



HELSINGIN KAUPUNKI
KAUPUNGINKANSLIA

INNOVAATORAHASTO
LOPPURAPORTTI

HELSINGIN KAUPUNGIN KIRJAAMO HELSINGFORS STADS REGISTRATORSKONTOR Saapunut/Inkommit	
29. 01. 2015	
Dnro/Dnr	HIEA 2015-001202
Tehtäväluokka	0205 01 05
Uppgiftsklass	705

Hankkeen vastuullinen ja yhteystiedot

Vastuutaho/Yrityksen nimi (hankkeen hallinnoija): Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskus

Y-tunnus: 0201256-6

Toimipaikka (osoite ja postinumero): Pelitalo, Sörnäisten rantatie 31, 2krs., 00500 Helsinki

Yhteystiedot (puhelinnumero ja sähköposti): projektisuunnittelija Erkki Hentonen 040 6738 810,
erkki.hentonen@hel.fi

Hankepäällikkö/Yhteyshenkilön nimi (hankkeen vastuullinen): Ulla Laurio / Leena Ruotsalainen

Hankepäällikön yhteystiedot (puhelinnumero ja sähköposti): 0401493584 ulla.laurio@hel.fi /
leena.ruotsalainen@kotka.fi

Hankkeen organisointi (esim. ohjausryhmän ja projektiryhmän kokoonpano):

Projektiryhmä:

Anna-Laura Marjeta, projektisuunnittelija (1.9.2012 - 9.11.2014)

Erkki Hentonen, projektisuunnittelija (1.4.2013 - 13.5.2014)

Henri Virtanen, nuoriso-ohjaaja (1.3.2013 - 20.11.2014), projektisuunnittelija (20.11.2014-31.12.2014)

Pasi Tuominen, projektisuunnittelija (13.5.2014 – 21.10.2014)

Niklas Renman, harjoittelija (3.3.2014 – 8.5.2014)

Nils-Erik Ekblom, videotuottaja (10.11.2014 - 16.12.2014)

Ohjausryhmä:

Ulla Laurio, , nuorisoasiainkeskus

Suvi Tuominen, projektipäällikkö, Verke

Irma Sippola, toiminnanjohtaja, nuorisoasiainkeskus

Hannes Pasanen, vastaava tuottaja, Pelitalo (12.5.2014 saakka)

Erkki Hentonen, vastaava tuottaja, Pelitalo (13.5.2014 alkaen)

+ projektityöntekijät

Raportoitavan hankkeen tiedot

Hankkeen nimi: Digitaaliset pelit osana tulevaisuuden elinkeinoperustaa Helsingissä ja Suomessa-hanke

Hankkeen toteutunut aikataulu (pp.kk.vvvv – pp.kk.vvvv): 01.03.2012-31.12.2014

Hankkeeseen sitoutunut yhteistyökumppani Helsingin kaupungilta: -

Yhteistyökumppanin yhteyshenkilön nimi ja yhteystiedot: -

Alkuperäinen projektisuunnitelma ja hankekuvaus

Hankekuvaus lyhyesti:

Hanke vaikuttaa monimuotoisen koulutus- ja kehittämistoiminnan kautta siihen, että tieto lasten ja nuorten digitaalisen peliharrastamisen hyödyistä ja voimavaroista lisääntyy ja lapset ja nuoret saavat tukea peliharrastuksessa edistymiseen ja siinä monipuoliseen osaamisen kehittämiseen.



Hankkeen tärkeimmät tavoitteet (lyhyesti keskeisimmät tavoitteet):

- Helsingin kaupungin henkilöstön ja erityisesti nuorten kanssa työskentelevien kasvatus- ja opetusalan työntekijöiden ymmärrys nuorten digitaalisen pelaamisen kulttuurista, peliharrastamisesta ja pelitoimialasta kasvaa.
- Nuorten mahdollisuudet pelaamisen monipuoliseen ja yhteisölliseen harrastamiseen lisääntyvät sekä pelitoimialan edellyttämä osaamisen kehittyminen mahdollistuu.
- Pelitoimialan merkitys ja asema osana Helsingin elinkeinoperustaa kasvaa: Pelaamista harrastavista nuorista kehittyy pelitoimialan asiantuntijoita ja osaajia. Sekä nuorten että aikuisten ymmärrys pelikulttuurissa ja –harrastuksessa kehittyvistä yleisistä työelämätaidoista lisääntyy. Nuorten mahdollisuudet vaikuttaa elinkeinoelämään ja sen rakenteisiin paranevat.

Hankkeen tärkeimmät toimenpiteet (lyhyesti keskeisimmät toimenpiteet):

- Järjestetään koulutuksia opetus- ja kasvatustieteiden ammattilaisille. Kehitetään pysyviä koulutusrakenteita ja -kumppanuuksia kertaluonteisten koulutustapahtumien lisäksi.
 - Jäsennetään olemassa olevaa tietoutta nuorten pelikulttuurista ja tuotetaan uutta tietoa ammattilaisten saataville. Tietoa tuotetaan yhteistyössä nuorten kanssa. Koulutuksissa ja toiminnassa nojataan nuorten autenttiseen tietoon, toimintaan ja kokemuksiin pelikulttuuriin liittyen.
- Lisätään pelaavien nuorten, nuorten kanssa työskentelevien kasvatus- ja opetusalan työntekijöiden, yhteiskunnallisten päättäjien ja vaikuttajien sekä pelitoimialan asiantuntijoiden ja ammattilaisten välistä vuorovaikutusta.

Hankkeen toteutumisaikataulu (pp.kk.vvvv – pp.kk.vvvv): 01.03.2012-31.12.2014

Selvitys hankkeen rahoituksesta

Innovaatorahaston rahoituskausi (pp.kk.vvvv – pp.kk.vvvv): 01.03.2012-31.12.2014

Hankkeen rahoitusmalli (myönnetty rahoitus):

<i>Rahoitusvuosi</i>	<i>Oma rahoitusosuus (euro)</i>	<i>Innovaatorahasto (euro)</i>	<i>Muu rahoitus (euro)</i>
2012	0	245 000	0
2013	0	150 000	0
2014	0	150 000	0
<i>Kokonaisrahoitus</i>	0	545 000	0

<i>Hankkeen kokonaisrahoitus yhteensä (euro)</i>	545 000
--	---------

Tarkennus muusta rahoituksesta (myönnetty rahoitus):



<i>Muu rahoittaja (nimi)</i>	<i>Myönnetty rahoitus 0 (euro)</i>

Toteutuneet kustannukset (mihin rahoitusta on käytetty):

<i>Kustannuserittely</i>	<i>Kokonaiskustannukset (euro)</i>	<i>Innovaatorahaston osuus (euro)</i>
<i>Palkkakulut,</i>	282 646	282 646
<i>joista henkilöstösivukuluja</i>	94 821	94 821
<i>Matkakulut</i>	2 665	2 665
<i>Ostopalvelut,</i>	7 020	7 020
<i>josta asiantuntijapalveluita</i>	66 600	66 600
<i>Koneiden ja laitteiden hankintamenot</i>	12 115	12 115
<i>Toimisto- ja vuokrakustannukset</i>	0	0
<i>Muut menot</i>	32 418	32 418
<i>Yhteensä</i>	498 287	498 287

Selvitys hankkeen toteutumisesta ja sen vaikutuksista

Hankkeen tavoitteiden toteutuminen (käytä myös hankehakemuksessa määritellyjä tavoitteita):

Hanke on edennyt suunnitelmien mukaisesti. Koulutuksia on järjestetty vuoden 2014 aikana yhteensä 32 kpl, joissa on ollut yhteensä 1100 henkilöä. Koulutuksia on järjestetty sosiaali- ja terveysalan ammattilaisille, kirjastotyöntekijöille, koulujen henkilökunnalle, lastensuojelualan järjestötyöntekijöille, nuorisotyöntekijöille sekä nuorisotalon opiskelijoille. Osa koulutuksista on räätälöity pienille työyhteisöille ja osa koulutuksista on ollut avoimia yleisötilaisuuksia. Pääosa koulutuksista on pidetty Helsingissä, mutta yksittäisiä koulutuksia on pidetty myös Järvenpäässä, Lahdessa, Ivalossa ja Rovaniemellä. Koulutuksista on kerätty säännöllisesti palautetta, joka on osoittanut, että koulutuksille asetetuissa tavoitteissa on onnistuttu. Koulutuksista on tuotettu digitaalisesti tallennettua koulutusmateriaalia, jota voi vapaasti katsoa osoitteessa pelitalo.munstadi.fi (tietoa aikuisille-osio). Verkon kautta hankkeen koulutusvideoita on vuoden 2014 aikana katsottu yhteensä 2318 kertaa. Lisäksi vuoden 2014 lopussa tuotettiin uusia videoita sekä koulutus, että promootio tarkoituksiin.

Hanke on kehittänyt nuorten pelitoimintaa tukevia nuorisotyöllisiä työmenetelmiä. Pelaaville tytöille toimintaa on kehitetty kokeilemalla Digital arts-toimintaa Pelitalolla kevään 2014 aikana. Ryhmä on kokoontunut 3 kertaa (yhteensä 9h) ja ideoinut toimintaa, jota on tarkoitus jatkaa syksyllä 2014. Hanke on myös kehittänyt peliselostus- ja striimaustoimintaa Pelitalon nuorille (sama kalusto, jolla on tallennettu ja striimattu koulutuksia, on myös ollut nuorten selostustoiminnan ryhmän käytössä). Lisäksi hanke osallistui Helsinki Pride-viikon ohjelmaan järjestämällä yhdenvertaisuutta ja tasa-arvoa korostavan yhteisöllisen peli-illan 27.6.

Hanke on järjestänyt yhdessä Tekniikan Akatemian kanssa Game Jam Lan-tapahtuman kansalaistorille 2-4.5.2014. Hanke osallistui tapahtuman suunnitteluun ja toteutukseen siten, että tapahtumassa huomioitiin nuorten peliharrastajien lisäksi erityisellä tavalla myös pelikulttuuriin tutustuvat aikuiset. Tapahtuman päätavoitteena oli tuoda nuorten peliharrastus keskelle kaupunkia kenen tahansa



tutustuttavaksi. Hanke järjesti tapahtumaan sen pääpäivänä 3.5 kaikille avoimen seminaarin, jossa nuorten pelikulttuuria avattiin monipuolisesti. Lisäksi hankkeen järjestämä nuorten peliselostus ja -striimausryhmä osallistui tapahtumaan. Tapahtumassa vieraili viikonlopun aikana yhteensä 1500 kävijää. Tapahtuma tullaan järjestämään myös uudelleen seuraavina vuosina. Tapahtumasta tuotettiin myös tutustumisvideo, jota tullaan hyödyntämään muun muassa seuraavien vuosien tapahtumien markkinoinnissa.

Hanke järjesti 10.10.2014 Game Over-lopputapahtuman. Tarkoituksena oli verkostoituminen sekä aikaisempien yhteistyöverkostojen vahvistaminen, että uusien luominen. Sidosryhmien kanssa myös yhdessä mietittiin jo olemassaolevien toimintamallien jalkauttamista käytäntöön. Tapahtumaan osallistui n.40 peli-alan asiantuntijaa.

Myös hankkeen budjetti on toteutunut suunnitelmien mukaisesti. Hankkeelle myönnettyä rahoitusta (yhteensä 545 000e) on käytetty kolmen toimintavuoden aikana tasaisesti siten, että vuosittaiset kustannukset ovat olleet 160 000-180 000e. Myös vuoden 2014 osalta hankkeen kulut ovat toteutuneet odotetusti.

Hankkeen saavutetut tulokset (konkreettiset hyödyt):

Onko tuloksia voitu testata tai hyödyntää? Miten tulosten hyödyntämisen jatkuvuus on varmistettu:

Koulutuksien avulla on lisätty tietämystä pelikulttuurista ja tämän avulla mahdollistettu nuorten suurempi harrastepohja pelien parissa erilaisin kerhoin ja tapahtumin. Hanke on myös kerännyt ja tehnyt aineistoa pelikulttuureista joita pystyy kuka tahansa käyttämään ja näin ollen tutustumaan aiheeseen ilman läsnäoloa koulutuksissa.

Konkreettiset hyödyt näkyvät välillisesti nuorten kautta, jotka saavat harrastukselleen tukea aikuisilta ja näin ollen mahdollistaa suunnitelmallisemman ja tavoitellisemman harrastamisen pelikulttuurissa esim. pelien tekemisen tai pelitapahtumien organisoinnin. Tämä voi pitemmällä tähtäimellä johtaa jopa tulevaisuuden työpaikkaa, mutta ainakin parantaa nuoren taitoja elämän eri osa-alueilla. Hanke on myös aloittanut eSport puolella kokeilun nuorten peliselostustoiminnasta, joka on saanut paljon tuulta alleen yli 10000 katselukerralla. Hankkeen jälkeen toiminta on siirtynyt Pelitalolle ja Nuorisosiankeskukselle ja jatkaa edelleen toimintaa.

Onko oleelliset tahot saatu sitoutumaan hankkeeseen (ml. loppukäyttäjät) ja mikä rooli näillä tulee olemaan hankkeen hyötyjen käyttöönotossa:

Hankkeen toiminnan ja tavoitteiden kannalta olennaisia tahoja ovat olleet sekä yhteistyökumppanit että koulutettavat.

Yhteistyökumppanit on saatu sitoutettua hankkeen toimintaan yhteisten intressien etsimisen ja määrittelyn kautta. Kun yhteistyö on ollut tarkoituksenmukaista kaikille osapuolille, kaikki ovat siihen myös sitoutuneet.

Koulutettavien tavoittamisessa ja sitouttamisessa koulutukseen hanke on menestynyt hankkeen loppua kohden koko ajan paremmin. Ensinnäkin tähän on vaikuttanut hankkeeseen kehittynyt koulutusosaaminen, toisaalta vakiintuneet ja vahvistuneet yhteistyöverkostot ja kolmanneksi nuorten digitaalista pelaamista koskevan koulutustarpeen kasvaminen (koulutuksia osataan jo kaivata ja etsiä oma-aloitteisesti).

Kerro miten hanke on tukenut elinkeinoperustaa (Onko hanke edistänyt yritysten toimintamahdollisuuksia tai uusien yritysten syntymistä?):

Hanke on koulutuksillaan parantanut aikuisten tietämystä pelikulttuurista ja luonut pohjaa nuorten harrastamiselle, josta voi tulevaisuudessa tulla työ nuorelle. Kuten tiedetään pieniä pelialanyrityksiä on Suomessa jo nyt monia, jotka pystyvät työllistämään



työntekijöitä. Näille yrityksille luodaan pohjaa ja annetaan tarvittavaa osaamista. Konkreettisia kerhoja pelientekemiseen on alkanut Herttoniemessä ja Käpylässä. Hanke on myös lisäkouluttanut opettajia ohjelmoimisen opettamiseen uuden opetussuunnitelman perusteella.

Kouluttajina hankeessa on käytetty myös eri ammattilaisia pelialan elinkeinoelämästä, kuten NeoGamesilta, Bugbearilta ja Remedyltä. Näiden avulla on yritetty tuoda esille pelialaa vartenotettavana elinkeinona ja mahdollistaen nuoria opiskelemaan aiheesta aikuisten tuella.

Onko hankesuunnitelmassa kohtia, jotka eivät ole toteutuneet:

Hankesuunnitelmassa esitetyt tavoitteet ovat toteutumassa.

Onko hanke synnyttänyt jatkokehityshanke-ideoita tai -tarpeita:

Hankkeen alusta alkaen on pyritty luomaan pysyviä menetelmiä jotka tulevat kiinteäksi osaksi nuoriso-alalla digitaalisten pelien parissa tehtävää työtä. Tässä suhteessa hanke on onnistunut. Hankkeelta on toivottu toistuvasti syventäviä koulutuksia sekä ajankohtaista tietoutta peli-alan kehityksestä ja muutoksista. Digitaalisen työotteen jalkauttaminen onkin aloitettu kouluttamalla nuorten parissa työskenteleviä ammattilaisia ja luomalla heille edellytyksiä tehdä työtään pelien parissa. Haastavaksi monesti on osoittautunut henkilökunnan riittämätön osaaminen. Tähän tilanteeseen hankkeelta on toivottu toistuvasti tukea lisä- ja täsmäkoulutusten muodossa sekä haluttu ottaa käyttöön jo olemassaolevia toimintamalleja. Näiden toimintojen käynnistämisessä on hankkeella ollut keskeinen rooli.

Koulutuksista saatu palaute sekä koulutettavien kanssa verkostoituminen on jatkuvasti luonut uusia verkostoja ja näin synnyttänyt uutta koulutustarvetta eri toimijoiden keskuudessa. Myös nopeat muutokset tällä hetkellä alalla vaativat jatkuvaa tietojen päivittämistä. Hanke on pyrkinyt omalta osaltaan synnyttämään keskustelua ja luonut mahdollisuuden kiinnostua alasta ja sen mahdollisuuksista. Olemme myös toimineet asiantuntijoina erinäisissä yhteyksissä ja tilaisuuksissa.

Peliteollisuuden äkillinen kasvu ja toisaalta nuorten parissa työskentelevien ihmisten vähäinen tietous alasta synnyttivät idean myös hankkeen jatkohakemukselle. Hankkeen jatkossa päätettiin keskittyä pitkälti tärkeimpien sidosryhmien tietojen vahvistamiseen ja lisäämiseen. Kirjastojen ja eri nuorisotoimien kanssa tehtävä yhteistyö luo vahvan pohjan nuorisolle kasvaa ja kehittyä. Näiden toimijoiden kanssa pyrimme jatkuvasti luomaan uusia menetelmiä, millä pyritään luomaan edityksellistä ajattelua, joka näin tukee myös elinkeinoelämän tarpeita.

Yhteistyökumppanin lausunto hankkeen toteutumisesta (liite)

Lausunnossa pitää käydä ilmi miten hanke on toteutunut, sekä miten tuloksia aiotaan hyödyntää ja sisällyttää kaupungin toimintaan.

Loppuraportin liitteet

- Ohjausryhmän pöytäkirjan ote, jossa loppuraportti on hyväksytty

Helsingissä 28.1.2015

Ulla Laurio

Toimistopäällikkö

Inno-hankkeen ohjausryhmän kokous

Pelitalo Sörnäisten rantatie 31, 2 krs.

26.1 klo 12-14

Muistio

Paikalla: Lauha Heikki, Laurio Ulla, Pasanen Hannes, Virtanen Henri

Loppuraportin hyväksyminen

- Loppuraportin käsittely
 - Loppuraportti hyväksyttiin yksimielisesti. Ei lisättävää ei kommentoitavaa