

Viljandimaa linnuste külastuskeskkonna ja külastuskeskuse tegevusmudel.

Tellijä: Viljandi Linnavalitsus

Partnerid: Viljandi Vallavalitsus, Mulgi Vallavalitsus, Põhja-Sakala Vallavalitsus,
Viljandimaa Omavalitsuste Liit, Viljandimaa Arenduskeskus



Euroopa Liit
Euroopa Sotsiaalfond



Eesti
tuleviku heaks

SISUKORD

1.	Sissejuhatus	3
1.1.	Interaktiivsuse mõiste antud dokumendis	4
2.	Lahendamist vajav probleem	5
3.	Viljandimaa linnuste põhise pärandturismoote olemus ja alternatiivid arendamiseks	7
3.1.	Turismoote kontseptsioon	7
3.2.	Arendatava turismoote sihtgrupid	8
3.3.	Nelja linnuse ja külastuskeskuse külastustekonna ettepanek	10
3.4.	Tegevused linnustes ja külastuskeskkonna interaktiivsete lahenduste kirjeldus	12
4.	Viljandimaa linnuste põhised näidispaketid	45
4.1.	Viljandimaa linnuste vallutusretk ratastel	45
4.2.	Geopeitus Viljandimaa linnuste aarded (aardeotsimismäng)	47
4.3.	Seikluslik mobiilmäng „Seiklused Viljandimaa linnustel“	48
5.	Viljandimaa linnuste külastuskeskuse tegevusmudel ja juhtimine	49
5.1.	Nelja KOV poolt moodustatud Viljandimaa linnuste SA	50
5.2.	Viljandi muuseumi reorganiseerimisel loodav SA	51
5.3.	Viljandimaa Omavalitsuste Liit ja jätkutegevuste koordineerimine SA-kaudu	53
5.4.	MTÜ loomise kaalutlused ja MTÜ ning SA erisused	54
5.5.	Viljandimaa linnuste külastuskeskuse personal ja ülesanded	55
5.6.	Viljandimaa linnuste külastuskeskuse finantseerimine	57
6.	Projekti elluviimise tegevuste ja mõju analüüs,	58
6.1.	Viljandimaa linnustel kavandatavad arendustegevused	58
6.1.1.	Viljandi ordulinnus	58
6.1.2.	Lõhavere linnus	58
6.1.3.	Karksi ordulinnus	58
6.1.4.	Tarvastu ordulinnus	58
6.2.	Viljandimaa linnuste külastuskeskuse rajamiseks kavandatavad tegevused	59
6.3.	Projekti elluviimiseks vajalike tegevuste ja investeeringute loetelu	59
6.4.	Projekti tegevuste mõjupiirkond ja mõju avaldumise viis	62
7.	Arendustegevuste põhinevus uuringutele ja analüüsidele	63
7.1.	Statistilised näitajad	63
7.2.	Riiklik turismistrateegia 2025	66
7.3.	Viljandi maakonna arengustrateegia 2035 +	67

7.4.	Uuring “Päranditurism Eestis: potentsiaal ja arenguvõimalused”	69
7.5.	Kesk-Eesti turismiuuring.....	69
LISA 1 Viljandimaa linnuste ja linnuste külastuskeskuse interaktiivse ekspositsiooni indikatiivne kalkulatsioon.		
	70	
Lisa 2 Võimalikud teemad ja lood linnuste teemalises ekspositsioonis.....		72

1. Sissejuhatus

Käesolev dokument sisaldab loodava Viljandimaa linnust põhise pärandturismitoote interaktiivse külastuskeskkonna ja linnuste külastuskeskuse tegevusmodeli kirjeldust. Välja on toodud alternatiivid külastuskeskuse toimimise ja külastajateekonna osas, mis sisaldavad:

- külastuskeskuse sisutegevuste ülesehituse ülevaadet sh tegevusi linnustes;
- sihtgruppide ülevaadet;
- erinevatele sihtgruppidele näidispakettide ettepanekuid;
- külastuskeskkonna interaktiivsete lahenduste kirjeldust;
- 4 linnuse külastustekonna ettepanekut;
- personali vajadust külastuskeskuse aastaringseks toimimiseks;
- toote toimimiseks ja sihtgrupi vajadusest lähtuvate vajalike investeeringute loetelu;
- arendusprojekti elluviimise tegevuste ja mõju analüüsi ning projekti tegevuste mõjupiirkonda.

Kirjelduse ja analüüsi sisendiks on lähteülesanne, raport interaktiivsete lahenduste turismiobjektide presenteerimisel (märts 2022), linnuste paikvaatlus ja ligipääsetavuse audit (aprill 2022), partnerite sisendinfo ja valikud ning partnerite osalusel töökoosolekute kokkulepped.

Eelkirjeldatud analüüs on sisendiks uue pärandturismi toote väljatöötamisele Viljandimaa nelja linnuse: Lõhavere linnus, Viljandi ordulinnus, Karksi ordulinnus Tarvastu ordulinnus ja Viljandi linna Lossi tn 3 rajatava Viljandimaa linnuste külastuskeskuse baasil, mis komplekselt eksponeerib Eesti kui sihtkoha põhiväärtusi: ajaloolist pärandit ja selle omapära ning kontraste, kultuuri ja traditsioone, puhast loodust.

Turismitoote komponentide ja sisu esitlusviiside osas on lähtutud eesmärgist, et valitud esitlusviisid oleksid sobivad või kohaldatavad muinas- ja keskajaga ning ajaloo, kultuuri ja loodusega seonduvate teemade vahendamiseks külastajatele Viljandimaa neljal linnusel: Viljandi ordulinnus, Lõhavere linnus, Tarvastu ordulinnus, Karksi ordulinnus, samuti Viljandi linnas aadressil Lossi 3 linnuste külastuskeskuses.

Turismitoote arendamise olulise aspektina on seatud tootearenduse eesmärgiks pöörata eraldi tähelepanu erinevate vajadustega ühiskonnagruppide jaoks sobivate ja neile ligipääsetavust tagavatele lahendustele. Seetõttu arvestatakse tootearenduses võimalikult palju ja mõistlikul moel ligipääsetavuse tagamisega erinevate vajadustega sihtgruppidele, sh liikumis-, kuulmis-, nägemis- ja intellektipuudega inimestele kui ka lastele, väiklastega peredele, eakatele, ajutiste traumadega inimestele ning ka välituristidele. Siin tuginetakse Lõhavere, Viljandi, Karksi ja Tarvastu linnustes läbi viidud ligipääsetavuse auditi tulemustele.

Erinevate lahenduste kasutamise oluliseks eesmärgiks linnustel ja linnuste külastuskeskuse näitusekeskkonnas on luua mälestusväärseid füüsilisi ja meelelisi kogemusi, mida ei ole võimalik kogeda kodus ja väljaspool külastusobjekti ning internetikeskkonnas. Samuti on käesoleva

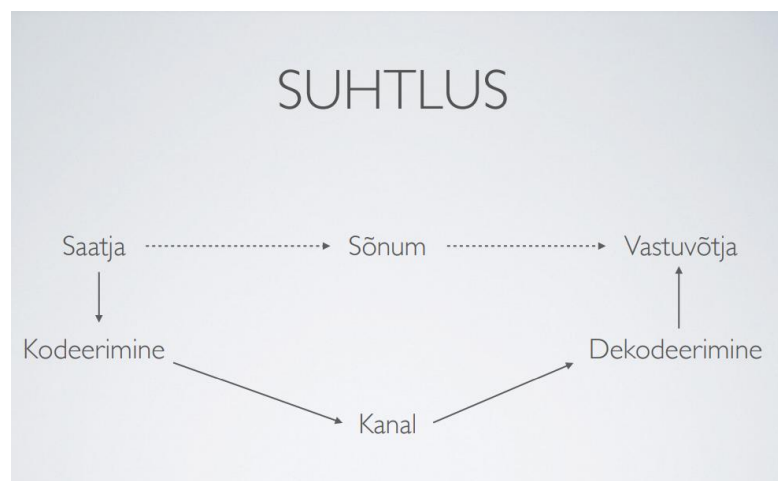
projekti puhul eesmärgiks visualiseerida, vahendada ja lähemale tuua ajaloo- ja kultuuripärandit ning esile tuua looduskeskonna väärtuseid.

1.1. Interaktiivsuse mõiste antud dokumendis

Interaktiivsust käsitletakse antud dokumendis mõistena, milles interaktiivsus sisaldab suhtlust ja suhestumist kahe osapoole vahel, võimaldab ja motiveerib suhtlust. Esitlusviiside puhul on üheks osapooleks mingi asi, ese, tehnoloogiline lahendus või isik ja teiseks osapooleks külastaja. Mõiste interaktiivsus tuleneb kahest sõnast – inter ja aktsioon.¹ Interaktiivse suhtluse puhul asub ühel pool sõnumi/teabe saatja, keskel on sõnum/teave ning teises otsas vastuvõtja, antud juhul külastaja. Interaktiivsete esitlusviiside kasutamise eesmärk on kaasata külastajat ja seeläbi võimendada kogemust ning informatsiooni paremini edasi anda.

Sõnumi valikul ja sõnumi edastamise viiside, esitlusviiside valikul tuleb lähtuda külastaja olemusest, ootustest, võimekusest vastu võtta ja mõista edastatavaid sõnumeid ja nende edastamise viise. Teisisõnu, oluline on lähtuda külastajakesksest/kliendikesksest disainist. See omakorda tähendab, et on vajalik täpselt määratleda külastusobjekti/ turismiattraktsiooni sihtgrupid ning neid hästi mõista.

Joonis 1²



Külastuskogemuse ja interaktiivsete ja ka teiste esitlusviiside lahenduste disainimise ning kasutamise peamine eesmärk on disainida külastuselamust, külastaja teekonda nõnda, et külastajale pakutaks väärtust, et külastajal tekiks positiivne, mälestusväärne külastuselamus. See on omakorda eelduseks, et külastajal tekiks soov jagada oma positiivset kogemust oma pereliikmete sõprade, tuttavate, töökaaslastega, toimides nõnda nõ suust suhu turundusena, mida inimesed oma valikuid tehes enim usaldavad.

¹ Inter - vahel, seas, keskel ja aktsioon – tegevus, toiming (Alikas: eki.ee)

² Allikas: Jaanus Kase, Pipedrive kasutajakogemuse disainer, insener ja disainijuht

Külastuskogemuse kui terviku tajumisel läbi erinevate külastusteeekonna elementide ja esitlusviiside on kolm peamist mõõdet ³:

- funktsionaalsus
- meeldivus
- tähendus

Funktsionaalsuse puhul on olulisim mingit laadi kasu, mida külastaja saab, olgu selleks mingi uue informatsiooni saamine ja nt teksti loetavus, võimalus istuda ja puhata, intuitiivne arusaamine viitadest ja piktogrammidest jm visuaalsest informatsioonist, töötav lahendus jne.

Meeldivus on atraktiivsus, sümpaatsus, meelelisel tajul, esteetikal põhinev ja väga subjektiivne individuaalne assotsiatsioon. Siiski on eristatavad teatavad kultuuriruumide põhised sarnasused, nt värvivalikus, hääletoonis jm.

Tähendus on märgiga vastavusse seatud sisu ehk märgi (sõna, lause, kõne, teksti või muu nähtuse) poolt esile kutsutud teadmine. Täheenduse mõistega peetakse vahel silmas ka väärtust.⁴ Täheenduse loomiseks on vajalik kogemuse mõtestamine ja see omakorda võimendab õppimist, soodustab iseseisvat mõtlemist. Atraktsiooni külastajad kogevad tervikut ja selle infokihte ning elemente ning vastavalt individuaalsetele teadmistele, hoiakutele, väärtustele ning kogemustele luuakse ainulaadne ja subjektiivne tähendus.

2. Lahendamist vajav probleem.

Viljandimaal asub neli väärrika ajaloo linnust - Viljandi ordulinnus, Lõhavere linnus, Tarvastu ordulinnus ja Karksi ordulinnus. Neist kõigist on säilinud varemed, kus inimestele meeldib käia jalutamas, kuid teenused linnustes on välja arendamata ning tulu teenimise võimalused puuduvad. Linnused on kajastatud erinevates kataloogides ja andmebaasides, kuid puuduvad ühtne ja seostatud toode ning ühisturundus. Samuti ei ole läbi mõeldud ega rajatud terviklikku külastajateekonda, mis hõlmaks sarnase temaatikaga objekte, võimaldaks linnuseid ühiselt tootestada, turundada ja müüa. Seega, kohalik pärand kui arendusressurss ei ole leidnud tõhusat rakendust ja sihtkoha potentsiaal on kasutamata. Linnuste territooriumide korrashoiu- ja halduskulusid kannavad kohalikud omavalitsused. Paraku, kulude katteks tulused üldjuhul ei teenita või teenitakse minimaalselt.

Turismiturul sihtkohtade tihedas konkurentsisis on valituks osutumise eelduseks atraktiivne väärtuspakkumine, terviklike teenuste olemasolu, mis pakuvad elamuslikke ajaveetmise ja uute teadmiste ning kogemuste saamise võimalusi, loovad positiivseid mälestusi. Kindlasti peavad külastusobjektidel olema tagatud ka esmased mugavusteenused. Külastajad on üldjuhul nõus

³ Allikas: Don Norman. Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things

⁴ <https://et.wikipedia.org/wiki/T%C3%A4hendus>

kvaliteetsete teenuste eest maksma, mis on oluline turismisektori arengule piirkonnas. Sidusa ühiskonna seisukohalt on vajalik, et tagatud oleks ligipääsetavus külastusobjektidele ning teenustele ka erinevate vajadustega, sh mitmesuguste puuetega külastajate segmentidele. Külastajad on aina nõudlikumad nii teenuste standardi kui huvitava ja eristuva sisu osas, soovides kogeda erinevaid tegevusi, saada uusi teadmisi, omavahel sotsialiseeruda ning avastada põnevaid tahke nii külastatava piirkonna kui iseenda kohta. Ainult neile tingimustele vastates, eristudes ning sihtgruppide vajadustele ja ootustele vastavat väärtust pakkudes saame loota külastajate arvu kasvule ning piirkonnas veedetud aja pikenemisele, hooajalisuse vähenemisele ning külastajate poolt piirkonnas täiendavate kulutuste tegemisele.

Viljandimaa erinevate omavalitsuste territooriumil paiknevate linnuste külastuskeskkonna ja neid tervikuks siduva külastajateekonna arendamine on vajalik külastusobjektidele parema nähtavuse saavutamiseks ning külastuspiirkonna atraktiivsuse suurendamiseks. Sihtkoha valikul kaaluvad potentsiaalsed külastajad laiema piirkonna terviklikku väärtuspakkumist, hindavad, kas piirkond pakub piisavalt sisu ja tegevusi aja veetmiseks, kas on olemas esmavajalikud teenused ning kas külastus pakub meelelisis kogemusi, harivat sisu, positiivseid elamusi ja midagi unikaalset, eristuvat. Enamasti soovivad turistid külastada ühes piirkonnas mitut objekti. Viljandimaa linnused on täna ühtseteks toodeteks sidumata, puudub ühtne turundus ja kommunikatsioon, teenused ja külastusteenus on tänapäevastele standarditele vastavalt välja arendamata ning seetõttu ei tegelda ka teenuste müügiga. Koostöö erasektori (turismi) teenuste pakujatega puudub. Kuni käesoleva projekti algatuseni puudus ka kohalike omavalitsuste vaheline koostöö linnuste külastuskeskkonna ja teenuste arendamisel. See tähendab, et piirkonnas olev rikkalik ajaloo- ja kultuuripärandil ning loodusel põhinev ressurss on kasutamata. Samuti on kasutamata kohalike omavalitsuste ja mitmesuguste partnerite (sh RMK, kogudused, kogukonnad, Viljandimaa Arenduskeskus, KE DMO jt) ning turismiettevõtete ja ka kultuurivaldkonna ettevõtete (nt ürituskorraldusfirmad, teatrid, kontserdikorraldajad jpt) koostöö potentsiaal, koosloome võimalused, kogemuste ja oskusteabe kaasamise vahetamise võimalused.

Regionaalse arengu, maapiirkondade ettevõtluse ja laiemalt sotsiaalmajandusliku arengu jätkusuutlikkuse toetamise seisukohalt hädavajalik soodustada töökohtade säilimist ja loomist, seeläbi täiendava tulu teenimise võimalusi nii elanikele, ettevõtjatele kui kohalikele omavalitsustele, milleks turismisektori arendamisel on realistlik potentsiaal.

Täiendavalt on probleemiks liiga vähene ja mitte piisavalt kättesaadav info reisiteekonna planeerimiseks Viljandimaal või ka kohapeal päeva sisustamiseks. Turismiinfokeskus, kust infot küsida või ka teenuseid osta, Viljandis hetkel puudub.

3. Viljandimaa linnuste põhise pärandturismitoote olemus ja alternatiivid arendamiseks

Linnuste territooriume haldavad kohalikud omavalitsused: Viljandi linn, Viljandi Vald, Mulgi vald ja Põhja-Sakala vald koostöös Viljandimaa Omavalitsuste Liidu, Viljandimaa Arenduskeskusega ning kooskõlas RMKga Lõhavere linnusel kavandavad linnustes koordineeritud tootearendus- ja turundustegevusi. Linnused (Viljandi ordulinnus, Karksi ordulinnus, Tarvastu ordulinnus, Lõhavere linnus) on tänapäeval vaadeldavad ja kogetavad varemepargi kujul või vaid maastikul reljeefse vormina (Lõhavere) ja ilma aastaringselt kasutusel oleva ilmastikukindla hoonestuseta. Lisaks arendustegevustele linnustes on kavandatava ühise tootearenduse osaks Viljandi linnas aadressil Lossi 3 Viljandimaa linnuste külastuskeskuse ning seal linnuste teemalise ekspositsiooni rajamine, mida täiendavad turismiinfo teenused, haridus- ja osalusprogrammid, meenemüük ning toimub ka linnuste põhiste turismitoodete müük.

Projekti eesmärk on lahendada eelkirjeldatud (p.2) probleem ning arendada Kesk-Eesti turismipiirkonnas/sihtkohas välja terviklik pärandipõhine turismitoode, mis koosneb mitmetest tuumkomponentidest (Lõhavere linnus, Viljandi ordulinnus, Karksi ordulinnus, Tarvastu ordulinnus ja Viljandimaa linnuste külastuskeskus) ning neid ühendavast külastajatekonnast, samuti vastavast teenuste ja toodete komplekspakkumisest.

Tervikliku turismitoote arendamisel seatakse **alameesmärkideks** sihtpiirkonnas turismisektori lisandväärtuse kasvuks eelduste loomine ning tootearenduses kestliku turismi põhimõtete järgimine, milles järgitakse arendustegevuste elluviimise aegseid ja tulevasi majanduslikke, sotsiaalseid ja keskkonnamõjusid ning tehakse koostööd erinevate partneritega, sh erasektori teenusepakkujad, kogukonnad, kogudus, RMK, Muinsuskaitseamet, kohalikud omavalitsused, piirkondlikud turismiarendusorganisatsioonid jt.

3.1. Turismitoote kontseptsioon.

Arendatav ajaloo- ja kultuuripärandile ning looduskeskkonnale tuginev terviklik turismitoode Viljandimaal kui sihtkohas on **kultuuriturismi toode**, mille **teemafookuseks on ajalugu ja pärandkultuur**.

Toote tuumelementideks on 4 Viljandimaa linnust kui külastusobjekti ja iseseisvat kuid temaatiliselt ja interaktiivsete esitlusviiside ning turundussõnumite kaudu seotud külastuskeskkonda ning hajali paiknevaid külastusobjekte tervikuks siduv, linnuste kohta täiendavat sisulist ja külastusinfot, elamuslikku interaktiivset näitusekeskkonda ning **sisutegevusi** pakuv Viljandimaa linnuste külastuskeskus.

Nelja linnuse ja linnuste külastuskeskuse põhiselt pakutakse püsiteenuseid ja vastavalt tellimusele pakutavaid teenuseid, nt elamuslik interaktiivne multisensoorne ekspositsioon külastuskeskuses ja linnustel, jalutusradad, osalus- ja haridusprogrammid, giidituurid ja retked, mobiilimäng jmt, millele linnustes loob olulise lisandväärtuse ümbritsev kaunis, vaimset

kosutust ja aktiivse liikumise võimalusi pakkuv looduskeskkond ja ligipääsetavaks ning mugavaks nautimiseks kohaldatud avalik ruum. Nii linnustes kui külastuskeskuses luuakse valmidus mitmesuguste kultuurisündmuste korraldamiseks ja külastajatele pakkumiseks. Arendatav toode panustab riikliku turismistrateegia 2025 elluviimisse. (vt ka p. 6)

4 Viljandimaa linnuse ning külastuskeskuse põhistoodet turundatakse ja müüakse klientidele soovitatavalt marsruudipõhise terviktootena, kuid klientidele jääb alati võimalus kogeda oma eelistustest ja ajaraamistikust lähtuvalt ühte või mitut erinevat tootekomponenti.

Arendatav Viljandimaa linnuste põhine turismitoode on tarbitav aastaringelt. Kui ilmastikuolud pole sobivad pikemalt välitingimustes viibimiseks ja kõigi linnuste külastamiseks, siis jääb alati turistidele ja külastajatele võimalus saada osa Viljandimaa linnuste külastuskeskuses pakutavatest teenustest ning veebikanalites pakutavast infost ja tegevusvõimlaustest. Külastuskeskuses ja linnustes pakutavad atraktiivsed teenused lisavad olulisel määral motivatsiooni sihtkoha külastamiseks, sihtkohas viibimise aja pikenemiseks ja sihtkohas tehtavate kulutuste suurenemiseks. Samuti vähendab toote väljaarendamine sihtkoha turismiteenuste pakkumise sesoonsust, lisab olulist sisu madalhooaja väärtuspakkumisele.

Täpsem ülevaade linnustes ja linnuste külastuskeskuses sihtgruppidele pakutvatest teenustest ja võimalikest tegevustest on toodud punktis 3.4..

3.2. Arendatava turismitoote sihtgrupid

Viljandimaa kui sihtkoha peamine külastaja on senise turismistatistika põhjal peamiselt siseturist (vt ka p. 6.1.). Sihtkohas (Viljandi maakonnas) ööbivate väliskülastajate osakaal ööbivate turistide osas on küllaltki madal, vaid 15,8%. Kõigist ööbimistest moodustab välituristide osakaal 17,4%, mis tähendab, et välituristide piirkonnas viibimise aeg on õige pisut pikem, mis tähendab ka suuremaid kulutusi piirkonnas. Kuna projekti eesmärk on toetada turismisektorit ja sektor lisandväärtuse suurenemist, on tootearenduses ja turunduskommunikatsioonis suunata teadlik tähelepanu potentsiaalsetele välituristidele ning kujundada väärtuspakkumine vastavalt nende vajadustele ja ootustele. Ambitsioon on koostöös teiste sihtkoha teenusepakujate ja turismiarendajatega suurendada välituristide arvu ja osakaalu Viljandimaal. Siiski jääb valdavaks siseturist ja tootearenduses ning turunduskommunikatsioonis võetakse sihikule mitmed sihtrühmad. Sihtgrupe ühendavaks karakteristikuks on soov kogeda elamuslikku ja mälestusi loovat turismitoodet, milles on ühendatud pärandil, ajalool ja kultuuril põhinevad elemendid kauni looduskeskkonna ning avaliku ruumiga ning võimalus uute teadmiste ja kogemuste saamiseks aktiivse puhkuse ning aktiivse osaluse elementidega, sihtkoha mitmete vaatamisvääruste avastamisega.

Sihturg	Sihtrühm sihtturul
Eesti	Ajaloo-, ja looduspärandi põhiseid ning elamuslikke ja osalusvõimalusi pakkuvaid külastusobjekte nautivad puhkajad -pered, sh 3G ehk 3 generatsiooni koos reisijad 4-10 inimest; reisivad 1 või 2 autoga, külastavad 1-3 päeva jooksul erinevad objekte piirkonnas. Ootavad ja vajavad väärtuspakkumist mis sisaldab atraktiivseid elemente nii erinevas eas lastele kui täiskasvanutele, võimalust aktiivselt õues liikuda kui ka vähem aktiivselt külastuskogemust saada. Peamiselt liiguvad suvehooajal ja koolivaheaegadel. Sageli reisivad ka 1-3 peret koos sõpruskondadega. Vajavad soovitusi lisateenuste osas, nt toitlustusteenused.
Eesti	Kooligrupid, senioride grupid, õppereiside grupid (nt Leader piirkondade õppereisid) jm tellitud bussidega liikuvad grupid. Soovivad huvipakkuvat marsruuti koos madalamas või kõrgemas hinnaklassis lisateenustega (toitlustus, majutus jm lisateenused). Kooligrupid liiguvad peamiselt mais-juunis ja septembris. Peavad oluliseks külastuskogemuse ja saadava uue teadmuse seostatavust õppekavadega. Seniorid reisivad peamiselt mai-september. Õppereiside grupid liiguvad aastaringselt ühtlasemalt.
Eesti	Aktiivset puhkust ja looduses liikumist väärtustavad ning atraktiivsetest külastusobjektidest huvitatud sõpruskonnad, kollektiivid. Reisivad nii autodega, tellitud transpordi kui ka ühistranspordi + rattaga. Vähem regulaarselt aktiivse puhkuse harrastajad eelistavad rattaid rentida ning vajavad vastavaid rendi- ja transferiteenuseid ning soovivad ka retkejuhiteenust, samuti soovituslikke marsruute, pakette, soovitusi lisateenuste osas.
Eesti	Tööga seotud põhjustel piirkonda saabuvad täiskasvanud, kes soovivad lisaks tööülesannetele piirkonnas kogeda ka vaba aja veetmise võimalusi, vaadata ringi ja tutvuda piirkonnaga. Puhkuse- ja tööreisi ühitamine (<i>bleisure travel</i>) toimib aastaringselt.
Läti	Ajaloo-, ja looduspärandi põhiseid ning elamuslikke ja osalusvõimalusi pakkuvaid külastusobjekte nautivad puhkajad -pered, sh 3G ehk 3 generatsiooni koos reisijad 4-10 inimest või ka sõpruskonnad, kes reisivad 1 -3 autoga, külastavad 2- 4päeva jooksul erinevad objekte laiemas piirkonnas. Ootavad ja vajavad väärtuspakkumist mis sisaldab atraktiivseid elemente nii erinevas eas lastele kui täiskasvanutele, võimalust aktiivselt õues liikuda kui ka vähem aktiivselt külastuskogemust saada. Peamiselt liiguvad suvehooajal, vähem koolivaheaegadel.

	Vajavad soovitusi lisateenuste osas, nt toitlustusteenused. Vajavad info ja sisu kättesaadavust vähemalt inglise keeles, soovitatavalt läti keeles. Juhinduvad online infokanalites olemas olevast infost.
Läti	Kooligrupid kes teevad ringreisi Lõuna-Eestis. Soovivad huvipakkuvat marsruuti koos madalamas hinnaklassis lisateenustega (toitlustus, majutus jm lisateenused). Kooligrupid liiguvad peamiselt mais-juunis ja septembris. Peavad oluliseks külastuskogemuse ja saadava uue teadmuse seostatavust õppekavadega.
Muud välisriigid	Individuaalturist, reisib üksikreisijana, täiskasvanute paarina, või lastega perena. Soovib terviklikku marsruuti ja toodet, ülevaatlikku infot piirkonna ja teenuste kohta, vajab info kättesaadavust vähemalt inglise keeles. Juhindub online kanalites saadavast infost sh ühismeedia sisust, nt tripadvisor jmt.
Välisriigid	Reisifirmade vahendusel ja korraldatud reisidel osalevad grupituristid. Soovivad vaheldusrikast eristuvat sisu ning tervikprogrammi koos toitlustuse, majutuse jm lisateenustega. Teevad valikuid reisifirmade pakkumiste põhjal.

Viljandimaa linnuste külastuskeskuse külastuste arv aastas jääb prognoositavalt vahemikku 20-30 000, neist 16-17% , so 3-5 tuhat väliskülastajaid.

Viljandimaa 4 linnuse külastuste arv kokku aastas saab prognoositavalt olema vahemikus 50 – 65 tuhat (siin sisaldub Viljandi folgi külastajate arv mis on ulatunud tippaegadel kuni 25 000 inimeseni).

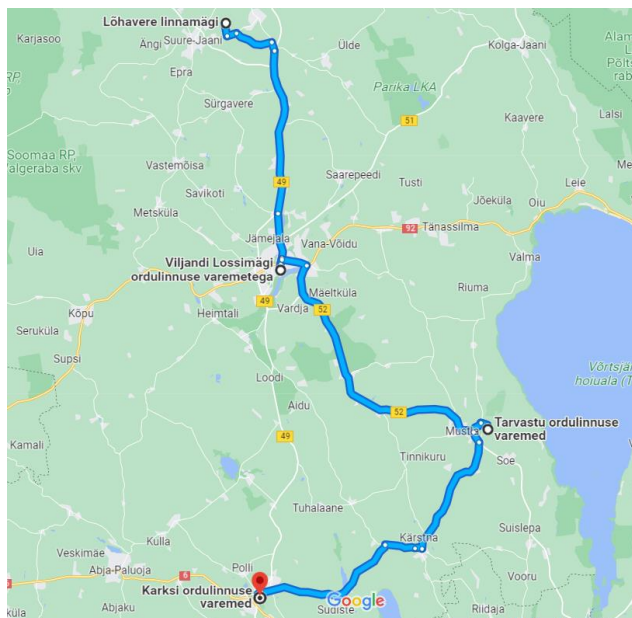
3.3. Nelja linnuse ja külastuskeskuse külastusteeonna ettepanek

Ühtsesse tootesse seotud pärandturismitootele luuakse ühtne nn veebiuks, milleni jõuab nii puhkaeestis.ee/visitestonia.com portaalist kui kõigi osalevate KOVde kodulehtedelt ning muudelt asjakohastelt veebilehtedelt. Veebist on leitav kõigi tootesse seotud külastusobjektide info, ligipääsetavuse sh ühistranspordi info, teenuste info, soovituslikud pakettid ja marsruudid, samuti veebipood. Asukohainfo seotakse kaardirakendusega, nt Google Maps.

Viljandimaa linnuste (Lõhavere linnus, Viljandi ordulinnus, Tarvastu ordulinnus ja Karksi ordulinnus) ning Viljandimaa linnuste põhise toote reaalselt kogemiseks on võimalik valida erinevaid külastusteeonna variante. Valikut võivad mõjutada erinevad faktorid, nt külastaja saabumise suund, sihtkohas viibimiseks võimalik aeg, ilmastik ja aasta-aeg jms.

Külastajal on võimalik luua marsruut oma eelistustest ja võimalustest lähtuvalt ja külastada kas kõiki toote tuumobjekte või mõnda neist. Alustada võib nii Karksi ordulinnusest, Tarvastu ordulinnusest, Lõhavere linnusest kui ka Viljandist ja Viljandi ordulinnusest ja linnuste külastuskeskusest. Isikliku või tellitud sõiduvahendiga reisijatel on täielik vabadus marsruudi valikul. Tallinna suunalt saabujatel on võimalik nt rongiga saabuda Olustvere raudteejaama, jätkata sealt renditud (või kaasa võetud) jalgratastega teekonda lähimasse Lõhavere linnusesse, sealt edasi Viljandisse ning lõunapoolsetesse linnustesse. Viljandisse on võimalik saabuda nii bussi kui rongiga ja kavandatud on, et eelbroneeringute alusel korraldab linnuste külastuskeskus linnuste külastamiseks transporditeenust nii väiksematele kui suurematele reisiseltskondadele, pakkudes autojuht-retkejuhiga transporditeenust või rendibussi ning retkejuhi teenust jm variatsioone. Vastav teenuste info on leitav veebiaknast ning kajastub toote turunduskommunikatsioonis. Eelbroneeringute alusel korraldatakse seltskondadele ja gruppidele mitmesuguseid osalus- ja kultuuriprogramme. Korraldatakse ka nõ avalikke sündmuseid, mida sündmustootena turundatakse ja müüakse (vt ka p.3.4.).

4 linnust ja linnuste külastuskeskust hõlmav külastusteedkond oma erinevates variantides kuvatakse linnuste ühtses veebiväravas, samuti muudes asjakohastes kanalites, nt puhkaeestis.ee, visitestonia.com, KOVde kodulehed jm.



Kujutisel üks võimalus külastusteedkonnaks Google Maps kaardirakenduse põhjal.

3.4. Tegevused linnustes ja külastuskeskkonna interaktiivsete lahenduste kirjeldus

Võttes arvesse finantsilisi ning muinsuskaitseilisi keskkonnakaitseilisi, ehitusseadustikust tulenevaid jm piiranguid investeeringute tegemisel, linnuste asukohta ja olemasolevaid kommunikatsioone, teenuste korraldamisega seonduvaid asjaolusid, konkurentsipositsiooni, ligipääsetavuse aspekte erinevate sihtgruppide vaates, turvalisuse tagamise võimalusi, vandalismiohtu, potentsiaalseid halduskulusid ja halduskorraldust jms, käsitleti võrdlevas analüüsis kahte alternatiivi 4 linnuse ja linnuste külastuskeskuse põhise turismitoote ning külastajateekonna väljaarendamiseks.

Alljärgnevas alternatiivide kirjelduses tuuakse välja linnuste maaüksuste omanik, haldaja, linnustel pakutavad potentsiaalsed teenused ning külastajatele esitletavate lugude ning ajaloo- ja kultuuripärandi peamised esitlusviisid.

I alternatiiv

Linnus, maaüksuse omanik, haldaja	Teenused ja tegevused külastusobjektil	Esitlusviisid (projekti raames lisatavad)
Lõhavere linnus, objekti omanik RMK, arenduspartner ja haldaja Põhja-Sakala vald	Piknik RMK puhkekohas, RMK infostendidega tutvumine, sh alla laetava rakenduse põhine liitreaalsus ning QR koodide põhine elektroonilise giidi toel jalutuskäik linnusealal ja metsas, tellimuse alusel retkejuhi poolt läbi viidavad osalustegevused ja mängud, hooajal muinasaja tegevuste tutvustamine ja osalusprogrammid, kontserdid, lavastused, teatraliseeritud külastusprogrammid „muinasajas	Taktiline (kombatav) linnuse makett/skeem) nt 

elamise" programmid,
teemanädalad ja -päevad,
rännaklavastused, mobiilimäng,
lastele muinasteemal tegevusala,
püstkoda.

Olemas (ligipääsetavuse nõuetele
kohandamist vajavad) parkla,
tualett, varjualusega
istumiskohad lõkkekoha juures.
nt jalgrattaparkla



Looduskeskkonda sobiv, kesskonnasõbralik jalgrattaparkla.

QR koodi põhine
annetusvõimalus



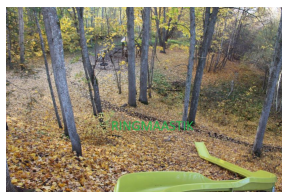
<https://www.kaiserburg-nuernberg.de/englisch/tourist/index.htm>



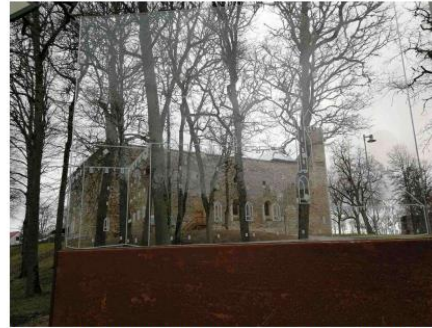
Soovitavalt on taktiline
eksponaat ühendatav
külastaja seadme põhise
audiogiidiga, kust erinevates
keeltes ja ka nägemispuudega
inimese jaoks ligipääsetavalt
info.



- lastele temaatiline mänguväljak - tegevusala (vt üleval)
- liurenn linnusemäelt



- Linnuse (eeldatava) ajaloolise mahu kujutamine kombineeritult joonisega, nt



Ajaloolise mahu eksponeerimine reaalse hoone ja joonise kombineerimisel.

Allikas: Padise klooster, <https://www.laikabelkastrelka.com/padise.html>



Allikas: instagram

- Kiviheitemasina makett (elusuuruses)



Heitemasina vinnastamine Varbola linnuses. Foto: Tanel Saimre, allikas:

http://jaanmarss.planet.ee/juhendid/Mehaanilised_kaugrelvad_keskajal/andmebaas/Tanel%20Saimre/baka.htm

		• Auditiivne esitlustehnika linnusealal (nt kivikujulistest kõlaritest kostub muinasaja linnuse hääli, peab olema nõ kaugelt juhitud) • (päikesepatarei toitel) auditiivne info linnusalal erinevates keeles (taktiilsete nuppudega)  • Parkla alal meenete/suupistete/jookide ostmise võimalus kohapeal, nii-öelda "pakiautomaadist"
--	--	---

- Paigaspetsiifilise, nn *instagrammable* „foto tegemise“ koht



- Külastaja seadme põhine (tasuline) 4 linnust läbiv interaktiivne mobiilmäng, kus erinevates punktides tuleks lahendada erinevaid ülesandeid, skännida QR koodi, teha fotosid vms. Pärast linnuse külastuskeskusest kõigi linnuste külastamise puhul võimalik saada „auraha (nt mingi soodustus). Vt näide:

Jüri von Kaufmanni seiklus Viljandis
15,00 €
 Mängu kestvus: 1,5-2h
 Mitu mängijat: 1-3
 - 1 + [Osta mäng](#)

[Lisa soovikorvi](#)

Jüri von Kaufmann (saksa k. kaupmees) oli keskaegne kaubahärra. Pärit oli Lübeckist, aga elas Revalis (Tallinnas) ja rändas palju ringi, iseäranis Eestimaal Hansa linnades. Ei olnud ta liiga rikas ega vaene. Aga Jüri oli eriline - ta nägi tulevikku. Ta jättis meile nuputamiseks ülesandeid ning neid lahendades sõnumeid.

Vaata mängu kirjeldust <https://vimeo.com/507113558>

Mängu eesmärk on leida Jüri "saiapalarada", lahendada mõistatused ning leida sõnum, mille ta Sulle saatis. Kaardilt leiad võimalikud kohad, kuhu Jüri ülesanded jättis. Pole tähtis

- Viidastus linnusealal (piktogrammide),
- Liikumisradade tähistus, pinnakatted, vähemalt osaliselt käetugedega pingid
- Vaatekohtade piirid

Viljandi ordulinnus, omanik ja haldaja Viljandi linn	Infostendidega tutvumine, sh alla laetava rakenduse põhine liitreaalsus ning QR koodide põhine elektroonilise giidi toel jalutuskäik linnusealal, piknik, tellimuse alusel retkejuhi poolt läbi viidavad osalustegevused ja mängud, hooajal keskaja tegevuste tutvustamine ja osalusprogrammid, kontserdid, lavastused, teatraliseeritud külustusprogrammid, „keskajas elamise“ programmid, teemanädalad ja -päevad, rännaklavastused, lastele keskajateemaline tegevusala, mobiilimäng. Olemas parkla, tualett (aidas) jalutusrajad osaliselt linnuseal.	• Taktiiline (kombatav) linnuse makett/skeem) nt https://www.kaiserburg-nuernberg.de/englisch/tourist/index.htm
--	--	--

		 Soovitavalt on taktiline eksponaat ühendatav külastaja seadme põhise audiogiidiga, kust erinevates keeltes ja ka nägemispuudega inimese jaoks ligipääsetavalt info.	
		 lastele temaatiline mänguväljak - tegevusala	

- liurenn linnusemäelt



- Linnuse (eeldatava) ajaloolise mahu kujutamine kombineeritult joonisega, nt



Ajaloolise mahu eksponeerimine reaalse hoone ja joonise kombineerimisel.
Allikas: Padise klooster, <https://www.laikabelkastrelka.com/padise.html>



Allikas: Instagram

		• Auditivne esitlustehnika linnusealal (nt kivikujulistest kõlaritest või kaevust kostub keskaja linnuse hääli, peab olema nõralt juhitud, tööle pandav) • (päikesepatarei toitel) auditivne info linnusalal erinevates keeles (taktiilsete nuppudega)  • Tähistatud paigaspetsiifilise „foto tegemise“ koht (<i>nn instagrammable</i>) • Multimeedialeht (kui võimalik teostada välitingimustes rajatava vaateplatvormi katusealusel alal) – mis toimus linnuses erinevatel perioodidel. (toimib müüdi/žetooni sisestamisel?) • Elektrooniline giid - linnuse erinevates paikades QR koodi (asukoht kombatab) põhiselt toimivad sisse loetud tekstidega või nupule (kombatab) vajutades kostuvad audiolood (erinevates keeltes)
--	--	--

		• Linnuse kaev (kaetakse klaasiga), nt lahendada nii, et „ annetades“ mündi/žetooni ja soovides soovi ning valides keele, saab kuulata ennustust, kas soov täitub või kuulata mingit linnuse legendi. • Ehitatava vaateplatvormi ülakorruse reelingul info vaadete kohta, sh punktkirjas.  <i>Braille kirjaga reeling Naapoli lossi vaateplatvormil.</i> https://www.on-access.org/reference/braille-fence-at-naples-castle-offers-stunning-view • Külastaja seadme põhine (tasuline) 4 linnust läbiv interaktiivne mobiilimäng, kus erinevates punktides tuleks lahendada erinevaid ülesandeid, skännida QR koode, teha fotosid vms. Pärast linnuse külastuskeskusest kõigi linnuste külastamise puhul võimalik saada „auraha
--	--	---

(nt mingi soodustus). Vt näide:



Jüri von Kaufmanni seiklus Viljandis

15,00 €

Mängu kestvus: 1,5-2h

Mitu mängijat: 1-3

-

1

+

Osta mäng

[Lisa soovikontole](#)

Jüri von Kaufmann (saksa k. kaupmees) oli keskaegne kaubahärra. Pärast oli Lübeckist, aga elas Revalis (Tallinnas) ja rändas palju ringi, iselranis Eestimaa Hansa linnades. Ei olnud ta liiga rikas ega vaene. Aga Jüri oli eriline - ta nägi tulevikku. Ta jättis meile nuputamiseks ülesandeid ning neid lahendades sõnuimeid.

Vaata mängu kirjeldust <https://vimeo.com/507113558>

Mängu eesmärk on leida Jüri "saiaalarada", lahendada mõistatused ning leida sõnum, mille ta Sulle saatis. Kaardilt leiad võimalikud kohad, kuhu Jüri ülesanded jättis. Pole tähtis

1-3 MÄNGIJAT
SEADME KESTUS

AASTADINDEELET,
VÄLJAS, KA PIMEKAS

MÄNGUIGU
KESTVUS 1-2 H

15,00 €

- Liitreaalsus välitingimustes QR koodi või alla laetava rakenduse abil (a la RMK teostatud liitreaalsuse rakendus Lõhavere linnuses) , kus ajaloolised tegelaskujud pajatavad lugusid.



		• Viidastus linnusealal (piktogrammid), • Liikumisradade tähistus, pinnakatted, vähemalt osaliselt käetugedega pingid • Vaatekohtade piirded, reelingul punktkirjas info
Karksi ordulinnus, omanik EELK Karksi kogudus, haldaja Mulgi vald	Infostendidega tutvumine, sh alla laetava rakenduse põhine liitreaalsus ning QR koodide põhine elektroonilise giidi toel jalutuskäik linnusealal, piknik, tellimuse alusel retkejuhi poolt läbi viidavad osalustegevused ja mängud, hooajal keskaja tegevuste tutvustamine ja osalusprogrammid, kontserdid, lavastused, teatraliseeritud külastusprogrammid, „keskajas elamise“ programmid, lastele keskajateemaline tegevusala, mobiilimäng. Olemas parkla, tualett ((vajalik muuta ligipääsetavaks). Rajatavas väravatornis meene- ja snäkiautomaat, näitus ja vaateplatvorm. Valgusetendus.	• Taktiiline (kombatav) linnuse makett/skeem) nt 



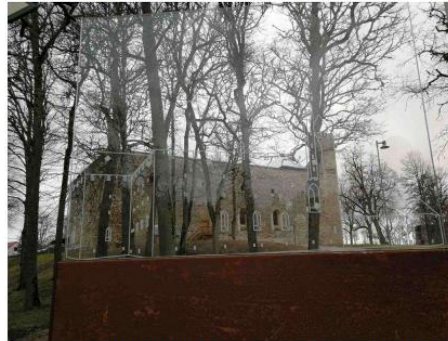
<https://www.kaiserburg-nuernberg.de/englisch/tourist/index.htm>



Soovitavalt on
taktiilne eksponaat
ühendatav külastaja
seadme põhise
audiogiidiga, kust
erinevates keeltes
ja ka
nägemispuudega
inimese jaoks
ligipääsetavalt info.

				lastele temaatiline mänguväljak - tegevusala
		liurenn linnusemäelt	 	

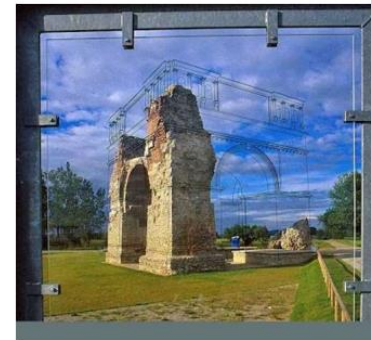
- Linnuse (eeldatava) ajaloolise mahu kujutamine kombineeritult joonisega, nt



Ajaloolise mahu eksponeerimine reaalse hoone ja joonise kombineerimisel.
Allikas: Padise klooster, <https://www.laikabelkastrelka.com/padise.html>



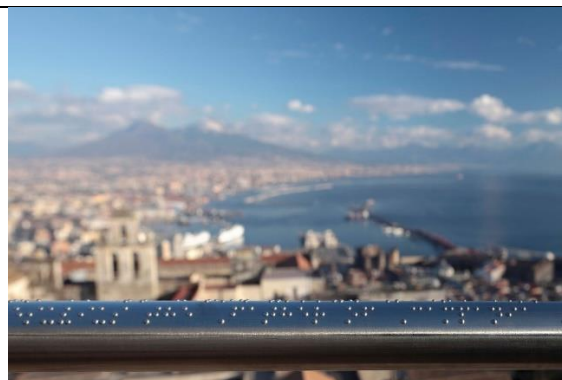
Allikas: Instagram



- Audiitiivne esitlustehnika linnusealal (nt kivikujulistest kõlaritest või kaevust kostub keskaja linnuse hääli, peab olema nõ kaugelt juhitud, tööle pandav)
- (päikesepatarei toitel) audiitiivne info linnusalal erinevates keeles (taktiilsete nuppudega)



- Multimeedialaud (kui võimalik teostada välitingimustes rajatava vaateplatvormi katusealusel alal) – mis toimus linnuses erinevatel perioodidel. (toimib mündi/žetooni) sisestamisel?
- Elektrooniline giid - linnuse erinevates paikades QR koodi (asukoht kombatav) põhiselt toimivad sisse loetud tekstidega või nupule (kombatav) vajutades kostuvad audiolood (erinevates keeltes)
- Ehitatava vaateplatvormi (väravatorni) ülakorruse reelingul info vaadete kohta, sh punktkirjas



Braille kirjaga reeling Naapoli lossi vaateplatvormil.

<https://www.on-access.org/reference/braille-fence-at-naples-castle-offers-stunning-view>

- Külastaja seadme põhine (tasuline) 4 linnust läbiv interaktiivne mobiilmäng, kus erinevates punktides tuleks lahendada erinevaid ülesandeid, skännida QR koodi, teha fotosid vms. Pärast linnuse külastuskeskusest kõigi linnuste külastamise puhul võimalik saada „auraha (nt mingi soodustus). Vt näide: _____

VILJANDIS

Jüri von Kaufmanni seiklus Viljandis

15,00 €

Mängu kestvus: 1,5-2h

Mitu mängijat: 1-3

- 1 +

Osta mäng

[Lisa soovikoni](#)

Jüri von Kaufmann (saksa k. kaupmees) oli keskaegne kaubahärra. Pärit oli Lübeckist, aga elas Revalis (Tallinnas) ja rändas palju ringi, iselranis Eestimaa Hansa linnades. Ei olnud ta liiga rikas ega vaene. Aga Jüri oli eriline - ta nägi tulevikku. Ta jättis meile nuputamiseks ülesandeid ning neid lahendades sõnumeid.

Vaata mängu kirjeldust <https://vimeo.com/507113558>

Mängu eesmärk on leida Jüri "saiapalarada", lahendada mõistatused ning leida sõnum, mille ta Sulle saatis. Kaardilt leiad võimalikud kohad, kuhu Jüri ülesanded jättis. Pole tähtis

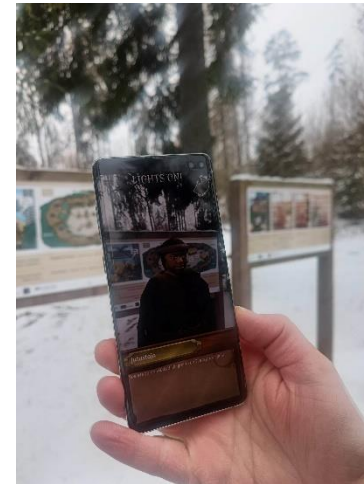
1-3 MÄNGIJAT
SEADME KOSTIS

AAKTUUPRISKE
VÄLJAL KÄ PIMEKAS

MÄNGU
KESTVUS 1-2h

15T ENIG DM

- Liitreaalsus välitingimustes QR koodi või alla laetava rakenduse abil (a la RMK teostatud liitreaalsuse rakendus Lõhavere linnuses) , kus ajaloolised tegelaskujud pajatavad lugusid.



- Tähistatud paigaspetsiifilise „foto tegemise“ koht (võib olla koos foto näidisega) – viltuse torni pildistamise koht
- Viidastus linnusealal (piktogrammide),
- Liikumisradade tähistus, pinnakatted, vähemalt osaliselt käetugedega pingid
- Linnusealal vaatekohtade piirid järskudel nõlvadel, reelingul/infotahvlil punktikirjas info
- Väravatornis nn meeneautomaat (meened, suupisted, joogid?)
- Valgusinstallatsioon vaatetornil (ja kirikul)

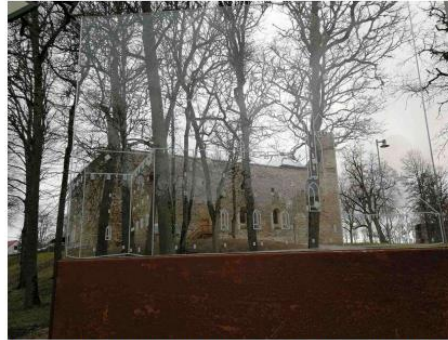
Tarvastu ordulinnus, omanik ja haldaja Viljandi vald	Infostendidega tutvumine, sh alla laetava rakenduse põhine liitreaalsus ning QR koodide põhine elektroonilise giidi toel jalutuskäik linnusealal, võimalus tutvuda konserveeritud keldriga ja sealse väljapanekuga (?), piknik, tellimuse alusel retkejuhi poolt läbi viidavad osalustegevused ja mängud, hooajal keskaja tegevuste tutvustamine ja osalusprogrammid, kontserdid, lavastused, teatraliseeritud külastusprogrammid, „keskajas elamise“ programmid, teemanädalad ja -päevad, rännaklavastused, lastele keskajateemaline tegevusala, mobiilimäng. Olemas parkla, tualett, varjualused (vajalik muuta ligipääsetavaks).	Taktiline (kombatav) linnuse makett/skeem) nt https://www.kaiserburg-nuernberg.de/englisch/tourist/index.htm
---	--	---

		 Soovitavalt on taktiline eksponaat ühendatav külastaja seadme põhise audiogiidiga, kust erinevates keeltes ja ka nägemispuudega inimese jaoks ligipääsetavalt info.	
		 • lastele temaatiline mänguväljak - tegevusala	

- liurenn linnusemäelt



- Linnuse (eeldatava) ajaloolise mahu kujutamine kombineeritult joonisega, soovitatavalt parklast, sest linnus pole liikumispuudega inimestele ja lapsevankritega ligipääsetav, nt



Ajaloolise mahu eksponeerimine reaalse hoone ja joonise kombineerimisel.
Allikas: Padise klooster, <https://www.laikabelkastrelka.com/padise.html>



Allikas: Instagram

		• (päikesepatarei toitel) auditiivne info linnusalal erinevates keeles (taktiilsete nuppudega)  • Tähistatud paigaspetsiifilise „foto tegemise“ koht (<i>nn instagrammable</i>) • Elektrooniline giid - linnuse erinevates paikades QR koodi (asukoht kombatav) põhiselt toimivad sisse loetud tekstidega või nupule (kombatav) vajutades kostuvad audiolood (erinevates keeltes), kuulatavad külastaja seadmest. • Külastaja seadme põhine (tasuline) 4 linnust läbiv interaktiivne mobiilimäng, kus erinevates punktides tuleks lahendada erinevaid ülesandeid, skännida QR koodi, teha fotosid vms. Pärast linnuse külustuskeskusest kõigi linnuste külastamise puhul võimalik saada „auraha
--	--	---

(nt mingi soodustus). Vt näide:



Jüri von Kaufmanni seiklus Viljandis
15,00 €

Mängu kestvus: 1,5-2h
Mitu mängijat: 1-3

-

1

+

Osta mäng

[Lisa soovikontole](#)

Jüri von Kaufmann (saksa k. kaupmees) oli keskaegne kaubahärra. Pärast oli Lübeckist, aga elas Revalis (Tallinnas) ja rändas palju ringi, iselranis Eestimaa Hansa linnades. Ei olnud ta liiga rikas ega vaene. Aga Jüri oli eriline - ta nägi tulevikku. Ta jättis meile nuputamiseks ülesandeid ning neid lahendades sõnuimeid.

Vaata mängu kirjeldust <https://vimeo.com/507113558>

Mängu eesmärk on leida Jüri "saialarada", lahendada mõistatused ning leida sõnum, mille ta Sulle saatis. Kaardilt leiad võimalikud kohad, kuhu Jüri ülesanded jättis. Pole tähtis

- Liitreaalsus välitingimustes QR koodi või alla laetava rakenduse abil (a la RMK teostatud liitreaalsuse rakendus Lõhavere linnuses) , kus ajaloolised tegelaskujud pajatavad lugusid.



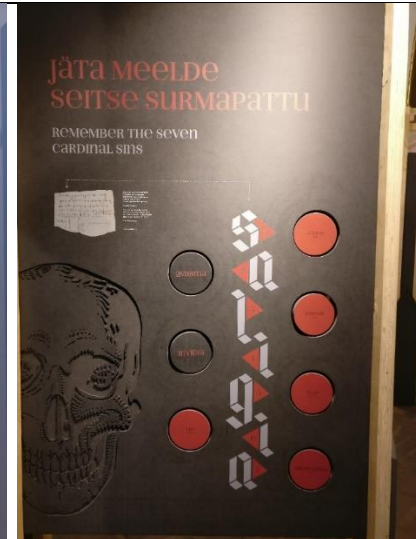
		• Tähistatud paigaspetsiifilise „foto tegemise“ koht (võib olla koos foto näidisega) • Viidastus linnusealal (piktogrammide), • Liikumisradade tähistus, pinnakatted, vähemalt osaliselt käetugedega pingid Linnusealal vaatekohtade piirded järskudel nõlvadel, reelingul/infotahvlil punktikirjas info
Linnuste külastuskeskus, omanik Viljandi linn, haldaja kokkuleppeline organisatsioon (nt loodav SA)	• Infoteenus Viljandimaa külastusobjektide ja turismiteenuste kohta • Linnuste püsinäitus (piletiga) • Osalusprogrammid, meistrikojad ja õpitoad (tellimisel) • Haridusprogrammid (tellimisel) • Teemaatiline etendus teatrisaalis (tellimisel) • Lühikesed ca 15 -30 min teemaatilised etendused külastusprogrammi osana kindlatel kellaaegadel 1-2 korda päevas (sisalduvad külastuspiletis) • Meenepood • Kohvik (vm toitlustus) • Ruumide rent püsirentnikule (nukuteater) • Ruumide rent (lühiajaline) sündmusteks, seminarideks jm • Viljandimaa linnuste pakettide müük (ja korraldus) • Giidi/retkejuhi teenus	• Linnuste lood – immerstiivne animatsioon või videoinstallatsioon-etendus linnuste lugudest ühes ruumis/ruumi eraldatud osas Näide:  Multimeedia etendus Cesise lossis suvehooaja https://www.entergauja.com/en/news-events/special-offers-news/multimedial-exhibition-in-cesis-castle-1 The multimedia exhibition "The Story of Cēsis Castle" Audiovisual projections are used as the artistic approach. They cover castle towers' 3rd floor room in 270 degrees. The visitor is standing in a room which changes together with centuries by reconstructing events, historical facts, castle's interior design elements and everyday rhythm. Historic window ailes are used for projected illusion of castle's surroundings and illustrates its development and

- Teemapävad
- Erisündmused

wars. https://cesupils.lv/wp-content/uploads/2020/05/10000000_146760240155703_400392345072583533_n.mp4?_1

- „Käed külge“ erinevaid meeli haaravad esitlusviisid erinevas eas vanusegruppidele, sh peavad osaliselt olema nõ keeleülesed (ei eelda eesti keele oskust või mitmes keeles tõlget), nt







- Ajalooliste leidude ja väljakaevamiste teema kajastus (replikad)



- Liitreaalsuse vahendusel saab külastaja „selga proovida“ ajaloolisi kostüüme, nt



Allikas:

<https://inowize.com/old-web/projects/virtual-dressing.html>

- Meistrikojad ja õpitoad



- Koostöös Viljandi nukuteatriga II korrusel linnuste teemaline etendus

II alternatiiv

Teine alternatiiv külastuskeskkonnast ja külastuskorraldusest sisaldab I alternatiivis toodud elemente ja esitusviise külastusobjektidel, millele lisanduvad täiendavalt järgmised elemendid/tegevused/esitusviisid:

- **Liitreaalsuse lahendus välitingimustes**, kus tavapärane infostend on kombineeritav isikliku seadme kaudu QR koodi skaneerides avaneva virtuaalse reaalsusega.

Vaata näidet allika lingilt: <https://bit.ly/3qO9q5D>



Humpback Whale Watching

Using a combination of still and animated panels, build up an engaging Augmented Reality display.

Drop the Panels in an exciting location, and enjoy the view!

Vaata näidet allika lingilt: <https://bit.ly/3qO9q5D>

<https://panels.eyejackapp.com/?fbclid=IwAR1XPNmLm0kidNu28mHnzC8ImEAtCb6QkKXbNTjYP6QzaQ2b1NYyy4hifG0Mitmekihiline> info kuvamine liitreaalsuse vahendusel.

Vt näidet alloleval lingil alates 1:00 minut. Näite on külastajal võimalik teha oma valikuid, mis loob unikaalse individuaalse kogemuse. <https://bit.ly/3wWl0N6> (alates 1:00)

- **„Elav linnus“**, kus hooajal tegutsevad kostümeeritud nõ ajaloolised tegelased, toimetades nii külastusjuhtidena, rääkides lugusid kui etendades ajaloolisi rolle ja kaasates külastajaid tegevustesse. Töötajad on rietatud ajastukostüümidesse ning „elavad ja töötavad“ linnuses ning teevad nõ igapäevaseid tegevusi, nagu käsitöö, toiduvalmistamine ja relvaõpe. Lisaks on linnusealal tutvumiseks mitmesuguseid selle perioodi esemeid. Kõik esemed on ehitatud kohapeal, külastajate silme all, kasutades eksponeeritava ajastu tööriistu. Tegevuste hulka kuuluvad relvade igapäevane laskmine, vibulaskmine, rüütliturniirid ning ajastu käsitöö ja tegevuste demonstreerimine. Töötajateks on nii alalised töötajad kui ka nt töötud ja vabatahtlikud. Tegevused ja esitusviisid eeldavad vähemalt varikatusega ala, soovitavalt tuule- ja vihmakindla ruumi olemasolu. Linnusealale sisenemine toimub sellise tegevuste korralduse puhul külastuspileti alusel.



- 4D immersiivne virtuaalreaalsust sisaldav külastusprogramm linnuste külastuskeskuses



<https://youtu.be/y2n6sZRRuTo>

Näide: Ajastusse sulandumist võimaldav programm London Toweris.

The Gunpowder Plot, London Tower)(tõlkes: püssirohuvandenõu)kogemus põhineb kihilise reaalsuse tehnikal (Layered Reality technique), mis ühendab uusima digitehnoloogia (virtuaalreaalsus, projektsioonikaardistamise ja mahulised hologrammid) koos elava teatriga elavad näitlejad, eriefektid) ning tõeliste füüsiliste aistingutega (puudutus, temperatuur), lõhn, heli ja muusika, füüsiline liikumine ja maitse), et luua kordumatult kaasahaarav ja meelde jääv kogemus. Külastaja satub aastasse 1605. Ajaloo vaatamise või lugemise asemel saab külastaja ajaloo osaks, temast saab osaline parlamendi ja kuninga õhkulaskmise vandenõus. Lõppkokkuvõttes peab külastaja otsustama, kas toetab kuningat või vandenõulasi. See on uus jutuvestmise, lugude jutustamise vorm. Aluseks on ajalooline sündmus ja selle põhjal loodud stsenaarium.

„Väikeses, kuni 16-liikmelises grupis kogevad külastajad sujuvat teekonda läbi loo aastal 1605. Programmi kestvus on 1 h 40 min.

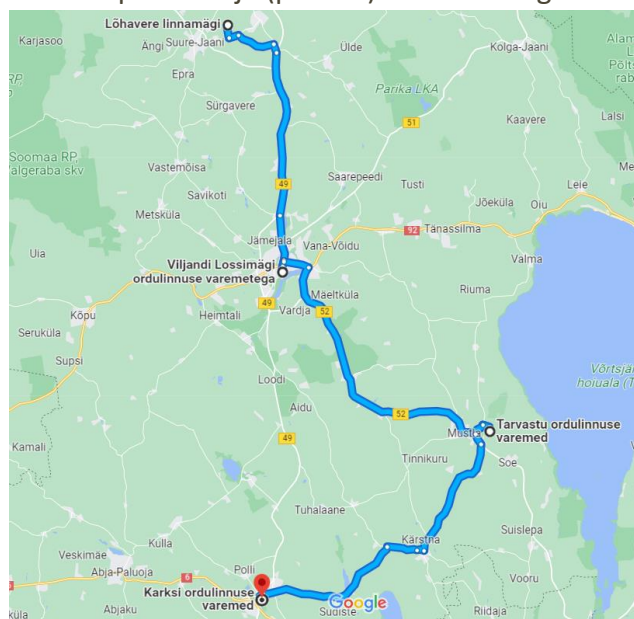
Eelkirjeldatud II alternatiiv on oluliselt kulukam nii alginvesteeringute kui püsikulude osas, selle alternatiivi elluviimisega kaasnevad suuremad riskid ning selle tasuvus vajab vastavat finantsanalüüsi.

Soovituslik on esmalt linnuste arendusprojekti viia ellu I alternatiiv.

4. Viljandimaa linnuste põhised näidispaketid

4.1. Viljandimaa linnuste vallutusretk ratastel

Aktiivse puhkuse ja (pärand)kultuuri- ning looduspuhkuse toode.



Joonisel Google Maps põhine marsruut

Toote pakkuja on Viljandimaa linnuste külastuskeskus, kes teeb teenuste osas koostööd eraturu teenusepakujatega. Kestvus 2 päeva.

Sihtgrupid: (grupitellimused) aktiivse puhkuse huvilised ja kultuuri- ning looduse huvilised sõpruskonnad, gümnaasiumi astme kooliõpilased, ettevõtted, siseturul. Võimalik pakkuda ka nõ avatud registreerimisega matkasid üksikkülastajatele kindlatel kuupäevadel fikseeritud minimaalse grupi suurusega (a la Looduse Omnibussi retked või Wanderlusti⁵ matkad/retked).

Tulu teenimise võimalused teenusepakujale: korraldustasu, komisjonitasu vahendatavatelt teenustelt, meenemüük, külastusobjektide piletitasu, meenemüük, giiditeenus jm

Tulu teenimise võimalused piirkonna turismiettevõtetele: retkejuhi teenus, rattarent ja tehniline tugi, transfeeriteenus, majutus, toitlustus, lisaprogrammid (nt rollimängud, kontsert, kostüümid, fototeenus, giiditeenus jm)

⁵ <https://wanderlust.ee/>

1. päev

Võimalik saabuda rongiga Olustvere peatusesse, kus seltskonda/gruppi ootab ees retkejuht koos rendiratastega (koostöö eraturu teenusepakkujaga). Külastatakse Lõhavere linnust, kus saab infot linnuse kohta ja põnevat teadmist kohapeal alla laaditava äpi vahendusel RMK loodud liitreaalsust sisaldavatelt stendidelt ning teha väikese ringkäigu QR koodi põhiste juhiste matkarajal (RMK). Linnusemäel on taktiilne linnuse makett koos infoga, istumiskohad vaadetega loodusele ning püstkoda, kus saab ka kehvema ilmaga piknikku pidada (eraturu teenusepakkujaga koostöös pikniku korraldus) või keeta RMK puhkekoha lõkkel teed ning süüa kaasa võetud piknikutoitu. Püstkoda, linnuse makett, infokandjad ning puhkekohad sh mõned käsipuude ja seljatoega pingid linnusemäel, samuti täiskasvanutele ja lastele sobiv aastaringselt kasutatav liurenn rajatakse projekti raames. Retkejuht viib läbi mõne mõtte- või tegevusmängu. Edasi sõidetakse ratastega retkejuhi vedamisel Viljandisse.

Referentsfoto liurennist



Viljandis linnuste külastuskeskuse külastus (pilet nt 7 – 9 eur), sh interaktiivne näitus, immersiiivne kogemus, lühike teatraliseeritud programm kindlatel kellaaegadel, meenepood, külastuskeskuse kohvikus (või mõnes muus toitlustuskohas) lõuna. Viljandi ordulinnuse külastus, sh linnusekaevus soovide täitumise ennustuse (tasuline/automaat, 1 eur) kuulamine. Sõit majutuskohale Viljandis või Viljandi ja Tarvaste vahelises piirkonnas (teenus eraturu pakkujalt), õhtusöök (teenus eraturu pakkujalt).

2. päev

Hommikusöök majutuskohas (teenus eraturu pakkujalt). Rattaretk Tarvaste linnusesse. Linnuseala külastus, sh skaneeritavate QR koodidega infokandjad, mis võimaldavad mitmekeelset ja visuaaliga täiendatud infoedastust ning täiskasvanutele ja lastele sobiv aastaringselt kasutatav liurenn rajatakse projekti raames. Retkejuht viib läbi mõne mõtte- või tegevusmängu. Projekti raames paigaldatakse mõnele pingile käetoed või mõned käetugedega lisapingid. Võimalus QR koodi põhisel teha valitud summas annetust Tarvaste linnuse korrashoiu ja teenuste arendamise toetuseks.

Lõuna Tarvastu ja Karksi vahelises piirkonnas (teenus eraturu pakkujalt).

Edasi sõidetakse ratastega retkejuhi vedamisel Karksi ordulinnusesse.

Karksi linnuse vaatetorni külastus (rajatakse projekti raames, külastustasu piletiautomaadi ja turnikee toel 1 euro), meeneautomaat, joogi/suupisteautomaat. Projekti toel rajatakse puhkekoht, sh mõned käsipuude ja seljatoega pingid, tähistatakse fotode tegemise paigad (viltune kirikutorn ja vaade loodusele), paigaldatakse infokandjad, sh skaneeritavate QR koodidega, mis võimaldavad mitmekeelset ja visuaaliga täiendatud infoedastust ning rajatakse täiskasvanutele ja lastele sobiv aastaringselt kasutatav liurenn.

Infostend visuaali ja QR koodiga: Pisa, Karksi ja teised kuulsad viltused tornid (alloleval visuaalil on algne idee edasi arendamiseks)

Kirjeldus:
Maailma kuulsaim viltune Pisa torn Itaalias hakkas kalduma kohe peale ehitamist (1173-1372), kuna vundamendialune pinnas osutus liiga pehmeks. Torn oleks vahepeal ümber kukkunud ja suleti 1990. aastal, et alustada kaldumist pidurdavate töödega. 2008. aastal eemaldati torni alt pehmet pinnast ja asendati betooniga, nii et lõpuks vajumine peatus. Praegu on torn kaldu ligi 4° ja alates 2011. aastast võivad turistid jälle 57m torni külastada.
Eestis on tuntuimad viltuseisjad Kiipsaare tuletorn (max 8-9°) ja Barclay maja Tartus (5,8°)
Viljandimaal Karksi-Nuias asub 3,5° viltuolev Karksi kiriku kellatorn. 1773 otsustati ehitada uus kivikirik ordulinnuse varemetele, kus vundamendi tarvis oli olemas kaks uuele ehitusele kõlblikku müüri. Vallikraavi nõlv ei olnud aga küllalt kindel, et kanda kirikutorni raskust. Viltuvajumist püüti peatada aastatel 1840 ja 1928. Kindlustati vundamenti ja torn ankurdati pikihoone külge kindlamalt. Torni kalle peatati lõplikult 1995, kui vundament kindlustati kuuemeetriste betoonvaladega. 33,5m torni kalle tsentrist lääne

Näide: Karksi kiriku viltune torn

Seosed teiste tuntud viltuste objektidega:
Pisa Torn, Tartu Kunstimuuseumi hoone



Minikontsert nt 10-15 min Karksi kirikus (koostöös koguduse/ külakogukonna/kooli/muusikakooli/eraturu pakkujaga, tasu 2-3 eur/in).

Bussitransfer (koostöös eraturu teenusepakkujaga) Viljandi bussijaama või raudteejaama.

Rattaretke asemel võib pakkuda ka kostümeeritud retkejuhi/giidiga paketti, kus on korraldatud bussitransport (suurematele ja väiksematele gruppidele).

Samuti on võimalik kohandada paketti autoga reisivale individuaalturistile/perele, kus kaasatakse kostümeeritud giid/retkejuht, kes soovi korral on kokku leppinud ka lisateenused.

4.2. Geopeitus Viljandimaa linnuste aarded (aardeotsimismäng)

Sihtgrupp: Toode on suunatud individuaalkülastajale või seltskonnale iseseisvaks linnuste (ja külastuskeskuse) külastamiseks, kusjuures valida saab nii ühe kui mitme linnuse külastuse ühe reisi kestel. Sihtgruppi kuuluvad uudishimulikud, põnevust otsivad ja erilisi paiku, looduslikke ning kultuuriväärtuslikke objekte avastada soovivad inimesed, kes harrastavad geopeitust. Kogukonna suurus Eestis on ca 5000 in, toimib rahvusvaheline laiaulatuslik kogukond. Geopeituse harrastajatel on sageli kaasas pere või seltskond, mis mitmekordistab

potentsiaalsete külastajate arvu. **Toote pakuja** on Viljandimaa linnuste külastuskeskus koostöös geopeituse harrastajatega geopeituse kogukonna kaudu, <https://www.geopeitus.ee/>, kellel on õigus aardeid luua ja peita ning vastavates portaalides sellekohast infot jagada. Luuakse komplekt Viljandimaa linnuste lugudest ajendatud aardeid koos infoga kõigi 4 linnuse ja linnuste külastuskeskuse kohta.

Tulu teenimise võimalused teenusepakkujale: meenemüük, külastusobjektide piletitasu, toitlustusteenus Viljandimaa linnuste külastuskeskuses, giiditeenused jm

Tulu teenimise võimalused piirkonna turismiettevõtetele: majutus, toitlustus, atraktsioonide piletilutulu, lisateenuste tulu (nt osalus- ja elamusprogrammid, meened, kontserdid, transporditeenus, giiditeenused jm).

Lisaväärtus: sageli reisevad geopeituse huvilised koos sõprade ja perega, avastatakse uusi objekte ja tullakse neisse paikadesse hiljem tagasi. Samuti toob geopeitus sügavama huviga välituristi, kuna kogukond on üleilmne - geocaching.com.

Võimalus teha koostööd erinevate teenuste ja toodete pakkujatel.

🔔 Geopeitus on värskes õhus mängitav aardeotsimismäng.

Geopeituse toetajad:



Soovid Eesti geopeitust ja geopeitureid toetada? Oleme huvitatud mänguga haakuvatest toodetest ja teenustest, mida geopeituri teele kinkida või soodustusega pakkuda. Koostööks palun võtta ühendust: info@geopeitus.ee.

4.3. Seikluslik mobiilmäng „Seiklused Viljandimaa linnustel“.

Isikliku nutiseadme põhine interaktiivne seiklus, mis motiveerib Viljandimaa linnuste külastust ja loob individuaalse elamusliku külastuskogemuse.

Sihtgrupp: Toode on suunatud lastele ja noortele ning nooruslikele ja nutiseadmetega meelsasti mängivatele individuaalkülastajatele või seltskondadele, samuti lastega peredele iseseisvaks linnuste (ja külastuskeskuse) külastamiseks. Mängimiseks ja külastuseks saab valida nii ühe kui mitme linnuse külastuse ühe reisi kestel. Sihtgrupp ei ole piiratud siseturuga, mängu saab hõlpsasti luua ka võõrkeelsena.

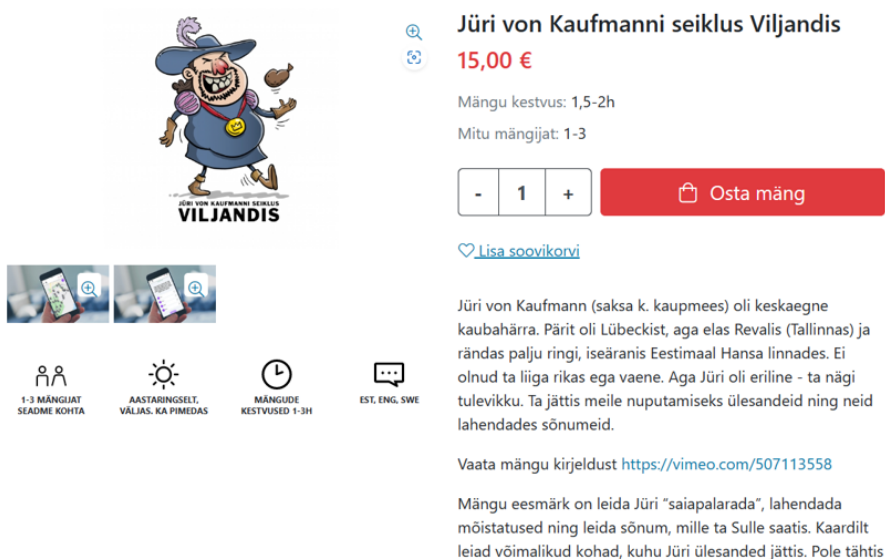
Toote pakuja on Viljandimaa linnuste külastuskeskus, kes teeb mängu tootearenduse osas koostööd (ostab teenuse sisse) eraturu teenusepakkujatega.

Tulu teenimise võimalused teenusepakkujale: kui mängu arendab välja Viljandimaa linnuste külastuskeskuse organisatsioon, siis laekub organisatsioonile mängu ostude tulu. Kui mäng arendatakse välja koostöös eraturu teenusepakkujaga, laekub % müügitulust. Täiendavad tuluallikad: meenemüük, külastusobjektide piletitasu, meenemüük, giiditeenus, toitlustusteenus külastuskeskuses, lisaprogrammid jm

Tulu teenimise võimalused piirkonna turismiettevõtetele: majutus, toitlustus, lisaprogrammid (nt rollimängud, kontsert, kostüümid, fototeenus, giiditeenus, transporditeenus jm)

Näide mobiilimängust:

<https://www.360fun.eu/et/a/juri-von-kaufmanni-seiklus-viljandis>



Jüri von Kaufmanni seiklus Viljandis
15,00 €
Mängu kestvus: 1,5-2h
Mitu mängijat: 1-3

[Lisa soovikorvi](#)

Jüri von Kaufmann (saksa k. kaupmees) oli keskaegne kaubahärra. Pärit oli Lübeckist, aga elas Revalis (Tallinnas) ja rändas palju ringi, iseäranis Eestimaal Hansa linnades. Ei olnud ta liiga rikas ega vaene. Aga Jüri oli eriline - ta nägi tulevikku. Ta jättis meile nuputamiseks ülesandeid ning neid lahendades sõnumeid.

Vaata mängu kirjeldust <https://vimeo.com/507113558>

Mängu eesmärk on leida Jüri "saiapalarada", lahendada mõistatused ning leida sõnum, mille ta Sulle saatis. Kaardilt leiad võimalikud kohad, kuhu Jüri ülesanded jättis. Pole tähtis

Kõigi nelja linnuse ja linnuste külastuskeskuse külastuse motiveerimiseks on võimalik mängu integreerida ülesanne end kõigil külastusobjektidel kindlas kohas ja poosis või atribuudiga pildistada ning nende tõendite ettenäitajale rakendada Viljandimaa linnuste külastuskeskuse sooduspiletit ning nt aasta jooksul kõigikülastusobjektide külastajate vahel välja loosida auhind.

5. Viljandimaa linnuste külastuskeskuse tegevusmudel ja juhtimine

Viljandimaa linnuste külastuskeskuse sihtgrupid, külastajatele pakutavad teenused ja sisutegevused ning kavandatavad esitlusviisid on kirjeldatud eelmise peatüki raames. Käeolevas peatükis tuuakse välja alternatiivsed variandid Viljandimaa linnuste külastuskeskuse organisatsiooni toimemudeli osas.

Tegevusmudeli eelduseks on võetud kokkuleppeline seisukoht, et Lõhavere linnust, Viljandi ordulinnust, Tarvastu ordulinnust ja Karksi ordulinnust haldavad kohalikud omavalitsused (edaspidi KOV) on väljendanud tahet välja arendada ühine Viljandimaa linnustel ning linnuste külastuskeskusel põhinev pärandturismitoode, mis suurendab sihtkoha konkurentsivõimet ning toob kaasa positiivsed maakonnaülesed sotsiaalmajanduslikud mõjud.

Eelnimetatud linnuste haldamine seni toimunud vormis jääks ka edaspidi kinnistute omanike ning linnuseid haldavate KOVde ülesandeks. Linnuste põhise tootearenduse ja tootepakkumise, turundamise ja müügi korraldamisega hakkab edaspidi tegelema eraldiseisev organisatsioon. Järgnevalt on toodud erinevad alternatiivsed variandid 4 linnuse ja linnuste külastuskeskuse põhistoodet haldavast organisatsioonist.

5.1.Nelja KOV poolt moodustatud Viljandimaa linnuste SA

Selle mudeli puhul asutavad Viljandi linn, Viljandi vald, Põhja-Sakala Vald ja Mulgi vald ühiselt uue sihtasutuse Viljandimaa linnuste SA

Eelised ja tugevused	Nõrkused ja riskid
Tõenäoliselt kiirem lahendus, kui Viljandi Muuseumi organisatsiooni reorganiseerimine.	Eeldab KOVde volikogude otsuseid
KOVde poolt ühiselt asutatud SA loob eeldused ühiseks vastutuseks organisatsiooni ja selle eesmärgipärase tegutsemise osas.	Täiendavad finantskohustused SA käivitusperioodil ja võimalik, et ka edaspidiste püsikulude katmisel.
Uue SA põhikiri, mis määratleb selgelt organisatsiooni eesmärgid ja loob selleks juhtimisstruktuuri ning finantseerimise põhimõtted.	Oht poliitilisele sekkumisele juhtimises
Organisatsiooni struktuur ja personali tööülesannete jaotus on selgelt fokusseeritud ja vastab vajadustele	Kui SASse ei võeta tööle piisavalt kompetentset personali, on raskendatud või muutub võimatuks eesmärkide saavutamine ja kvaliteetse külastuselamuse ning klienditeeninduse pakkumine.
Uus, koos toimiv, sobiv meeskond	
Võimalus liituda üle-eestilise muuseumikaardiga Muuseumikaart.ee	
Võimalus konkursi korras valida võimekas juht ja meeskond	
Selgem ülevaade linnuste ja linnuste külastuskeskusega seonduvate arenduskulude osas, selgem ülevaade teenuste ja toodete müügitulu ning lisateenustelt (nt renditulu) saadud tulude ja kaasnevate kulude osas ja	

parem võimalus tulude-kulude eristamiseks ning analüüsiks.	
Tõenäoliselt lihtsam korraldada koostööd erasektori teenusepakkujatega ühise tootearenduse kontekstis ning teenuste ja toodete turundamise ja müügi osas.	
Kõigil KOVdel selge kontroll tegevuse üle, organisatsioonist ei saa lihtsalt välja astuda.	

Juhtimine.

SA juhtorganid on:

- 1) nõukogu, kuhu kuuluvad SA asutajate - Viljandi linn, Viljandi vald, Põhja-Sakala Vald ja Mulgi vald esindajad ning SA Viljandimaa Arenduskeskuse esindaja (soovitavalt turismi valdkonna juht);
- 2) juhatus on 1-liikmeline

5.2.Viljandi muuseumi reorganiseerimisel loodav SA

Eelised ja tugevused	Nõrkused ja riskid
Ühes organisatsioonis koos Viljandimaa ajaloo ja objektide info ning linnuste kui märgiliste ajaloo- ja kultuuriobjektide põhiste teenuste pakkumine. Optimaalne on koordineerida linnuste külastuskeskuse ja muuseumi seniseid tegevusi ühtses organisatsioonis, võimalik korraldada objektide ristturundust, ristikasutust, kompetentside kasutust, finantside kasutust.	Vajalikud kokkulepped riigiga edasise finantseerimise, eesmärkide, tegevusülesannete ja koostöö korraldamise osas.
Muuseumi personali võimalik kaasamine tootearenduse, teenuste osutamise ja turundamise ja	Kokkulepete saavutamiseni riigiga vajalik ajaressurss, mis pole täpselt

müügitegevustesse, seeläbi kompetentside ja personali rakendamise tõhusus.	prognoositav ning võib saada projekti elluviimise takistuseks.
Muuseumi personali kompetentsid Viljandimaa ajaloo- ja kultuuripärandi ning linnustega seonduvate teemade osas.	Muuseumi personali võimalik vastuseis või huvi puudus loodava ühendorganisatsiooni suhtes, täiendavate ülesannete täitmise osas, samuti SA vormi osas.
Võimalus linnuste külastuskeskuse, linnuste ja Viljandi muuseumi ristturunduseks ja müügiks.	Senise muuseumi personali vähene initsiatiivikus Viljandimaa linnuste tootearenduse, turundamise ja müügi osas ning nõrk koostöövõime erasektori (turismi)teenuse pakujatega.
Võimalus personali optimaalseks kasutuseks kõrg- ja madalhooaegadel.	Viljandimaa linnuste külastuskeskuse ja linnuste põhiste toodete kaubamärgi, arendus- ja turundustegevuste hajumine ja nõ lahustumine muuseumi teiste tegevuste ja toodete ning sõnumite hulgas.
Võimalus üldkulude ja juhtimiskulude optimeerimiseks ning leida sisemist ressursi arenduskuludeks.	Keerukam linnuste ja linnuste külastuskeskusega seonduvate kulude ja tulude eristamine ja analüüs.
Ühtne infoväli ja sünergia	Täiendavad finantskulud lisapersonali värbamisel ja võimalikud edaspidised püsikulud.
Avalikule sektorile kuuluvate võtmeatraksioonide arendamine ühtselt.	Oht poliitilisele sekkumisele juhtimises
Võimalus kasutada olemasolevat klientide ja partnerite andmebaasi.	Tõenäoline asutajaõiguste teostaja saab olema Viljandi linn, teiste KOVde kaasatus ja roll SA juhtimisel on piiratud, mis toob kaasa motivatsioonilanguse arendustegevuste ja finantseerimise osas.

Muuseumide ringkonna ja muuseumiühingu teadmusest ja kogemustest osa saamise võimalus	Eeldab KOVde volikogude otsuseid, volikogudes keeruline selgitada laiema piirkonna ülest mõju.
Võimalus liituda üle-eestilise Muuseumikaardiga. Muuseumikaart.ee	
Võimalus värvata konkursi teel linnuste ja linnuste külastuskeskuse tootejuht ja täiendav vajalik personal	

Juhtimine:

SA juhtorganid on:

- 1) nõukogu, kuhu kuuluvad SA asutajate - Viljandi linn ja Kultuuriministeerium esindajad ning SA Viljandimaa Arenduskeskuse esindaja (soovitavalt turismi valdkonna juht);
- 2) juhatus on 1-liikmeline

5.3. Viljandimaa Omavalitsuste Liit ja jätkutegevuste koordineerimine SA-kaudu

Selle mudeli järgi juhib esialgses, arendustegevuste etapis tegevusi ja kogu protsessi Viljandimaa Omavalitsuste Liit, olles ühtlasi Viljandimaa linnuste ja linnuste külastuskeskuse põhise ühtse turismitoote arendustoetuse taotleja, juhtpartner ja tagades ühtlasi osaliselt omafinantseeringu.

Viljandimaa OVL võtab selle mudeli kohaselt tööle linnuste põhise turismitoote arendusjuhi/projektijuhi, kelle ülesandeks on esmases etapis toetust saanud projekti eesmärgipärase ja tulemusliku elluviimise koordineerimine projekti perioodil.

Tootearendusjuhi/projektijuhi ülesandeks on ka edasiste arendustegevuste koordineerimine, sh koostöös partneromavalitsustega turismitoodet haldava ka teenuste pakkumist korraldava organisatsiooni loomise või mõne olemasoleva organisatsiooniga vastavate ülesannete täitmises kokku leppimine.

OVL kaudu projekti juhtimine tagab tasakaalustatud piirkonnaülese vaate ka lihtsustab laiema kui üks KOV ülese mõjuga arendustegevuste vajalikkuse selgitamist ning vastavate tegevuste ühist finantseerimist.

Kaasatud kohalike omavalitsuste (Viljandi linn, Viljandi vald, Põhja-Sakala vald ja Mulgi vald) ühine eelistus on liikuda Viljandimaa OVL koordineerimisel projekti elluviimise järgselt edasi toimetudeli suunas, kus Viljandi muuseum reorganiseeritakse riigi ja kohalike omavalitsuste osalusel sihtasutuseks, mille tegevusvaldkondade hulka saab kuuluma ka Viljandimaa

linnuste ning linnuste külastuskeskuse põhise pärandturismitoote arendus ja haldus, sh linnuste külastuskeskuse tegevuste koordineerimine.

Selliselt reorganiseeritud sihtasutuse toimimise tugevuste ja nõrkuste analüüsi vt p. 4.2.

5.4. MTÜ loomise kaalutlused ja MTÜ ning SA erisused

Ühe võimaliku alternatiivina kaaluti ka MTÜ moodustamist Viljandimaa linnuste põhise ühtse turismitoote arendamiseks, kuid MTÜ vormil on mitmed olulised puudused, mis võivad hakata takistama Viljandimaa linnuste ja linnuste külastuskeskuse põhise toote arendamist ja pakkumist, nt: keerukas ning kohmakas on juhtida, kui MTÜ otsustusorgan on üldkoosolek ning põhikirja muutmist saab otsustada üldkoosolek, kus 2/3 liikmeid hääletab muutmise poolt. Riske lisab võimalus MTÜ liikmete ringi laiendada. Samuti on oluline argument SA kasuks, et mitme KOV avaliku raha ning täiendavate avaliku sektori fondide kasutust kontrolliks audiitor. Üle 15 000 € varade või käibega on avaliku võimuga seotud SA-dele kohustuslik aruande ülevaatus audiitori poolt. Samuti pole otstarbekas täiesti uue organisatsiooni loomine maakonnas olukorras, kus turismivaldkonnaga omavad puudet juba mitmed olemasolevad organisatsioonid ning MTÜ jätkusuutliku toimimise tagamine on keerukas.

Tabel: SA ja MTÜ võrdlus. Allikas: ngo.ee

Mittetulundusühing	Sihtasutus
ASUTAJAD	
Vähemalt 2 juriidilist või füüsilist isikut	Teovõimeline juriidiline või füüsiline isik
ASUTAMINE	
Asutamislepinguga, millega kinnitatakse põhikiri	Asutamisotsusega, millega kinnitatakse põhikiri
JUHTORGANID	
Üldkoosolek, juhatus	Juhatus ja nõukogu
LIIKMED	
Vähemalt 2 liiget	Liikmeid ei ole
PÕHIKIRJA MUUTMINE	
Üldkoosoleku otsusel, mille poolt on 2/3 osalenutest	Muuta võivad ainult asutajad ühiselt, teatud juhtudel nõukogu
AUDIITOR	
Ei ole kohustuslik	Kohustuslik

5.5.Viljandimaa linnuste külastuskeskuse personal ja ülesanded

Järgnevalt on toodud Viljandimaa linnuste ja linnuste külastuskeskuse põhist tootearendust ja teenuste pakkumist koordineeriva organisatsiooni personali vajadus ja ülesanded. Välja on toodud esmane minimaalne personalivajadus külastuskeskuse toimimiseks. Edasiste jätku- ja arendustegevuste lisandudes võib tekkida vajadus täiendava personali kaasamiseks

Roll org. struktuuris	Ülesanded
1 tegev-ja arendusjuht	Viljandimaa linnuste arendusprojekti tegev- ja arendusjuht töötab projekti elluviimise etapil juhtpartneri juures, eeldatavalt MTÜs Viljandimaa Omavalitsuste Liit. Edaspidi on tegev/arendusjuhi vastutusalal teenuseid arendava ja pakkuva SA põhikirjas kirjeldatud ülesannete täitmise korraldamine, SA esindamine, SA varade haldamise korraldamine, muude seadusega pandud ülesannete täitmine. Juhatuse liige täidab ühtlasi arendusjuhi ülesandeid, eesmärgiga tagada linnuste ja linnuste külastuskeskuse põhine turismitoodete tootearendus ja toodete ning teenuste kvaliteet ja konkurentsivõime, kaasates selleks vajalikke partnereid ja väliseid ressursse, sh ruumide rendilepingute sõlmimine ja haldamine, osalus maakondlikes turismiarendusvõrgustikes ja piirkonna DMO tegevustes jms. Kui teenuseid arendava ja pakkuva organisatsioonina hakkab tulevikus toimima Viljandi muuseumi reorganiseerimisel loodav SA, on võimalus, et linnuste põhise toote ja seonduva arendustegevuse eest vastutab SA vastava suuna arendusjuht.
2 administraator-külastusjuhti	Administraator-külastusjuhi ülesandeks on külastajate vastuvõtmine ja teenindamine, pileti- ja suveniirimüük, osalus- ja haridusprogrammide ning majasiseste ekskursioonide läbiviimine, samuti tootearendus, turundus- ja müügitegevused ja linnuste ning muu Viljandimaa piirkonna turismiinfo jagamine. Eeldused: sobivad isikuomadused ja ametikoha täitmiseks vajalikud oskused, keeleoskus vähemalt eesti ja inglise keel. Soovitav on värvata inimesed, kellel on veel mõni muu lisakeele oskus. Eeldusel, et külastuskeskus on avatud 6 päeval nädalas (T-P), ja soovitakse tagada stabiilne klienditeenindus ja programmide pakumise ning tootearenduse ja aktiivse müügi võimekus on vajalikud vähemalt külastusjuhti.

	Oluline on külastusjuht-administraatorina töötava inimese arusaam ja võimekus (multifunktsionaalsus) täitmaks mitmeid erinevaid kompetentse ja oskuseid nõudvat ametikohta (nt keelteoskus, digipädevus, sh digiturunduse oskused, teenindusoskus, giidioskused jms)
Sisse ostetav teenus	Raamatupidamisteenus
Sisse ostetav teenus	Puhastusteenus külastuskeskuse
Sisse ostetav teenus	Valveteenus külastuskeskuses
Sisse ostetav teenus	Jooksvat turundust teostavad arendusjuht koos külastusjuhtidega (vastav ülesanne on ametijuhendis fikseeritud), kuid vajadusel ostetakse perioodiliselt sisse täiendavat turundusteenust (nt turundusplaani koostamine, kampaaniaplaan, kujundustööd, kampaaniad, vms).
Vastavalt vajadusele teatud perioodidel sisse ostetav teenus	Hooajaliselt ja vastavalt nõudlusele ning eelbroneeringutele retkejuhi teenuse/giiditeenuse/külastusjuhi teenuse sisse ostmise nt käsunduslepingute alusel tunnitasu põhiselt. (nt erinevates keeltes teenindavad külastusjuhid, rattaretkejuhid jm)
Vastavalt vajadusele teatud perioodidel sisse ostetav teenus	Remonditööde jm haldamisega seotud väiketeenused
Sisse ostetav teenus rentnikult või teenust ise pakkudes 2-3 inimest toitlustusteenuse pakkumiseks	Külastuskeskusesse on kavandatud ka toitlustusteenuse pakkumine (kohvik või bistroo-tüüpi). Finantsanalüüsist selgub, kas otstarbekas on teenust ise pakkuda (kui teenus on oluline täiendava tulu allikas) ja see on mõistlik tervikliku kvaliteetse külastuskogemuse tagamiseks ise pakkuda või on otstarbekas teenus sisse osta.

Eeltoodu on nõ miinimumprogramm personali osas. Kui mudel rakendub ja nõudlus teenuste järgi on esialgselt prognoosist suurem, tekib vajadus täiendavate külastusjuhtide jm teenindava personali järele, võimalusel võetakse tööle arendus/turundusjuht.

5.6. Viljandimaa linnuste külastuskeskuse finantseerimine

Viljandimaa külastuskeskuse ja Viljandimaa linnuste põhise turismitoodet arendava ning teenuseid turundava ja müüva organisatsiooni finantseerimiseks vajalikud ressursid peavad tulema mitmest allikast.

Linnuste arendusprojektis osalevate omavalitsute vahel on sõlmitud on kokkulepe, et linnuste objektide/territooriumite haldamine seni toiminud sisus (nt heakord jm) jääb ka edaspidi kinnistute omanike (nt RMK, Karksi EELK kogudus) ning linnuseid haldavate KOVde ülesandeks.

Arendustegevusteks ja linnuste põhise ühtse turismitoote pakkumiseks on vajalik:

- Viljandimaa Omavalitsuste Liidu (OVL) poolne omafinantseering
- Edaspidi ühtset turismitoodet haldava SA tegevustoetus Viljandimaa OVL või Viljandi linna, Viljandi valla, Põhja-Sakala Valla ja Mulgi valla poolt vastavalt kokkuleppelistele proportsioonidele.
- Omatulu teenuste müügit, sh
 - külastuskeskuse ruumide rent (teater, sündmuste korraldajad jt)
 - külastuskeskuse piletitulu
 - külastuskeskuses läbi viidavate osalus- ja haridusprogrammide müügitulu
 - linnuste põhise pakettide müügitulu
 - komisjonitasu pakettidesse kaasatud eraturu teenuste müügit
 - meenemüügi tulu
 - giidteenuse tulu
 - toitlustusteenuse tulu
- Mitmesugustest fondidest saadavad projektipõhised toetused
- Erasisikute ja ettevõtete annetused ja toetused, sponsorlus
- Kui linnuste põhise turismitoote arendamise ja haldamise rolli hakkab kandma Viljandi muuseumi reorganiseerimisel loodav SA, siis võib ette näha osalist kaasfinantseerimist ka riigi poolt muuseumi ülesannete täitmiseks (mis osaliselt katavad ka linnuste põhise tootega seonduvaid üld- ja administratiivkulusid).

Organisatsiooni peamised prognoositavad kululiigid:

- Personalikulud
- Halduskulud (kommunaalkulud, remonditööd, ekspositsiooni korrashoiu kulud)
- Arenduskulud (ekspositsiooni uuendamine, tootearendus)
- Turunduskulud
- Sisse ostetavad teenused (raamatupidamine, koristuskulud, valve, tel/internet jne)
- Koolituskulud

Kulude ja tulude mahud täpsustatakse projekti ettevalmistamise järgnevatel etappidel teostatava finantsanalüüsi raames.

6. Projekti elluviimise tegevuste ja mõju analüüs,

6.1. Viljandimaa linnustel kavandatavad arendustegevused

6.1.1. Viljandi ordulinnus

Viljandi ordulinnuses on kavas järgmised tööd:

- esimesel eeslinnusel asuva nn Villu keldri katuse ümberehitamine vaateplatvormiks;
- Kaevumäe kaevu valgustamine ja eksponeerimine, interaktiivsete elementide lisamine;
- teisel eeslinnusel asuva põhjamüüri kohale käiguraja ehitamine;
- teise ja kolmanda eeslinnuse vahelise teetammi asemele palkidest silla taastamine.
- ligipääsetavuse parandamine külastusobjektile
- elamusliku interaktiivse väliekspositsiooni ja veebipõhiste ning isikliku seadme põhiste rakenduste loomine (sisaldab ka kaevu esitlusviise)
- viidastuse paigaldamine ja liikumisradade korrastamine
- külastajate loenduri paigaldamine

6.1.2. Lõhavere linnus

Lõhavere linnuses on kavas järgmised tööd:

- ligipääsetavuse parandamine külastusobjektile
- elamusliku interaktiivse väliekspositsiooni ja veebipõhiste ning isikliku seadme põhiste rakenduste täiendamine
- viidastuse täiendamine ja liikumisradade korrastamine
- külastajate loenduri paigaldamine

6.1.3. Karksi ordulinnus

Karksi ordulinnuses on kavas järgmised tööd:

- ligipääsetavuse parandamine külastusobjektile
- väravatorni rekonstrueerimine ja vaateplatvormi rajamine
- elamusliku interaktiivse väliekspositsiooni ja veebipõhiste ning isikliku seadme põhiste rakenduste täiendamine
- viidastuse täiendamine ja liikumisradade korrastamine
- valgustuslahenduse loomine varemetapargile ja kirikule (esimeses kalkulatsioonis
- Tarvastu ordulinnuses on toodud valgusetenduse versioon, tegelik kulu sõltub lähteülesandest)
- külastajate loenduri paigaldamine

6.1.4. Tarvastu ordulinnus

Tarvastu ordulinnuses on kavas järgmised tööd:

- ligipääsetavuse parandamine külastusobjektile
- elamusliku interaktiivse väliekspositsiooni ja veebipõhiste ning isikliku seadme põhiste rakenduste täiendamine
- viidastuse täiendamine ja liikumisradade korrastamine
- külastajate loenduri paigaldamine

6.2. Viljandimaa linnuste külastuskeskuse rajamiseks kavandatavad tegevused

- Lossi 3 hoone täiendav projekteerimine lähtuvalt külastuskeskuse kavandatavast funktsionaalsusest ja kaasaegsetest ligipääsetavuse ning keskkonnamõju nõuetest
- Ehituslikud tööd
- Ruumide sisustamine, vajaliku mööbli ja tehnika paigaldamine
- elamusliku interaktiivse ekspositsiooni ja veebipõhiste ning isikliku seadme põhiste rakenduste loomine, paigaldus, seadistamine
- Viidastuse rajamine (välialal ja hoones)

6.3. Projekti elluviimiseks vajalike tegevuste ja investeeringute loetelu

Tegevus	Tulemus
Viljandimaa 4 linnuse ja linnuste külastuskeskuse põhise turismitoote kontseptsiooni koostamine.	Koostatud turismitoote kontseptsioon, mille alusel saab planeerida ja ellu viia järgmisi tegevusi (käesolev dokument).
Linnuste külastuskeskuse projekteerimine Lossi 3 hoone baasil.	Koostatud lähteülesandele vastav ja turismitoote kontseptsioonile vastavat funktsionaalsust toetav ning keskkonda sobituv projektlahendus
Viljandi ordulinnuse arendamise lahenduste arhitektuurikonkurss ja projekteerimine.	Kuna tegemist on muinsuskaitsealuse ja Viljandi linna väärika sümbolobjektiga, siis on konkursi kaudu tagatud kõrgetasemeline tulemus nii visuaalselt kui ka tehniliselt. Uuendused on projektlahenduses kavandatud ühtse terviklahendusena, atraktiivsed, tagavad maksimaalse võimaliku ligipääsetavuse.

Karksi ordulinnuse arendustegevuste projektlahenduste loomine.	Uuendused on projektlahenduses kavandada ühtse terviklahendusena, atraktiivsed tagavad maksimaalse võimaliku ligipääsetavuse.
Lõhavere linnuse arendustegevuste projektlahenduste loomine.	Uuendused on projektlahenduses kavandada ühtse terviklahendusena, atraktiivsed, tagavad maksimaalse võimaliku ligipääsetavuse.
Tarvastu ordulinnuse arendustegevuste projektlahenduste loomine.	Uuendused on projektlahenduses kavandada ühtse terviklahendusena, atraktiivsed, tagavad maksimaalse võimaliku ligipääsetavuse.
Linnuste külastuskeskuse ehitamine Lossi 3 hoonesse.	Lossi 3 hoonesse ehitatud Viljandimaa linnuste külastuskeskus, kus on I korrusel ruumid külastajate teenindamiseks, interaktiivne elamuslik püsiekspositsioon, näituseala linnustega seotud esemete eksponeerimiseks, meenepood ning II korrusele 50-kohaline (nuku)teatri saal.
Viljandimaa linnuste ja linnuste külastuskeskuse elamusliku ekspositsiooni kuraatori(te) kaasamine	Viljandimaa linnuste ja linnuste külastuskeskuse elamusliku kvaliteetse ja atraktiivse ekspositsiooni loomiseks on partnerite ühise esindajana meeskonnas valdkonna asjatundja(d), kes tagavad seostatud sisu ning kaasaja elamusliku hariva (<i>edutainment</i>) ekspositsiooni loomise meetodidest, ekspositsiooniloomise protsessidest ning ajaloolisest taustatundmisest lähtuva ekspositsiooniloomise partnerluses ekspositsiooni teostuse teenusepakkujatega. KOVidel on olemas ekspert ja ühine esindaja ekspositsioonide sisuloomes.
Viljandimaa linnuste ja linnuste külastuskeskuse elamusliku interaktiivse ekspositsiooni hanke lähteülesande koostamine ja hanke läbiviimine.	Hanke lähteülesanne on koostatud professionaalselt ja loob selge raamistiku hankija ootustest, toote kontseptsioonist ning tagab pakkuja poolt kvaliteetsete atraktiivsete lahenduste pakkumise
Viljandimaa linnuste ja linnuste külastuskeskuse põhise pärandturismitoote toimimise finantsanalüüsi koostamine	Koostatud on finantsanalüüs, mis kajastab tootearendusega seonduvaid investeringuid, samuti prognoosi toote pakkumise perioodil kaasnevates tulude ja kulude kohta.
Viljandimaa linnuste ja linnuste külastuskeskuse elamusliku interaktiivse ekspositsiooni ja külastuskeskkonna loomine/rajamine.	Lõhavere, Viljandi, Karksi ja Tarvastu linnustes ning linnuste külastuskeskuses Viljandis, samuti linnuste veebiplatvormil on loodud interaktiivne külastuskeskkond, mis on eristuv, haarav,

	elamuslik, hariv ja positiivset külastuskogemust ning mälestusi loov tervik.
Viljandi ordulinnuse külastuskeskkonna väljaarendamine.	Välja on arendatud atraktiivne külastuskeskkond, tagatud on maksimaalne võimalik ligipääsetavus. Rajatud on kavandatud ekspositsioon. Paigaldatud on külastajate loendur(id)
Karksi ordulinnuse külastuskeskkonna väljaarendamine.	Välja on arendatud atraktiivne külastuskeskkond, tagatud on maksimaalne võimalik ligipääsetavus. Rajatud on kavandatud ekspositsioon. Paigaldatud on külastajate loendur(id)
Lõhavere linnuse külastuskeskkonna väljaarendamine.	Välja on arendatud atraktiivne külastuskeskkond, tagatud on maksimaalne võimalik ligipääsetavus. Rajatud on kavandatud ekspositsioon. Paigaldatud on külastajate loendur(id)
Tarvastu ordulinnuse külastuskeskkonna väljaarendamine.	Välja on arendatud atraktiivne külastuskeskkond, tagatud on maksimaalne võimalik ligipääsetavus. Rajatud on kavandatud ekspositsioon. Paigaldatud on külastajate loendur(id)
Viljandimaa linnuste ja linnuste külastuskeskuse toimetamudeli tööle rakendamine	Vastavalt alternatiivide analüüsile valitud lahenduse kasutuselevõtt. On loodud organisatsiooni loomine või pandud olemasolevale organisatsioonile partnerite vahel kokkuleppelised turismitoote seonduvad ülesanded ja kohustused. Organisatsioon on nõ mehitamine kompetentse personaliga, fikseeritud on erinevate osapoolte finantskohustused jm kohustused järgnevateks arendustegevuse etappideks. Sõlmitud on kokkulepped tegevuspartneritega, nt rentnike ja koostööpartneritega, sh turismiteenuste pakkujatega. Välja on töötatud külastusprogrammid, osalus- ja haridusprogrammid, linnuseid hõlmavad tooted, välja töötatud teenuste müügisüsteem.
Viljandimaa linnuste ja linnuste külastuskeskuse põhise pärandturismitoote turundustegevuste kavandamine, sh CVI ja ühtse veebilehe loomine, linnuste põhiste meenete väljatöötamine jms	Teostatud on toote turule toomiseks vajalikud turunduslikud eeltööd, tagatud on valmisolek jätkusuutlikuks ja tulemuslikuks turundustegevuseks ja kommunikatsiooniks.

Viljandimaa linnuste ja linnuste külastuskeskuse põhise pärandturismoote turule toomine.

Toode on valminud füüsiliselt, olemas on tootekirjeldused, toimivad turunduskanalid ja tööriistad (sh ühine veeb, sotsiaalmeediakanalid), toimunud on toote lansseerimine, avalikkuse teavitust, läbi viidud avamisüritused linnustel ja külastuskeskuses ning vastav(ad) kampaania(d).

Ekspositsiooni elementide ja esitlusviiside kohta vt ka punkt 3.4. ning Lisa 1

6.4. Projekti tegevuste mõjupiirkond ja mõju avaldumise viis

Projekte tegevuste mõju avaldub tervel Viljandimaal, kuna terviktoote tuumelemendid paiknevad hajusalt Viljandi maakonna territooriumil, tootearenduses osalevad neli Viljandi maakonna omavalitsust, Viljandimaa Omavalitsuste Liit, Viljandimaa Arenduskeskus, samuti RMK ning turismisektori teenusepakkujad Viljandimaa erinevates piirkondades.

Atraktiivse väärtuspakkumise lisandumine Viljandimaal mõjutab positiivselt ka Kesk-Eesti ja Lõuna-Eesti piirkonda laiemalt, kuna Viljandimaa on külastajate jaoks imagoloogiliselt sageli osa Lõuna-Eestist ning piirkonda reisides külastatakse ka teisi paiku.

Samuti on võimalus teenida täiendavat turismitulu Viljandimaa erinevates kantides tegutsevatel turismiettevõtetel. Mitmetel teenusepakkujatel, nt retkejuhid, giidid, reisikorraldajad, transporditeenuse, rattarendi teenuse jt teenuste pakkujad saavad võimaluse olla kaasatud teenuspakettidesse ja need teenusepakkujad võivad tegutseda nii Viljandimaal kui ka kaugemal, laiendades mõjupiirkonda veelgi.

Seega, projekti esmane mõjupiirkond on Viljandimaa, teised mõjupiirkonnad on Lõuna-Eesti ja Kesk-Eesti DMO piirkond.

Peamised positiivsed projekti elluviimise mõjud on järgnevad:

- lisandub uus atraktiivne ja eristuv kohalikku eripära ning pärandit väärtustav turismoode, sihtkoha külastuspõhjus ja reisi motivaator;
- paraneb sihtkoha tunnus ja maine, tugevneb väärtuspakkumine;
- väärtustatud avalik ruum mõjub positiivselt nii kogukondadele kui külalistele;
- väärtustatud ajaloo- ja kultuuripärand, projekti tegevused toetavad pärandi säilimist;
- paranenud teadmised ja arusaamad kultuuriruumist ja ajaloost;
- tugevneb paigaidentiteet ja positiivsed sidemed kodukandiga;
- paranenud elukeskkond, lisandunud harva ja elamusliku vaba aja veetmise võimalused;
- paranenud kultuuri kättesaadavus;

- paranenud kultuurilooliselt, ajalooliselt ja arhitektuuripärandi mõttes väärtusliku ressursi ligipääsetavus erinevate vajadustega sihtgruppidele, sh erinevate puuetega inimestele;
- toote väljaarendamine toob otseselt majanduslikku kasu nii turismiettevõttele kui teistele piirkonna teenusepakkujatele;
- loob sihtkohale täiendava külastusmotivatsiooni ja suurendab pakutavate toodete-teenuste nõudlust;
- aitab kaasa Eesti turismi arengustrateegia 2025 seatud eesmärkide realiseerumisele, nt eesmärgiks on seatud uuenduslike turismitoodete arendamise, kusjuures peamisteks märksõnadeks on kultuur, toit, loodus, millele lisandub ka konverentsiturism. Spetsiifilised eesmärgid on seatud järgnevad:
 - Eesti sihtkohtades on omanäolised ja piirkonnapõhised kultuuriturismi tooted. Külastajad hindavad Eesti külalislahkust kõrgelt ja tunnevad, et neist hoolitakse. (sh mõõdik: Regionaalsete ööbimiste arv Tallinna ööbimiste suhtes kasvab 58%-ni.)
 - Eesti loodusturismi tooted on kestlikud ja pakuvad külastajatele ehedaid elamusi, säilitades looduskeskkonna tasakaalu (sh Väliskülastajate ootustele vastavate toodete valiku laiendamine)
 (Allikas: Turismistrateegia 2022-2025 *it's about time*);
- tasakaalustatum regionaalne areng;
- paranenud kohalike omavalitsuste jt riigiasutuste koostöö;
- sidusamad kogukonnad ja ühiskond ning paremini tagatud nn pehme julgeolek väljaspool pealinnaregiooni;
- loodud soodsad tingimused infoühiskonna jätkuarenguks.

7. Arendustegevuste põhinevus uuringutele ja analüüsidele

7.1. Statistilised näitajad

Statistikaameti andmetel on Viljandimaal aastas keskmiselt 41,25 majutusk kohta.

Majutuskohdade arv on suurem suvehooajal, kuna mõned majutusasutused on avatud vaid kõrghooajal, suveperioodil. Majutuskohhti on keskmiselt 1354, kohtade arv kõigub samuti kuude lõikes, olles suurem suveperioodil.

Majutusettevõtete poolt esitatud andmetest nähtub, et tubade aastane täitumus on vaid 30% ja voodikohdade keskmine täitumus aasta lõikes veelgi madalam, vaid 20%.

Sellest ilmneb ja saab järeldada, et vajalik on suurendada piirkonna külastusmotivatsiooni sihtgruppide hulgas, tekitada juurde põnevaid tootepakkumisi ning atraktiivseid külastusobjekte ja teenuseid, et turistid valiksid oma reisisihiks just Viljandimaa ning viibiksid

siin kauem, jäädes ka ööbima ning tarbides seeläbi rohkem ka erinevaid turismiteenuseid, samuti muid teenuseid.

Tabel. Majutuskohade ja voodikohtade arv ning täitumus Viljandimaal 2022 kuude lõikes (Statistikaamet).

		2022 jaanuar	2022 veebruar	2022 märts	2022 aprill	2022 mai	2022 juuni	2022 juuli	2022 august	2022 september	2022 oktoober	2022 november	2022 detsember
Majutuskohade arv	Viljandi maakond	35	36	35	34	37	47	47	48	41	36	37	35
Voodikohtade arv	Viljandi maakond	1 170	1 183	1 177	1 163	1 378	1 633	1 633	1 592	1 512	1 340	1 248	1 219
Tubade täitumus, %	Viljandi maakond	23	24	28	32	32	34	48	43	23	27	28	22
Voodikohtade täitumus, %	Viljandi maakond	13	14	16	21	20	24	42	33	14	16	17	14
Ööpäeva keskmine maksumus, eurot	Viljandi maakond	33	30	31	33	33	35	31	36	47	42	41	42

Samuti selgub statistiliste andmete analüüsist, et turist viib piirkonnas üsna lühiajaliselt, keskmine majutuskohas veedetud aeg inimese kohta on 1,6 ööd. Piirkonnale suurema turismitulu teenimiseks on vajalik pikendada sihtkohas viibimise aega, luua selleks küllaldane motivatsioon, mis tähendab omakorda vajadust atraktiivsete külastusobjektide, välja arendatud klienditeekonna ja sisukate, eriliste ning paeluvate turismiteenuste välja arendamise vajadust.

Väliskülastajate osakaal ööbivate turistide osas on küllaltki madal, olles vaid 15,8%, ööbimistest teevad välituristid 17,4%, mis tähendab, et välituristide piirkonnas viibimise aeg on õige pisut pikem. Hooajalised erinevused turistide majutuskohas viibimise kestuses on väikesed.

Tabel. Majutatute ja ööbimiste arv Viljandi maakonnas 2022 kuude lõikes (allikas: Statistikaamet)

		jaanuar	veebruar	märts	aprill	mai	juuni	juuli	august	september	oktoober	november	detsember	KOKKU	%
Majutatud	kõik riigid	2950	2782	3175	4277	4784	6951	12142	10181	4780	4658	4086	3379	64145	
	neist siseturist	2515	2322	2574	3484	3940	5912	10015	8758	3910	4036	3576	2970	54012	84,2
Ööbimised	kõik riigid	4887	4661	5834	7172	8484	11771	21028	16337	6487	6683	6323	5180	104847	
	neist siseturist	4283	3892	4781	5563	6998	9918	17199	13583	5121	5515	5330	4471	86654	82,6
	keskmiselt öid	1,7	1,7	1,8	1,7	1,8	1,7	1,7	1,6	1,4	1,4	1,5	1,5	1,6	

7.2. Riiklik turismistrateegia 2025

Viljandimaa linnuste ja linnuste külastuskeskuse põhise pärandturismitoote arendamine on täielikus kooskõlas riikliku turismistrateegia fookuste ja prioriteetidega ning aitab kaasa strateegia realiseerumisele.

Toode panustab kultuurturismi valdkonna arengusse. Toode baseerub kultuurturismi fookussuundadel: pärandkultuur, arhitektuur, kultuurisündmused ja festivalid, muuseumid (ekspositsioonid). Kultuurturismitoodet arendatakse keskkonda hoidvalt nii linnustes, mis paiknevad kaunis looduskeskkonnas kui ka linnuste külastuskeskuses, mille arendamisel samuti rakendatakse kestliku turismi põhimõtteid.

Täiendavalt panustab Viljandimaa linnuste ja linnuste külastuskeskuse põhise pärandturismitoote arendamine horisontaalse eesmärgi – ligipääsetavuse arendamise eesmärkide täitmisesse.

Turismistrateegia 2022-2025 *it's about time*



MAJANDUS- JA
KOMMUNIKATSIOONI-
MINISTEERIUM

TEEMA	KULTUURITURISM	TOIDUTURISM	LOODUSTURISM	ÄRITURISM
	Kultuur – nii autentne Eesti kultuur (Kihnu, setod, laulu- ja tantsupidu jms) kui ka Eesti rikkalik ja kirev kultuuriruum ning -sündmused. Kultuurturismi edendame nii sündmusi turundades kui ka neid toetades. Kultuurisündmused on oluliseks lisamotivaatoriks või esmakordseks põhjuseks Eestit külastada ning parim võimalus kohtuda kohalike kogukondadega.	Toit – harva motivaator Eestisse tulles, kuid väga sageli peamine, mida mainitakse Eestist lahkudes. Rahvusvahelisel tunnustatud kvaliteedimärgised ja auhinnad gastronoomia valdkonnas on turismi arendamisel ja külastajate riiki meelitamisel olulised, et näidata Eesti toitlustusasutuste ja gastronoomiaspektori kõrget taset. Gastronoomia kõrge tase annab suure panuse elamusse, mille turist riigis saab.	Loodus – Eesti loodus pakub vaimset kosutust, aktiivpuhkuse võimalusi. Eesti looduse varieeruvus on mitmekesise puhkuse heaks alustalaks. Väljakutseks on, kuidas pakkuda loodusturismi ilma keskkonda kahjustamata ja kogukonda häirimata, läbimõeldud teenusena ning võimalusel küsida selle eest ka väärilist tasu.	Äriturism – ehk MICE-valdkond (<i>Meetings, Incentives, Conferences, Exhibitions</i>) on kõige aeglasemalt taastuv segment, eriti konverentsiturism, mida mõjutab suuresti nii pandeemia kui ka hübriidürituste uus normaalsus. Võrreldes konkureerivate sihtriikidega on Eestis äriturismi osakaal väike. Pärast COVID-19 on aga suurenenud Eesti kui sihtkoha potentsiaal – otsitakse uusi ja kompaktsemaid kohti, kuid arenguriikidesse ei julgeta veel minna.
FOOKUS	→ pärandkultuur → arhitektuur → kultuurisündmused ja -festivalid → muuseumid → filmiturism	→ kvaliteeditaseme ja rahvusvahelise tuntuse tasakaal → restoranide tunnustamine → kohaliku tooraine väärtustamine → rahvusvahelised toidu- ja joogiüritused	→ koostöö kogukondadega → koostöömudelid sektoris → kättesaadavus → tasuta ja tasuliste teenuste tasakaal	→ korporatiivüritused → konverentsid → distantstöö ja diginomaadid → koostöömudelid sektoris

7.3. Viljandi maakonna arengustrateegia 2035 +

Alljärgnevalt väljavõtted Viljandi maakonna kehtivast arengustrateegiast, millega kavandatud projekt on kooskõlas ja mille eesmärkide saavutamist projekt toetab.⁶

5.2. Ettevõtluskeskkonna ja majanduse arendamine

Visioon

Ettevõtlik, nutikalt spetsialiseerunud ja koostööd väärtustav maakond, kus piirkonna ressursse kasutatakse jätkusuutlikult. Viljandimaa tööturg on atraktiivne nii kohalikele elanikele kui ka teistele eestimaalastele.

Eesmärgid

1. Ettevõtjatele tegutsemisvõimaluste loomine: Viljandimaal ettevõtlusega tegeleda soovivad inimesed leiavad toetamist; ettevõtjaid ei tõrjuta, vaid neile on loodud head tingimused.

Olulised tegevussuunad:

8. Aktiivne tegelemine ettevõtluse ja sobiva keskkonna arendamisega Viljandimaa kohalikes omavalitsustes

5.3 Maine tõstmine

Visioon Viljandimaa üle on omad uhked ning külalistes tekitab maakond huvi ja imetlust.

Mõõdikud

1. Elanike rahulolu: elanike rahulolu Viljandi maakonna kui elu- ja tööpaigaga on kasvanud.
2. Huvi Viljandimaa vastu on kasvanud: ööbimiste arv majutusasutustes on kasvanud. Viljandi maakonna arengustrateegia 2035. Viljandimaa – arenev PÄRIS EESTI.
3. Turistide huvi Viljandimaa kui võimaliku sihtkoha vastu on kasvanud: turismi veebi- ja sotsiaalmeedia liikluse ja kanalite jälgijate arv on tõusnud.

Olulised tegevussuunad

1. Viljandimaa võimaluste aktiivne tutvustamine: • Viljandimaa tutvustamine naaberriikidele (Läti, Soome); • Viljandimaa tutvustamine noortele (uute infokanalite avamine).
2. Viljandimaa külastuskeskkonna parandamine. Külastuskeskkonna areng loob võimaluse turismimajanduse edendamiseks ning mõjutab otseselt ka Viljandimaa mainet: positiivne keskkond loob eeldusi inimeste soovile Viljandimaale elama asuda.

Külastuskeskkonna areng loob võimaluse turismimajanduse edendamiseks ning mõjutab otseselt ka Viljandimaa mainet: positiivne keskkond loob eeldusi inimeste soovile Viljandimaale elama asuda.

⁶ http://www.vol.ee/documents/121452/36956252/Viljandi+maakonna+arengustrateegia_2035.pdf/8547cf2b-6f1a-4e58-95be-ea131a58de5f

Viljandi maakonna arengustrateegia tegevuskava 2035+⁷

Tegevussuund 1. Ettevõtlusaktiivsuse ja -tulemuslikkuse suurendamine läbi koolituste ja ettevõtluskeskkonna parandamise.

Tegevus 7

Kohaliku ressursi, uuenduslikke ideid ning piirkonna konkurentsivõimet kaasava ettevõtluse toetamine. Periood: 2023–2026

Tegevussuund 2. Ettevõtjapotentsiaaliga inimeste toomine Viljandimaale ja hoidmine Viljandimaal

Tegevus 2 Ettevõtjate toetamine ettevõtluskeskkonna arendamise kaudu. Periood: 2023–2026
Vastutajad: Viljandimaa kohalikud omavalitsused

Arengusuund 2: maine tagamine

Tegevussuund 1. Viljandimaa võimaluste aktiivne tutvustamine

Tegevus 8

Turismiarendusorganisatsiooni Kesk-Eesti DMO arendamine, sh ühiste arendustegevuste ja turundustegevuste algatamine ning läbiviimine. Periood: 2023–2026 Vastutajad: Viljandimaa Arenduskeskus (partnerid Järva maakond, Põltsamaa vald, Tõrva vald, Viljandimaa Omavalitsuste Liit)

Tegevussuund 2. Viljandimaa külastuskeskkonna parandamine

Tegevus 6 Karksi ordulinnuse varemete konserveerimine ja linnuse ala turismisihtkohaks arendamine. Periood: 2023–2026. Vastutaja: Mulgi Vallavalitsus

Tegevus 27 Tarvastu ordulinnuse turismisihtkohaks arendamine koos Linnaveski paisu rekonstrueerimise ja metsapargi rekonstrueerimisprojekti elluviimisega. Periood: 2023–2026. Vastutaja: Viljandi Vallavalitsus

Tegevus 48 Viljandi ordulinnuse varemete konserveerimine ja korrastamine. Periood: 2023–2026. Vastutaja: Viljandi Linnavalitsus

Tegevus 49 Viljandi ordulinnuse külastuskeskuse arendamine. Vastutaja: Viljandi Linnavalitsus

Tegevus 58 Viljandimaa linnuste projekti elluviimine. Periood: 2023–2026. Vastutajad: Viljandimaa kohalikud omavalitsused

⁷

http://www.vol.ee/documents/121452/36956252/Viljandi+maakonna+arengustrateegia+2035.+Tegevuskava_muudetud_31.03.23.pdf/4cce17aa-a0e2-4e57-9152-a8418284a3b8

7.4. Uuring “Päranditurism Eestis: potentsiaal ja arenguvõimalused”

Eesti võimalus on pärandi mitmekesisuses. Samuti tunnevad külastajad erilist huvi pärandi vastu, mis on seotud nende maa ja kultuuriga. (Allikas: Uuring Pärandturism Eestis- potentsiaal ja arenguvõimalused <https://www.etag.ee/wp-content/uploads/2021/03/Paranditurism-Eestis.pdf>)

Tartu Ülikooli ajaloo ja arheoloogia instituudi uuringu “Päranditurism Eestis: potentsiaal ja arenguvõimalused” aruande (2021) kohaselt on realiseerimata piirkonna turismipotentsiaal mitmes aspektis.

Mulgimaa ja Põhja-Viljandimaa kultuuripiirkonna vahealale jääva Viljandi linna turismimagnetid on vanalinn ja lossimäed. Siinsed kultuuri- ja haridusasutused loovad eeldused mitmekülsete pärandturismi pakettide loomiseks. Hiljuti saadud UNESCO käsitöö ja rahvakunsti linna staatus annab selleks hea koostööplatvormi. Tihe kultuurikalender ja rohked festivalid (sh Viljandi folk) toovad suvel kohale järjest rohkem välisturiste, kuid mõelda võiks tegevustele teistelgi aastaaegadel.

Kasutamata on kolhoosikeskuste (nt Sürgavere) ja Lõhavere linnamäe potentsiaal (nt võimalikud kontserdid, etendused, taaskehastamine). Piirkonna välisturundus võiks toimuda koostöös Viljandiga.

7.5. Kesk-Eesti turismiuuring

Kesk-Eesti turismiuuringu fookusgrupi uuringu aruandes (2022) on välja toodud, et „Viljandi lossimäed“ oli üks kõige sagedamini uuritavate piirkondadega seonduvaid spontaanseid märksõnu.

Viljandimaa puhul toodi uuringus välja:

- Liiga vähene info reisiteekonna planeerimiseks või ka kohapeal päeva sisustamiseks. Külastajad ootavad huvitavaid ja omapäraseid elamusi. Võiks olla turismipaketid, et külastada koos giidiga huvitavaid turismiobjekte. Need inimesed, kes aga eelistaksid pigem just omakeskis reisi planeerimist ja korraldamist pakettide asemel, pakkusid välja 1-2 päevaste näidismarsruutide loomise idee. Sellega võiks külastajaid loovalt ja põnevalt juhatada läbi piirkonna parimate turismiobjektide.
- Kultuuriliste võimaluste vähesus, vähe üritusi lastega peredele, hajaasustus, tegevuste puudus nädala sees.
- Külastajate ootus on saada infot erinevate turismiobjektide kohta nii planeerimise etapis, kui ka kohal olles. Toodi välja probleemina, et turismiinfopunktid on olnud vajamineval hetkel suletud või on võetud tööle suveabiline, kes väga palju kohalikust eluolust ei tea.

LISA 1 Viljandimaa linnuste ja linnuste külastuskeskuse interaktiivse ekspositsiooni indikatiivne kalkulatsioon.

Kalkulatsioon on indikatiivne, põhinedes väga esialgsel üldisel ekspositsiooni lähteülesandel ja konsultatsioonidel ekspositsioonide teostusega tegelevate ettevõtetega. Sõltuvalt materjalide valikust, sisu mahust, kasutatavast tehnikast ja tehnoloogiast jms faktoritest võivad tegelikud hinnad kujuneda ka oluliselt soodsamaks, mõnel juhul võib kulu olla suurem. Allolevad hinnad ei sisalda käibemaksu.

VILJANDIMAA LINNUSTE JA LINNUSTE KÜLASTUSKESKUSE INTERAKTIIVSE EKSPOSITSIOONI INDIKATIIVNE KALKULATSIOON	
	EUR
Lõhavere linnuse makett, metalne	25 000
Audiofailid veebis	3 000
Lastele mänguväljak	8 000
Linnuserenn linnusemäelt	12 000
Välistend klaasi ja joonisega	9 000
Kiviheitemasina makett	15 000
Auditiivne esitlustehnika ja audiofailid	8 000
Suupistete ja jookide vending masin	6 000
Foto tegemise koht, lihtne atraksioon	4 000
Viidastus linnuse alal	8 000
Liikumisradade tähistus, pinnakatted, pingid jm väikevormid (maastikuarhitektuurne lahendus)	50 000
Vaatekohtade piirded	8 000
LÕHAVERE LINNUS KOKKU	156 000
Viljandi linnuse makett, metalne	25 000
Audiofailid veebis	3 000
Lastele mänguväljak	8 000
Linnuserenn linnusemäelt	12 000
Välistend klaasi ja joonisega	9 000
Auditiivne esitlustehnika ja audiofailid	8 000
Foto tegemise koht, lihtne atraksioon	4 000
Elektrooniline giid	12 000
Kaev soovide kuulamiseks	9 000
Vaadete infotahvel ja punktkiri	5 000
Liitreaalsus	25 000
Viidastus linnuse alal	8 000
Liikumisradade tähistus, pinnakatted, pingid jm väikevormid (maastikuarhitektuurne lahendus)	50 000
Vaatekohtade piirded	8 000
VILJANDI ORDULINNUS KOKKU	186 000

Karksi linnuse makett, metalne	25 000
Audiofailid veebis	3 000
Lastele mänguväljak	8 000
Linnuserenn linnusemäelt	12 000
Välistend klaasi ja joonisega	9 000
Auditiivne esitlustehnika ja audiofailid	8 000
Elektrooniline giid	12 000
Vaadete infotahvel ja punktkiri	5 000
Liitreaalsus	25 000
Foto tegemise koht, lihtne atraksioon	4 000
Viidastus linnuse alal	8 000
Liikumisradade tähistus, pinnakatted, pingid jm väikevormid (maastikuarhitektuurne lahendus)	50 000
Vaatekohtade piirded, punktkirjas info	8 000
Suupistete ja jookide vending masin	6 000
Valgusinstallatsioon vaatetornil ja kirikul (stsenaariumi põhine)	80 000
KARKSI ORDULINNUS KOKKU	263 000

Tarvastu linnuse makett, metalne	25 000
Audiofailid veebis	3 000
Lastele mänguväljak	8 000
Linnuserenn linnusemäelt	12 000
Välistend klaasi ja joonisega	9 000
Auditiivne esitlustehnika ja audiofailid	8 000
Foto tegemise koht, lihtne atraksioon	4 000
Elektrooniline giid	12 000
Liitreaalsus	25 000
Viidastus linnuse alal	8 000
Liikumisradade tähistus, pinnakatted, pingid jm väikevormid (maastikuarhitektuurne lahendus)	50 000
Vaatekohtade piirded, punktkirjas info	12 000
TARVASTU ORDULINNUS KOKKU	176 000

Linnuste külastuskeskuse immersiiivne (animatsioon) video installatsioon	140 000
"Käed külge" erinevad mängud lastele jt sihtgruppidele	50 000
Ajalooliste leidude ja väljakaevamiste replikad ja väljapanek	15 000
Liitreaalsusega "proovin selga ajaloolisi kostüüme" lahendus	25 000
Meistrikojad ja õpitoad - sisustus, tegevusvahendid jms	10 000
Viljandi nukuteatri linnuste teemaline etendus (vajalik pakkumus teatrilt)	30 000
Multimeedialaud nõ koos sisuga	42 000
4 linnuse ja linnuste külastuskeskuse põhine intraktiivne mobiilimäng	60 000

KÜLASTUSKESKUS KOKKU 372 000

LINNUSED JA KÜLASTUSKESKUS KOKKU 1 153 000

Lisa 2 Võimalikud teemad ja lood linnuste teemalises ekspositsioonis

Eksponeeritavate teemade ja lugude valik selgub arendustegevuste järgnevates etappides linnuseid haldavate ja arendavate organisatsioonide ning näituste kuraatori(te) ning ekspositsiooni teostaja(te) koostöös. Järgnevalt on toodud välja esialgne ja kindlasti mitte ammendav valik võimalikke teemasid. Teemad leiavad kajastamist ja esitlemist läbi erinevate esitlusviiside, mida on täpsemalt käsitletud punktis 3.4.

- Hansaaeg
- Hansaaegsed kaubateed ja kaubad (nt sool, karusnahad, vürtsid), mõõtühikud
- Elu linnustes
- Erinevad ametimehed ja rollid linnustes, nt elukutselised sõjamehed jne
- Sõjariistad, mehhanismid, sh (elusuuruses) mudelid, nt kiviheitemasin
- Linnuseelu argipäev, eluks ja toimetulekuks vajalikud tegevused, tööriistad, tarvikud jms
- Karistus- ja piinamisviisid
- Liivi ordu
- Ajastu meelelahutus, muusika, muusikariistad, nende valmistamine, mängu õpe
- Sõjad ja erinevad perioodid linnustel (sh alates muinaslinnustest Lõhavere näitel)

Ajastuga seonduvad tegevused külastajatele:

savi/keramika, pottsepa töökojad

mündi verimimine

pakutrükk

raha ja väärtasjad, aarded (nt ka muinas- ja keskaja rahatarkuse mäng)

erinevad aarde otsimise mängud

ajastu riietuse proovimine

rollimängud

teatraliseeritud aaslavastused koos võimalusega külastajatel osaleda

Muud:

limonaad Viljandis

Kristallkümmel

Legendid ja rahvajutud Viljandist

Valik raamatutest ja Viljandi muuseumis kogutust

Legendide kajastamine mägedes kindlates kohtades äpi abil näitlejate loetud kujul.

Nukuteatris lühilavastused a´ 15-30 min 1-2 korda päevas.