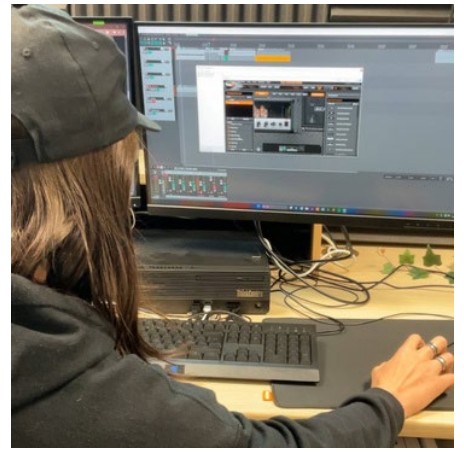
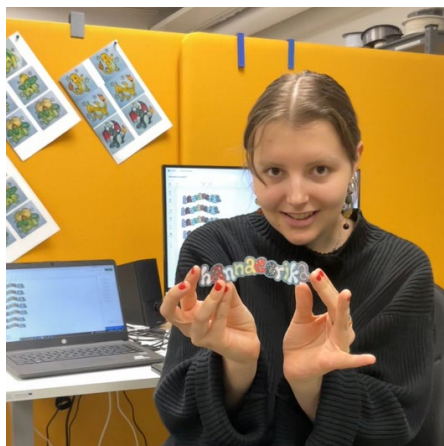




100 ketterää kokeilua

Ketterien kokeilujen elinvoimahautomo -hankkeessa tehtiin vuosien 2024-2025 aikana Viitasaarella 100 ketterää kokeilua digitalisaatiota hyödyntäen. Kokeilujen tarkoituksena on edistää maaseudun elinvoimaa ja osallisuutta.



100 ketterää kokeilua



Lukion yrittäjyyskurssi

Osallistujat : Lukion opiskelijat

Viitasaaren Lukion / Marjaana Juntusen kanssa luotiin yhdessä Tekijä on sankari - yrittäjyyskurssi.

Kurssin ideana on kokeilla omaa liikeideaa käytännössä. Hankkeen aikana ensimmäinen lukiolainen ehti jo suorittaa opintojakson luomalla oman vaatemerkin ja perustamalla sille verkkokaupan.

100 ketterää kokeilua



Printit mukiin Cricutilla

Osallistujat : Viitasaarelaiset nuoret

Viitasaarelaiset nuoret innostuivat harjoittelija Vesan esimerkistä loppuvuodesta 2025 tekemään printtejä eri käyttötarkoituksia varten. Varsinkin mukeihin suunniteltiin, printattiin ja liimattiin hienoja printtejä. Osa päätyi pukinkonttiin.

100 ketterää kokeilua



Apurahahakemus tekoälyllä

Osallistujat : viitasaarelainen nuori

Viitasaarelainen nuori luova tekijä hyödynsi tekoälyä apurahahakemuksensa tekemisessä.

100 ketterää kokeilua



Lahjakortti Canvalla

Osallistujat : Järjestellen

Järjestellen suunnitteli lahjakortit Canvalla. Canvan valmiiden pohjien ansiosta lahjakortista sai visuaalisesti näyttävän ilman ammattigraafikkaa.

100 ketterää kokeilua

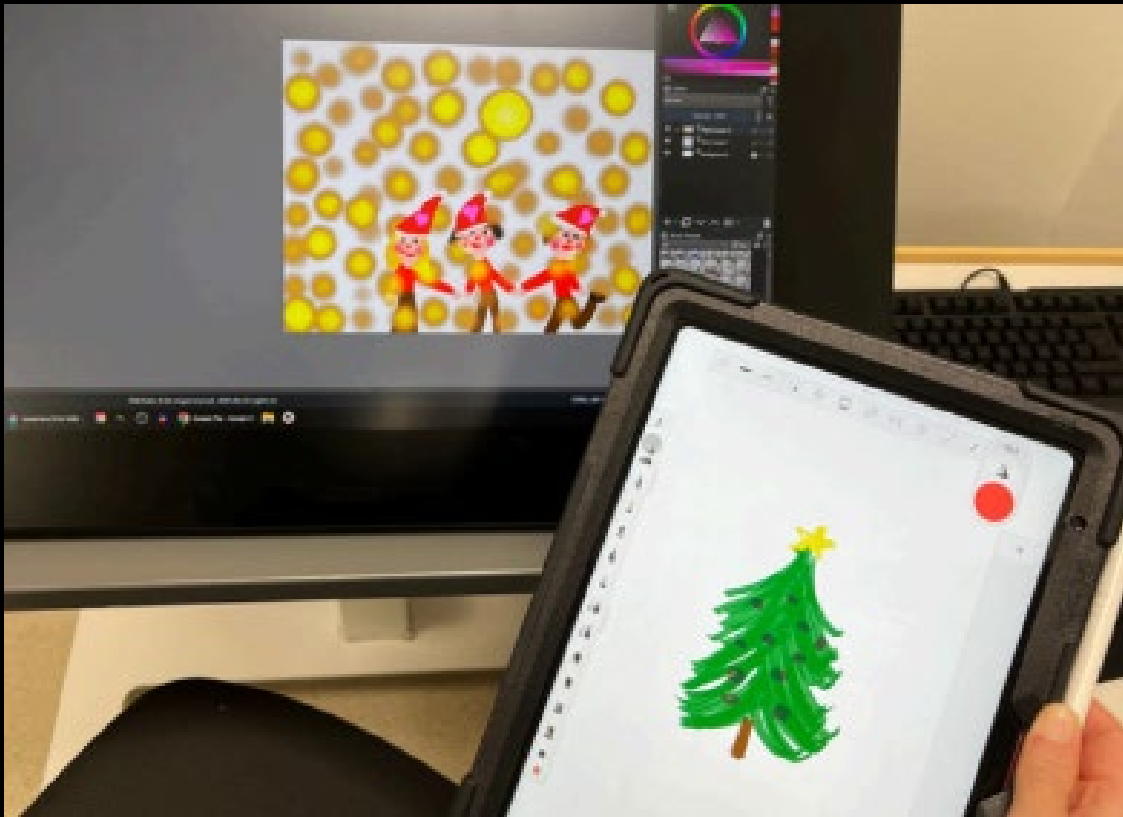


Pikkasen paremman palvelun perjantai -some

Osallistujat : useat yrittäjät

Useat viitasaarelaiset yritykset yhdessä tekivät Pikkasen paremman palvelun perjantai –kampanjan ja markkinoivat yhdessä tapahtumaa somevideoilla. Yhteismarkkinointi sai paljon näkyvyyttä ja ihmisiä myös ympäryskunnista tulemaan tapahtumaan.

100 ketterää kokeilua



Joulukortit piirtonäytöllä

Osallistujat : viitasaarelaiset lapset

Piirtonäytöllä eri aineistoja ja omaa luovuutta yhdisteltiin hienoiksi joulukorteiksi.

100 ketterää kokeilua

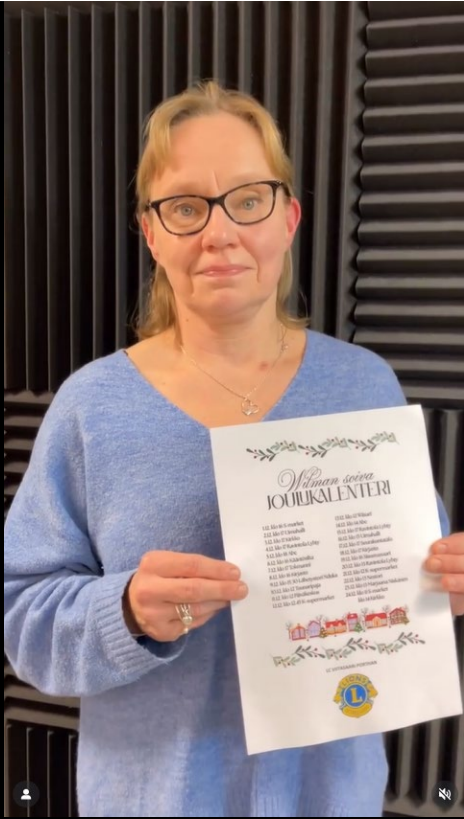


360-kuvaus

Osallistujat : Sisustussaari

Sisustussaari kokeili 360-kuvausta. Kokeilun tarkoituksena oli tarkastella millaisia mahdollisuuksia 360-kuvaus tarjoaa erilaisten tilojen esittelyyn ja markkinointiin.

100 ketterää kokeilua



Soiva joulukalenteri -videot

Osallistujat : Kädet saveen eikun someen -ryhmä
ja kokeilukummit

Ainaista harmautta vastaan luotiin soiva joulukalenteri. Viitasaaren Wilma oli käytännön toteutuksen primus motor. Kokeilukummien ja paikallisten yrittäjien voimin kalenteria tehtiin näkyväksi myös somessa

100 ketterää kokeilua



Tekoälydialogi

Osallistujat : kokeilukummit ja paikalliset yrittäjät

Digikeskuksella kokeiltiin chat GPT:n ottamista mukaan sattumalta syntyneeseen dialogihetkeen.

100 ketterää kokeilua



Kokeilufestari t

Osallistujat : Viitasaarelaiset
ikäihmiset

Hankkeessa kokeilimme saada uusia kävijöitä Kokeilufestareiden avulla. Tiistaina 9.12.2025 ollut JAMK asiantuntija puheenvuoro ja Vondatan Nikon avulla autettiin ikäihmisiä kehittämään digitaitojaan turvallisesti.

100 ketterää kokeilua



Mobiilivarmenne

Osallistujat : Seniorit

Kokeilufestarien innostamana autoimme useampaa Viitasaarelaista kokeilemaan ja ottamaan käyttöön Mobiilivarmennetta.

100 ketterää kokeilua



Yritysten yhteisvideot

Osallistujat : useat yrittäjät

Useat viitasaarelaiset yritykset alkoivat tehdä yhteisvideoita laajemman näkyvyyden saamiseksi.

100 ketterää kokeilua



DJ-kokeilut

Osallistujat : useat kuntalaiset

Useat kuntalaiset ovat kokeileet DJ-laitteiston
Käyttöä.

100 ketterää kokeilua



Discord -serverin luominen

Osallistujat : Nuori aktiivikäyttäjä

Yksi nuori Digikeskuksen käyttäjä loi oma-aloitteisesti discordiin keskusteluyhteisön viestinnän sujuvoittamiseksi.

100 ketterää kokeilua



Video vanhasta laskukoneesta

Osallistujat : Viitasaari-Seura

Viitasaari-Seura teki videon Facit-laskukoneesta. Laskukonetta on käytetty metsätöissä. Viitasaari-Seura halusi tallentaa videon avulla laskukoneen käyttöä.

100 ketterää kokeilua



Digiyrittäjyysharjoittelu

Osallistujat : 4 Jamkin kansainvälistä opiskelijaa

Neljä Jamkin kansainvälistä opiskelijaa osallistui harjoittelukokeiluun, jossa he kehittivät omaa digitaalisuuteen pohjautuvaa liikeideaa kahden kuukauden ajan. Viitasaaren kaupungin tarjosi asunnon Viitasaareltä harjoittelun ajaksi.

100 ketterää kokeilua



Tekoälypohjainen äänimalli

Osallistujat : Shariff Kwizera

Shariff suunnitteli tekoälypohjaisen äänimallin.

100 ketterää kokeilua



Tekoälypohjainen varaston - hallintajärjestelmä

Osallistujat : Abducadir Aligure

Abdi kehitti tekoälypohjaista varastonhallinta-
järjestelmää pienten yritysten tarpeisiin.

100 ketterää kokeilua



Kuvauspalveluiden kehitys

Osallistujat : Kanda Media

Kandamedia kehitti kuvauspalveluita
yritysassiakkaiden tarpeisiin.

100 ketterää kokeilua



Digitaalinen tilausjärjestelmä

Osallistujat : Khun Htet Lin Aung

Lin suunnitteli digitaalisen tilausjärjestelmän ravintoloille. Menuun voi tutustua QR-koodin kautta, tehdä järjestelmästä tilauksen ja seurata järjestelmästä tilauksen etenemistä.

100 ketterää kokeilua



"POTTI" eli Tekoäly yrityskehittäjä

Osallistujat : Witas

Witas kokeili tekoälypohjaisen yrityskehittäjäbotin kehittämistä palvelemaan yritystoiminnan aloittavia yrityksiä.

100 ketterää kokeilua



Videoita harrastuksista

Osallistujat : TET:läiset

Yläkoulun oppilaat tekivät lyhytvideoita omiin harrastuksiin liittyen TET:ssä.

100 ketterää kokeilua



Kyläareenan podcast -kokeilu

Osallistujat: Kyläareenan osallistujat

Leader-verkoston järjestämä Kyläareena - tapahtuma teki retken Digikeskukselle, jossa osallistujat kokeilivat podcastin tekemistä maaseutua koskevista aiheista. Podcastin käsikirjoitukset suunniteltiin ChatGPT:tä hyödyntäen.

100 ketterää kokeilua



Gimbaalikokeilut

Osallistujat: Marja Vähäsarjat

Marja Vähäsarja kokeili gimbaalia somevideoiden tuotannon laadun parantamisessa ja mahdollistamaan liikkuvampien videoiden tekemisen.

100 ketterää kokeilua



Tekoälyratkaisu terveydenhuoltoon

Osallistujat: Mistix ja Hackathon osallistujat

Hackathon osallituja tekivät Mistix yrityksen kanssa tekoälypohjaisen ratkaisun parantamaan tehokkuutta ja potilastuloksia keskikokoisessa sairaalaverkossa.

100 ketterää kokeilua



Työkalu omistajanvaihdoksiin

Osallistujat: Keski-Suomen yrittäjät ja Hackathon osallistujat

Keski-Suomen yrittäjät kokeilivat Hackathon-tapahtuman osaajien avulla tekoälypohjaisen työkalun luomista yritysten omistajanvaihdosten tueksi.

100 ketterää kokeilua

Tässä on käsikirjoitus lyhytvideolle, joka esittelee **sahan sahausvaiheen**. Video on suunniteltu somealustoille (TikTok, Instagram Reels, YouTube Shorts) ja sen tyyli on visuaalinen, rytmikäs ja helposti ymmärrettävä.

 Käsikirjoitus: "Miten puu sahataan?"

 Kesto: 30–45 sekuntia

 Kohderyhmä: rakentajat, puun ostajat, nuoret, paikalliset

 Taustamusiikki: energinen, koneiden rytmiin sopiva tausta

 Kertojaääni tai tekstitykset



Videon käsikirjoitus tekoälyllä

Osallistujat: Hakawood

Hakawood kokeili tekoälyn hyödyntämistä lyhytvideoiden käsikirjoituksessa.

100 ketterää kokeilua



Kaupunginjohtaja minecrafttiin

Osallistujat: Kaupungin kesätyöntekijä

Viitasaaren kaupungin kesätyöntekijä toteutti kokeilun, jossa hän lisäsi viitasaarelaisten nuorten rakentamaan "Tulevaisuuden Viitasaari" -minecraft maailmaan kaupunginjohtajan.

100 ketterää kokeilua



Päättäjät ja nuoret virtuaalimaailmassa

Osallistujat: Viitasaarelaiset päättäjät ja nuoret

Viitasaarelaiset päättäjät ja nuoret seikkailivat yhdessä nuorten rakentamassa virtuaalimaailmassa Robloxissa.

100 ketterää kokeilua



Ryhmänettisivupalvelu

Osallistujat: Aargh! Digital

Viitasaarella on tunnistettu tarve kylien ja muiden yhdistysten yhteisille verkkosivuille. Aargh! Digital Oy on luonut tarpeen ympärille uuden palvelun, jossa ryhmät voivat tehdä yhteisiä nettisivustoja.

100 ketterää kokeilua



Animaatio tekoälyllä

Osallistujat: Tertta Design

Tertta Design -yritys kokeili tarinallisen animoidun markkinointivideon tekoa tekoälyä hyödyntäen.

100 ketterää kokeilua

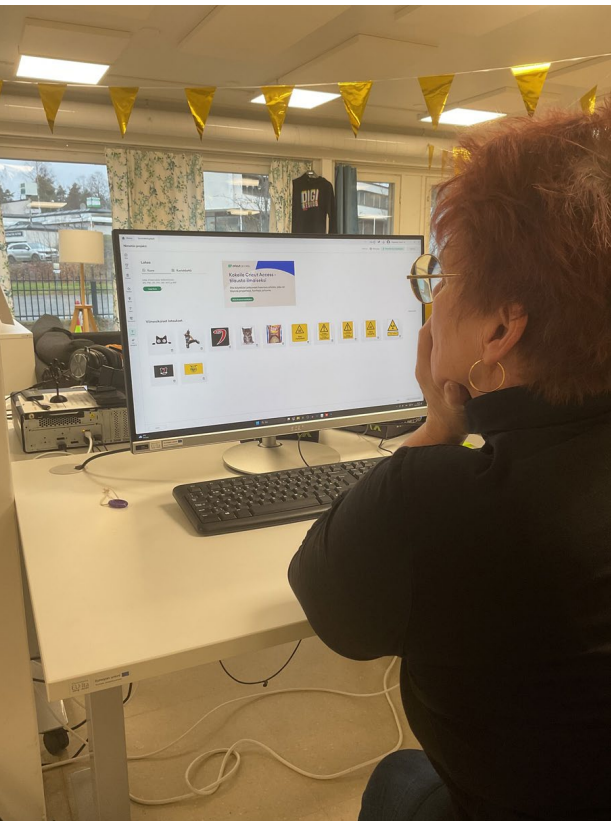


Huopanankosken AR

Osallistujat : Huopanankosken Kioski
ja KEXRI 2.0 hanke

Hankkeessamme syntynyt idea vietiin toisen hankkeen avulla kokeiluun Huopanankosken kulttuurimaisemaan. Nyt jokainen voi oman puhelimen avulla aikamatkailla kosken varrella.

100 ketterää kokeilua

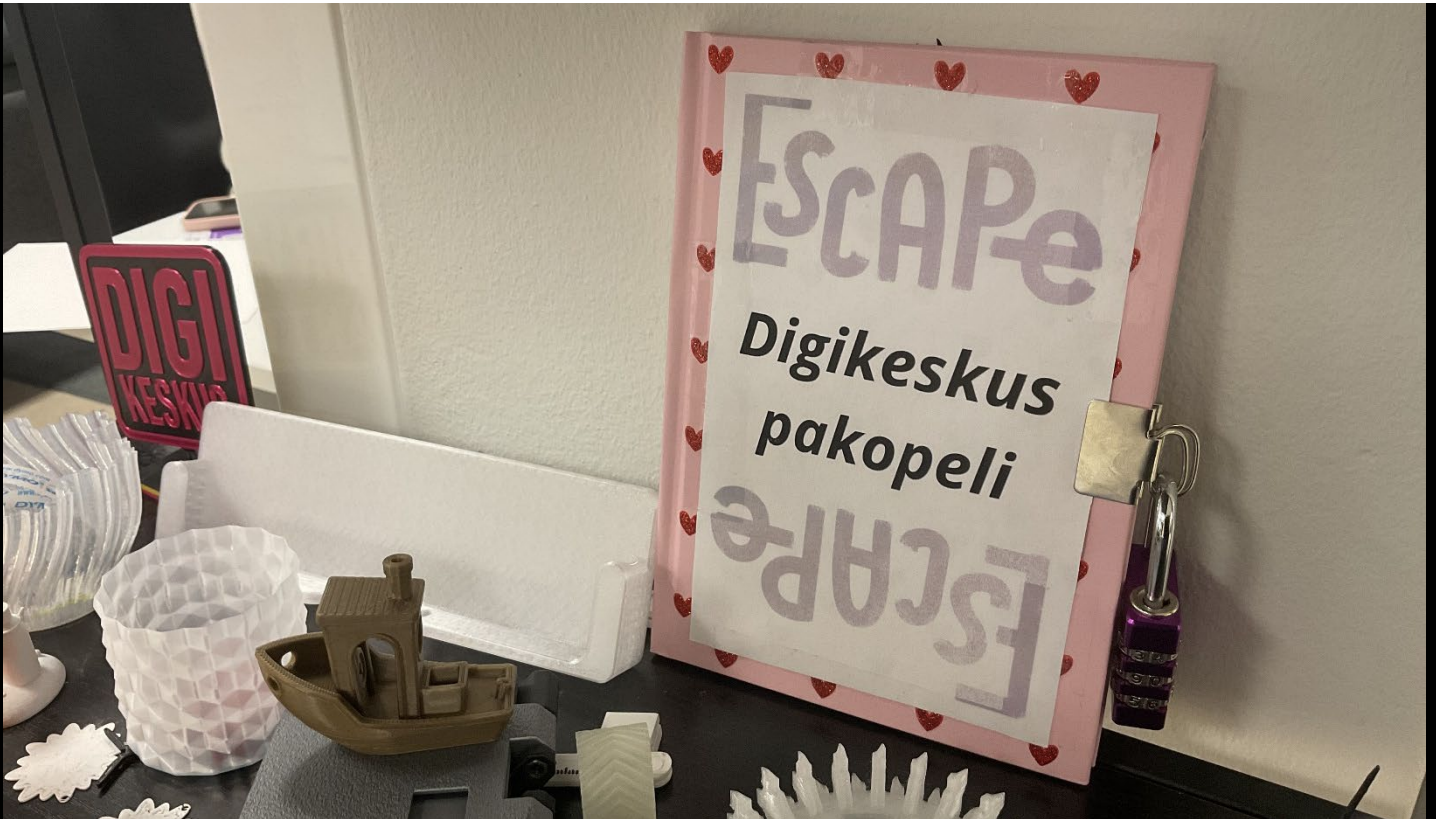


Työllisyyspalveluiden kokeilut

Osallistujat: Viitasaaren kaupunki ja osallistujat

Yhteistyössä Viitasaaren kaupungin työllisyysvalmennusryhmän kanssa kokeiltiin kokeiluihin ja käytönnön tekemiseen pohjautuvaa valmennustapaa. Valmennuksessa osallistujat kokeilivat erilaisia teknologioita, joita voi hyödyntää työnhaussa.

100 ketterää kokeilua



Pakopelin luominen ja testaus

Osallistujat: Paikalliset nuoret

Paikalliset nuoret kehittivät Viitasaaren 4H:n ohjauksella pakopelin, joka tutustuttaa pelaajan Digikeskuksen laitteistoon. Peliä kokeiltiin eri ryhmien kanssa ja sitä on mahdollista hyödyntää esimerkiksi nuorten liiketoimintaan.

100 ketterää kokeilua



Discord serveri

Osallistujat: Paikallinen nuorit

Aktiivinen Digikeskuksen palvelujen käyttäjä loi ja kokeili käytännössä Discord alustalle luotua keskusteluryhmää osana yhteisön viestintää.

100 ketterää kokeilua



Paikkariippumaton oppiminen

Osallistujat: Oppilaitokset ja yritykset

Hankkeessa kokeiltiin Digikeskuksen hyödyntämistä oppimisympäristönä eri kouluasteilla. Homma toimi ja yhteensä opintopisteitä suoritettiin yli 100 hankkeen aikana. Kokeilu lähensi yrityksiä ja opiskelijoita tekemään tiiviimmin aitoja kehittämistehtäviä.

100 ketterää kokeilua



Nokia & Hackathon

Osallistujat: Nokia ja Jamkin kv-opiskelijat

Nokian Oulun tuotekehitystiimi kokeili Hackatonia omien teknisten tuotekehityshaasteiden ratkaisemisessa.

100 ketterää kokeilua



Erävaris& Hackathon

Osallistujat: Erävaris ja Jamkin kv-opiskelijat

Erävariksen yrittäjä kokeili Hackaton tapahtumaa oman markkinoinnin ja tuotteistuksen kehittämisessä hyödyntäen tekoälyä.

100 ketterää kokeilua

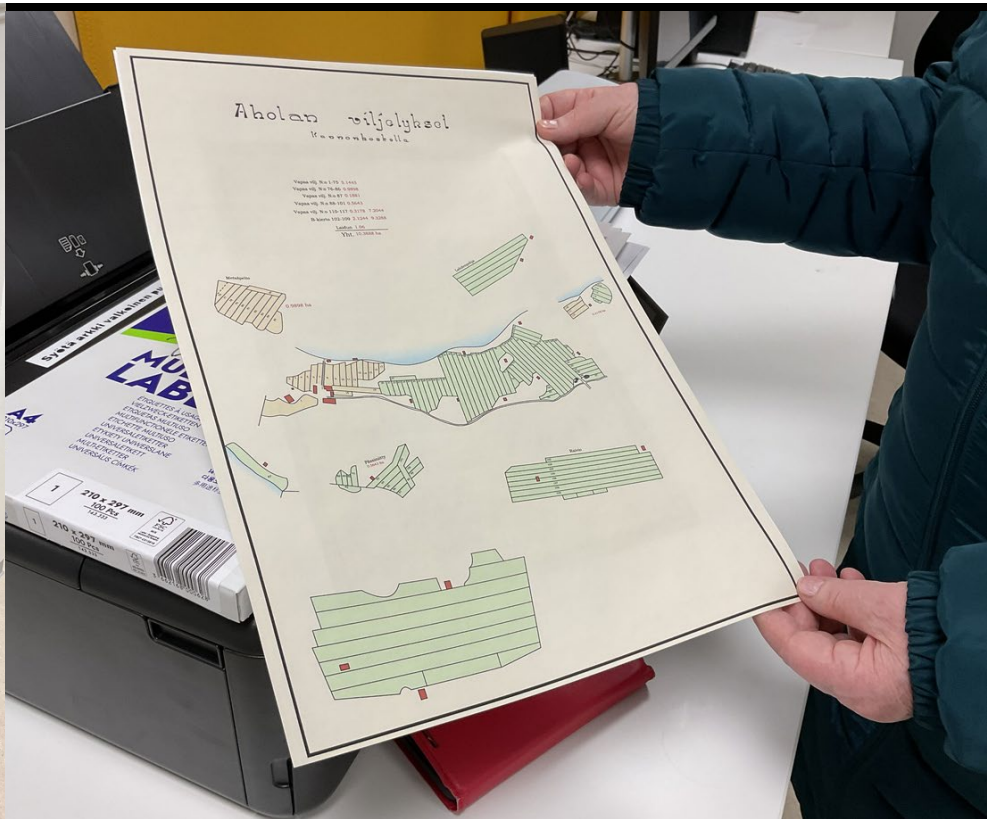


Valokuvien digitalisointi

Osallistujat: Huopananankosken kioski ja Rasmus Pöntiö

Huopananankosken kioskin kanssa kokeiltiin vanhojen valokuvien digitalisointia markkinointikäyttöä varten. Tavoitteena oli luoda yhteiskäyttöön avoin kuvapankki.

100 ketterää kokeilua



Lohkokarttojen digitalisointi

Osallistujat: kuntalainen

Hankkeessa kokeiltiin vanhan turmeltuneen paperisen lohkojakokartan digitalisointia.

100 ketterää kokeilua



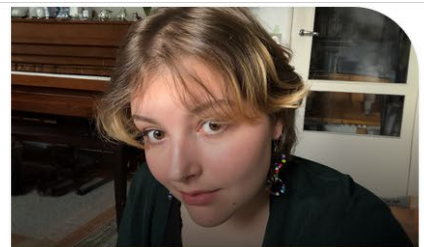
Mielikuvitukselliset kuvitukset

14.5.2024



Tapahtumasi somepäivitykset

8.5.2024



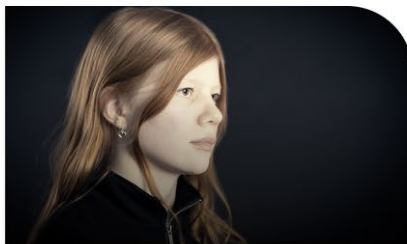
Musiikin tekeminen ja opastus

29.1.2024



Tukea musiikin tekemiseen

22.11.2023



Piirrokset

16.10.2023



Pelikerhojen ohjaaminen

16.10.2023

Palveluita esille nettisivulle

Osallistujat: digiosajatt

Hankkeessa kokeiltiin yhdistää alueen yrittäjien ja yritysten tarpeet digiosajien kanssa. Alustana hyödynnettiin lennatin.fi verkkosivua.

100 ketterää kokeilua



Rekkamaailma Robloxiin

Osallistujat: viitasaarelaiset nuoret

Mid Finland Truck meeting -tapahtuman innoittama viitasaarelaiset nuoret rakensivat avoimen rekkamaailman Robloxiin. Maailmassa näkyy Viitasaarelaisille tuttuja elementtejä kuten Wiilo.

100 ketterää kokeilua

VIRTUAL
ART
GALLERY

Online art exhibitions.

Unlimited by reality. Accessible for everyone.

Virtuaalivalokuvanäyttely

Osallistujat: Pohjoisen Keski-Suomen
luonnonvalokuvaajat ry ja nuori

Pohjoisen keskisuomen luontovalokuvaajat rakensivat virtuaalisen ympäristön luontokuvanäyttelylle. Virtuaaliympäristön teknisen toteutuksen toteutti nuori Osuuspankin kesätyöavustuksella.



VIITASAARI



100 ketterää kokeilua



Vega

HDF-levypintainen, alumiinivahvisteinen, runko puuta. Ei lasituslistoja, piilosaranoitu.
Thermo-oven vahvuus 86mm. Vakiona kirkas lasi.

Pyydä tarjous

Saranat

Piilosaranat, 3kpl.

Lukko

Abloy LC102 -lukkorunko, säädettävä vastarauta.

Tiiviste

Muotoiltu tuplatiiviste.

Lasit

3k eristyslasi, vakiona kirkas.

Ovimalliston 3D -esittely

Osallistujat: Kaskipuu ja Santeri Jauhiainen

Kaskipuun ovimallistolle luotiin 3D- ja VR-toteutukset osaksi yrityksen verkkosivuja ja myynnin tueksi.

100 ketterää kokeilua

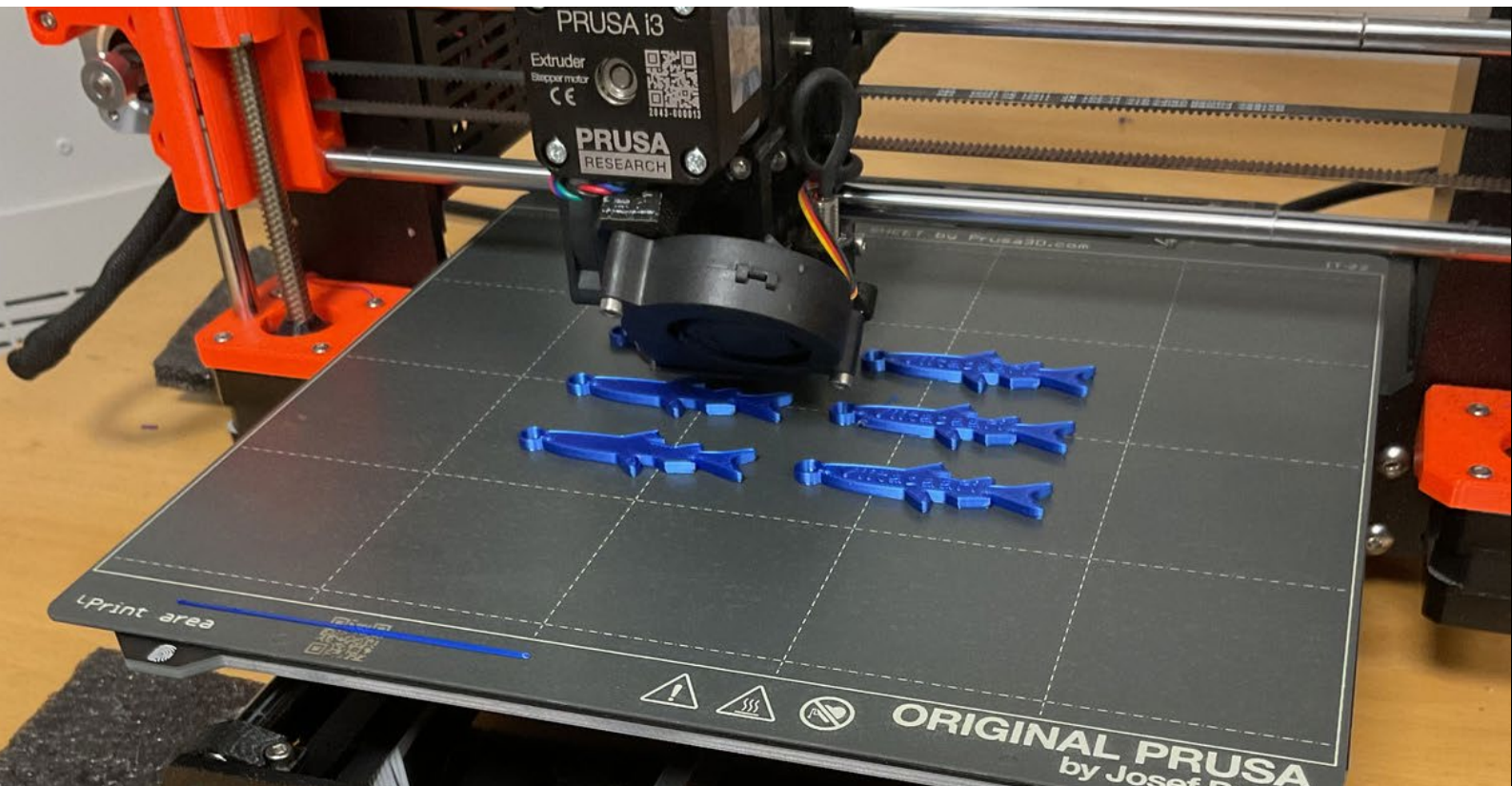


Tuohian animaatiokokeilu

Osallistujat: Tuohia ja Santeri Jauhiainen

Tuohia Oy kokeili paikallisen nuoren osaajan avustuksella animoitujen videoiden käyttöä markkinoinnissa.

100 ketterää kokeilua



3D-tulostetut muikkupoletit

Osallistujat: Viitasaaren kaupunki

Viitasaaren kaupunki testasi Rakennusmessuilla muikun muotoista 3D-tulostettua "polettia" osana markkinointia. Muikut tekivät hyvin kauppansa messuilla! Poletilla pääsi ilmaiseksi Viitasaaren uimahalliin.

100 ketterää kokeilua

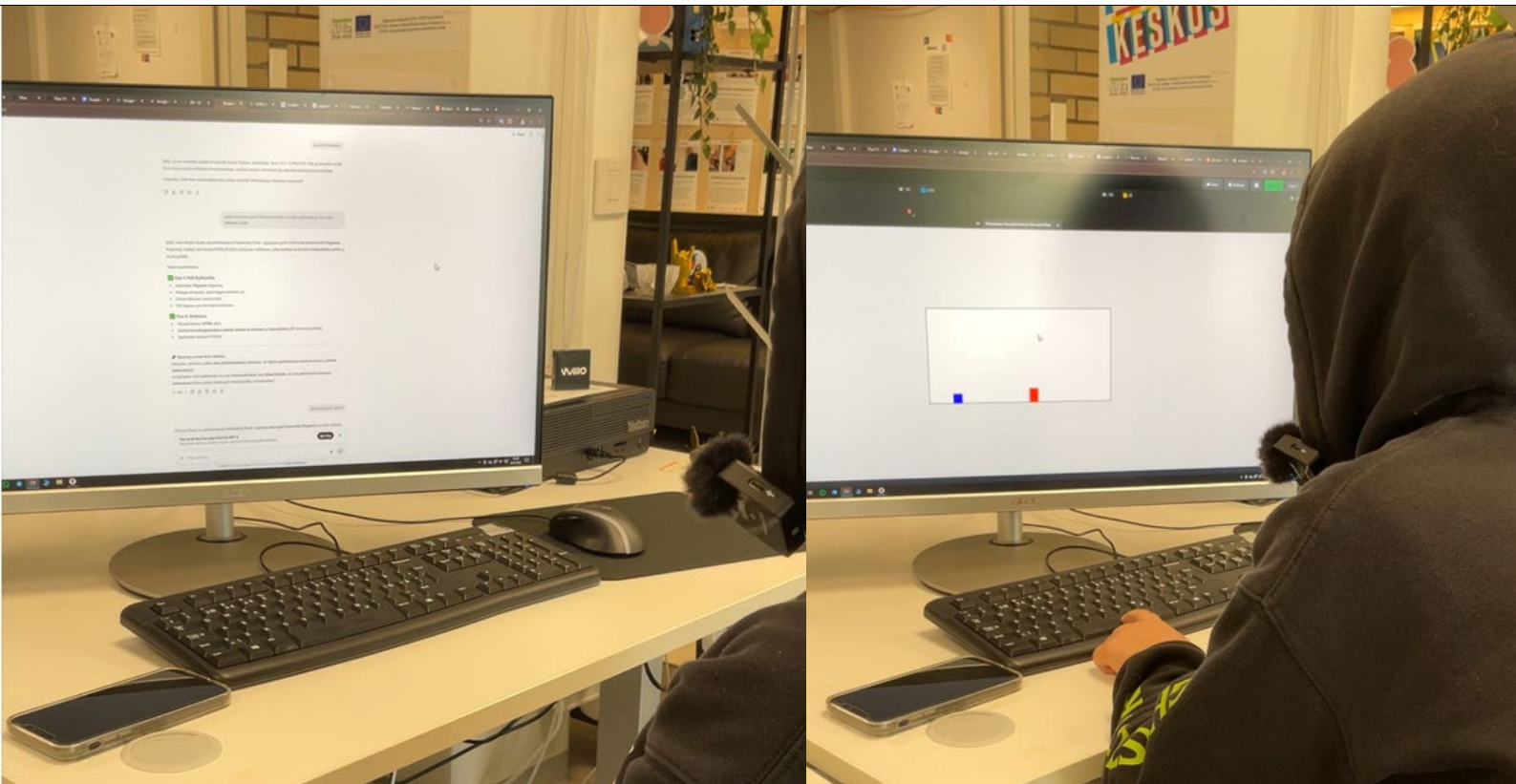


AskWitas Tekoälybotti

Osallistujat: JAMK:in ja JYU:n opiskelijat

JAMK:in ja JYU:n opiskelijat kehittivät Hackathon-tapahtumassa Telegramissa toimivan tekoälybotin, joka vastaa Witasta koskeviin kysymyksiin.

100 ketterää kokeilua



Peli tekoälyn avulla

Osallistujat: Eepu Kyyröläinen

Eepu Kyyröläinen teki oman tasohyppelypelin tekoälyn avulla.

100 ketterää kokeilua



LessPain

Osallistujat: Kuura Raitio

LessPain eli Penni sai alkunsa, kun Kuura Raitio näki Keskiaikamarkkinoilla huolikiven ja totesi, että se ei toimi, vaan siihen tarvitaan piikit. Piikikkään huolikiven avulla voi aiheuttaa aististimulaatiota, joka vie huomion esimerkiksi ahdistuksesta tai kroonisesta kivusta. Prototyypit tuoteideasta toteutettiin 3D-mallintamalla ja -tulostamalla.

100 ketterää kokeilua

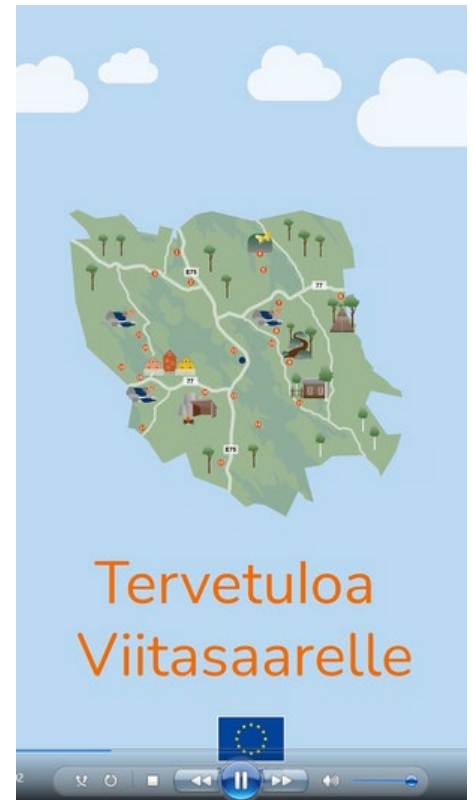
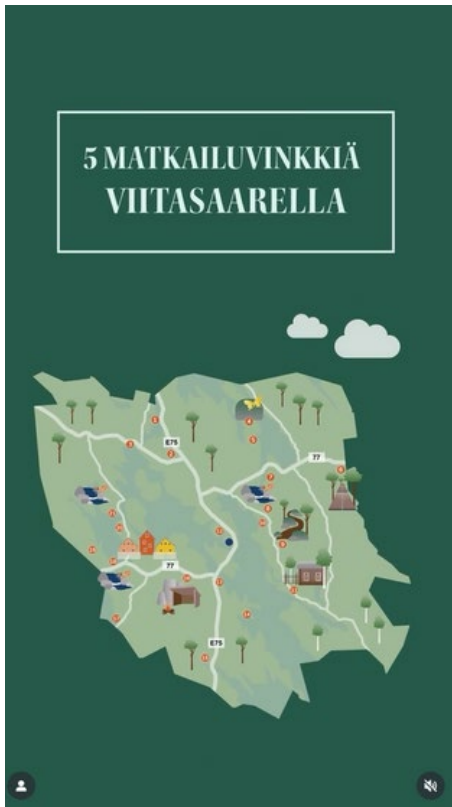


Yhteiset sometarrat

Osallistujat: Viitasaarelaiset yrittäjät

“Kädet saveen eikun SOMEEN” -työpajoissa yrittäjät saivat idean yhteisistä “Terveisiä Viitasaarelta” -tarroista. Ensin tarrat toteutettiin Cricut-leikkurilla fyysisinä tarroina, mutta nopeasti syntyi idea myös sometarroista, joita yritykset ja yhdistykset voivat lisätä päivityksiinsä edistään näin koko alueen tunnettuutta. Sometarrat toteutettiin GIF:inä Instagramiin.

100 ketterää kokeilua



Animointeja matkailusta

Osallistujat: TET:läiset

Digikeskuksella TET:läiset tekivät animaatiokokeiluja palvelukartasta Viitasaaren matkailun tueksi. Animaatiokokeiluja tehtiin sekä tekoälyn avulla, että Adobe Expressin avulla. Kokeilut julkaistiin Instagramissa.

100 ketterää kokeilua

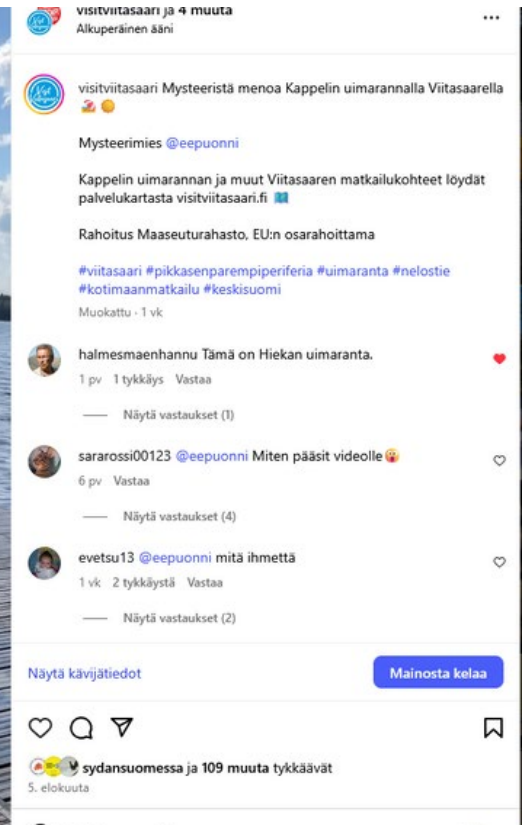


Hatebreeder play through

Osallistujat: Joona Kainulainen

15-vuotias viitasaarelainen Joona Kainulainen teki Youtubeen videon, jossa soitti koko Children of Bodom -yhtyeen Hatebreeder-albumin kertaotolla läpi. Noin 39 minuuttinen teos sisältää paljon vaativia kitarasooloja ja -kuvioita. Videoi sai ensimmäisen viikonlopun aikana yli 1000 katselukertaa.

100 ketterää kokeilua

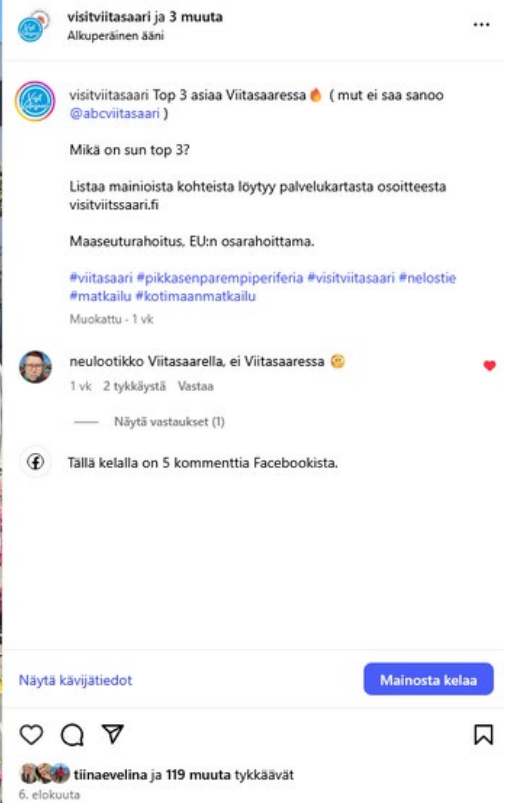


Tarinallinen lyhytvideo

Osallistujat: 11-vuotiaat viitasaarelaiset

Viitasaarelaiset 11-vuotiaat tekivät someen tarinallisen lyhytvideon. Videon käsikirjoitusta hahmoteltiin tekoälyn avulla, jonka jälkeen video kuvattiin rannalla ja editointiin iPadilla. Video sai yli 6500 katselukertaa somessa.

100 ketterää kokeilua



Yhteismarkkinointikokeilut

Osallistujat: Tiimiakatemian opiskelijat ja viitasaarelaiset yritykset ja kuntalaiset

Tiimiakatemian opiskelijat tekivät yhdessä viitasaarelaisten kanssa tarinallisia lyhytvideoita someen matkailuteemalla yhteismarkkinointia varten. Videot julkaistiin Instagramissa ja Facebookissa ja yritykset ja yhdistykset pääsivät jakamaan sisältöjä omissa kanavissaan sometyöpajoissa opituilla tavoilla.

100 ketterää kokeilua



KV-opiskelijoiden yritysvierailut

Osallistujat: JAMK:in kansainväliset opiskelijat ja viitasaarelaiset yritykset

JAMK:in kansainväliset opiskelijat kävivät tapaamassa paikallisia yrityksiä ja selvittämässä millaisissa kehittämiskohteissa he voisivat olla apuna. Opiskelijat tukivat muun muassa yritysten someviestintää osaamisellaan.

100 ketterää kokeilua

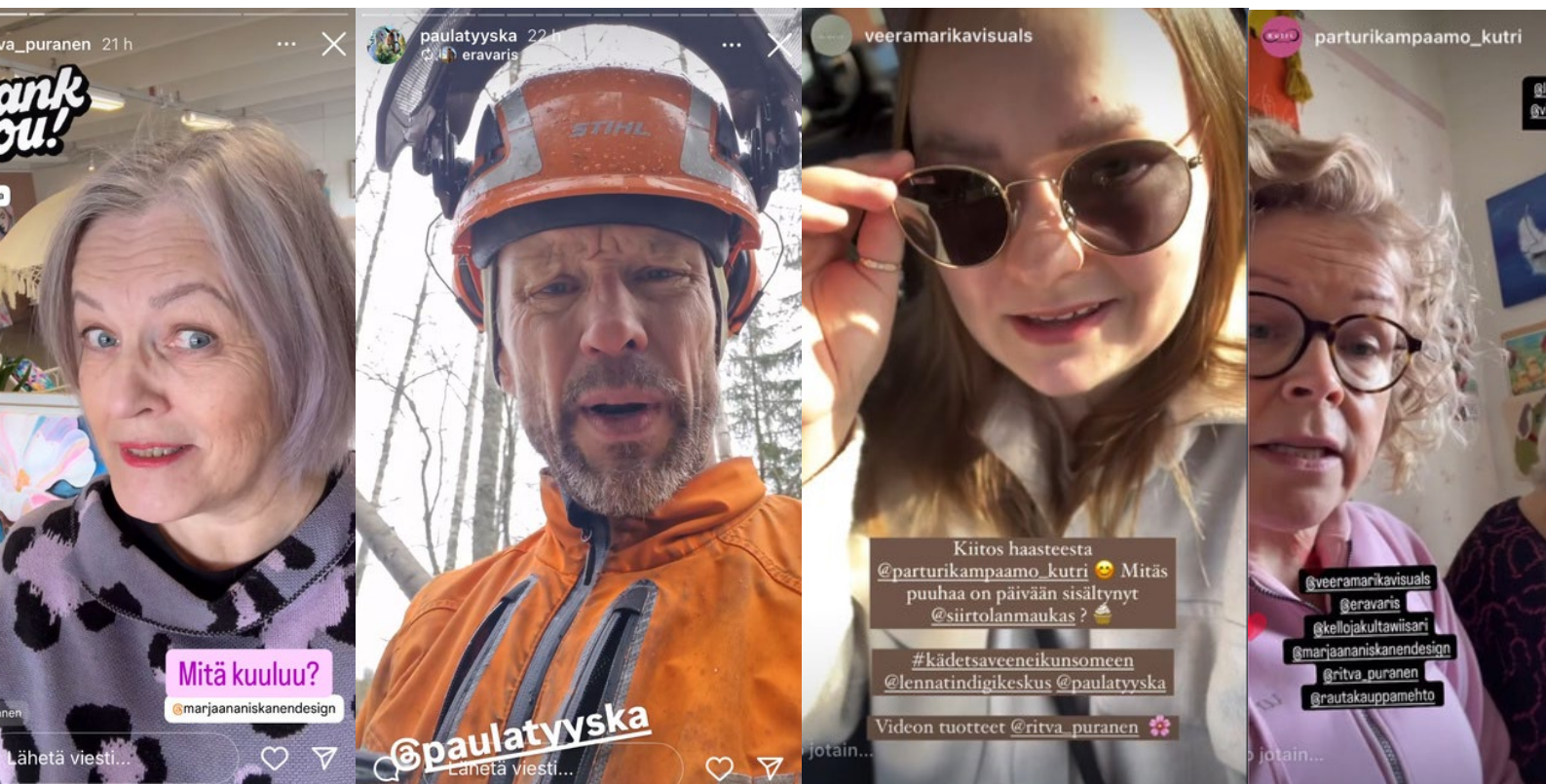


120 000 katselukerran video

Osallistujat: Parturi-kampaamo Kutri

Parturi-kampaamo Kutrin Ulla kokeili ensimmäistä kertaa somevideon tekoa Kädet saveen eikun someen -työpajan innoittamana. Ullan ensimmäinen video sai Facebookissa yli 120 000 katselukertaa! Video kertoi kampaajan tavallisesta sunnuntaista, kun leikataan perheenjäsenten hiuksia.

100 ketterää kokeilua

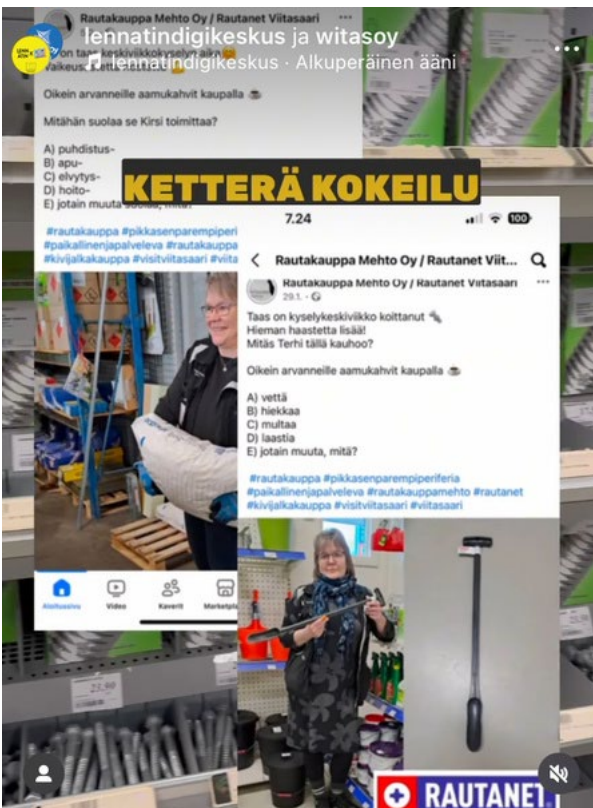


Mitä kuuluu -somehaaste

Osallistujat: Useat viitasaarelaiset yritykset

Kädet saveen eikun someen -työpajassa viitasaarelaiset yritykset keksivät haastaa toisensa kertomaan sen hetkisistä tekemisistään Instagram Story -videolla. Haasteeseen osallistui noin 10 viitasaarelaista yritystä, joista useat tekivät somevideon ensimmäistä kertaa omilla kasvoillaan.

100 ketterää kokeilua

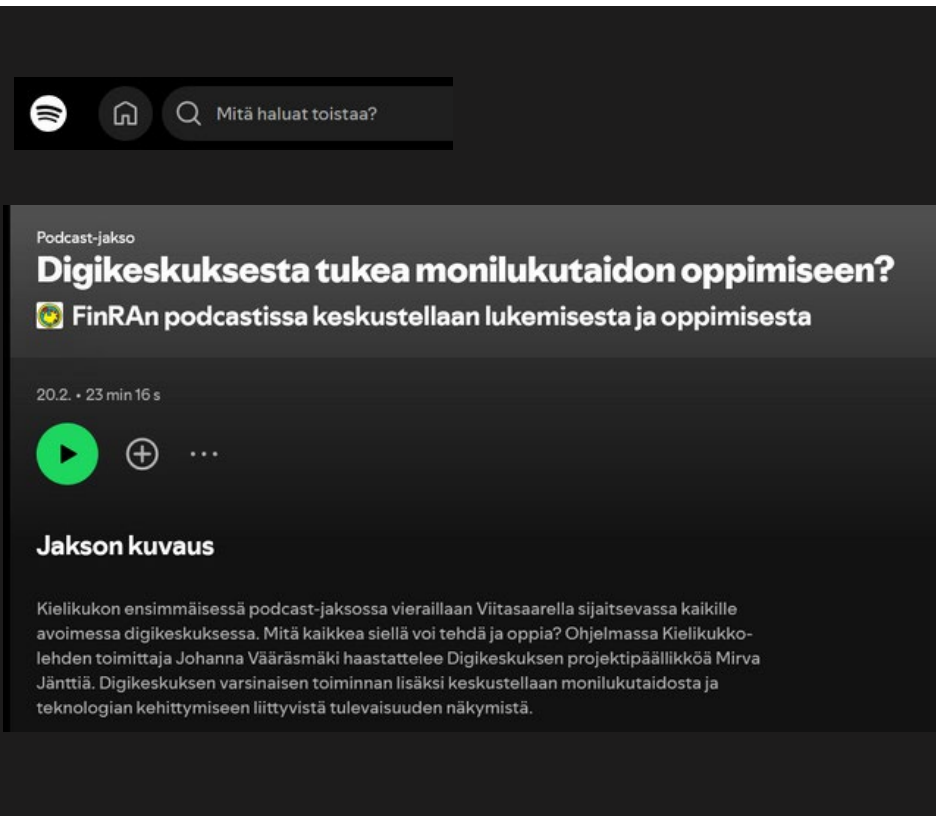


Keskiviikkokysely

Osallistujat: Rautakauppa Mehto

Rautakauppa Mehto aloitti Keskiviikkokysely -sarjan somekanavissaan. Sarjassa arvuutellaan joka keskiviikko rautakaupan myyntituotteista mitä vekotin on kyseessä. Innostus kokeiluun syntyi Kädet saveen, eikun someen -työpajoissa.

100 ketterää kokeilua



Sisältöä eri muodoissa

Osallistujat: Kielikukko-lehti / FinRa

Monilukutaidon puolesta puhuva Kielikukko-lehti päätti alkaa tehdä painetun lehden lisäksi sisältöjä podcast-muotoon. Kielikukon toimittaja Johanna Vääräsmäki teki ensimmäisen podcast-jaksonsa ja testasi myös podcastin sisältöjen tekstittämistä tekoälyn avulla.

100 ketterää kokeilua



50 jaksoa Sote-AKT:ta

Osallistujat: Keski-Suomen hyvinvointialue ja
Sote ATK-päivät

Keski-Suomen hyvinvointialue ja Sote-ATK-päivät tekivät 50 jaksoisen podcast-sarjan sote-ATK:n 50-vuotisen historian kunniaksi. Jokainen jakso kuvaa yhtä vuotta sote-ATK:n historiassa. Podcastsarjan markkinoi myös keväällä järjestettävää noin 2000 osallistujan Sote-AKT-päivät tapahtumaa.

100 ketterää kokeilua



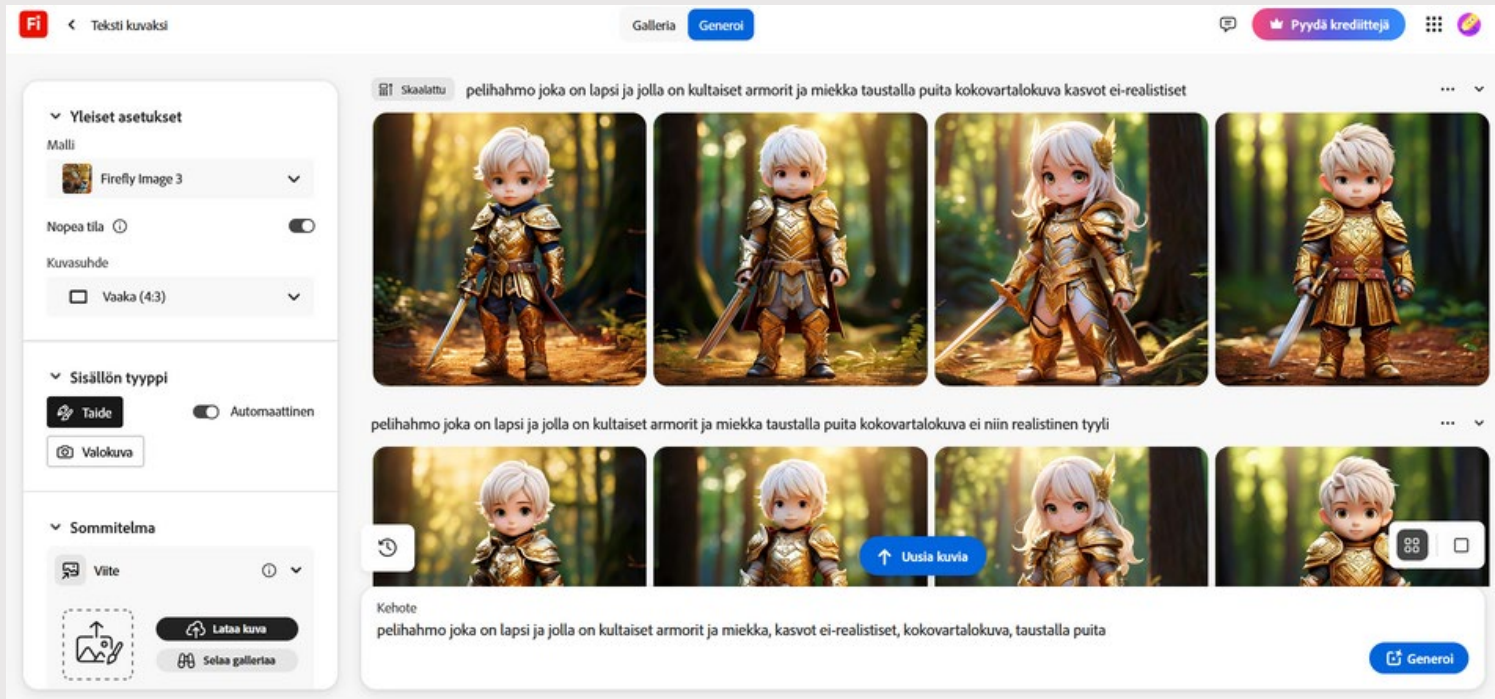
Tekoälytyöpaja

Osallistujat: Ehsan Mohajer, Samuel Popjak ja Witas

Ehsan Mohajer ja Samuel Popjak opastivat Witaksen henkilökuntaa tekoälyn saloihin työpajassa.

Työpajan aikana Witaksen henkilökunta pääsi kokeilemaan sekä tekstin, kuvien, että videoiden tuottamista tekoälyn avulla. Lisäksi kurkistettiin mitä kaikkea muuta tekoälyn avulla pystyy tekemään.

100 ketterää kokeilua



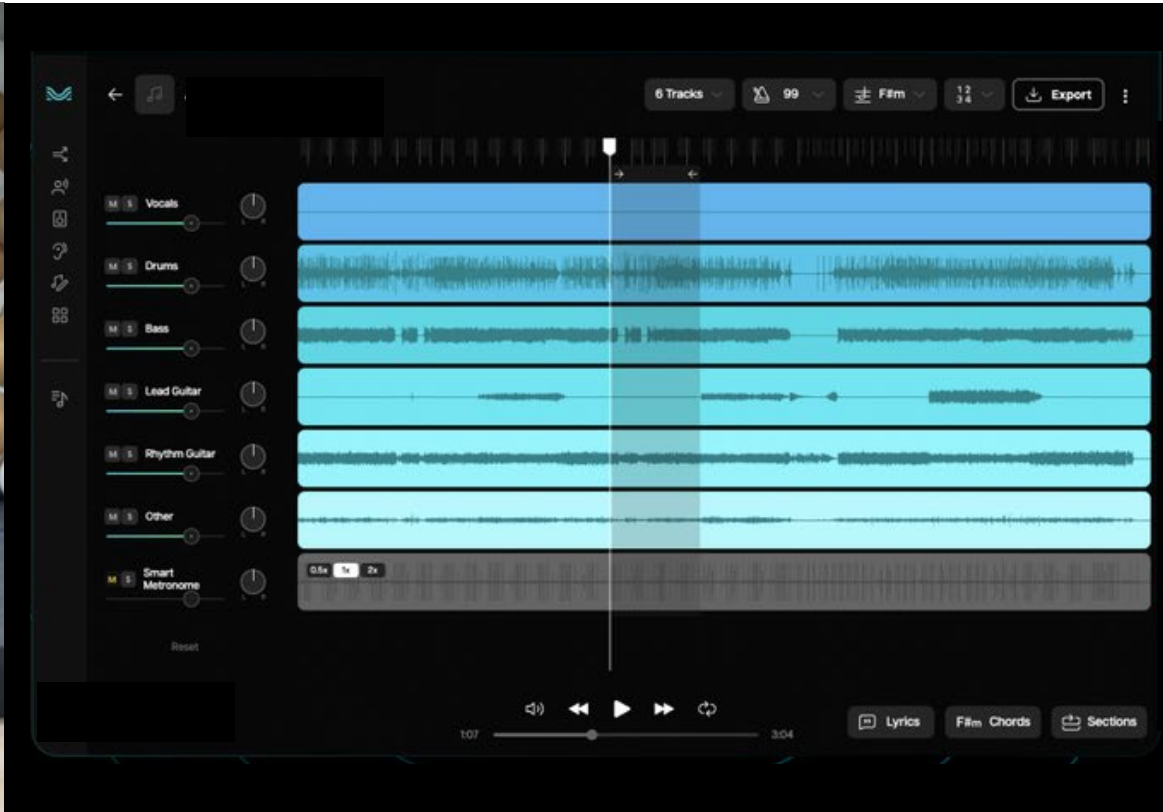
Kyläkoulujen tekoälykokeilut

Osallistujat: Huopanan ja Kymönkosken koulut

Huopanan ja Kymönkosken koululaiset kokeilivat kuvien tekemistä tekoälyä hyödyntäen.

Oppilaat saivat tehdä itsetekemistään kuvista myös tarrat. Kuva-aiheet vaihtelivat lemmikeistä ja maisemakuvista mielikuvituksellisiin pelihahmoihin.

100 ketterää kokeilua



Moises -kokeilut

Osallistujat: useat viitasaarelaiset

Viitasaarelaiset musiikin tekijät ja harrastajat ovat kokeilleet Moises-tekoälyohjelmiston käyttöä.

Moises helpottaa esimerkiksi uusien kappaleiden opettelua, sillä sen avulla voi erottaa eri instrumentteja omiksi raidoikseen.

100 ketterää kokeilua



Plugin kokeilut

Osallistujat: useat viitasaarelaiset musiikintekijät

Viitasaarelaiset musiikin tekijät ja harrastajat ovat kokeilleet studiossa eri plugineja. Pluginien avulla voidaan digitaalisesti korvata esimerkiksi erilaisia kitaravahvistimia ja saada digitaalisesti aikaan tiettyä haluttua soundia.

100 ketterää kokeilua



Pelikerho

Osallistujat: 1.-6. luokkalaiset, Lenni&Siiri,
Viitasaaren kaupunki

Pelikerhossa 1.-6.-luokkalaiset viitasaarelaiset pääsevät pelaamaan videopelejä ohjatussa ympäristössä. Kerhon vetäjinä toimivat Lenni ja Siiri. Kerho toimii Suomen harrastamisen mallin rahoituksella.

100 ketterää kokeilua



3D-tulostetut plektrat

Osallistujat: Rasmus Pöntiö

Rasmus Pöntiö suunnitteli oman plektramalliston. Mallisto syntyi lukuisten kokeilujen tuloksena. Rasmus testasi esimerkiksi erilaisia tulostusmuoveja ja niiden kestävyyttä, plektrojen kokoja sekä tapoja kuvioda plektroja.

100 ketterää kokeilua



Bändi -illan markkinointi

Osallistujat:

Viitasaari rokkaa! Viitasaaren Kartanolla järjestettiin musiikin harrastajien aloitteesta bändi-ilta. Rasmus Pönttiö ja Joonas Kainulainen markkinoivat tapahtumaa muun muassa Instagram-reels videoilla, paikallislehdessä, musiikin harrastajien digitaalisissa verkostoissa sekä jakamalla Rasmuksen Canvalla suunnittelemlia mainoksia.

100 ketterää kokeilua



Biisipromoa tarroilla

Osallistujat: Hannaerika

Artisti Hannaerika suunnittelu uuden Pikkusiskolle-biisinsä promoamiseen tarroja ja testasi niitä Digikeskuksen Cricut-leikkurilla. Tarroissa Hannaerika hyödynsi myös käsityötaitojaan. Tarra on tyyliltään tilkkutyömäinen. Tarransuunnittelussa Hannaerika käytti Inkscape-vektorigrafiikka ohjelmaa.

100 ketterää kokeilua



Fortnite -turnaus

Osallistujat: Viitasaarelaiset nuoret

Viitasaarelaiset nuoret järjestivät Digikeskuksella Fortnite-turnauksen. Turnaus oli avoin kaikille yli 12-vuotiaille. Myös kaupungin nuorisotoimi oli tapahtumassa mukana ja nuorten tukena järjestelyissä. Nuoret suunnittelivat paitsi tapahtuman sisällön myös sen markkinointimateriaalit itse.

100 ketterää kokeilua



Videotiedostojen hallinta

Osallistujat: Lumanela

Lumanelan videoitujen podcastien sarja sisältää ison määrän suuria tiedostoja. Siten tiedostojen hallinta on iso osa podisarjan tekemistä. Kokeilemalla selvisi esimerkiksi kuinka paljon tallennustilaa projektiin tarvitaan, miten tiedostot saadaan helpoten siirrettyä Macin ja Windowsin välillä ja miten tiedostot kannattaa nimetä, jotta ne pysyvät järjestyksessä.

100 ketterää kokeilua



Tekniikkakokeilut podisarjaan

Osallistujat: Lumanela

Lumanela teki “Menetyksen sirpaleita” -nimisen verkkokurssin, jonka videoitujen podcast-jaksojen tuotannossa he hyödynsivät Digikeskuksen laitteita ja studiota. Podien tuotannossa Lumanelan yrittäjät testasivat mm. lukuisia eri kuvakulmia, tallennuslaitteita ja editointiohjelmia. Itselle toimivimman tavat löytyivät kokeilemisen ja kömmähdystenkin kautta.

100 ketterää kokeilua



Ajantasaiset kartat GoProlla

Osallistujat: Viitasaaren kaupunki Antti Mustonen

Viitasaaren kaupunki kokeili GoPro-360-kameran hyödyntämistä kaupungin tieverkoston kuvaamisessa.

Kamera kiinnitettiin autoon, jolla ajettiin läpi Viitasaaren taajama-alueen tiet. Kuvauksen avulla kaupunki sai ajantasaiset tiedot muun muassa teiden ja liikennemerkkien kunnosta. Kuvatut aineistot vietiin Mapillary-palveluun.

100 ketterää kokeilua



Peliturnaus KV -osaajille

Osallistujat: Talent Boost ja JAMK Game Pit

Talent Boost ja JAMK Game Pit järjestivät Hackathon-tapahtuman oheistapahtumana Digikeskuksella peliturnauksen kansainvälisille osaajille. Turnauksessa pelattiin Fall Guys ja Tekken -pelejä. Turnaus lisäsi yhteisöllisyyttä ja toi rentoa tunnelmaa tapahtumapäivään.

100 ketterää kokeilua



Hackathon

Osallistujat: TalentBoost-hanke, JAMK, JYU, Witas, Viitasaaren kaupunki, Start Up Refugees ja yritykset

Hackathon-tapahtumassa noin 40 JAMK:in kansainvälistä tutkinto-opiskelijaa ratkoi kahden päivän ajan alueen yritysten heille esittämiä haasteita Digikeskuksella.

100 ketterää kokeilua



Tarrat omista piirroksista

Osallistujat: viitasaarelaiset lapset ja nuoret

Oman tarran tekeminen on konkreettinen ja helppo tapa tutustua uusiin teknologioihin. Useat viitasaarelaiset lapset ja nuoret ovat piirtäneet oman kuvan piirtonäytöllä ja tehneet siitä tarran Cricut-leikkurin avulla.

100 ketterää kokeilua



Piparimuotti omasta kuvasta

Osallistujat: Viitasaaren seurakunnan pikkuväki

Viitasaaren seurakunnan pikkuväki teki piparkakkumuotin omasta maskottihahmostaan Päkästä. Muotti mallinnettiin Illustrator- ja Thinkercad -ohjelmien avulla piirroskuvasta ja tulostettiin Digikeskuksen 3D-tulostimella.

100 ketterää kokeilua



Paristokotelo radiopuhelimeen

Osallistujat: Viitasaaren radioamatöörikerho ja Vesa Paananen

Radioamatööreillä olisi tarve saada radiopuhelimiin paristokotelot, sillä akut eivät olleet riittävän toimintavarmoja kaikissa olosuhteissa.

Vesa Paananen mallinsi ja 3D-tulosti paristokotelon useiden kokeilujen tuloksena.

100 ketterää kokeilua



3D-tulostetut poletit

Osallistujat: Viitasaari Darts Club ry

Kaikki kokeilut eivät mene kerralla maaliin! Viitasaaren Darts Club ry testasi logollaan varustettujen polettien 3D-tulostusta. Poletteja oli ideana jakaa tapahtumissa tarjoten tarjouksia niitä vastaan. Logo oli kuitenkin liian yksityiskohtainen tulostettavaksi Digikeskuksen 3D-tulostimella ja jälki oli suttuista. Idea kaipaa siis vielä jatkokehitystä!

100 ketterää kokeilua



Yhdistysten kesäsomettajat

Osallistujat: Enni Kuisma, Saara Hiltunen, Keiteleen melojat ry, Viitasaari Darts Club ry ja Ilmolahden kylä

Enni Kuisma ja Saara Hiltunen tekivät viitasaarelaisten yhdistysten somea kesän 2024 ajan. Kesäsomettajien tavoitteena oli erityisesti tehdä nuorten näköistä somea nuorten kiinnostuksen herättämiseksi yhdistystoimintaa kohtaan. Viitasaari Darts Club ry kommentoi saaneensa sometuksen ja kesäisen darts -kilpailunsa myötä viisi uutta lajikokeilijaa!

100 ketterää kokeilua

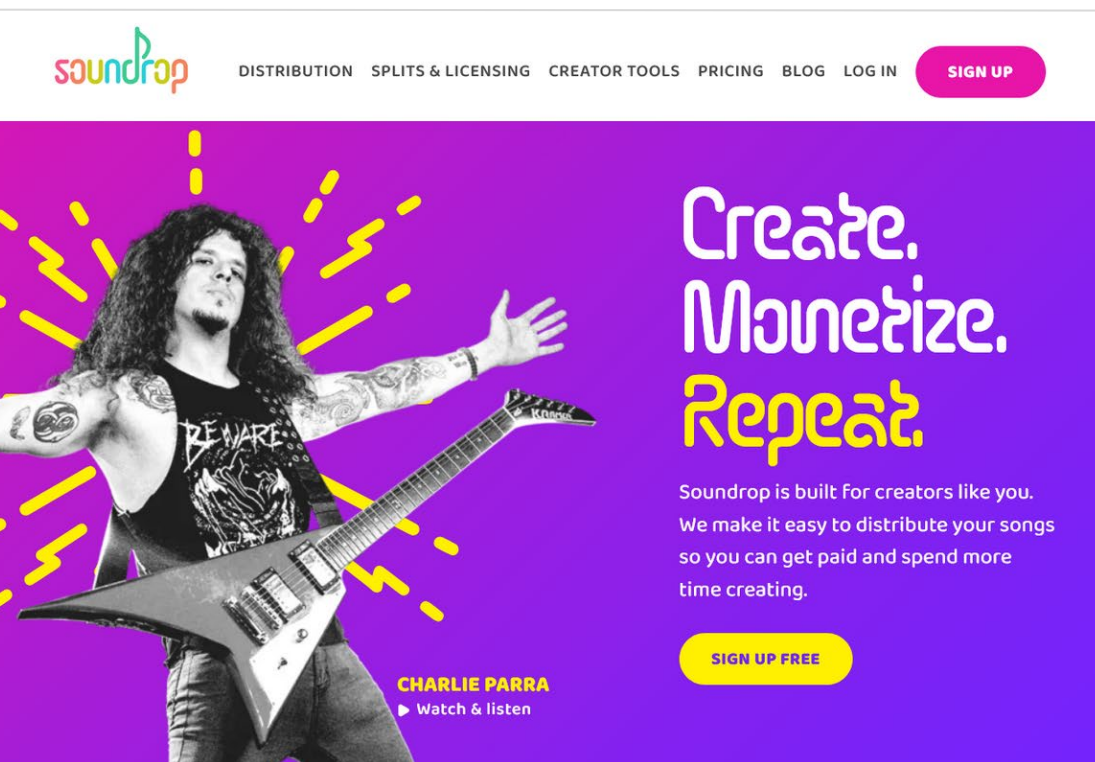


Musiikin tekoa kv -yhteistyöllä

Osallistujat: Matias Hirvonen

Matias Hirvonen on sävelvänyt lukuisan määrän kappaleita. Musiikin julkaisua varten hän tarvitsi laulajan, soolokitaristin ja rumpalin. Sopivat osaajat yhteistyöhön löytyivät Ruotista sekä Pohjois- ja Etelä-Amerikasta Fiver-nimisen palvelun kautta. Digitaalisen palvelun käyttö mahdollisti musiikin tuottamisen julkaisuvalmiiksi asti Matiaksen vision mukaisesti.

100 ketterää kokeilua



Musiikin julkaisupalvelu

Osallistujat: Matias Hirvonen

Matias Hirvonen testasi Soundrop-julkaisupalvelua musiikkinsa julkaisuun. palvelun kautta musiikki julkaistaan useilla eri alustoilla, mikä jättää artistille enemmän aikaa musiikin luomiseen. Matias sai kimmokkeen julkaisualustan kokeiluun Digikeskuksella järjestetystä musiikkityöpajasta.

100 ketterää kokeilua

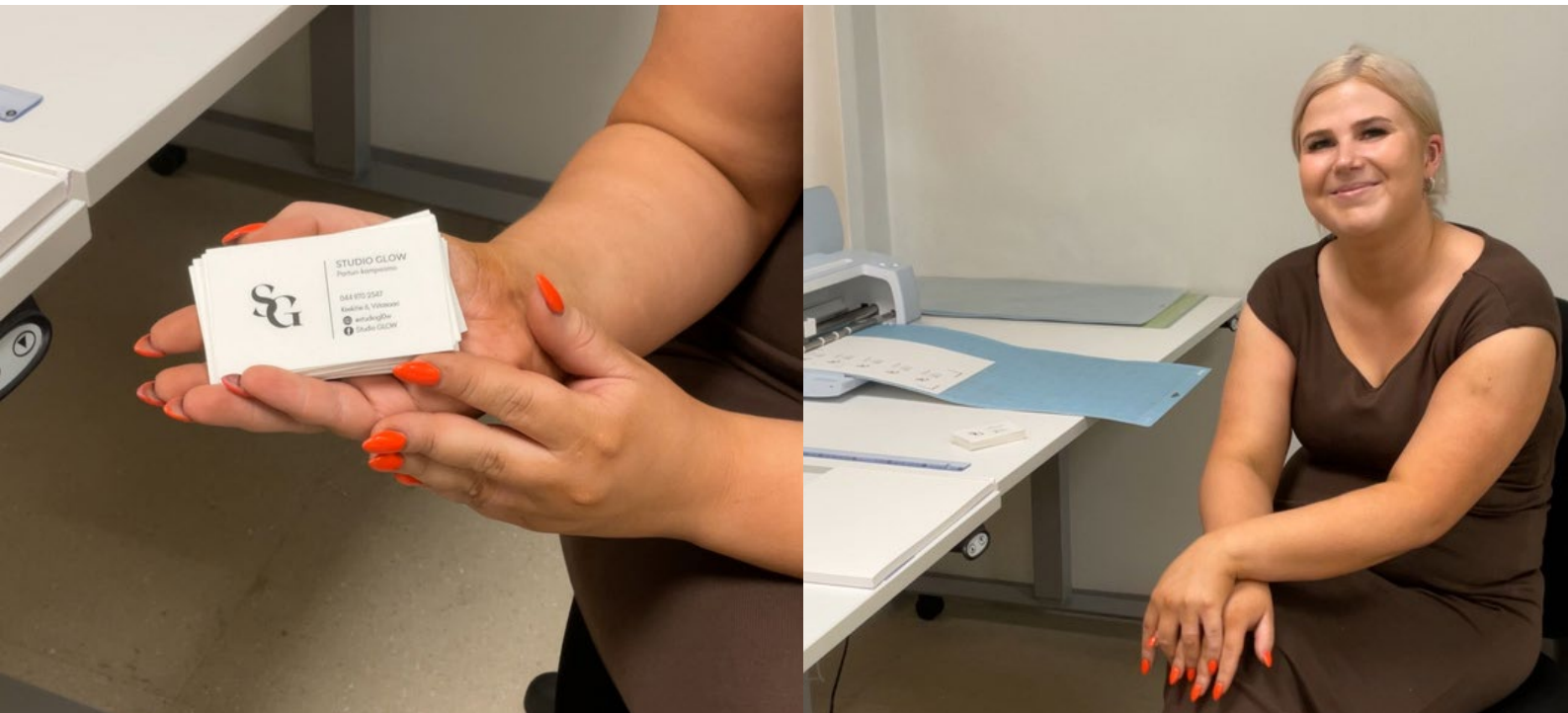


Lahjakortit ja käyntikortit

Osallistujat: Suoramyynti Nestori ja Miro Paananen

Suoramyynti Nestori kaipasi käyntikortteja ja lahjakortteja. Tekijä niille löytyi nopeasti Digikeskuksen verkoston kautta. Miro Paananen toteutti kortit Adobe Express -ohjelmiston ja Cricut-leikkurin avulla.

100 ketterää kokeilua

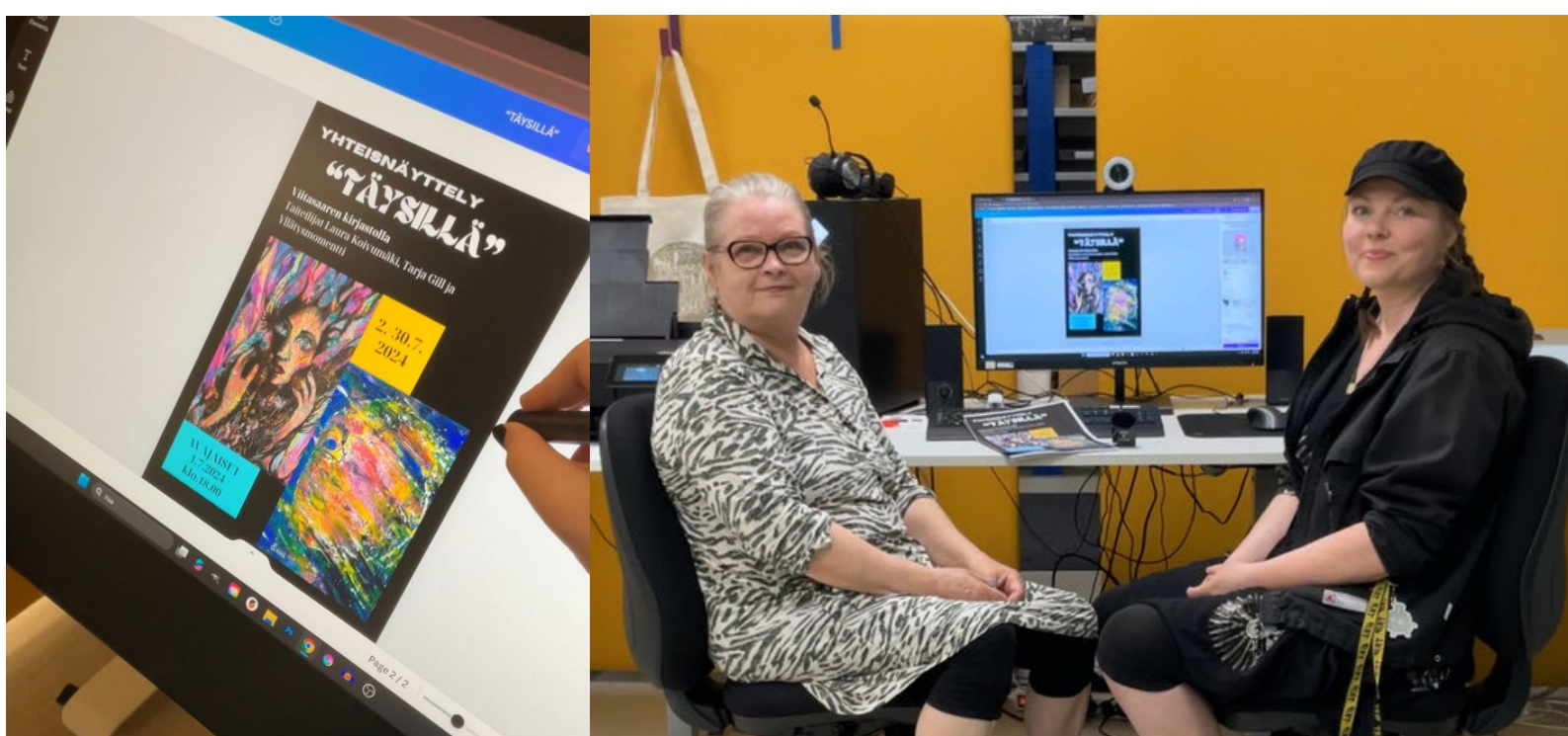


Käyntikortit

Osallistujat: Studio Glow

Studio Glow:n asiakkaat olivat kaivanneet käyntikortteja, joista saavat parturi-kampaamon yhteystiedot. Studio Glow toteutti käyntikortit Digikeskuksella Canva-palvelun ja Cricut-leikkurin avulla. Canva-palvelun valmiin pohjan ansiosta tyylikäs lopputulos syntyi ketterästi ja yrittäjä kertoi olevansa tyytyväinen lopputulokseen.

100 ketterää kokeilua



Näyttelyn mainokset

Osallistujat: Tarja Gill ja Saara Kananen

Laura Koivumäki ja Tarja Gill järjestivät Viitasaaren kirjastolle yhteisnäyttelyn. "Täysillä" -näyttelyn mainokset syntyivät Tarja Gillin ja Saara Kananen yhteistyöllä Digikeskuksella. Mainoksen suunnittelussa käytettiin Canva-sovellusta. Tekijät yllättyivät, kuinka nopeaa mainoksen suunnittelu oli. Mainos oli valmis noin tunnissa, kun tekijät olettivat siihen menevän pari viikkoa.

100 ketterää kokeilua



Näkyvyyttä ja tuloja seuralle

Osallistujat: Viitasaari Darts Club ry

Viitasaari Darts Club teki Cricut-leikkurilla omalla logolla varustettuja t-paitoja ja kangaskasseja. Tuotteiden testierä meni heti kaupaksi, joten yhdistyksen tarkoituksena on kehittää niistä myyntimallistoa. Printtituotteiden avulla yhdistys saa paitsi tuloja, myös näkyvyyttä, kun tuotteet näkyvät sekä katukuvassa, että sosiaalisessa mediassa.

100 ketterää kokeilua



Kaupungin johto tutuksi

Osallistujat: Viitasaaren kaupungin johtoryhmä,
Rasmus Pöntiö ja Mars Manninen

Viitasaaren kaupungin johtohenkilöt ovat tuoreita kasvoja ja paikkakuntalaiset eivät vielä tunne heitä kovin hyvin. Kaupunki halusi tehdä johtajistoaan tutuksi kaupunkilaisille. Tätä varten kaupungin kesätyöntekijät Rasmus Pöntiö ja Mars Manninen tekivät johtajista videoita someen.

100 ketterää kokeilua



Huollon ajanvarauskortit

Osallistujat: Viitasaaren Konetarvike Oy

Viitasaaren Konetarvike Oy siirtyi post it -lapuista siistimpiin ajanvarauskortteihin. Konetarvikkeen Heidi teki kortit itse Digikeskuksella Adoben Illustrator-ohjelmalla.

100 ketterää kokeilua



Virtuaalitaidegalleria

Osallistujat: Ritva Puranen Art

Ritva Puranen loi virtuaalisen taidegallerian, jonka avulla hänen taiteensa tavoittaa yleisön paikkariippumattomasti. Kokeilun päätteeksi Ritva totesi, että on ollut yllättävänkin helppoa luoda tätä kokonaisuutta.”

Tutustu näyttelyyn [Spatial.io](https://spatial.io)-osoitteessa haulla “Ritva Puranen Art virtuaalinäyttely”!

100 ketterää kokeilua



Tapahtumakartta

Osallistujat: Mid Finland Truck Meeting

Mid Finland Truck Meeting helpottaa kävijöidensä liikkumista tapahtumakartan avulla. Kartan suunnittelussa käytettiin Digikeskuksen piirtonäyttöä.

100 ketterää kokeilua



Printit huppareihin

Osallistujat: Viitasaaren seurakunta

Viitasaaren seurakunnan nuorisotyön Alpo Syvänen teki Takatasku-nuorisotilan tunnuksen huppariin Digikeskuksen Cricut-leikkuria hyödyntäen. Alpo myös suunnitteli tunnuksen ulkoasun itse Canva-työkalun avulla. Tunnukset lisävät tilan ja Viitasaaren tunnettuutta ja tunnistettavuutta.

100 ketterää kokeilua



Storyn kysely myynnin tueksi

Osallistujat: Marimekko Mari-a ja Paula Tyyskä

Marimekko Mari-a osallisutui Paula Tyyskän vetämään "Kädet saveen, eikun SOMEEN" -valmennukseen. Valmennuksen tuloksena Mari-a:n Tiina rohkaistui kokeilemaan Instagram Storyn kyselytoimintoa osana myynnillistä kampanjaa. Kampanjan tuloksena kaikki Mari-an vihreät Umppu-maljakot menivät kaupaksi!

100 ketterää kokeilua



Koiranruokapassi

Osallistujat: Rautakauppa Mehto

Rautakauppa Mehto suunnitteli myynnin tueksi koiranruokapassit. Suunnittelussa käytettiin Illustrator-kuvankäsittelyohjelmaa. Kokeiluun osallistui kahden sukupolven Mehtoja: Kirsi ja Iina. Passit kruunasi lennosta syntynyt iskulause "koirille, jotka eivät hauku Mehtoa."

100 ketterää kokeilua



Videoiden käännökset tekoälyn avulla

Osallistujat: Videosara ja Niilo Oikari

Videosara kokeili Kexri 2.0 -hankkeen Niilo Oikarin avustuksella luonto- ja erävideoiden kieliversioiden tekemistä tekoälyä hyödyntäen. Kokeilussa yhdistettiin useita eri tekoälysovelluksia, kuten Heygen ja ChatGPT. Kokeilusta jatketaan idean kehittämistä eteenpäin POKE:n kanssa yhteistyössä, jotta Videosaran maailman valloitus etenee.

100 ketterää kokeilua



Printit kesätyöpaitoihin

Osallistujat: Suoramyynti Nestori

Suoramyynti Nestori teki kesätyöntekijöille brändiä tukevat printit paitoihin. Nestorin Teija ja Eveliina suunnittelivat printin Canva-sovelluksen avulla ja toteuttivat paidat Digikeskuksen Cricut-leikkuria hyödyntäen. Teijan ja Eveliinan mukaan printtien teko oli yllättävän helppoa, sillä siihen sai hyvän opastuksen ja lopputuloksesta tuli mieleinen!

100 ketterää kokeilua



Roblox tapahtuma -alustana

Osallistujat: Toisinnäkemisen festivaali ja 20 viitasaarelaista nuorta

20 viitasaarelaista nuorta suunnitteli

Roblox-studion avulla oman virtuaalimaailman, jota kokeiltiin tapahtuma-alustana Toisinnäkemisen festivaalin pop up -tapahtumassa.

Virtuaalinen tapahtuma-alusta mahdollistaa osallistumisen mistä päin maailmaa tahansa ja antaa nuorille heille ominaisen tavan osallistua tapahtumiin.

100 ketterää kokeilua



pikkasen parempi periferia



Esittelyvideo virtuaalimaailmasta

Osallistujat: Oskari Kähärä, Jesper Raatikainen
ja Santtu Salostie

Oskari, Jesper ja Santtu tekivät esittelyvideon
viitasaarelaisten nuorten tekemästä virtuaalimaailmasta.

Videon tekemisessä käytettiin OBS, CapCut ja Captions-ohjelmistoja.

Video on kaupungin Youtube-kanavalla
ja se esitettiin myös Toisinnäkemisen festivaalin
pop up -tapahtumassa.

<https://www.youtube.com/watch?v=oWCJjSN9LUU>