

#GameCity Kajaani -hanke

1. Hankkeen tavoite ja kuvaus

Hankkeen tavoitteena on synnyttää uusia elinkelpoisia peliyrityksiä Kajaanin alueelle etupäässä Kajaanin ammattikorkeakoulun pelialan opiskelijoista. Hanke on Kajaanin kaupungin rahoittama ja Kajaanin amk:n hallinnoima. Hanke kestää kolme vuotta ja sen budjetti on 250.000€/vuosi. Vaikka hanketta hallinnoi KAMK ja sen henkilöstö on KAMK:n palkkalistoilla, niin hanke toimii KAMK:sta riippumattomasti ja sen organisaatiolla on täysi päätösvalta siihen, kuinka hanke toteutetaan ja kuinka budjetti tullaan vuosittain käyttämään.

Hanke sisältää kaksi osa-aluetta:

1) KAMK:n pelialan koulutuksen kehittäminen ja järjestäminen siten, että se tukee pelialan opiskelijoiden oman peliyritystoiminnan syntymistä (budjetti 100.000€/v). Budjettia ei siis ole tarkoitettu KAMK:n järjestämän pelialan peruskoulutuksen subventointiin ja perustoiminnan tukemiseen vaan hankkeen tämän osa-alueen tarkoituksena on nimenomaan luoda paremmat edellytykset uuden yritystoiminnan syntymiseen KAMK:n pelialan opiskelijoiden keskuudessa. Em. edellytysten parantamisen tärkeänä osana on KAMK:n pelialan koulutuksen laadun parantaminen ja vetovoiman kasvattaminen laadukkaana opiskelija-aineksen turvaamiseksi.

2) Alkuvaiheen pelialan yritysten tukeminen ja auttaminen yli alkuvaiheen karikoista ja Kajaanin pelialan ekosysteemin kasvattaminen ja vahvistaminen siten, että alueella toimivilla yrityksillä on mahdollisuus kasvaa ja kehittyä (budjetti 150.000€/v). Hankkeen tässä osa-alueessa autetaan Kajaanin pelialan toimijoita rahoituksen hankkimisessa ja yritysten skaalautumisessa, kasvatetaan alueen pelialan yhteisöllisyyttä ja houkuttelevuutta, nostetaan Kajaanin kaupungin pelialan imagoa ja lanseerataan GameCity Kajaani brändi ja toimintamalli.

Näiden kahden osa-alueen toimenpiteiden "rajana" voidaan pitää yritystoiminnan aloittamista eli että ensimmäinen osa-alue keskittyy nimenomaan KAMK:n opiskelijoihin ennen heidän valmistumistaan ja yritystoiminnan aloittamistaan ja jälkimmäinen osa-alue keskittyy aloitteleviin pelialan yrityksiin. Hankkeen tarkoituksena ei kuitenkaan ole tukea jo toimintansa vakiinnuttaneita yrityksiä.

On kuitenkin huomioitava, että GameCity Kajaanin tähtäin on 10+ vuoden päässä, jolloin Kajaanissa pitäisi olla kymmeniä yli 1M€ liikevaihtoa tekeviä yrityksiä. Tämän kolmevuotisen hankkeen aikana luodaan perusteet, mallit ja toimivat prosessit jatkuvalla GameCity Kajaani -toiminnalle.

2. Hankkeen toteutus (työpaketit)

2.1 TP1 #Gamecity Kajaani Organisoituminen ja Koordinointi

#Gamecity Kajaani hankkeella on operatiivinen johto (Projektipäällikkö), jonka tukena on sidosryhmistä koottu johtoryhmä. Operatiivisena johtajana toimii Joonas Pylvinen ja johtoryhmänä toimii edustajat Kajaanin peliyrityksistä, KAMK:lta (1 kpl) ja Kajaanin kaupungilta (1 kpl)

TP1-1 Käynnistysvaihe (2.1.2023-31.3.2023)

Hanke käynnistetään pienellä ydintiimillä. Johon kuuluvat projektipäällikkö Joonas Pylvinen, hänen mentori ja yritysmaailman edustaja Veli-Pekka Piirainen sekä KAMK:n edustaja Kimmo Nikkanen. Projektille luodaan ensin käynnistysvaiheen (3kk) suunnitelma sekä budjetti joka hyväksytetään hankejohtaja Jari Kähkösellä. Hankkeen käynnistysvaiheen aikana kootaan hankkeen johtoryhmä ja luodaan hankkeelle visio, strategia, projektisuunnitelma ja budjetti, jotka tullaan esittämään hankkeen johtoryhmälle hyväksyttäväksi. Osa hankkeen varsinaisista työpaketeista käynnistetään jo tässä vaiheessa käynnistysvaiheen budjetin turvin.

TP1- 2 Toteutusvaihe (1.4.2023-31.12.2025)

JoRy ja projektipäällikkö tapaavat kuukausittain hankkeen toteutumisen seuraamiseksi ja ohjaamiseksi. Kajaanin pelialan numerot ja hankkeen siihen asti saavutetut tulokset koostetaan vuosittain tammikuussa, jonka jälkeen johtoryhmä arvioi hankkeen etenemisen, operatiivisen johdon toiminnan ja mahdollisen tarpeen muuttaa strategiaa ja projektisuunnitelmaa. Viimeinen arviointi pidetään alkusyksystä 2025 toiminnan saumattoman jatkumisen turvaamiseksi siitä eteenpäin.

2.2 TP2 KAMK Pelikoulutuksen kehittäminen

Tämän työpaketin tavoitteena on kehittää KAMK:n pelialan koulutuksesta entistä laadukkaampaa ja vetovoimaisempaa ja antaa perusteita mahdolliselle omalle yritystoiminnalle.

TP2 koostuu seuraavista osapaketeista:

TP2-1 Peliteknologian Insinööriopinnot

Kevään 2023 aikana aloitetaan Peliteknologian opetussuunnitelman tarkastelu. Aluksi haastatellaan alan vanhempia opiskelijoita ja alalta valmistuneita alumneja ja selvitetään mikä heidän mielestään opinnoissa on ollut hyvää ja mikä huonoa, mikä on toiminut hyvin ja mikä huonosti, mitä oppiaineita heidän mielestään saisi olla enemmän ja mitkä oppiaineet tuntuvat heistä turhilta. Lisäksi haastatellaan joitakin alan yrityksiä ja

selvitetään heiltä millaisia taitoja he odottavat alalta valmistuneilta opiskelijoilta tulevaisuudessa. Tämän jälkeen päivitetään opetussuunnitelma kerätyn palautteen perusteella yhdessä alan opettajien kanssa vastaamaan alan tarpeita. Hankkeen aikana pyritään myös luomaan parempi yhteys KAMK insinööriopintojen, KAMK pelialan ja yritysten välillä.

TP2-2 Pelialan Tradenomiopinnot

Kevään 2023 aikana tehdään Pelialan tradenomiopintojen sekä suomenkielisen että englanninkielisen opetussuunnitelmien tarkastelu. Aluksi haastatellaan alan vanhempia opiskelijoita ja alalta valmistuneita alumneja ja selvitetään mikä heidän mielestään opinnoissa on ollut hyvää ja mikä huonoa, mikä on toiminut hyvin ja mikä huonosti, mitä oppiaineita heidän mielestään saisi olla enemmän ja mitkä oppiaineet tuntuvat heistä turhilta. Lisäksi haastatellaan joitakin alan yrityksiä ja selvitetään heiltä millaisia taitoja he odottavat alalta valmistuneilta opiskelijoilta tulevaisuudessa. Tämän jälkeen päivitetään opetussuunnitelma kerätyn palautteen perusteella yhdessä alan opettajien ja Pelikan hankkeen kanssa vastaamaan alan tarpeita. Hankkeen aikana pyritään myös luomaan parempi yhteys KAMK Master of Games Business opintoihin ja yritysten välillä.

TP2-3 Peliyrittäjyysopinnot + MBA

KAMKiin luodaan vapaasti valittava peliyrittäjyys opintojaksokokonaisuus, jossa sekä hyödynnetään valmiita liiketalouden tradenomipuolen opintojaksoja että ulkopuolisten huippuosaajien ja valmentajien pitämiä peliyrittäjyyden ja peliliiketoiminnan koulutuksia. Kurssikokonaisuus tulisi sisältämään mm. pelimarkkinoiden tuntemusta, yrityksen ja organisaation johtamista, alan lainsäädäntöä, henkilöstöhallintaa, pelialan markkinointia, analyytiikkaa, rahoitusta yms pelialan yritystoimintaan olennaisesti liittyviä osa-alueita.

MBA - Master of Game Business opintoja opiskelevat pyritään ottamaan mukaan sekä peliyrittäjyysopintojen ohjaukseen että varsinaisen Peliyrittäjyyspolulla (ks. TP3) olevien opiskelijatiimien valmentamiseen osana omia opintojaan.

2.3 TP3 KAMK Peliyrittäjyyspolku

Edellytykset peliyritystoiminnan aloittamiseen luodaan jo opintojen aikana tarjoamalla yrittäjyysopintoja, mahdollistamalla opiskelijoiden pelien julkaisutoiminta sekä tarjoamalla lupaaville tiimeille mahdollisuus päästä mukaan Peliyrittäjyys kasvuohjelmaan sisältäen tarvittavat tilat, laitteet, ohjelmistot ja valmennuksen. Tämän työpaketin tavoitteena on luoda KAMK:lle turvallinen ympäristö kokeilla pelialan yrittäjyyttä ilman omaa yritystä ja synnyttää lupaavista tiimeistä aloittavia yrityksiä.

TP3-1 Valmennus

KAMK:n pelialan opiskelijoita aletaan tutustuttamaan pelilalan yrittäjyyteen heti opintojen alkuvaiheessa kertomalla heille yrittäjyystarinoita kokeneiden peliyrittäjien toimesta. Tällä toiminnalla pyritään rohkaisemaan opiskelijoita valitsemaan yrittäjyys potentiaalisiksi uravaihtoehdoksi antaen samalla opiskelijoille kipinää mahdolliseen yrittäjyyspolkuun. Kun yrittäjyydestä kiinnostuneet opiskelijat ovat muodostaneet tiimejä, aletaan heille antamaan yrityksen perustamiseen tähtäävää valmennusta sekä Master of Game Business opiskelijoiden että alan ammattilaisten toimesta. Valmennus kattaa yrityksen kaikki toiminnot alkaen yritysten perustamisesta yritysten operatiivisen toiminnan kehittämiseen saakka (johtaminen, design, development, työkalut ja teknologia, rahoitus, julkaisu, markkinointi, taloushallinto, henkilöstötoimet, lakiasiat jne.).

TP3-2 Julkaisutoiminta

Väistyvälle Kajak Games osuuskunnalle perustetaan jatkaja, jonka pääsääntöinen tehtävä on toimia julkaisukanavana opiskelijatiimien peleille ja toimia mahdollisena alihankinnan tarjoajana. Kajak Gamesin hiipumisen syyt tutkitaan ja paikataan. Alustavissa tutkimuksissa pääsyy toiminnan hiipumiseen on ollut vakituisen vastuuhenkilön puute osuuskunnan toiminnassa, joten tavoitteena on nimittää osuuskuntatoiminnan vetäjäksi mielellään KAMK:n palkkalistoilla jo valmiina oleva henkilö.

TP3-3 Yrityskiihdyttämö

Lupaaville yrityksille perustetaan fyysinen yrityskiihdyttämötila (mahdollisesti Tieto 2 rakennuksesta). Tila aloitetaan pienestä, parin huoneen tilasta ja kahvikoneesta, mutta mahdollisuuksia skaalaamiseen tutkitaan ja tilaa skaalataan suuremmaksi tarpeen mukaan. Tulevaisuudessa tilaa voi mahdollisesti vuokrata myös kamkin ulkopuolisille pelialan toimijoille, tuoden lisää osaamista ja yrityksiä Kajaanin alueelle. Verrokkina voidaan käyttää Peliosuuskunta Expan operoimaa ja JAMKin hyödyntämää Digi&Game Centeriä. DGC:n perustamistoimet ja perustamishanke arvioidaan mahdollista konseptin monistamista varten.

2.4 TP4 Peliyritysten Kasvuohjelma

KAMK:n Peliyrittäjyyspolulla perustetut yritykset otetaan mukaan Peliyritysten kasvuohjelmaan, Työpaketin tavoitteena on suunnitella ja luoda ko. kasvuohjelma, jossa tuetaan KAMK:lla aloittaneita pelialan yrityksiä tehokkaaseen ja hallittuun kasvuun y-tunnuksesta Series A rahoitukseen.

TP4-1 Mentorointi

Kasvuohjelmassa mukana olevat yritykset saavat ulkopuolista mentorointia yritystoimintansa kehittämiseen ja kasvattamiseen. Mentoroinnin pääpaino on syventää ymmärrystä ja tietotaitoa sekä peliliiketoiminnasta että yritysten

operatiivisen toiminnasta. Lisäksi mentorointia ja sparrausta annetaan pitchaustaitojen kehittämisessä ja pitch dekkien luomisessa. Mentorointia annetaan sekä Master of Game Business opiskelijoiden että alan ammattilaisten toimesta.

TP4-2 Verkostot

Kasvuohjelmassa olevia yrityksiä tuetaan verkostojen luomisessa, alan tapahtumiin pääsyssä, pelijulkaisijoiden löytämisessä ja potentiaalisten rahoittajien etsimisessä. Kajaanin aikaisemmat pelialan yritykset ja alan ammattilaiset tarjoavat osaamistaan ja verkostoja uusille yrityksille.

TP4-3 Rahoitus

Kasvuohjelman tärkein tavoite on tuottaa mahdollisimman monta hyvälaatuista ja rahoituskelpoista pelialan yritystä, joita voidaan rahoittaa pieneköillä summilla. Tässä osatyöpaketissa määritellään mittarit ja tunnusluvut rahoituskelpoisuuden arvioimiseen. Tämän osatyöpaketin tavoitteena on perustaa pre-seed rahasto em. rahoituksen turvaamiseksi. Lisäksi yrityksiä autetaan saamaan julkista rahoitusta mm. ELY-keskukselta että Business Finlandilta.

2.5 TP5 Tapahtumat

#GameCity Kajaani hanke edesauttaa useiden tapahtumien järjestämistä Kajaanin alueella, kärkenään Northern Game Summit. Tapahtumilla tavoitellaan sekä paikallista, kansallista ja kansainvälistä näkyvyyttä että mahdollisuutta verkostoitua alan ammattilaisten kanssa.

TP5-1 Northern Game Summit

Northern Game Summit -tapahtuman tasoa nostetaan ja projektiin palkataan päätoiminen vetäjä. Tapahtuman tarkoituksena on toimia tunnettuna kajaanilaisena maailmanluokan pelialan tapahtumana, tuoden alueelle korkean tason pelialan vieraita. Tapahtuman liikevaihto on tarkoitus kasvattaa kolmen vuoden aikana niin suureksi, että se pystyy jatkossa rahoittamaan NGS toiminnan vetäjän palkkakustannukset.

TP5-2 Paikalliset tapahtumat

#Gamecity Kajaani tukee ja innostaa IGDA Kajaani -järjestöä kehittämään ja järjestämään useita pienempiä pelien kehittämiseen, pelaamiseen ja verkostoitumiseen liittyviä paikallistapahtumia, gamejameista alueelliseen vaikuttamiseen. Tapahtumien teemoja kohdennetaan hanketta edistäviin maaleihin, kuten esim. yhteisöllisyyden luomiseen ja pelien ja pelillisyyden tuomiseen Kajaanin kaupunkikuvaan.

TP5-3 Kansalliset ja kansainväliset suurtapahtumat

Hanke edesauttaa uusien peliyhtiöiden osallistumista kansallisiin ja kansainvälisiin tapahtumiin sekä organisoii yhdessä Kajaanin pelialan toimijoiden kanssa esimerkiksi yhteisien #Gamecity Kajaani boothien järjestämistä em. tapahtumissa.

2.6 TP6 Yhteisöllisyys

Halki hankkeen tuetaan pelialan yhteisöllisyyttä kaikilla tasoilla. Yhteisöllisyys on yksi pelialan kulmakivistä, joka toimii Kajaanille sekä veto- että pitovoimana. Opiskelijoita ja paikallisia yrityksiä törmäytetään keskenään innostuksen luomiseksi sekä työelämän ja yrittäjyyden esittelemiseksi. Yhteisöllisyyttä kasvattamisessa myös erilaisin tapahtumat (ks. TP5) ovat avainroolissa.

TP6-1 Kampus

Kampuksen yhteisöllisyyttä tuetaan rahallisesti osallistumalla pelialan opiskelijoiden kohtaamispaikkana tunnetun pelinurkkauksen kustannuksiin. Kampukselle vastuutetaan pelialan vastuuopiskelija, joka toimii linkkinä opiskelijoiden ja hankkeen välillä. Pelialan opiskelijoiden palautearvioinnissa oleva yhteisöllisyyden kuoppa paikataan. Opiskelijoiden yhteisöllisyyttä kasvatetaan myös KAMK:lla järjestettävien gamejamien ja erilaisten pelitapahtumien avulla.

TP6-2 Yritykset

Kajaanin pelialan yrityksille järjestetään kuukausittainen Executive Breakfast aamiaistapahtuma, jonka kustannuksiin hanke osallistuu. Tapaamisissa on kuukausittainen teema ja tapaamisten tarkoituksena on lisätä Kajaanin pelialan yritysten yhteistyötä, viestintää, koordinoitua ja hyvinvointia sekä tukea ekosysteemin kasvua. Pelialalle ominaista on "yksi voittaa, kaikki voittaa" periaate perustuen pelialan ja alueen kaikkia hyödyttävään vetovoiman kasvuun.

TP6-3 Kaupunkikuva

Kaupunkikuvaan tuodaan pelialan tunnuksia, sekä pelillisyyttä useiden gamejamien ja tapahtumien kautta. Pelialan tulee olla näkyvä asia tavan kansalaisille, jotka kokevat ylpeyttä pelialan tuomasta paikallisesta ja kansallisesta elinvoimasta (vert. Nokia)

2.7 TP7 Viestintä ja markkinointi

Hanke edesauttaa ja synkronoi Kajaanin pelialan viestintää ja markkinointia läpileikkaavasti. Viestintää ja markkinointia tehdään useaan profiloituun kohderyhmään usean toimijan voimin ja sen tarkoituksena on tuoda voimakkaasti esille KAMK:n pelialan koulutusta, Kajaanin pelialan yritystoimintaa ja menestystä, alueen tapahtumia ja luoda alueelle yhteisöllistä pohinää.

TP7-1 Koulutus

Hanke tukee KAMK:in markkinointia ja synkronoi oman viestintänsä Pelikan hankkeen ja muun pelialan markkinoinnin kanssa. Opiskelijaviestintää tuetaan perustamalla opiskelijoiden viestintäyksikkö, joka operoi opintojaksojen Pelialan opintoja (3op) ja Pelikulttuuri (2op) alla, mallinaan Jyväskylän ammattikorkeakoulun JamkGameProduction opiskelijavetoinen sosiaalisen median yksikkö. Kajaanin pelialan koulutusmahdollisuudet ja uratarinat tuodaan esiin myös #GameCity Kajaani verkkosivulla. Edellinen "Matka Pelialalle verkkosivu sisällytetään #GameCity Kajaanin verkkosivulle, päivitetään ja käännetään englanniksi.

TP7-2 Yrittäjyyden harjoittelu

Hanke viestii ja markkinoi sekä sisäisesti (KAMK:n opiskelijat) että ulkoisesti mahdollisuutta osallistua KAMK:n Peliyrittäjyyspolkuun. Myös saavutetuista tuloksista ja onnistumisista (julkaistut pelit, kilpailuvoitot, perustetut yritykset jne.) pidetään isoa ääntä.

TP7-3 Yritystoiminta

#GameCity Kajaani kerää vuotuisesti Kajaanin pelialan luvut ja julkaisee ne verkkosivullaan. Myös työmahdollisuuksia, yrityskiihdytysohjelmaa ja paikallisten peliyritysten onnistumisia tuodaan maailmalla näyttävästi esiin.

TP7-4 Tapahtumat

Tuodaan esiin alueella toteutettavia tapahtumia, Kajaanin pelialan osallistumisia muualla järjestettäviin tapahtumiin ja mahdollisia saavutuksia em. tapahtumissa.

TP7-5 Yhteisö


Hankkeen aikana tuetaan IGDA Kajaanin viestinnän rakentumista. Esports puolen Kamk.GG:n osaaminen streamaamisesta hyödynnetään. Kuukausittaiset IGDA tapaamiset streamataan ja tallennetaan verkkoon.

TP7-6 #Gamecity Kajaani

#GameCity Kajaanille perustetaan verkkosivu ja sosiaalisen median tilit alueen pelialan esittelemistä varten toimien majakkana maailmaan ja viestien Kajaanin pelialan menestyksestä, toiminnoista, luvuista ja edesottamuksista.

2.8 TP8 Vakiinnuttaminen ja ylläpito

Hankkeen aikana perustetaan hallintaorganisaatio hankkeen aikana muodostuneille toiminnoille hankkeen jatkoa varten. Verrokkeina tutkitaan mm. Hollantilaista Breda Game City, sekä Game City Hamburg konsepteja. Organisaatiomuotoa selvitetään ja esim. säätiö-ajatus on ollut esillä.

3. Hankkeen aikataulu 

4. Hankkeen budjetti 

5. Hankkeen mahdollisuudet ja riskit 

6. Hankkeen onnistumisen arviointi 