



HELSINGIN KAUPUNKI INNOVAATORAHASTO
KAUPUNGINKANSLIA HAKEMUS 2017

1 (6)



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.):

Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskus

Hankkeen perustiedot

Hankkeen nimi:

Digitalents Helsinki

Hankkeen kokonaisaikataulu (kk.vvvv – kk.vvvv):

Tammikuu 2017 – Joulukuu 2019

	2017	2018	2019
Innovaatorahastosta haettava rahoitus (euroa)	397 000	266 000	266 000
Oma rahoitus (euroa)	287 000	211 000	211 000
Muu rahoitus (euroa)	50 000	50 000	50 000
Yhteensä (euroa)	731 000	527 000	527 000

Hankkeen yhteistyökumppanit

Yhteistyökumppanit Helsingin kaupungilla:

Elinkeino-osasto, Stadin ammattiopisto, Kaupunkimarkkinointi ja Digitaalinen Helsinki –ohjelma (neuvottelut kesken)

Muut yhteistyökumppanit:

Marian sairaala, Metropolia, Neogames, IGDA Finland, Finnish Game jam ry, Tigerhat Games, Helsingin yliopisto Tietojenkäsittelytieteen laitos: Linkki resurssikeskus, SHTYPE, Reaktor. Syys- ja marraskuun aikana tullaan lähestymään mainosalan ja teknologia-alan merkittäviä Suomessa toimivia yrityksiä.

Lisätietoja
www.hel.fi/innovaatorahasto

innovaatorahasto@hel.fi
helsinki.kirjaamo@hel.fi

Hakemukset kaupungin kirjaamoon



Kuvaus hankkeesta www.hel.fi/innovaatorahasto -sivulle

Digitalents Helsinki –hankkeessa nuorten omat innovaatiot ja digitaalisten työelämätaitojen syvämpi lisääminen luovat pääkaupunkiseudulle uudenlaisen yritysten esikiihdyttämön. Hankkeessa työstetään uusia nuorilta tulleita ideoita yhdessä peliteollisuuden, teknologia ja mainos-alan ammattilaisten kanssa. Tekeminen koostuu digitaalisesta toiminnasta, joita ovat mm.: koodaaminen, pelien kehittäminen, media, musiikki, graafinen suunnittelu ja uusi teknologia. Hankkeella on kolme selkeää kohderyhmää, jotka ovat harrastuksen kautta osallistuvat nuoret, opiskelijat sekä palkkatuetut nuoret. Työ perustuu learning by doing -teoriaan, tutkivaan oppimiseen ja ohjelmiston ja pelien kehittämisen työmenetelmiin. Palkkatuetut nuoret, opiskelijat ja harrastajat tekevät yrityksille tilaustöitä ja työstävät omia ideoitaan tuotteiksi mentoreiden tuella sekä kehittävät osaamistaan ja verkostoituvat alan toimijoihin. Tuotteita työstetään jatkorahoitettaviksi.

Kuvaus hankkeen keskeisestä sisällöstä

Hankkeen kolme tärkeintä tavoitetta:

1. Edistää nuorten työllistymismahdollisuuksia tarjoamalla digitaalisen alan työkokemusta ja työvälineitä sekä työympäristön projektien toteuttamiseen.
2. Luoda avoin paikka nuorille, joka mahdollistaa yhteisöjen ja verkostojen syntymisen sekä tiedon jakamisen. Lisätä yhteisöjen kautta nuorten digitaalista osaamista ja tietotaitoa.
3. Parantaa nuorten osallisuutta yhteiskunnassa ja työelämässä. Nuorten osaamisen ja tiedon jakaminen kaupunkitasolla.

Kuvaa lyhyesti mitä hankkeessa tehdään:



Hankkeessa perustetaan avoin tila ja yhteisö (Marian sairaalaan) ja rakennetaan osaamisperustaa tuomalla yhteen eri-alaista tietotaitoa; nuoria harrastajia, palkkatuettuja nuoria ja työkokeilijoita sekä ammattilaisia ja vapaaehtoisia. Projekti käynnistyy Gamedev ja Nuorten mainostoimiston toiminnalla. Toimintojen käynnistyttyä mukaan otetaan ohjelmistonkehittäminen ja uuden teknologian testaamistoimintaa. Tilaa tarjotaan myös laajemmalle käyttäjäkunnalle.

Hankkeessa järjestetään verkostoitumistapahtumia, jossa nuoret luovat suhteita työelämään ja oppivat kokeneemilta ammattilaisilta. Nuoria osallistetaan kaupungin sähköisten palveluiden kehittämisessä ja nuorille opetetaan avoimen ohjelmistonkehityksen toimintamallia.

Nuoria työllistetään ja luodaan tilauskantapankki, jonka kautta tilauksia jaetaan. Nuorten jatkotyöllistämiseen tarjotaan lainakalustoa ja mahdollistetaan nuorille työskentelyvälineet ja ympäristö töiden toteuttamiseen.

Mitkä asiat hankkeessa luovat elinkeinoperustaa?

Innovaatio- ja kokeilutoiminnan kautta hanke edistää työllisyyttä ja parantaa kaupungin elinvoimaisuutta ja kilpailukykyä. Nuoret ovat merkittävässä roolissa digitaalisten palveluiden kuluttajina ja heidän osaamistaan voidaan hyödyntää yritys yhteistyön ja toimeksiantojen kautta. Digitalents Helsinki -projektissa palkkatuetut nuoret tekevät yrityksille tilauksia ja työstävät omia ideoitaan tuotteiksi. Pelinkehityksen tuotteita työstetään jatkorahoitettaviksi. Hankkeessa tuetaan yrittäjämäisen ajattelun kehittymistä ja menestyville ideoille ja tuotteille luodaan kehityspolkuja yritysten perustamiseen.

Työ perustuu *learning by doing* -menetelmään, jossa tekemisen ja työn kautta nuorille luodaan parempia työelämävälimiuksia. Nuoret osallistuvat myös konkreettisiin kaupungin hankkeisiin, joissa nuorten näkökulmaa voidaan hyödyntää palveluiden kehittämistyössä.

Mitkä asiat hankkeessa luovat osaamisperustaa?

Toiminnassa tapahtuu oppimista niin tekemällä, kokeilemalla kuin hyviä mentoreita hyödyntämällä. Toiminnan kautta nuorilla on mahdollisuus urapolun kehittämiseen (esim. kaupungin organisaation sisällä), jatko-opiskeluihin siirtymiseen, oman osaamisen vahvistamiseen ja sen näkyväksi tekemiseen. Nuoria tuetaan yrittäjämäisen ajattelun kehittämisessä ja harrastus- ja työtoiminnassa kehitettyjen taitojen muuntamisessa ammattitaidoksi. Hankkeessa olemme konkreettisesti yrityspuistossa, jossa nuoret kohtaavat yrittäjiä. Toimintaympäristönä Marian sairaala on yksi paikka, jossa voi työstää opintoihin liittyviä projekteja, esimerkiksi pelien suunnittelua osana opintoja ja, jossa peleihin liittyvää osaamista tunnustetaan ja tunnustetaan.

Mitkä hankkeen osiot ovat innovatiivisia ja uusia tai uutta luovia?

1. Helsingistä ei löydy vastaavaa tilaa digitaalisen tekemisen jatkuvalla kohtaamiselle, joka fokuoituu urapolun kehittämiseksi ja verkostojen luomiselle.
2. Hankkeessa tuetaan pelinkehittämistä harrastuksena ja mahdollisuutena ammattilaisuuteen Helsingissä. Hanke mahdollistaa nuorten teosten jatkojalostamisen.
3. Marian Sairaalan yrityspuiston ryhmissä harrastajat ja työllistetyt nuoret tekevät yhteisiä projekteja, joissa alan ammattilaiset sekä vapaaehtoiset toimivat mentoreina.

Lisätietoja

www.hel.fi/innovaatorahasto

innovaatorahasto@hel.fi
helsinki.kirjaamo@hel.fi

Hakemukset kaupungin kirjaamoon



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

1. Pääkaupunkiseudulta puuttuu paikka, jossa voi verkostoitua ja jakaa digitaalista- ja yritysosaamistaan muiden toimijoiden kanssa, ja joka on kaikille avoin ja, jossa on erilaista osaamista.
2. Nuorilla ei ole riittävästi mahdollisuuksia digitaalisen ja teknologisen ympäristön työkokeiluun ja erityisesti työllistymisen kulttuurialoilla on heikentynyt. Tilastokeskuksen mukaan yleisesti nuorten 15–24-vuotiaiden työttömyysaste on 1,1 prosenttiyksikköä suurempi kuin viime vuonna ja tammikuussa 2016 se oli 21,1 prosenttia. (Tilastokeskus 2016)
3. Kaupungin sähköisten palveluiden kehityksessä ei ole riittävästi huomioitu ja hyödynnetty nuoria kuluttajia. Vaikka Suomi on kärkisijoilla Digibarometrissa, jossa vertaillaan 22 maan digitaalisuutta, on Suomessa parantamiseen varaa erityisesti digitaalisuuden käyttöön otossa. Suomen haasteena nähdään erityisesti se, että digitaalisuutta hyödynnettäisiin niin, että siitä syntyisi uudenlaista liiketoimintaa ja tuottoja. (Digibarometri 2016)

Nimeä ja kuvaa samaan teemaan liittyviä muita hankkeita:

Digitaalinen Helsinki -hanke

Kuvaus hankkeen kulusta ja tuotoksista tarkemmin

Hankkeen toimenpiteet vaiheittain	Vaiheen tuotokset	Vaiheen ajoitus (kk)	Vaiheen kustannus (€)
Vaihe 1: Projektihenkilöstön valinta ja perehdytys	Toimiva henkilöstö	1.1.-31.1.-2017	400 000
Vaihe 2: Tilan perustaminen	Toimivat tilat ja laitteistot. Tilojen lanseeraus yhteisöille.	1.1.-31.1.2017	190 000
Vaihe 3: GameDev ja Nuorten mainostoimisto. Kyselyt nuorille aloitustilanteessa. Tilan lanseeraus nuorten ryhmille, mm. GameDev-tiimeille.	Rekrytoidaan nuoria työllistettyjä 20 hlöä	1.1.-15.2.2017	Ks. 1. vaihe
Vaihe 4: Ohjelmiston kehittämisen ja testauksen aloittaminen. Lainaustalon luominen. Nuorten osallistuminen ohjelmiston kehittämiseen.	Rekrytoidaan nuoria työllistettyjä 10 hlöä	1.5.-31.5.2017 ohjelmistonkehittäminen syksy 2017	Ks. 1. vaihe

Lisätietoja

www.hel.fi/innovaatorahasto

innovaatorahasto@hel.fi
helsinki.kirjaamo@hel.fi

Hakemukset kaupungin kirjaamoon



Vaihe 5: Uudet rekrytoinnit, edellisten rutiininen palaute ja toiminnan kehittäminen palautteen myötä. Nuorten kyselyt jakson loputtua/oppiminen 1. verkostoitumista tapahtuma syksyllä 2017.	Uusia työllistettyjä 30 hlöä. Toiminta sujuvoituu	1.5.-31.5.2017 Verkostoitumista- pahtuma lokakuu 2017	Ks. 1. ja 2. vaihe

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

Hanke toteuttaa nuorisosaaiakeskuksen toiminta-ajatusta mm.: tarjoaa nuorille valtaa ja vastuuta. Vahvistaa luottamusta omaan ja ympäristön tulevaisuuteen. Tuottaa ja käyttää tietoa helsinkiläisten nuorten elämästä. Auttaa nuoria käyttämään ja muuttamaan Helsinkiä.

Digitalents Helsinki -hanke antaa strategiaohjelman mukaisesti ”nuorille tilaa kuulua ja loistaa”, lisäämällä nuorten työllisyyttä ja osallisuutta yhteiskuntaan sekä päätöksentekoon. Hanke uudistaa Helsingin kilpailukykyä kehittämällä toimintaa yhteistyössä oppilaitosten ja teknologiayritysten kanssa ja luomalla kokeilu-ympäristön uusien ideoiden innovaatiolle. Digitaalisten palveluiden kehittämisen kautta vastataan palveluiden parempaan saatavuuteen, käyttäjälähtöisyyteen ja sujuvampaan käyttöön.

Kaupungin eri työryhmissä on mahdollisuus hyödyntää nuoria ”konsultteja” ja tuoda nuorten näkemyksiä esille palveluiden kehittämisessä. Esimerkiksi nuoret ovat mukana Digitaalinen Helsinki -ohjelmaan liittyvissä työryhmissä.

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

1. Työllistetyille nuorille tehty aloitus- ja lopetus kartoitus osaamisesta ja tietotaidoista ja 80% vastanneista kokee osaamisensa ja tietotaitonsa parantuneen. Harrastajien osaamisen tunnustaminen (vrt. Open Badge)
2. Hankkeessa on luotu tilat ja yhteisö Marian sairaalaan sekä kolme isompaa verkostoitumista tapahtumaa, joissa kävijöitä on 150.
3. Nuorista 20 on osallistunut kaupungin digitaalisuuden suunnittelutyöhön
4. Hankkeessa on työllistetty 150 nuorta ja nuorille löytyy lainauskalusto.
5. Julkaisujen määrä: pelit 50, mainos- ja esittelyvideot 100
6. Avoimen lähdekoodin projektit GitHubissa: 12
7. Palkkatuettujen nuorten seuranta työllisyysjakson jälkeen: urapolun seuraaminen 150 hlölle
8. Mentoroitujen nuorten määrä 150 hlöä
9. Hankkeessa tavoitettujen nuorten määrä, joille perehdytetään yrittäjämäistä ajattelua: 600 hlöä

Hankkeen johtoryhmä seuraa mittareiden toteutumista.

Lisätietoja

www.hel.fi/innovaatorahasto

innovaatorahasto@hel.fi
helsinki.kirjaamo@hel.fi

Hakemukset kaupungin kirjaamoon



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

Miten riskejä voidaan vähentää?

1. Yhteistyökumppanit vetäytyvät
 - Osallistetaan yhteistyökumppaneita, jaetaan tietoa, motivoidaan nuorten saavutuksilla, kehitetään yhteistyötä säännöllisillä palautteilla.
2. Nuoret eivät sitoudu työelämän vaatimuksiin
 - Nuoria motivoidaan nykyisen työelämän vaatimuksiin hyvillä esimerkeillä, vertaisryhmän tuella.
3. Työtahti on liian kiivas
 - Jatkuvan palautteen avulla luodaan rutiineja käytännön työhön. Työtä priorisoidaan perustehtävän mukaisesti.

Miten hankkeen loputtua tuotokset viedään käytäntöön ja miten toiminta resursoidaan?

Tämän hankkeen tulokset luovat pohjan tuleville resurssoinneille. Nuorten digitaalisen osaamisen ja uusien työelämälähtöisten taitojen myötä aukeaa uusia resurssointiväyliä. Suomi tarvitsee tulevaisuudessa enemmän digitaalisia osaajia ja tämän resurssointiin tulee olemaan tarvetta jatkossa. Hankkeesta syntyvää toimintamallia voidaan monistaa myös muille työelämän ja teollisuuden aloille.

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

Hankkeessa noudatetaan avoimen datan ja kehittämisen periaatteita. Oma tuotanto julkaistaan Githubissa ja osaamista sekä parhaita käytäntöjä jaetaan Verke nuorisovalu – ja kehittämiskeskuksen kautta. Hankkeen viestintää toteutetaan reaaliajassa, jotta hankkeen sanoma välittyy kuntalaisille ja hankkeessa tapahtuvaa toimintaa voidaan seurata tarinan kaltaisesti. Jatkuvan tarinan kautta saavutetaan suurempi seuraajakunta ja hyödynnetään koko hankkeen potentiaali sekä voidaan tiedottaa avoimista tilaisuuksista ja verkostoitumistapahtumista. Viestinnässä hyödynnetään nuorten osaamista, esim. Nuorten mainostoimisto ja grafiikan osaajat vastaavat viestinnän ilmeestä ja imagon luomisesta.

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



Periaatteena kaikessa toiminnassa on avoin data ja joissakin yritysyhteistyön puitteissa voi olla yksittäistapauksia poikkeuksena. Näistä neuvotellaan erikseen.

Rahoituksen hakijan tiedot

Y-tunnus:

Helsingin kaupunki, nuorisosiainkeskus

Toimipaikka (osoite ja postinumero):

Hietaniemenkatu 9 B, 00100 Helsinki

Yhteyshenkilön nimi (hankkeen hankepäällikkö/vastuuhenkilö):

Vesa Jaakola

Yhteystiedot (puhelinnumero ja sähköposti):

040 717 9121, vesa.jaakola@hel.fi

Pankkiyhteys ja tilinumero:

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



Hankkeen organisointi

Johtoryhmän kokoonpano:

Reaktor Metropolia, Stadi ammattiopisto, Kaupunkimarkkinointi, GameDev klub, Nuorisosiainkeskus, GDA (neuvottelukeskus), NeoGames, FinnisGame Jam ry, Digitaalinen Helsinki (neuvottelukeskus)

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

Projektin johtaja (100%), henkilöstösuunnittelija (100%), tuotantopäällikkö/pelintekijä (100%), ohjelmistonsuunnittelija (100%), it-suunnittelija (100%), mediatuottaja (100%), GameDev-ohjaaja (100%). Suunnittelija/NK (50% 1. vuosi), atk-tuottaja (50%). Ostopalveluina eri tyisosastoja koskevat kurssit muualla.

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

Hankkeen yhteistyökumppaniin liittyvät tiedot (ei koske virastoja tytäryhteisöjä)

Hankkeeseen sitoutunut Helsingin kaupungin virasto tai tytäryhteisö:

Sitoutumispäätöksetekijä ja päivämäärä:

Yhteyshenkilön nimi ja yhteystiedot (puhelinnumero ja sähköposti):

Mitällä yhteistyökumppanilla sitoutuu hankkeeseen (euroa/työmäärä/johtoryhmäjäsenyys)?



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 ohjaimiseen varattu?

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

Hankkeen rahoitus- ja kustannuserittelyt

Muu rahoittaja/rahoituskanava (nimi):	Myönnetty rahoitus (euroa)	Haettu rahoitus (euroa)	Haettu rahoitus varmistuu (pvm)
Haetaan ESR-rahoitusta/syky 2016			
Yritysyhteistyö/neuvottelut käynnissä			

Kuluerittely	Kokonaiskustannukset (euroa)	Innovaatorahaston osuus (euroa)
Palkkakulut,	1 401 000	600 000
joista palkan sivukuluja	355 000	152 000
Matkakulut		
Ostopalvelut,	30 000	30 000



josta asiantuntijapalveluita	10 000	10 000
Hankinnat/investoinnit,	214 000	188 000
joista koneiden ja laitteiden hankintamenoja	140 000	128 000
Toimisto- ja vuokratkustannukset	113 000	72 000
Muut menot	30 000	30 000
Yhteensä	1 788 000	929 000