mahdollisesta ratkaisusta, joka pysyy budjetissa ja on mahdollista toteuttaa aikataulujen puitteissa. Parhaimmillaan konsepti on asiakaslähtöinen ja tarjoaa ratkaisuehdotuksen todelliseen ongelmaan tai tarpeeseen.

Konseptidokumentti tukee tuotantoa ja sitä tulisikin ajatella työkaluna. Kun Elämysverstaan suunnittelu etenee, osa tähän dokumenttiin kirjatuihin asioista elää, tarkentuu ja saattaa jopa muuttua. Se kuuluu prosessiin. Tähän kirjaan voit kuitenkin aina palata ja päätöksiä voi peilata tätä materiaalia vasten.

## Kiitos kaikille mukana olleille!

### Konseptoinnissa lähestymistapamme oli visiointi.

Kun puhutaan tulevaisuuksista, uskomme kolmeen asiaan. Kukaan ei tiedä tulevaisuutta. Tulevaisuus ei ole ennalta määrätty ja tulevaisuus tehdään tänään, se ei synny tyhjiössä. Konseptin juuret ovat syvällä Varkaudessa. Hyvä konsepti on uskottava, se puhuttelee laajasti mutta se saa myös voimansa niistä vahvuuksista, joita itse paikassa ja siellä asuvissa ihmisissä on.

Konseptimme on yhdessä luotu visio. Suunnittelimme halutunlaista tulevaisuutta yrittäjien, kaupunkilaisten ja matkailijoiden kanssa. Keräsimme signaaleja ja trendejä maailmalta vahvistamaan, haastamaan ja innostamaan tätä dialogia, jotta konsepti puhuttelisi vielä vuosien kuluttua.

Tätä konseptia on ollut varovasti laskien mukana tekemässä yli 200 paikallista 12 hengen projektitiimin lisäksi. Projektitiimissä on ollut Futuricen lisäksi ruoka-osaamista Papua Suklaasta sekä Heureka Overseas Production.

Yksilötapaamisia, yritysvierailuja ja yhteydenottoja oli keväällä yli 60 paikallisten yrittäjien, taiteilijoiden, järjestöjen ja vaikuttajien kanssa. Yrittäjäkysely lähti yli 2000 Varkauden alueen yrittäjälle ja pääsiäisen aikana alueen matkailijoilta kerättiin palautetta. Työpajoja pidimme konseptoinnin aikana 7 eri sidosryhmille.

Työryhmä vei myös Elämyskeskuksen prototyypin 3 päiväksi Olohuoneelle kaupunkilaisten tutkittavaksi ja kommentoitavaksi. Tuona aikana teimme 30 lisähaastattelua. Tämä Elämyskeskus on meille kaikille.

# Elämysverstas

tuo hyvää koko seudulle

Elämysverstaan palvelut kuten tiede-, pientuottajatilakeskus sekä Varkauden kauppa eivät kilpaile kaupungissa olevien palveluiden kanssa vaan täydentävät niitä. Tiedekeskus houkuttaa uusia matkailijoita alueelle ja verstaas ohjaa kävijää tutustumaan laajemmin alueeseen. Elämysverstaan tila taipuu moneen - matkailupiste, alueen yritysten ja toimijoiden esittely white canvas space:ssa sekä tiedekeskuksen ulkokohteet ovat tästä esimerkkejä.

Varkautelaisen kannalta jatkuvasti muuttuvat sisällöt innostavat oivaltamaan uutta omasta kaupungista ja sen ihmisistä. Elämysverstas tuo yrityksiä yhteen uusilla tavoilla ja luo parhaimmillaan uusia työpaikkoja. Tämä on huomattu jo konseptointivaiheessa!

Verstaan digitaalinen backspace laajentaa keskuksen rajat Suomen ulkopuolelle. Elämys alkaa jo verkossa ja hyvin kuratoidut digitaaliset sisällöt innostavat turisteja tutkimaan, mitä muuta mielenkiintoista lähialueilta löytyy.

# Warkaus

## Elämysverstas

### Konseptin ytimessä:

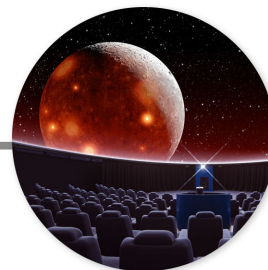
Tiedekeskus, tuotantotilat,  
kuputeatteri ja tapahtumatilat,  
uuden tutkiminen ja tekeminen.



**Tiedekeskus**



**Tuotantotilat**



**Kuputeatteri  
ja tapahtumatilat**



**Uuden tutkiminen**

# Mitä ja miksi?

## Missio

1. Innostamme tulevia sukupolvia **tieteilyyn ja teknologiaan**.
2. Edistämme **alueen asukkaiden ja matkailijoiden hyvinvointia** tarjoamalla ainutlaatuisen yhdistelmän **palveluita, elämyksiä, mahdollisuuksia ja yhteisöllisyyttä**.
3. Luomme alustan **tulevaisuuden liiketoiminnan** rakentamiseen ja kehittämiseen

## Visio

Innostamme kaikenikäisiä elämymatkalle uuden oppimiseen. Palvelemme sekä matkailijoiden virtaa että kaupunkilaisten arkea.

Olemme Itä-Suomen edistynein älykylä, jossa huomisen on läsnä jo tänään. Alustamme avulla alueen yrittäjät voivat kokeilla uusia tuotteita, rakentaa tuotantoa ja toimia kansainvälisestikeskuksesta käsin.

## Ambitio

Olemme leikkimielisen oppimisen edelläkävijä. Rakennamme Itä-Suomeen ainutlaatuisen elämymyksen, joka toimii tukee alueellista yrittäjyyttä sekä toimii kansainvälisenä matkailukohteena.

**Warkaus**  
Elämymyksen

## Näe



### Näe ja katso!

- Ympäristö tukee **asioiden katselua ja ihmettelyä**
- Esimerkiksi: Voit kurkistaa lasin takana olevaan leipomoon tai savustamoon ja **katsella miten leipuri leipoo sinulle leivän.**
- Esimerkiksi: Voit katsoa tiedekeskuksessa **digitaalisia visualisaatioita** hyödyntävän näyttelyn puurakentamisesta

## Koe



### Kokeile helposti!

- Elämysverstaan ympäristössä voit **kokea, kokeilla ja maistella.**
- Esimerkiksi: Koe myymälä-leipomon **herkkumaistelut.**
- Esimerkiksi: Voit katsoa **tehtaaseen 360-videon välityksellä** tiedekeskuksessa VR-laseilla tai omalla matkapuhelimella.

## Luo



### Suunnittele itse!

- Elämysverstaassa voit **rakentaa**, koota tuotteen paikan päällä.
- Esimerkiksi: Osallistu kurssille ja **leivo oma leipä.**
- Esimerkiksi: Luo yhdessä muiden vierailijoiden kanssa **insinööritaidetta** ja **jätä kädenjälkesi** muokkaamalla digitaalista installaatiota

## Leiki



### Pidä hauskaa & opi uutta!

- Leikin kautta opit uusia tietoja ja taitoja: **kädentaitoja ja mielentaitoja.**
- Esimerkiksi: Leipominen voi olla hauskaa ja ruoka-aineisiin voi **tutustua** luovasti ja innostavasti.
- Esimerkiksi: **Hyppää sisälle immersiiiviseen installaatioon** tiedekeskuksen tiloissa ja kokeile miten tukinuitto sujuu nykypäivän kaupunkilaiselta

**Suunnittelun neljä peruspilaria**

# Elämysverstaan neljä aikaa



## Menneisyys

- Kurkistus Varkauden ja Järvi-Suomen alueen teolliseen historiaan.
- Alueellinen historia
- Tuotantoprosessien historia
- Tarinankerronnan avulla voidaan kertoa maisemista ja historiallisista henkilöistä: Millainen oli heidän visionsa teollisuusyhteiskunnasta ja halu vaikuttaa yhteisöön
- Rakennukset ja kulkureitit, esim Alvar Aallon vanha varkaus, rakennukset ja reitit



## Nykyisyys

- Tämän päivän Varkaus ja Järvi-Suomi. Alueen teknologia ja teollisuus.
- Nykyisten toimintojen ja yrittäjien toiminnan esittely, tuote-esittelyt, testit, laboratoriot, yhteiskehittäminen, tuotanto
- Pop-upit
- Kaupat
- Ravintolat
- Tuotantotilat



## Tulevaisuus

- Elämysverstaan tilat mahdollistavat uusien tuotteiden testaamisen ja kehittämisen.
- Ruokapuolen tuotantotiloissa voi kokeilla uusia tuoteideoita.
- Tiedekeskuksen puolella olevissa verstaissa voi suunnitella ja demota esimerkiksi 3D-printtaamalla.



## Virtuaalisuus

- Kollektiivinen virtuaalinen tila ns backstage
- Kokemus jatkuu tarinankerronnalla erilaisissa virtuaalisissa tiloissa sekä paikan päällä että kotoa käsin
- Virtuaalinen ajaton aika
- Esimerkiksi ruokatuotannon avaaminen: materiaalit, reseptit, ruuan tarinat
- Kurkistus suljettujen ovien taakse esim tehtaaseen, paikkoihin, joihin vaikea päästä tutustumaan muuten.



## Puusta paperiksi, sampi ja kaviaari, tryffelimetsän salaisuus

**Nämä ja monet muut tarinat heräävät eloon Elämysverstaassa.**

Elämysverstaas tarjoaa elämyksiä kaikille aisteille. Keskuksen tiloista löytyvät tiedekeskus, pientuottajatilakeskus, sekä Varkauden seudun kyläkauppa. Tiedekeskuksen näyttelyissä voit tutustua luonnontieteisiin ja insinööritaitteisiin. Saat vastauksen mm. elämän suuriin kysymyksiin: Mistä jäätelö tulee? Miten puusta tulee pahvilaatikko? Onko sampi dinosaurusten sukua? Tiedekeskuksen puolella sijaitsee myös kuputeatteri, jossa voi tutustua tieteeseen elokuvan keinoin, sesongin ulkopuolella kuputeatteri laajenee tapahtumatilaksi, jossa voi olla mm. konsertteja ja muita esityksiä. Tiedekeskuksen näyttelyissä tieteen tekemiseen voi osallistua itse interaktiivissa näyttelykohteissa. Tiloissa sijaitsee myös Maker's Space, jossa voi rakentaa vaikkapa robotin.

Pientuottajatilakeskuksessa sijaitsevat kattavat tuotantotilat Varkauden alueen ja Järvi-Suomen luonnon raaka-aineiden käsittelyyn ja valmistamiseen myyntiin. Samalla alueella on myös ravintolamaailma ja kauppa. Leivät leivotaan ja kalat savustetaan paikan päällä ja osaan tiloista voi katsella ravintolan puolelta. Kyläkaupasta voi ostaa mukaan alueen ainutlaatuisia tuotteita mm. hunajaa ja vaikkapa kaviaaria.

Fyysisen tilan ja digitaalisen maailman yhdistää digitaalinen ulottuvuus, jonka kautta voi säädellä fyysisen tilan digitaalisia elementtejä, luoda ja ostaa omia tuotteita ja varata aikoja keskuksen toiminnallisiin elämyksiin. Digitaalisuus näkyy keskuksessa funktionaalisten toimintojen kautta, sekä visuaalisesti näyttävien installaatioiden kautta, joiden sisältöön vierailija voi vaikuttaa.

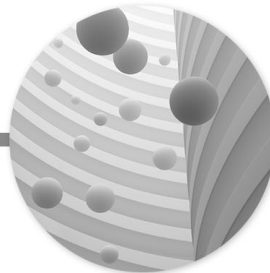
# Elämysverstaan

## Alueet



### Tiedekeskus

- Kuputeatteri ja tapahtumatilat
- Verstaat
- Näyttelytilat
- Ulkopuisto



### Yleiset

- **Kyläkauppa:** sisältäen matkailuinfo ja festivaalitoimisto, lähi-ruokaa, tuotteita ja tukku
- **Yleistä tilaa, työkentelytilaa**



### Ruokamaailma ja pientuottajatilakeskus

- **Lasten alue**
- **Ravintolat, kahvilat, baarit**
- **Tuotantotilat**, esimerkiksi savustamo, leipomo
- **Puutarhatiloja**



### Digitaalinen ulottuvuus

- Läpäisee muiden alueiden toimintoja ja sisältöä
- Mahdollistaa **kokemuksen jakamisen ja siihen palaamisen** myös
- Elämysverstaan ulkopuolella

## Digitaalisuus Elämysverstaassa

### Digitaalinen ulottuvuus tarjoaa laajennuksen Warkauden vierailukokemukseen

Se tarjoaa myös yhdistävän elementin Elämysverstaan eri osa-alueihin ja kulkee mukana vierailun aikana, mutta myös ennen ja jälkeen. Voit myös jakaa kokemuksen muille haluamallasi tavalla.

Pääset tutustumaan tarkemmin ja syvemmillä tasolla kohteisiin joita näet ja koet, kurkistamaan esimerkiksi tuotantotiloihin ja luontokohteisiin, joihin yleisöä ei voida fyysisesti tuoda. Voit myös tutustua Warkauden ympäristössä tapahtuviin asioihin eri digitaalisten kanavien kautta.

Digitaalinen ulottuvuus voi olla myös paikka jossa voi rakentaa, muokata ja luoda, yhteydessä verstaan laitteisiin ja tiloihin. Sen avulla on mahdollista oppia Elämysverstaan toiminnasta, alueen luonnosta, toiminnasta, ajasta ja teemoista.

Digitaalinen ulottuvuus on myös palvelu, joka takaa ajasta ja paikasta riippumattoman pääsyn Elämysverstaan palveluihin ja asiaankuuluvaan, ajankohtaiseen tietoon.





Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014-2020



 **NAVITAS**  
YRITYSPALVELUT

Pohjois-Savon liitto tukee  
maakunnan  
menestystä 

**futurice**

 Heureka

\* PAPUA  
CHOCOLATE  
CONSULTING OY

<https://www.varkaus.fi/vetovoimakeskus>

