



Täytä lomake huolellisesti, puutteellisesti täytettyjä hakemuksia ei käsitellä. Vastaa hakemuslomakkeen kohtiin tiivistä ja täsmällisesti. Käytä vastaukseen kussakin kohdassa maksimissaan 1 000 merkkiä.

Rahoituksen hakija

Hakijan nimi/Hankkeen hallinnoija (yritys/virasto/tms.):
Metropolia Ammattikorkeakoulu

Hankkeen perustiedot

Hankkeen nimi:
Games & Education Event
Hankkeen kokonaisaikataulu (kk.vvvv – kk.vvvv):
01.2017 - 09.2017

	2017	2018	2019
Innovaatorahastosta haettava rahoitus (euroa)	40 800		
Oma rahoitus (euroa)	10 200		
Muu rahoitus (euroa)			
Yhteensä (euroa)	51 000		

Hankkeen yhteistyökumppanit

Yhteistyökumppanit Helsingin kaupungilla:
Stadin ammattiopisto, Helsingin Nuorisoasiainkeskus
Muut yhteistyökumppanit:
Omnia, Amiedu, Aalto Yliopisto, Laajasalon Opisto, Haaga-Helia, Laurea Neogames Pelialan yrityksiä

Kuvaus hankkeesta www.hel.fi/innovaatorahasto -sivulle
Hankkeessa luodaan pelialan tapahtuma (kevät 2017) pääkaupunkiseudun toisen ja korkea-asteen oppilaitosten opiskelijoille ja Nuorisoasiainkeskuksen pelityöpajojen nuorille. Tarkoitus on esitellä tehdyt pelit, löytää niille julkaisijoita ja esitellä nuorille pääkaupunkiseudun pelialan opiskelumahdollisuuksia. Osallistujille tarjotaan myös kansainvälisen tason luentoja. Tapahtumassa tuodaan myös esiin pääkaupunkiseudun pelialan koulutuksen taso ja kasvupotentiaali. Siksi mukaan kutsutaan myös kotimaisten pelitalojen edustajia. Tapahtuma järjestetään oppilaitosten ja Nuorisoasiainkeskuksen yhteistyönä.



Kuvaus hankkeen keskeisestä sisällöstä

Hankkeen kolme tärkeintä tavoitetta:

1. Hankkeen päätavoitteena on lisätä opiskelijoiden ja nuorten tekemien pelien näkyvyyttä ja tuoda yhteen pelien julkaisijat ja tekijät. Samalla oppilaitokset saavat esitellä kovatasoista koulutusta ja lahjakkaita opiskelijoita.
2. Yhteistyön lisääntyminen: Pelialan yritykset, nuoret ja opiskelijat sekä oppilaitokset tekevät yhteistyötä tapahtuman toteuttamiseksi. Nuoret pääset esittelemään taitojaan ja osaamistaan alan yrityksille, mikä lisää yritysten ymmärrystä nuorten osaamisen tasosta ja helpottaa sekä työharjoittelukulttuuria että työllistymismahdollisuuksia.
3. Verkostoituminen: Opiskelijat ja nuoret voivat verkostoitua muiden opiskelijoiden ja nuorten pelintekijöiden kanssa, ja oppilaitokset ja muut nuorten pelintekijöiden kouluttajat verkostoituvat. Tämä helpottaa myös nuoria sopivan opiskelupaikan löytämisessä.

Viime kädessä yhtenä tärkeänä taustatavoitteena on nuorten työllistymisen helpottaminen, joko suoraan pelitaloon tai oman yrityksen luominen julkaisijan löytymisen avulla.

Kuvaa lyhyesti mitä hankkeessa tehdään:

Opiskelijoiden ja nuorten tekemiin peleihin keskittyvän kaksipäiväisen tapahtuman suunnittelu ja järjestäminen touku-kuussa 2017:

- > Opiskelijatiimit ja nuorten tiimit esittelevät pelejään. Osallistumismahdollisuus on kaikilla pk-seudun oppilaitoksissa opiskelevilla (toinen aste & korkea-aste) sekä Nuorisosiainkeskuksen alaisilla pelityöpajoilla ja -kurseilla. Oppilaitoksissa kannustetaan luomaan monialaisia tiimejä, joihin voi kuulua esimerkiksi pelisuunnittelun, graafisen alan, ohjelmoinnin ja liiketalouden opiskelijoita.
- > Paikalle tuodaan suomalaisia ja kansainvälisiä julkaisijoita ja puhujia sekä kotimaisten pelitalojen edustajia.
- > Oppilaitokset, joissa järjestetään pelialan koulutusta, voivat esittäytyä tapahtumassa; opiskelupaikkaa etsivät nuoret voivat kysellä opiskelumahdollisuuksista.
- > Pelitalot voivat myös esittäytyä ja tarjota esimerkiksi kesätyöpaikkoja yms.
- > Tapahtumassa on parhaan pelin kilpailu, jossa on useampia kategorioita. Voittajapeli lähetetään edustamaan muihin, kansainvälisempiin tapahtumiin, esimerkiksi Finnish Game Awardsin opiskelijakategoriaan.

Mitkä asiat hankkeessa luovat elinkeinoperustaa?

Peliteollisuus on edelleen kasvava ala, jossa Suomi on toistaiseksi menestynyt hyvin. Jotta alan menestyksekkäitä osajia syntyy jatkossakin, pitää pelinkehitystyöhön kannustaa. Nuoria ja alan opiskelijoita voidaan motivoida ja kannustaa kilpailuilla, jonka palkintona on maineen ja kunnian lisäksi mahdollinen julkaisusopimus, tai vähintäänkin "jalan oven väliin saaminen". Julkaistut pelit johtavat todennäköisemmin kaupalliseen tulokseen ja pienyritysten perustamiseen, jotka voivat ajan kanssa kasvaa työpaikkoja tarjoaviksi suuryrityksiksi.

Mitkä asiat hankkeessa luovat osaamisperustaa?

- Kokemusten ja osaamisen vaihtaminen nuorten pelintekijöiden ja muiden alan pääaineopiskelijoiden (monialaiset tiimit) kesken tiimiytymisen ja tapahtumassa tapahtuvan verkostoitumisen myötä
- Oman osaamisen markkinointitaidot kasvavat kun omaa peliä täytyy markkinoida ja esitellä kilpailussa
- Ulkopuoliset puhujat ja vieraat esittelevät osaamistaan ja ammattitaitoja nuorille
- Opiskelijoille ei ole Suomessa vastaavaa tapahtumaa, jossa he voivat kilpailla peliensä näkyvyydestä
- Julkaisijoiden paikalle tuominen on uusi tapa toimia
- Pelialasta kiinnostuneiden opiskelijoiden ja nuorten verkostoituminen yli aine-, oppilaitos- ja ikärajojen
- Oppilaitosten välinen yhteistyö näin laajassa mittakaavassa

Mitkä hankkeen osiot ovat innovatiivisia ja uusia tai uutta luovia?

- Opiskelijoille ei ole Suomessa vastaavaa tapahtumaa, jossa he voivat kilpailla peliensä näkyvyydestä
- Julkaisijoiden paikalle tuominen on uusi tapa toimia
- Pelialasta kiinnostuneiden opiskelijoiden ja nuorten verkostoituminen yli aine-, oppilaitos- ja ikärajojen
- Oppilaitosten välinen yhteistyö näin laajassa mittakaavassa



Kuvaa lyhyesti hankkeen taustalla oleva ongelma, joka hankkeessa halutaan ratkaista:

OPH:n v. 2015 julkaiseman Peliteollisuuden osaamistarveraportin ehdotuksissa koulutuksen kehittämiseksi mainittiin muun muassa

- oppilaitosten välisen yhteistyön lisääminen
- eri alojen opiskelijoita ja ammattilaisia törmäyttävien game jam- ja hackathon-tyyppisten tapahtumien järjestäminen
- myynti-, markkinointi- ja esiintymistaitojen oppiminen
- yritysten ja koulutusorganisaatioiden kanssakäymisen lisääminen ja uusien yhteistoimintamallien luominen

Hanke pyrkii vastaamaan kaikkiin näihin haasteisiin. Lisäksi se yrittää vaikuttaa pelin rahoituksen tai julkaisijan löytämiseen, mikä on tällä hetkellä varsinkin nuorille ja alan tulokkaille haastavaa.

Pelitalojen näkemys opiskelijoiden osaamisen tasosta ei ole aina kovin mairitteleva eikä totuudenmukainen. Kutsumalla alan yritysten edustajia tapahtumaan vieraaksi, puhujaksi ja kilpailun tuomaristoon koetetaan saada ammattilaiset huomaamaan nuorten potentiaali ja kovatasoinen osaaminen. Tämän toivotaan helpottavan työllistymistä ja työharjoittelupaikkojen saamista, mikä on tällä hetkellä hankalaa.

Nimeä ja kuvaa samaan teemaan liittyviä muita hankkeita:

Game Brewery hankkeet (EAKR), joita on useammassa maakunnassa (esim Joensuu, Jyväskylä, Kymenlaakso). Edistään syntyneiden pelitiimien kansainvälistymistä, mutta eivät ole oppilaitoskeskeisiä. Mukana myös mm. pelialan toimintaympäristön vaatimien investointien suorittaminen.

Kuvaus hankkeen kulusta ja tuotoksista tarkemmin

Hankkeen toimenpiteet vaiheittain	Vaiheen tuotokset	Vaiheen ajoitus (kk)	Vaiheen kustannus (€)
vaihe 1: Opiskelijoille / nuorille tapahtumasta tiedottaminen yhteistyökumppaneiden kesken, tiimiytymistapaamisia. Tapahtuman tuottajan/tuottajien (kulttuurintuotanto-opiskelija 1-2 kpl) rekry, tapahtuman suunnittelun aloitus. Ensimmäinen yhteiskokous tuottajan / tuottajien kanssa.	Tuottaja on palkattu, ensimmäiset suunnitelmat tapahtuman sisällöstä on kartoitettu, tapahtuman ajankohta päätetty. Oppilaat törmäytetty.	Tammikuu	1 500€
vaihe 2: Fasiliteettien etsintä (sopivan tilan etsintä ja varaus, muiden vuokraustarpeiden, kuten ständit, kalusteet, AV-laitteet ym. kartoitus ja mahdolliset vuokrauspaikat). Tapahtuman suunnittelu jatkuu: julkaisijoiden, puhujien ja yhteistyöyritysten etsiminen ja paikalle kutsuminen.	Tila varattu, alustava varaus laitteista ja kalusteista tarvittaessa. Ensimmäiset sopimukset yritysten edustajien kanssa.	Helmikuu	4 000€
Vaihe 3: Tiedottaminen ja kutsu peliesittelyyn nuorille ja opiskelijoille aukeaa (muutkin kuin yhteistyökumppanitahot). Ennakkoilmoittautuminen aukeaa. Tapahtuman suunnittelu jat-	Kutsut lähetetty. Lisää yrityksiä, julkaisijoita ja puhujia on saatu varmistettua.	Maaliskuu	4 500€



kuu: julkaisijoiden, puhujien ja yhteistyöyritysten etsiminen ja paikalle kutsuminen.			
Vaihe 4 Tilaisuuden markkinointi muille kuin varsinaisille osallistujille (kohderyhmä rajataan ja tarkennetaan hankkeen aikana). Ilmoittautuminen päättyy, tehdään lopulliset varaukset teknii- kasta, kalusteista (ständit, lav- arakennelmat, av-laitteet) yms.	Markkinointi ja tiedotus teh- ty. Tilan fasilitteetit varattu ja vuokrattu.	Huhtikuu	6 000€
Vaihe 5 Tapahtuma, viimeiset markkinoinnit. Medialle kutsut tapahtumaan. Tapahtumassa otetaan myös valokuvia, vid- eokuvaa yms ja siitä tehdään juttuja omiin julkaisuihin.	Tapahtuma on järjestetty onnistuneesti ja se on myös saanut julkisuutta.	Toukokuu	30 000€
Vaihe 6 Arviot tapahtuman onnistumisesta, jatkosuunnitelma toimenpiteiden in- tegroinnista ja mahdollisesta jatko- hankehakemuksesta	Raportti tapahtumasta ja jatkosuunnitelmat valmiina	Kesäkuu + syyskuu	5 000€

Mitkä ovat hankkeen hyödyt hakijan kannalta? Miten hanke hyödyntää kaupunkia ja kuntalaisia?

Hankkeen hyödyt hakijoiden ja kaupungin / kaupungin asukkaiden kannalta ovat osin päällekkäisiä:

- Pääkaupunkiseudun pelialan koulutuskenttä tiivistyy ja yhteistyö lisääntyy ja muuttuu myös ulkopuolisille näkyväksi: oppilaitokset ja nuorisotalojen pelipajat motivoituvat panostamaan koulutukseen enemmän, kun tulokset tuodaan näkyville ja vertailtavaksi alan tapahtumassa.
- Syntyy uusia "supertiimejä", jotka kehittävät hyviä pelejä, joille löytyy julkaisijoita
- Pelialan opinnoista kiinnostuneet nuoret saavat kontakteja opiskelijoista ja oppilaitoksista. Tämä voi helpottaa alan opintoihin hakeutumista; oma koulutuspaikka löytyy ehkä helpommin.
- Nuorten ja opiskelijoiden työllisyys pelialalle voi helpottua yrityskontaktien avulla. Myös oman yrityksen pe- rustaminen voi helpommin tulla kyseeseen: tapahtumasta voi löytyä pelille julkaisija, tai sopivan tiimin / verkoston löytyminen voi motivoida riittävästi.
- Tapahtumasta on tarkoitus tulla jokavuotinen; jolloin se tuo osallistujia Helsinkiin myös muualta Suomesta

Nimeä hankkeelle 2–4 tavoitteiden toteutumisen seurantamittaria. Mikä taho mittareita seuraa?

- Syntyneiden tiimien määrä (projektiryhmä ja johtoryhmä)
- Syntyneiden julkaisusopimusten määrä (projektiryhmä ja johtoryhmä)
- Kilpailutöiden taso, laadullinen arvio (projektiryhmä ja johtoryhmä)
- (Pelitaloihin palkattujen määrä: mm. harjoittelupaikka, opinnäytetyöpaikka tai kokoaikainen) (projektiryhmä ja johtoryhmä) Viimeinen on vaikein todentaa, sillä kaikki eivät välttämättä tule projektiryhmän tai johtoryhmän tietoon. Tästä kerätään kuitenkin sen verran tietoa kuin on mahdollista.

Tunnista kolme suurinta riskitekijää, jotka saattaisivat estää hankkeen tavoitteiden toteutumista.

Miten riskejä voidaan vähentää?



1. Julkaisijoita ja yrityksiä ei saada paikalle
 - Julkaisijoille korvataan matkustuskulut. Yritysten puhujille ja tuomaristossa toimiville maksetaan pieni palkkio. He voivat myös käyttää lyhyitä puheenvuoroja yritystensä esittelyyn. Tapahtuman markkinointiin heidän suuntaansa panostetaan.
2. Tiimejä ei muodostu tarpeeksi eikä pelinesittelijöitä ole riittävästi
 - Oppilaitosten opettajien ja pelityöpajojen vetäjien sitoutumisen varmistaminen, tapahtuman mainostaminen opiskelijoille ja nuorille, tiimiytymistapahtumat alkuvuodesta.
3. Pelien taso ei ole hyvä
 - Ks. edellinen.

Miten hankkeen loputtua tuotokset viedään käytäntöön ja miten toiminta resursoidaan?

Johtoryhmän ja yhteistyökumppaneiden on tarkoitus kokoontua vielä kesän jälkeen keräämään tuloksia ja arvioimaan tapahtuman onnistumista. Samalla tehdään jatkosuunnitelma toiminnan integroimisesta kunkin omaan taloon.

- Pääkaupunkiseudun oppilaitosten yhteistyö auttaa syntyneitä tiimejä jatkamaan toimintaansa. Pelien kehittämisen saa melko helposti osaksi erilaisia koulujen projekteja.
- Tapahtumassa mahdollisesti syntyneet julkaisuyhteistyöt tiivistyvät ja jatkuvat myös tapahtuman jälkeen
- Pelialan käsitys nuorten ja opiskelijoiden osaamisesta kirkastuu. Tämän toivotaan heijastuvan palkkaamiseen ja työharjoitteluun pääsemiseen.
- Oppilaitoksissa hankkeeseen osallistuminen resursoidaan osana normaalia opetustoimintaa. Tapahtuma toimii pedagogisen kehittämisen välineenä luoden työelämävastaavuutta, koska se tarjoaa lopputuotteen julkaisukanavan.
- Yhteistyökumppaneiden kesken on tarkoitus hakea rahoitusta valtakunnalliselle hankkeelle (Sujuvat siirtymät / Korkeakoulusta työelämään), jossa pelialan opintojen kehitystä viedään eteenpäin laajemminkin. Hakemukseen voi sisällyttää tapahtuman järjestämisen parina seuraavana vuonna, jolloin 2017 tapahtuma toimii hyvänä pilottina.

Mitkä digitaaliset tuotokset julkaistaan avoimena datana ja missä (esim. Helsinki Region Infosharessa (HRI)) hankkeen päätyttyä?

Pelikielipailun demot voidaan julkaista tapahtuman jälkeen, jos tästä saadaan sopimus tekijöiden kanssa. Jos pelin idea myydään julkaisijoille, pelin oikeudet menevät samalla.

Mitkä digitaaliset tuotokset jäävät julkaisematta avoimena datana ja onko tästä erikseen sovittu hankkeeseen sitoutuneen Helsingin kaupungin hallintokunnan kanssa (yhteyshenkilö kerrottava)?

Ei

Rahoituksen hakijan tiedot

Y-tunnus:

2094551-1

Toimipaikka (osoite ja postinumero):

Metropolia Ammattikorkeakoulu
PL 4000, Metropolia / (Bulevardi 31)

Yhteyshenkilön nimi (hankkeen hankepääällikkö/vastuuhenkilö):

Juha Huhtakallio (tai Saija Heinonen)

Yhteystiedot (puhelinnumero ja sähköposti):

050 5011477
juha.huhtakallio@metropolia.fi
(040 1849197, saija.heinonen@metropolia.fi)

Pankkiyhteys ja tilinumero:

Lisätietoja

www.hel.fi/innovaatorahasto

innovaatorahasto@hel.fi

Hakemukset kaupungin kirjaamoon

helsinki.kirjaamo@hel.fi



Danske Bank
FI4580001971273918
DABAFIHH

Sisältävätkö hakemus tai liitteet liike- tai ammattisalaisuuksia? Jos sisältävät, niin miltä osin?

Ei

Hankkeen organisointi

Johtoryhmän kokoonpano:

Juha Huhtakallio, Metropolia AMK
Saija Heinonen, Metropolia AMK
Jaana Vestergren, Stadin AO
Mikko Sallinen, Stadin AO
Sebastian Sihvola, Helsingin Nuorisosiainkeskus
Jouko Loijas, Amiedu
Yrjö Peussa, Laajasalon Opisto
Satu Järvinen, Omnia
Minna Kivihalmé, Haaga-Helia
Antti Vettenranta, Laurea
Miikka Junnila, Aalto yliopisto

Projektiryhmän kokoonpano (omat työntekijät/hankkeeseen käytettävä työaika kk/hlö sekä ostopalvelut):

Juha Huhtakallio, Metropolia AMK (1kk)
Saija Heinonen, Metropolia AMK (0,5kk)
Yliopettajat ja lehtorit (3D, peliala, esitys- ja teatteritekniikka, tietotekniikka, graafinen suunnittelu) (yhteensä 1kk)
Kulttuurintuotanto-opiskelija(t), Metropolia AMK (1kk)

Ostopalveluna mahdollisesti osa vuokrattavasta av-tekniikasta tapahtumaan (jos vaatii asennuksen), markkinointikuluja ja asiantuntija-/puhujapalkkioita tapahtumassa.

Hankkeen hyväksyjä (virastopäällikkö) ja hyväksymispäivämäärä (koskee vain virastoja ja tytäryhteisöjä):

-

Hankkeen yhteistyökumppaniin liittyvät tiedot (ei koske virastoja ja tytäryhteisöjä)

Hankkeeseen sitoutunut Helsingin kaupungin virasto tai tytäryhteisö:

Helsingin kaupungin Nuorisosiainkeskus
Stadin Ammattiopisto

Sitoutumispäätöksen tekijä ja päivämäärä:

Tommi Laitio, nuorisotoimenjohtaja (Nuorisosiainkeskus) 31.8.2016
Jaana Vestergren, koulutuspäällikkö (Stadin AO), 31.8.2016

Yhteyshenkilön nimi ja yhteystiedot (puhelinnumero ja sähköposti):

Sebastian Sihvola (Nuorisosiainkeskus), 041 5121704 sebastian.sihvola@hel.fi
Mikko Sallinen (Stadin AO), 040 8255062 mikko.sallinen@stadinao.fi

Millä tavalla yhteistyökumppani sitoutuu hankkeeseen (euroa/työmäärä/johtoryhmän jäsenyys)?

Johtoryhmän jäsenyys, mukana myös itse tapahtumassa ja apuna järjestelyissä
Helsingin nuorisosiainkeskuksen GameDev toiminnan nuoriso-ohjaaja(t) (1kk)

Miten hanke tukee kumppanin ja kaupungin strategisia tavoitteita ja linjauksia tai olemassa olevaa kehitystä? Mitä valmiuksia hankkeen tulosten testaamiseen ja käyttöön ottamiseen organisaatiossa on? Onko resursseja työn ohjaamiseen varattu?



Hankesuunnitelma on linjassa kaupungin strategisen periaatteen kanssa, jossa nuorille annetaan tilaa kuulua ja loistaa. Tapahtuma antaa heille mahdollisuuden esitellä osaamistaan ja taitojaan, mikä edesauttaa heidän työllistymismahdollisuuksiaan joko pelialan yrityksiin, tai oman yrityksen luomista. Tapahtumalla edistetään myös koulutukseen hakeutumista ja oman alan löytämistä. Nuorisoasiankeskuksen nuoret ja toisen asteen opiskelijat tutustuvat opiskelu- ja jatko-opiskelumahdollisuuksiin. Nuorten osaamista tuodaan näkyväksi pelialan työnantajille, julkaisijoille, muille oppilaitoksille ja nuorille.

Metropolia on myös allekirjoittanut 08/2016 yhteistyösopimuksen kolmen ammatillisen oppilaitoksen Omnian, Stadin ammattiopiston ja Varian kanssa, joista tässä hankkeessa on mukana Omnia ja Stadin AO. Sopimuksilla Metropolia tiivistää yhteistyötä toisen asteen kanssa hallitusohjelman mukaisesti. Yhteistyön tavoitteena on hyödyntää osapuolten osaamista ja resursseja uusien ja innovatiivisten yhteistyömuotojen kehittämiseksi.

Hanke tukee lisäksi Helsingin kaupungin opetusviraston visiota "Helsinki learning ja vahvoina tulevaisuuteen". Hankkeessa luodut yhteistyömahdollisuudet edistävät opiskelijoita saavuttamaan kyvyn toimia muuttuvassa maailmassa erilaisten ihmisten kanssa ja antaa tilaisuuden löytää omat vahvuutensa. Stadin ammattiopiston strategiassa mm. Osaamisperusteisuus on nostettu keskiöön. Hankkeessa järjestettävä tapahtuma kannustaa saavuttamaan ja hankkimaan osaamista ja vahvistaa sekä todentaa osaamisperusteisuutta.

Onko yritys saanut valtiontukea tai muuta julkista rahoitusta viimeisen kolmen verovuoden aikana?

Metropolia Ammattikorkeakoulu saa rahoituksensa suoraan valtiolta.

Hankkeen rahoitus- ja kustannuserittelyt

Muu rahoittaja/rahoituskanava (nimi):	Myönnetty rahoitus (euroa)	Haettu rahoitus (euroa)	Haettu rahoitus varmistuu (pvm)

Kuluerittely	Kokonaiskustannukset (euroa)	Innovaatorahaston osuus (euroa)
Palkkakulut,	20 000	9 800
joista palkan sivukuluja	4 800	2 352
Matkakulut	6 000	6 000
Ostopalvelut,	4 000	4 000
joista asiantuntijapalveluita	2 000	2 000
Hankinnat/investoinnit,		
joista koneiden ja laitteiden hankintamenoja		
Toimisto- ja vuokrakustannukset	20 000	20 000
Muut menot	1 000	1 000
Yhteensä	51 000	40 800