



Oioi.fi-SMART SPACE

Well-being through media architecture

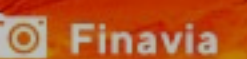
FINALIST



MEDIA ARCHITECTURE BIENNALE
#FUTURES IMPLIED



Oioi.fi-SMART SPACE





We are pioneers and explorers of the Smart Space
- uniting the digital and physical world.



At OiOi, we craft meaningful, immersive, interactive digital installations in a built environment. For over ten years, we have been making these installations that people talk about and remember for awarded museums, science centres, showrooms, visitor centres, activity parks, and solutions for education and health care, globally.





Team



ANTTI KAUKINEN

Co-founder of OiOi
M.Sc. in Computer Science



SAMI KÄMPPI

Co-founder of OiOi
BA Visual arts & Media engineering



MEERI MÄKÄPÄ

Creator and developer
D.Sc. in Computer Science
M.Sc. in Technology



JONNA UHRMAN

Visual designer and illustrator
MA New Media
BA Multimedia Production



AKI PÄIVÄRINNE

Sound designer
MA Sound designer
BMus Musician Populärmusic



ALEX VAN GIERSBERGEN

Creative coder
MA New Media
BA Interactive Multimedia



OiOin uudistavan ja vastuullisen toiminnan periaatteet

Yhteisen edun vuoksi noudatamme näitä ohjeita:

Yrityksessämme

- Haluamme tehdä liiketoimintamme planetaarisesti kestävällä pohjalla ja pyrkiä parantamaan ja uudistamaan elinympäristöämme ja yhteiskuntaa.
- Uskomme yhdessä luomisen ja tekemisen älykkyyteen.
- Meillä on tasa-arvoinen ja läpinäkyvä palkkapolitiikka.
- Kunnioitamme työaikoja ja vapaapäiviä.
- Työhyvinvointi on itsestäänselvyys.
- Suosimme joukkoliikennettä mahdollisuuksien mukaan.

Projekteissamme

- Projektiemme ja installaatioidemme tavoitteena on luoda hyvinvointia.
- Ratkaisumme ja oppimisympäristömme opettavat uusia taitoja sekä parantavat fyysistä ja henkistä terveyttä.
- Ratkaisumme opettavat kestävästä kehityksestä ja ympäristöystävällistä elämäntapaa.
- Huolehdimme Smart Space -asennusten koko elinkaaresta: suunnittelusta, tuotannosta sekä asennuksesta kuluneiden laitteistojen huoltoon ja kierrätykseen.
- Ihmisten kohtaaminen kasvotusten on meille tärkeää, mutta projektin edetessä suosimme virtuaalisia kokouksia pitkien matkojen sijaan, jos mahdollista.

Verkostossamme

- Luomme tuloksia yhteiskehittämisen ekosysteemin kautta.
- Työskentelemme mieluummin sellaisten yritysten kanssa, joilla on samat arvot kestävästä tulevaisuudesta.
- Suosimme kestäviä, reilun kaupan ja ympäristöystävällisiä tuotteita, vaikka ne olisivat kalliimpia.





Immersive and Interactive Art



AWAKENING

HONG KONG



OiOi
OiOi - SMART SPACE



Sukupolvi / Nyt.

Ylen kanssa yhteistyössä toteutettu Suomi100 juhlavuoden ohjelmaan liittynyt installaatio joka visualisoi sodan kokeneen sukupolven laajuuden. OiOi suunnitteli kohteen identiteetin ja teknisen toteutuksen.





Do-gooders

Katja Tukiainen & Oioi



Kalliotaidekeskus Astuva









OiOi.fi-SMART SPACE

Immersive Storytelling

Tell the story: History, present and the future,
in a way that people remember and share.



Museum Exhibition and



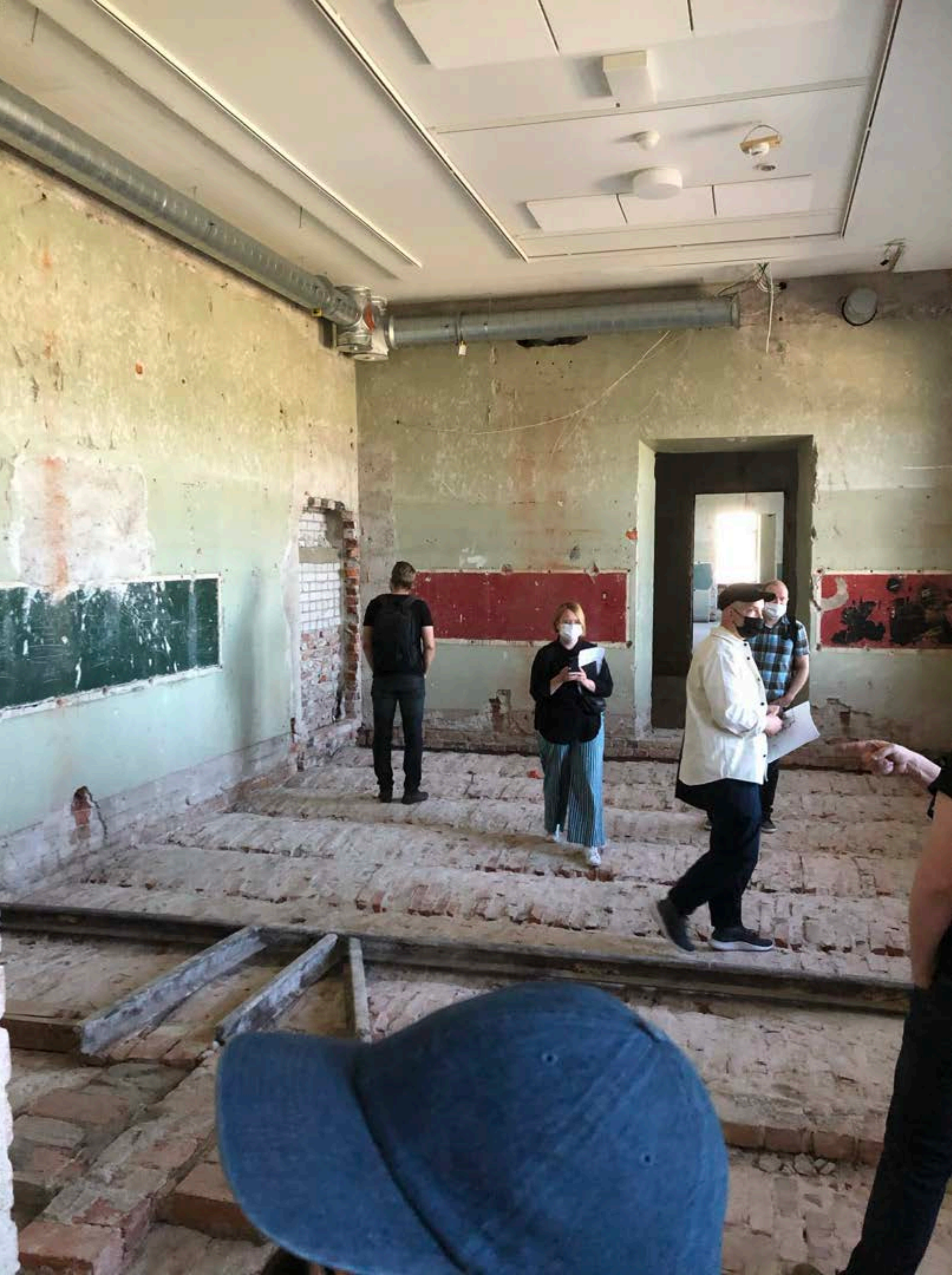
Showroom Installations





Lahden Museot

Vuoden museo 2025









Lahden Museot

Vuoden museo 2025



Lahden Museot

Vuoden museo 2025

Panimomuseo

Panimomuseon immersiotilan suunnittelu, toteutus ja sisältöjen tuotanto.





Visitor centres & Public Space Installations

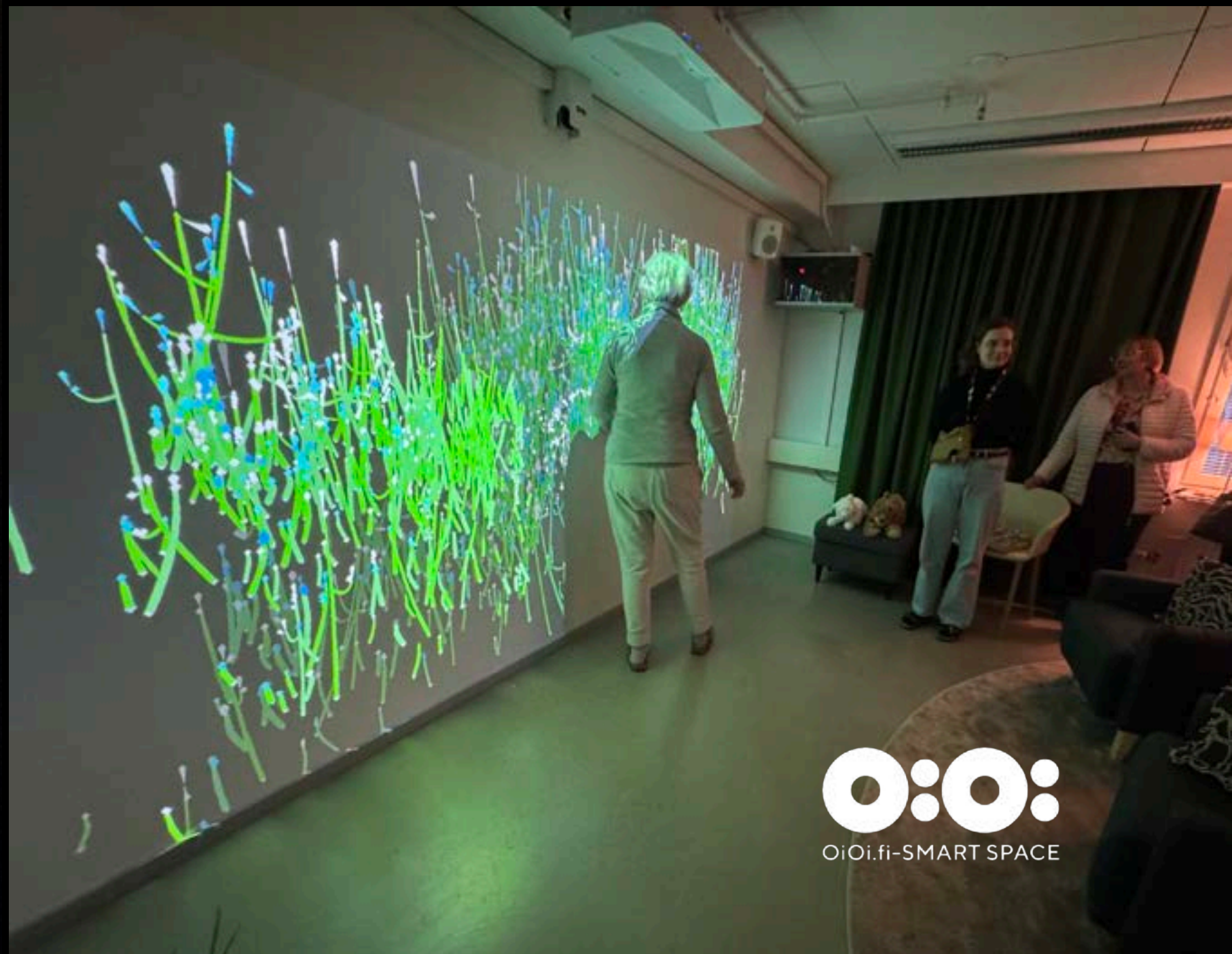




Terveyttä edistävät



virtuaaliluontotilat





Käyttäjäkokemuksia

Forum Virium Helsingin Co-created Health and Wellbeing -projekti
Kustaankartano 1.1.-31.10.2020

Työyhteisön työssäviihtyminen parantunut
ja vähentänyt sairaspöissaoloja.

Mikrotauat aistiseinän äärellä auttaa palautumaan työpäivän aikana.

Asukkaiden ahdistuneisuus ja masennusoireet vähentyneet.

Rauhoittavien lääkkeiden tarve vähentynyt.

Hoitajan ja asiakkaan väliset caring-hetket lisääntyneet.

Kymmenen uutiset

Tiistai 14.2. klo 22:00



22:13

VIRTUAALILUONTO

Nykytekniikan avulla aidon oloinen luontoympäristö voidaan tuoda sisätiloihin

Oulu

-1°C



RIKOS

SÄHKÖ

SÄÄ

HUOMENTA SUOMI

C4 KARJALAINEN KESKIVIIKKONA 16.12.2020

Uutiset



Kirsi Weeman laitti Tarjalle niitä maisemia, joita hän halusi vr-laseilla katsoa. Tarja sanoo, että maisemat piristivät päivää.

Aistihuone vähensi ahdistusta ja lääkitystä

Seniorit: Muistisairaiden elämänlaatu parani kokeilussa.

Hel sinki
Anniina Virtanen

Hel sinkiläisen Kustaankartanon palvelukeskuksen E-talon sosiaaliohjaaja Kirsi Weeman vie asiakkaita vuorotellen virtuaaliseen aistihuoneeseen. Seniorikeskuksen asiakas Tarja sanoo, että virtuaalilaseilla hän sai hyvää fiilistä päivään.

– Aloin taas muistaa, että "I have a dream". Sain katsella toivomiani maisemia ja se piristi päivääni, hän kertoo.

Weeman kertoo, että he ovat kokeilleet aistihuoneen Oioi-seinää, jolla he maalaisivat siihen yhteisteoksensa revontulia.

– VR-laseilla katsoimme lyhyttä, parin minuutin maisemia Tarjan toivoiden mukaan, tällä kerralla merenpohjassa delfiinejä, maisemakuvaa lampaista ja lehmistä vuoristomaisemissa, sekä nä-

tävyyskä muun muassa Notre-Damesta ja ihmisvilimistä sen ympärillä, Weeman lukee.

Kun Kustaankartanon palvelutalo Eedenin osastonhoitaja Jaana Pihvinen kuuli, että muistisairaat saivat vr-lasit päähänsä, hänellä oli pieniä ennakkoluuloja.

– Pelästin, miten he sohtautuvat niihin. Ovatko ne niin eri maailmaa ja vaikuttavatko ne pelottavilta? Uskaltavatko he katsoa, että mitä sieltä näkyy, Pihvinen kertoo pohtineensa.

Asukkaat ovat virtuaalisesti matkanneet Australiaan kenguruuden kanssa samalle rannikolle, katsomaan vesiputouksia tai Alpeille laaduntavien lehmien kanssa.

Pihvinen kuvaillee, että muistisairas ihminen monesti kääperryt ja vetäytyy huoneensa kuin kilpikonnan. Katse kääntyy maahan ja hartiat menevät hiyyin.

– Kun he istuvat tuolissa vr-lasit päällä, he kurkistelevatkin ylös, oikealle, vasemmalle, taakse. Yhtäkkiä koko keho alkaa etää. Kehonkielellä on tapahtunut ihan uskoton muutos. Vötn kivistä, kuinka veri lähtee virtaamaan. Ihminen vapautuu hetkeksi sairautensa häkistä. Minulla tuli ihan kyynelleet silmiin, kun katsotin ensimmäisen kerran tällaista ihmistä, Pihvinen sanoo.

Kustaankartanon seniorikeskus kokeili kuluneen vuoden ajan innovatiivista, multisenorista aistihuoneesta. Huoneessa on virtuaalilaseilla lisäksi äyseinä, jota keskittämällä sai esimerkiksi tehtyä erilaisia kuroituja.

Yhtäkkiä koko keho alkaa elää.

Jaana Pihvinen

Teknologian lisäksi huoneessa on kosketusrunkoja, sammalta, hennäpaaleja, veden solinaa, turruja tuoksuja ja linnunlaulua. Kun ikäihmistä ei saa enää samalla tavalla luonnon keskelle, luonto on tuotu asiakkaiden luokse. Aistihuone stimuloi ja rauhoittaa kävijöiden aisteja.

Aistihuonekokeilun tutkimustuloksista selviää, että muistisairaiden ikäihmisten psyyteläkkeiden käyttö, masennus ja ahdistuneisuus vähensivät. Koeryhmän terveydentilan vakaus parani ja aistihuone tuki muistisairaiden kognitiivisia kykyjä. Virtuaalilaseilla koetut luontolämykset puolestaan vähensivät koeryhmän levottomuuksia ja ne koettiin rentouttavina.

Kokeilu päättyi vuoden 2020 lopussa, mutta ainakin Helsingissä Kustaankartano suunnittelee ottavansa aistihuoneen ja vr-lasit pysyvästi käyttöön.

Aistihuonekokeilu

Helsingissä pilotoitin

- Helsingin aistihuone rakennettiin kaupungin innovaatioyhtiön Forum Virium Helsingin projektissa.
- Äyseinän kautta asiakkaat pääsivät kokemaan virtuaalilä luontoretkeä, tekemään taidetta tai pelaamaan ja hassuttelemaan.
- Äyseinän toteutti interaktiivisia palveluita tuottava suomalaisyritys Oioi Collective Oy.
- VR-lasikokeiluun toteutti Senopi AG -niminen start-up-yritys. Aistihuonekokeilu monistettiin Helsingin lisäksi Tampereelle sekä Ouluun.



VIIDEN JÄLKEEN MAANANTAI

Nina Malmberg



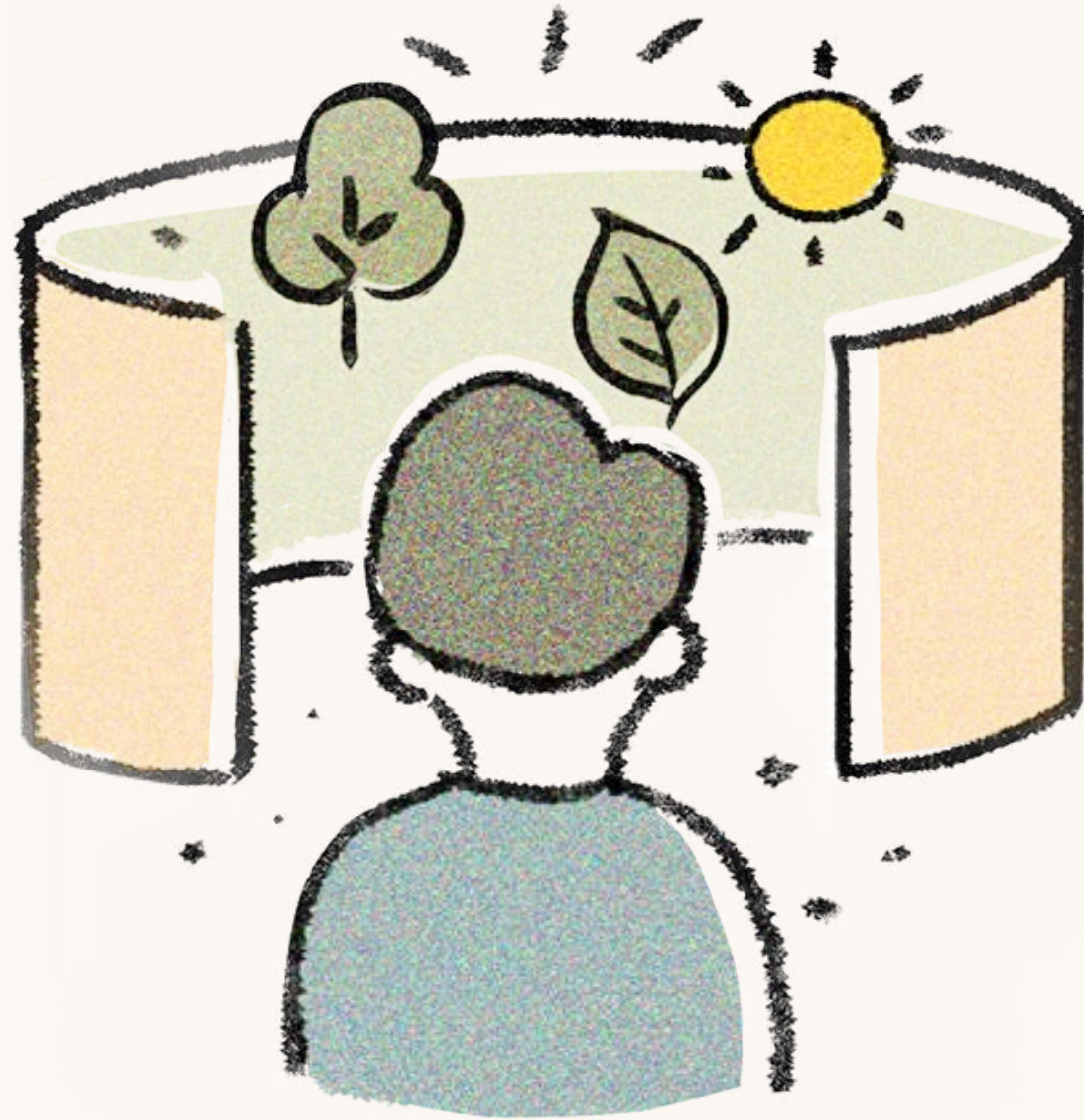
yle UUTISET

Uusimaa

MIIA MARIA LAHTI

Yle

Jaa ohjelma



OiOin immersiiviset luontokokemukset

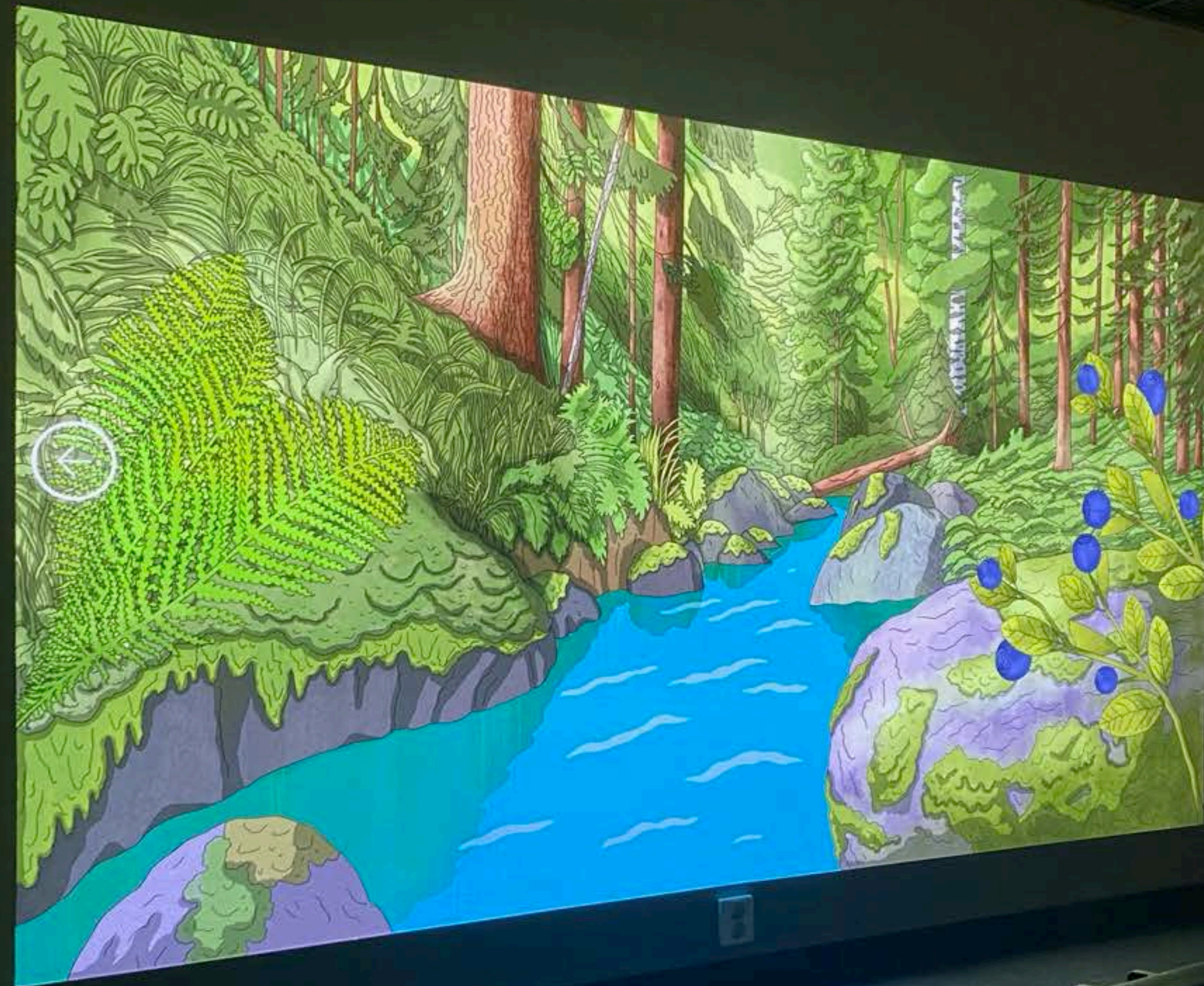
OiOin menetelmät tuovat luonnon hyvinvointivaikutukset osaksi rakennettua ympäristöä. Kahdessa tutkimusprojektissa on tieteellisesti osoitettu, että ne vähentävät stressiä ja lisäävät hyvinvointia.

XAMK - Active Life Lab, Finland

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0272494424001397?via%3Dihub>

Natural Resources Institute Finland (Luke), Finland

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0272494424002251>



Kuvitetut ja animoidut vuorovaikutteiset luontomaisemat luomassa rauhoittavaa ja taianomaista ilmapiiriä.



Case European Commission, Bryssels

Puiset älyseinät ja

luontolähtöinen suunnittelu



IMMERSIVE EXPERIENCE LAYERS

IMMERSIVE SOUND

LANDSCAPE VIDEOS

CURVED LED SCREEN

INTERACTIVE ELEMENTS AND INFORMATION

DYNAMIC INFORMATION

THE PHYSICAL SPACE

LIGHT EFFECTS

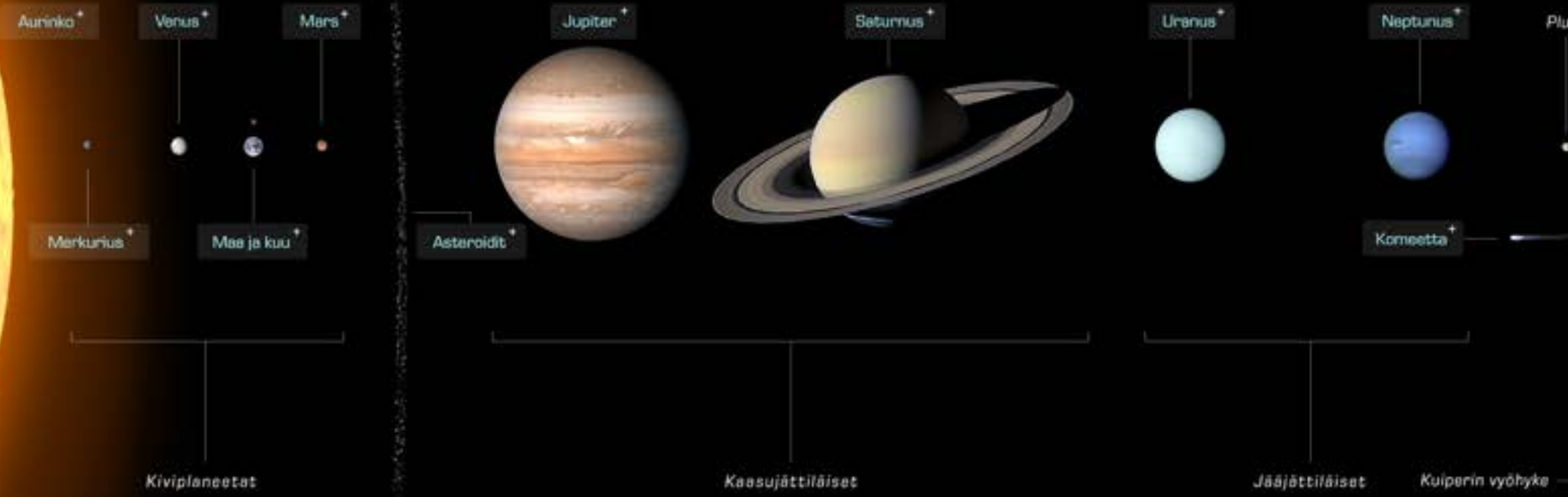
WELCOME TO FINLAND
HELSINKI AIRPORT
ARRIVE THE FINLAND
● 09:23 ● 06.02.2019



Aurinkokunta & planeetat

Aurinkokunnan kiertolaiset

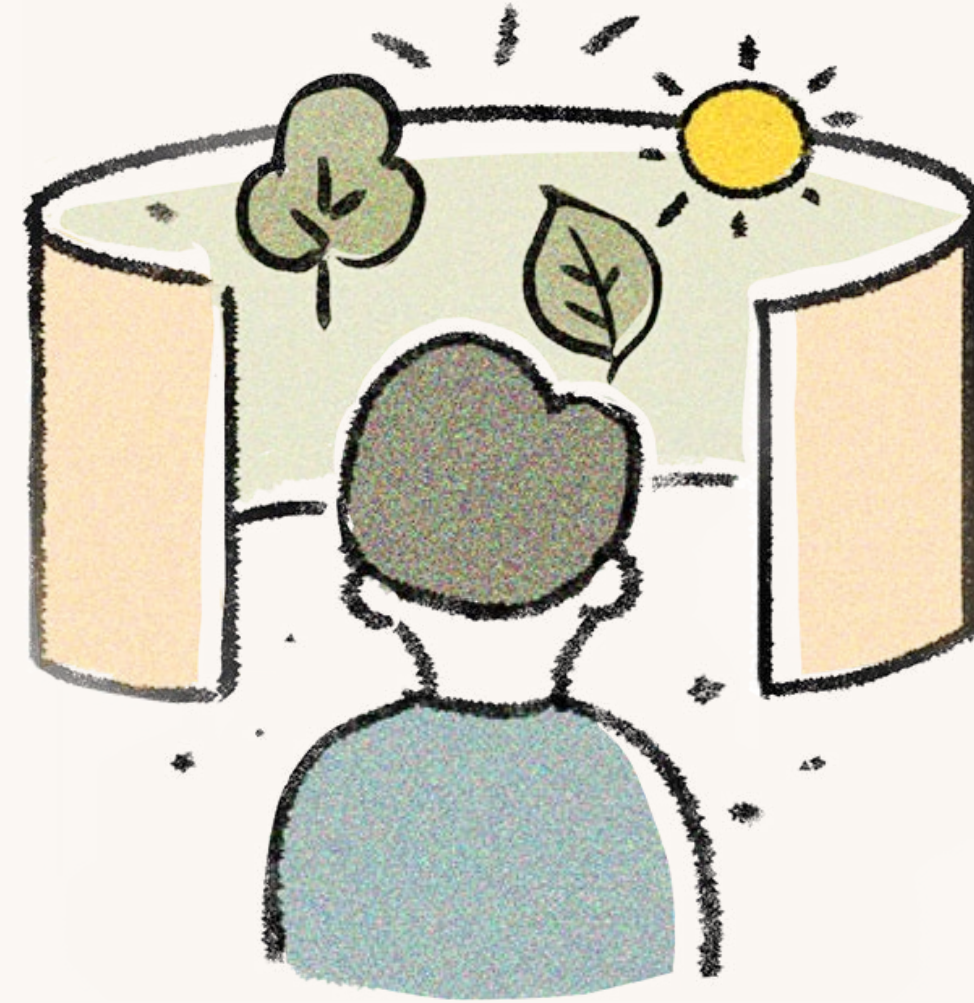
Aurinkokunnassa on kahdentyyppisiä planeettoja: pieniä kiviplaneettoja sekä suuria kaasuplaneettoja, joista kaasuplaneetat voidaan jakaa vielä kahteen leiriin: kaasujättiläisiksi (Jupiter ja Saturnus) ja jääjättiläisiksi (Uranus ja Neptunus).



Learning Environments

VALTAK
SPHERE

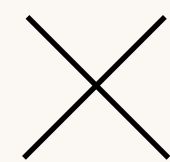
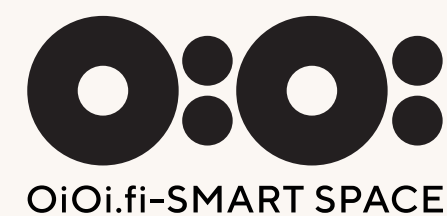




Elämyksellinen ja vuorovaikutteinen oppimisympäristö

Uuden sukupolven oppimisympäristö, joka mukautuu joustavasti eri laitteille ja mahdollistaa helpon sisällöntuottamisen – mobiilista immerssiivisiin oppimistiloihin.

OiOi ja ThingLink ovat kehittäneet yhdessä uudenlaisen immerssiivisen oppimisympäristön. Tilallinen ja moniaistinen oppimiskokemus syventää oppimista ja lisää oivaltamista, edistää hyvinvointia ja innostaa myös fyysiseen liikkumiseen.



thinglink..





Exergaming

Solutions





Experiences for Events



OiOin kestävän kehityksen strategia

Yrityksen, projektien ja verkoston näkökulmista.

OiOi Collective Oy:n toiminnan hiilijalanjälki vuodelta 2023 on 79,78 tCO₂eqv.

Laskenta tehty yhteistyössä Crnet Oy:n Tuula Pohjolan kanssa.

Sami Kämppi

sami.kamppi@oioi.fi

+358 40 820 4561



Oioi.fi-SMART SPACE