

Metaverstas luo opetusympäristöjä

anneil.perkio@y-lehti.fi

Eräs luovien alojen yritysautomo Creven tämänhetkistä menestystarinoista on Metaverstas Oy, joka hyödyntää olemassa olevia virtuaalimaailmoja erityisesti virtuaalisten opetusympäristöjen luomisessa.

- Asiakkaamme ovat muun muassa korkeakouluja ja muita oppilaitoksia, joille teemme kolmiulotteisia oppimisympäristöjä verkkoon, kertoo Metaverstan toinen osakas Pekka Qvist.

Hän perusti Metaverstaan Amnिका Keskinen eli Second Life -hahmon Yolanda Hirven kanssa, kun tarjouskilpailu toinen toisaan vastaan alkoi tuntua turhalla.

- Olimme molemmat chineet toimia jo tahollamme. Voimavarojen yhdistäminen tuntui hyvältä ajatukselta: näin asiakkaamme saavat samalla kaksi erilaista, mutta toisiaan täydentävää näkemystä.

Vuime marraskuussa perustettu Metaverstas hyväksyttiin Creven tämän vuoden keväällä.

- Tosin jo meidän kolmen kuukauden esihautonovaiheemme oli mielestäni erittäin hyödyllinen. Se korosti liiketoimintaa ja ymmärrämme, mitä yrityseltä vaaditaan, jos halutaan olla kasvuyritys, Qvist toteaa.

Tällä hetkellä Metaverstas hakee lisäyövoimaa. Suunnitelmissa on mallinen kasvu.

- Olemme toivotavasti kolmesa vuodessa Suomessa tunnettu huippuosaaja alallamme. Meillä on jo useita yhdessä luottuja Second Life -maailmaan sijoitettuja opetusympäristöjä, mutta jatkossa voimme käyttää myös muita virtuaalimaailmoja, joiden välillä voi mahdollisesti tulevaisuudessa



sa liikkua saunatomasti maailmasta toiseen, Pekka Qvist selittää.

Virtuaalista opetusympäristöä voidaan mainosti käyttää vaikkapa etäopiskelun esimerkiksi kielissä. Toisen aivan erilaan ympäristö on virtuaalinen kemian ja mikrobiologian puhdaslaboratorio LabLife3D, jollaisen Metaverstas on luonut Aalto-yliopistolle.

- Puhdaslaboratorioaika on reaaliaikaisessa hyvin kalliista käyttää, ja suomalaisissa korkeakouluissa puhdas tiloja on opiskelijoiden käyttöön tärjolla erittäin rajoitettui. Virtuaalisesi voidaan kuitenkin kokeilla ja oppia esimerkiksi puhdas tilaan liittyviä yöturvallisuusasioita, kertoo Qvist.



YLLÄ: Pekka Qvistin oma Second Life -avatar on nimeltään Case Dirval.
ALLA: Kuva Aalto-yliopiston LabLife3D:n aulatioista.

Yrityshautomo Creven suojoissa tehdään jo bisnestä

Luovien alojen yritysautomon Creven hautomopäällikkö Päivi Rytäsä suorastaa heikkuu tyytyväisyyttä: Jälleen kerran cräs kaksi vuotta siten toimintansa aloittaneen Creven yritysistä on onnistunut saamaan itselleen pääomasijoitajan.

- Pelifirma Trechoussen peli rankartiin viime vuonna sadan parhaan joukossa sijalle 48 - siis koko maailmassa, Rytäsä hymyilee.

Creven tavoitteet ovat ylittyneet reilusti. Sillä oli tarkoitus ensimmäisen vuoden aikana saada suojinnsa viisi yritysistä. Tällä hetkellä hautomossa on 14 luovan alan aloittavaa yritysistä, ja yksi yritysistä on jo ehtinyt hautomosta lähtemään.

- Koko ajan melle on haikutuudessa toistakymmentä potentiaalista yritysistä. Se todistaa, että tarvetta Crevelle on. Mikä on todella hyvää ideota - ja sellaisia yritysistä, joissa todella ymmärretään myös bisnes, hautomopäällikkö huomauttaa.

Ja jo heci syksyn alussa parin yrityksen kohdalla tehtiin taas myönteinen päätös.

- Se ei ole kuitenkaan koskaan ihan varmaa. Hautomoon hyväksytään puolen vuoden esihautonovaiheen jälkeen ja seula on tiukka. Liikedealla pitää olla uutuusarvoa, eli mukana on oltava innovaati-visuutta, Rytäsä kertoo.

Creven luovat yritysistä ovat keskenään hyvin erilaisia. Jotkossa on design- ja ta-pähtunatuotannon keskittynettä yritysistä, mutta myös esimerkiksi luovia aloja ja sosiaali- ja terveysala yhdistäviä yritysistä, kuten Creative Care Oy.

- Nämä yritysistä toimivat verkosto-maisesti ja käyttävät muun muassa alihankkijoita, joten niillä on monilla jo nyt työllistävää vaikutus, Päivi Rytäsä muistuttaa -ad