



Euroopan unionin  
osarahoittama

## Uudistuva ja osaava Suomi 2021–2027 EU:n alue- ja rakennepoliittikan ohjelma

Euroopan sosiaalirahasto plus (ESR+)



Elinkeino-, liikenne- ja  
ympäristökeskus

### Hankehakemus

#### Tunnistetiedot

Hakemusnumero  
205287

Tila  
Keskeneräinen

Hankehaun nimi  
Pohjois-Suomen ESR+ -haku Pohjois-  
Pohjanmaalla, Lapissa ja Kainuussa 15.11.2023 -  
31.1.2024

Hakuilmoituksen tunnus  
POPELY-038

#### 1 Rahoittava viranomainen

Pohjois-Pohjanmaan elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus

#### 2 Hakijaorganisaatio

Hakijan virallinen nimi  
Kajaanin Ammattikorkeakoulu Oy

Y-tunnus  
2553600-4

Postiosoite  
PL 52

Organisaatiomuoto  
Osakeyhtiö

Postinumero  
87101

Organisaatiotyyppi  
Ammattikorkeakoulu

Postitoimipaikka  
KAJAANI

Puhelinnumero  
0447101260

##### 2.1 Hankkeen yhteyshenkilö

Etunimi  
Tuula

Sähköposti  
tuula.haverinen@kamk.fi

Sukunimi  
Haverinen

Puhelinnumero

Asema hakijaorganisaatiossa  
projektiasiantuntija

#### 3 Hankkeen perustiedot

Hankkeen julkinen nimi

Kainuu GEM (Game Entrepreneurship mentoring)

Alkamispäivämäärä

1.2.2024

Päätymispäivämäärä

31.12.2027

Toimintalinja

4 Työllistävä, osaava ja osallistava Suomi

Erytystavoite

4.2. Uutta osaamista työelämään

### 3.1 Hankkeen toteutustyyppi

**Hanke toteutetaan** Yhden toteuttajan hankkeena

### 3.2 Julkinen kuvaus

#### Hankkeen julkinen tiivistelmä

Peliala on kasvava ja kansainvälinen toimiala. Digitaalisten pelien maailmanlaajuinen liikevaihto on ennustettu kasvavan 187 miljardiin euroon vuonna 2023, joka on yli kolme suurempi kuin musiikki- ja elokuvateollisuuden yhteenlaskettu liikevaihto. Suomi on tunnettu pelialan ja varsinkin mobiilipelien edelläkävijänä. Suomalainen peliteollisuus on kasvanut voimakkaasti viime vuosikymmenenä työllistäen vuoden 2022 lopussa jo 4100 henkilöä. Alan liikevaihto ohitti 3 miljardin euron liikevaihtorajan vuonna 2021. Vaikka Suomi tunnetaan mobiilipelien kehittäjien keskittymänä, suomalaisilla studioilla on ollut menestyneitä pelejä myös sekä PC:llä että pelikonsoleilla.

Kajaanissa on kansainvälisesti tunnettu pelialan keskittymä. Kajaanin peliala sai alkunsa vuonna 2006, kun Kajaanin ammattikorkeakoulu aloitti pelialan koulutuksen. Koulutus on ollut menestys, ja se on tuottanut paljon osaavaa työvoimaa pelialan yrityksille ympäri Suomen. Kajaani on kotipaikkana useille menestyneille pelialan yrityksille, kuten Kitka Games, CSE Entertainment, Critical Force ja Blacksmoke Studio. Näiden yritysten liikevaihto oli vuonna 2022 yhteensä yli 150 miljoonaa euroa. Yritysten ansiosta Kajaani on yksi Suomen suurimmista pelialan keskuksista. Kajaanilaiset pelialan yritykset työllistävät tällä hetkellä yli 150 henkilöä, joista noin puolet on sijoittunut Kajaaniin ja loput ympäri maailmaa. Yritysten menestyksen taustalla on osaava Kajaanin ammattikorkeakoulusta valmistunut henkilöstö.

Viimeisen kymmenen vuoden aikana Kajaanin uusien pelialan yritysten perustaminen on miltei kokonaan lakannut. Nykyiset menestysyritykset ovat pääosin syntyneet aiempien kehityshankkeiden myötä, joten viimeaikainen yritysten perustamisen pysähtyneisyys osoittaa tarpeen luoda otolliset olosuhteet uusien yritysten syntymiselle sekä uudistua ja kehittää alueellista osaamista entistä kovatasoisemmaksi.

Kainuu GEM (Game entrepreneurship mentoring) hanke pyrkii luomaan kestävä polun pelialan kasvuyrittäjyystaitojen kehittämiseksi Kainuussa. Taitojen systemaattinen kehittäminen sekä mahdollistaa uusien pelialan yritysten syntymisen alueelle että tukee niiden jatkuvaa kasvua ja menestystä. Nämä menestystarinat puolestaan houkuttelevat entistä enemmän opiskelijoita ja yrittäjiä alueen koulutus- ja yrittäjyysohjelmiin, luoden positiivisen kierteen, joka vahvistaa ja kasvattaa alaa entisestään. Lisäksi hanke sisältää selvitystyön mahdollisuudesta perustaa voittoa tavoittelematon pelialan rahoitusäätiö, joka osaltaan pystyisi edesauttamaan uusien kainuulaisten pelialan yritysten kasvua.

Polku pelialan kasvuyrittäjyystaitojen kehittämiseen on kaksiosainen "From Game Students to Skilled Founder Teams" -valmennusohjelma ja "Skill Accelerator for Global Success" -mentorointiohjelma. Valmennusohjelma sisältää pelialan yrittäjyyteen

innostamisen, järjestelmällisen metodin pelitiimien synnyttämiseen ja tiimien substanssi-, tiimityötyöhyvinvointi- ja yrittäjyystaitojen kasvattaminen yrityksen perustamista vaativalle tasolle. Mentorointiohjelmassa syvennetään aloittelevien pelialan yrittäjien substanssi- ja liiketoimintaosaamista heidän omassa kasvavassa ja kansainvälisessä yrityksessään. Opittuja taitoja testataan kansainvälisissä pelialan tapahtumissa tavoitteena saada omalle yritykselle rahoitus- ja julkaisusopimus.

Hankkeessa luodaan toimintatapa, joka tuottaa osaamiskeskittymän Kajaanin alueelle, joka edesauttaa rahoituskelpoisten yritysten syntyä, joiden avulla toimintaa pystytään jatkamaan hankkeen jälkeen. Hankkeen kohderyhmänä ovat Kajaanin ammattikorkeakoulun pelialan opiskelijat, alkuvaiheen pelitiimit, uudet pelialan yrittäjät sekä pelialan yrittäjyydestä kiinnostuneet henkilöt.

Hankkeen työpaketit:

TP1: "From Game Students to Skilled Founder Teams" valmennusohjelma

Innostus

Tiimiyitys

Yksilöiden osaamisen kasvattaminen omaa yritystoimintaa varten

Valmennus vastuullisista ja sosiaalisesti hyvinvoivista tiimeistä

Kummiyritystoiminnan järjestäminen aloitteleville tiimeille

TP2: "Skill Accelerator for global Success" mentorointiohjelma

Yksilöiden substanssi- ja liiketoimintaosaamisen syventäminen

Aloittelevien pelialan yritysten auttaminen rahoituksen ja julkaisusopimusten saamisessa

Tiimityötaitojen jatkokehitys, rekryprosessit, eettiset työtaidot

TP 3: Viestintä

Menestyksestä viestiminen tuo lisää hakijoita KAMK pelikoulutukseen, joka mahdollistaa soveltuvimman opiskelijamateriaalin hyväksymisen koulutukseen edesauttaen uuden menestyksen ja positiivisen kierteen syntymistä.

Markkinointia ja tiedottamista suunnitelluista valmennus- ja mentorointiohjelmista.

TP 4: Hankkeen hallinnointi

Hanketta hallinnoi projektipäällikkö ja ohjausryhmä

Hankkeen dokumentointi ja Playbookin rakentaminen

Hankkeen päätavoitteet:

Muodostaa kestävä pelialan valmennus- ja mentorointipolku Kainuuseen

12 uutta peliyritystä 4:n vuoden aikana

8 kiihdytettyä peliyritystä

2 Series A kasvurahoituksen saanutta pelialan kasvuyritystä Kainuuseen

Tulokset ja vaikuttavuus:

Kainuusta Suomen toiseksi tärkein pelialan osaamiskeskittymä pääkaupunkiseudun jälkeen

Kestävä itseään ruokkiva järjestelmä uusien pelialan yritysten syntymiseen

Veto- ja pitovoiman lisääntyminen Kainuussa

Kainuun elinvoiman ja kilpailukyvyyn kasvu

## Hankkeen nimi englannin kielellä

Kainuu GEM (Game Entrepreneurship Mentoring)

## Hankkeen julkinen tiivistelmä englannin kielellä

The game industry is a growing and international sector. The global revenue of digital games is projected to reach 187 billion euros in 2023, which is over three times larger than the combined revenue of the music and film industries. Finland is known as a pioneer in the gaming industry, especially in mobile gaming. The Finnish gaming industry has experienced significant growth over the past decade, employing over 4,100 people by the end of 2022. The industry's

revenue exceeded the 3 billion euro mark in 2021. While Finland is renowned for mobile game development, Finnish studios have also created successful games for PC and gaming consoles. Kajaani is internationally recognized as a hub for the gaming industry. Kajaani's gaming industry began in 2006 when Kajaani University of Applied Sciences initiated game industry education. The education has been a success and has produced a skilled workforce for gaming companies across Finland. Kajaani is home to several successful gaming companies, including Kitka Games, CSE Entertainment, Critical Force, and Blacksmoke Studio. These companies had a combined revenue of over 150 million euros in 2022. Thanks to these companies, Kajaani is one of the largest gaming hubs in Finland. Kajaani-based gaming companies currently employ over 150 people, with about half located in Kajaani and the rest scattered around the world. The success of these companies is attributed to the skilled workforce trained at Kajaani University of Applied Sciences. Over the past decade, the establishment of new gaming companies in Kajaani has almost come to a halt. The current successful companies have largely emerged from previous development projects. Therefore, the recent lack of new company formations highlights the need to create favorable conditions for the birth of new companies, as well as to renew and enhance regional expertise to a higher level. The Kainuu GEM (Game Entrepreneurship Mentoring) project aims to create a sustainable path for the development of gaming entrepreneurship skills in Kainuu. The systematic development of skills not only enables the emergence of new gaming companies in the region but also supports their continuous growth and success. These success stories, in turn, attract more students and entrepreneurs to the region's educational and entrepreneurial programs, creating a positive feedback loop that strengthens and expands the industry. The project aims to create a working method that establishes a competence hub in the Kajaani region, facilitating the emergence of financially eligible companies that can sustain operations beyond the project's completion. The target audience of the project includes Kajaani University of Applied Sciences' gaming students, early-stage gaming teams, new gaming entrepreneurs, and individuals interested in gaming entrepreneurship.

#### Project Work Packages:

TP1: "From Game Students to Skilled Founder Teams" coaching program

Inspiration

Teaming up

Developing individual skills for entrepreneurship

Coaching on responsible and socially well-functioning teams

Organizing mentoring by established companies for novice teams

TP2: "Skill Accelerator for Global Success" mentoring program

Deepening individual expertise and business skills

Assisting early-stage gaming companies in securing funding and publishing contracts

Further development of teamwork skills, recruitment processes, and ethical work skills

TP3: Communication

Communicating success to attract more applicants to KAMK game education, enabling the selection of the most suitable student material and facilitating the creation of new success and positive feedback loops

Marketing and communication of planned coaching and mentoring programs

TP4: Project Management

The project is managed by a project manager and steering group. The project is documented as Playbook that helps recreate the program on other locations

#### Project Main Objectives:

Establish a sustainable coaching and mentoring path for the gaming industry in Kainuu

Create 12 new game companies within 4 years

8 accelerated game companies

2 Series A growth funded game growth companies in Kainuu

#### Results and Impact:

Make Kainuu the second most important gaming expertise center in Finland after the metropolitan area

Establish a sustainable, self-reinforcing system for the birth of new gaming companies  
Increase attraction and retention of talent in Kainuu  
Enhance the vitality and competitiveness of Kainuu

### 3.3 Maantieteellinen kohdealue

#### Onko hankkeen toiminta valtakunnallista?

Ei

#### Maakunnat

Kainuu

#### Kunnat

Hyrynsalmi, Kajaani, Kuhmo, Paltamo, Puolanka, Ristijärvi, Sotkamo, Suomussalmi

#### Hankkeen toteutuspaikka

Postiosoite	Postinumero	Postitoimipaikka
Ketunpolku 1	87100	Kajaani

## 4 Hanketiedot

### 4.1 Hankkeen kohderyhmä, tarve ja tavoitteet

#### Mitkä ovat hankkeen varsinaiset kohderyhmät?

Hankkeen pääasialliset kohderyhmät ovat KAMK opiskelijat, kansainväliset opiskelijat, pelialan yrittäjyydestä kiinnostuneet yksilöt, uudet Kajaaniin sijoittuvat pelialan yrittäjätiimit, sekä alkuvaiheessa olevat paikalliset pelialueen yritykset, yrittäjät ja henkilöstö.

#### Mitkä ovat hankkeen välilliset kohderyhmät?

Hankkeen välillisinä kohderyhminä ovat Kajaanin kaupunki, Kainuun maakunta ja sen asukkaat sekä alueelle saapuvat matkailijat. Lisäksi välillisiä kohderyhmiä ovat myös pelialan opetuksen parissa työskentelevät henkilöt, muut KAMK opintolinjat ja lähialueen yritykset, jotka pääsevät mukaan projektiyhteistyöhön ja rakentuviin yritysverkostoihin. Hankkeessa kannustetaan pelitiimejä poikkialaiseen yhteistyöhön esimerkiksi luomaan pelillistettyjä ratkaisuja matkailun, hoitoalan tai pelastusalan koulutuslinjoille tai toimijoille.

#### Minkä tarpeen tai ongelman hanke ratkaisee?

Peliala on yksi maailman nopeimmin kasvavista teollisuudenaloista ja sen yhteenlaskettu liikevaihto on jo ohittanut elokuvateollisuuden ja musiikkiteollisuuden yhteenlasketun liikevaihdon. Suomi on yksi pelialan kärkimaista ja erityisesti Kajaaniin on keskittynyt pelialan klusteri siellä 2006 luodun Suomen ensimmäisen pelialan koulutuksen myötä. Kainuu tunnetaan kansainvälisesti pelialalla pelialan koulutuksesta, sekä jopa satojen miljoonien liikevaihtoon yltäneistä pelituotteista. Nämä yritykset ovat syntyneet 2010-luvun alkupuolella edellisten hankkeitten toimesta. Viimeisen kymmenen vuoden aikana Kainuun alueelle ei ole syntynyt uusia menestyviä peliyhtiöitä, sillä ei ole olemassa tätä tarkoitusta varten olevaa pelialan kasvuyrittäjyysvalmennusta, jossa yksilöiden taitotaso nostetaan menestyvän peliyhtiön vaatimalle tasolle.

Tähän ongelmaan luodaan ratkaisu Kainuu GEM, Kainuun pelialan kasvutaitojen kiihdyttämishankkeella, jonka ensisijainen tavoite on rakentaa järjestelmällinen polku, joka lisää

menestyvissä pelialan yrityksissä tarvittavaa osaamista Kainuun alueella. Hankkeessa luodaan kestävä polku menestyväksi, muutostilanteet kestäväksi pelialan yrittäjäksi, mikä edesauttaa uusien hyvinvoivien peliyritysten syntymistä ja kasvamista Kainuun alueella ja lisää alueen veto ja pitovoimaa kansainvälisellä pelialan kentällä voimakkaasti.

### **Miten hanke on valmisteltu? Miten hankkeen kohteena olevia sisältöjä on aiemmin pyritty kehittämään?**

Hanketta valmisteltaessa on otettu käyttöön Kajaanin kaupungin rahoittaman GameCity Kajaani -suunnitelman antamat suuntaviivat. Tämä suunnitelma on toiminut tärkeänä perustana määritettäessä hankkeen tavoitteita ja sisältöä. Hankkeen tarve on todettu paikallisten yritysten, sekä GameCity Kajaani hankkeen johtoryhmän kesken. Lisäksi hankkeen suunnittelussa on huomioitu aiemmin rahoitettujen, vuosina 2013-2014 toteutettujen KavioKluster ja Innova -hankkeiden tulokset. Niiden perusteella on todettu tarve luoda ja toteuttaa toimenpiteet pelialan kasvuyrittäjyyden tukemiseen ja kehittämiseen pitkäjänteisellä otteella.

Hanke toteutetaan Eu perusoikeuskirjan periaatteet huomioiden yhdenvertaisuuden, syrjimättömyyden ja esteettömyyden osalta sekä Eu:n Itämeren alueen strategian lisäten alueen yhteistyötä sekä kilpailukykyä yhteistyön ja startuppien matkojen myötä. Hankkeen valmistelussa on huomioitu Eurooppa 2020 tavoitteiden edistyminen, jota edistetään tähdäten nuorten alueelliseen työllistymiseen. Hankkeessa hyödynnetään Neogames of Finlandin ja Suomen pelikehittäjien hiilijalanjälkilaskuria, sekä valmistuvaa tietokarttaa Suomen pelialan päästöjen vähenämiseksi. Hanke edistää viestinnän ja innostamisen kautta naisyrittäjyyttä ja naisnäkökulmaa pelialalla.

### **Mitkä ovat hankkeen tavoitteet?**

Hankkeen ensisijainen tavoite on kasvattaa pelialan osaamista Kainuussa siten, että seuraavan neljän vuoden aikana perustetaan 12 valmennettua ja mentoroitua uutta pelialan yritystä kolmen yrityksen vuosivauhdilla ja jatketaan toimintaa omavaraisesti hankkeen jälkeen perustettavan Kainuun pelialan rahoitussäätiön toimesta.

Tavoitteena on, että uusista yrityksistä neljäsosa on kasvuyhtiöitä, joiden menestys vaikuttaa alueen elinvoimaan, maineeseen ja olemassa olevien yritysten menestymiseen. Toinen keskeinen tavoite on nostaa KAMK:n pelialan koulutuksen kansainvälistä houkuttelevuutta. Tämä saavutetaan sekä korkeatasoisen valmennuksen että syntyneiden startup-yritysten menestystarinoiden kautta viestinnän avulla.

Hankkeessa luodaan Kainuun GEM Playbook jolla toiminta voidaan monistaa paikkariippumattomasti. Hankkeen ohessa, mutta ei hankkeeseen sisältyen selvitetään perustamismahdollisuudet Kainuun pelialan rahoitussäätiölle, joka ottaa vastuulleen toiminnot hankkeen päättymisen jälkeen. Säätiön roolina on ylläpitää hankkeessa luotua systemaattista polkua pelialan yrittäjäksi, kehittää kummiyritystoimintaa syntyneiden yritysten avulla, jatkaa uusien pelialan yritysten kasvurahoituksen tukemista sekä koko Kainuun pelialan ekosysteemin kasvun ja hyvinvoinnin edistäminen. Tämä sisältää myös Kainuun pelialan toimijoiden koordinoinnin, jotta Kainuussa säilyy ja kehittyy vetovoimainen muutosresilienssi pelikulttuuriympäristö.

### **Mitä muutosta nykytilaan hanke tuo? Mikä on hankkeen uutuus/lisäarvo?**

Hankkeen uutuusarvo on pelialan yrittäjyydestä kiinnostuneille suunnattu yrittäjyyspolku sisältäen ainutlaatuisen valmennus- ja mentoointiohjelman, joka mahdollistaa yksilöiden systemaattisen, kestävä ja käytännönläheisen kehittymisen menestyviksi pelialan yrittäjiksi. Hanke ei ainoastaan vahvista alueen pelialan kasvuyrittäjyystaitojen osaamista ja koko Kainuun pelialan ekosysteemiä, vaan myös parantaa Kainuun kansainvälistä näkyvyyttä ja kilpailukykyä, elävöittää Kajaanin kaupunkikuvaa ja edistää positiivista muuttoliikettä ja alueen elinvoimaa.

Ennen tätä hanketta Kainuussa ei ole ollut systemaattista polkua, joka valmentaa pelialan yrittäjyydestä kiinnostuneita yksilöitä kohti yrittäjyyttä. Toisin kuin aiemmat hankkeet, jotka keskittyivät lähinnä Kajaanin ammattikorkeakoulun pelialan opetuksen kehittämiseen, Kainuu GEM pyrkii merkittävästi ja kokonaisvaltaisesti vahvistamaan Kainuun pelialan

substanssi-, liiketoiminta- ja yrittäjyysosaamista ja sitä kautta uuden yritystoiminnan syntymistä. Hankkeessa painotetaan kummiyritystoimintaa sekä jatkuvaa opintojen ja työn ohessa kulkevaa ammattimaista ja kokonaisvaltaista valmennusta alkaen kiinnostuksen synnyttämisestä pelialan yrittäjyyttä kohtaan aina yrityksen perustamiseen saakka jatkuen liiketoimintaosaamisen mentorointina yrityksen Series A kasvurahoituksen saamiseen asti.

Tämän vuoksi hankkeessa on varattu todella huomattava määrä resursseja ammattimaisen valmennuksen ja mentoroinnin menestyksekkääseen toteuttamiseen. Tällöin hankkeella saavutetut tulokset pystyvät mahdollistamaan omavaraisen ja jatkuvan toiminnan myös hankkeen jälkeen. Kummiyritystoiminta pyritään sitouttamaan tiimien valmennukseen kaksisuuntaisen hyödyn saavuttamiseksi lisäen osaamista sekä syntyneitten että myös olemassa olevien yritysten henkilöstön kesken. Kummiyrityksiltä saadaan myös alan uusinta tietoa valmennuskohteitten tarpeesta, joka jaetaan myös KAMK koulutuksen kehittämishankkeen PELIKAN:in käyttöön.

Hanke sisältää tiimin kehityksen valmennuksen erityisesti syksyllä 2024 aloittavat kansainväliset pelialan opiskelijat huomioon ottaen. Substanssitaitojen ohella valmennetaan nykyaikaisia monimuotoisuuden inklusiivisuuden sekä ympäristö- sosiaalisen- ja taloudellisen vastuullisuuden huomioimisen taitoja pelikehityksessä käsittäen tiimin eettiset käytännöt, työhyvinvointi- ja johtamisosaamisen sosiaaliset aspektit tuottavuuden ja työhyvinvoinnin lisäämiseksi. Mahdollisuus osallistua edellämainittuihin valmennuksiin ja luentoihin tarjotaan jo olemassa oleville Kajaanilaisten peliyritysten henkilökunnalle. Lisäksi yksi merkittävä ero aiempiin hankkeisiin on hankkeen myötävaikuttaminen uuden säätiön perustamisen selvittämiseen. Tämän säätiön tarkoituksena on varmistaa, että hankkeen aloittama toiminta jatkuu myös sen päättymisen jälkeen, taaten pitkäjänteisen ja kestävän vaikutuksen Kainuun pelialaan.

### **Arvioi tuen ensisijainen vaikutus hankkeen toteuttamiseen**

Hanketta ei toteuteta ilman tukea

### **Perustelut tuen vaikutukselle**

Hankkeessa on varattu huomattava määrä resursseja ammattimaisen osaamisen valmennuksen ja mentoroinnin menestyksekkääseen toteuttamiseen Kainuun alueella. Tuella pyritään kestävään vaikutukseen muodostaen pysyvä ja monistettava hautomo ja kiihdyttämöohjelma Kainuun alueelle. Tällöin hankkeella saavutetut tulokset pystyvät mahdollistamaan omavaraisen ja jatkuvan toiminnan myös hankkeen jälkeen.

Hankkeen Taloudellisen Toteutettavuuden ja Jatkuvuuden Takaaminen:

Ilman ESR+ tukea, hankkeen rahoitus olisi puutteellinen, mikä voisi estää sen käynnistämisen tai johtaa keskeisten toimintojen supistamiseen. Tuki mahdollistaa hankkeen suunnitellun laajuuden ja syvällisyyden, varmistuen, että kaikki osa-alueet saavat tarvittavat resurssit. Ilman tukea ohjelma ei tuota kriittistä massaa menestyviä peliyrityksiä, jotka mahdollistavat yrityspolun ylläpidon omavaraisesti.

Laadukkaan koulutuksen ja mentoroinnin tarjoaminen:

Tuki mahdollistaa asiantuntijoiden palkkaamisen ja laadukkaiden koulutusmateriaalien uottamisen. Ilman tätä taloudellista panostusta, hankkeen kyky tarjota korkeatasoista koulutusta ja mentorointia olisi rajallinen.

Laajan vaikuttavuuden saavuttaminen:

Tuki auttaa hanketta saavuttamaan sen alueelliset ja yleisemmät tavoitteet, kuten pelialan yrittäjyyden ja työhyvinvoinnin edistämisen. Ilman tukea, hankkeen vaikutus jäisi todennäköisesti paikalliseksi eikä saavuttaisi laajempaa aluekehityksellistä vaikutusta.

Innovaatioiden ja uusien menetelmien kehittäminen:

Tuki mahdollistaa uusien, innovatiivisten valmennus- ja mentorointimenetelmien ja toimintatapojen kehittämisen ja testaamisen. Nämä uudistukset voivat tuoda merkittäviä parannuksia pelialan yrittäjyyskoulutukseen ja työhyvinvointiin.

Yhteistyön ja verkostoitumisen edistäminen:

Hankkeen tuki edistää yhteistyötä eri toimijoiden välillä, kuten oppilaitosten, yritysten ja muiden organisaatioiden kanssa. Tämä yhteistyö on keskeistä tiedon ja osaamisen levittämisessä sekä alueellisten yhteysklien luomisessa.

Yhteenvetona, ESR+ tuki on elintärkeä hankkeen onnistumiselle ja Kainuun pelialan kehitykselle alueen kärkialana. Se mahdollistaa hankkeen toteuttamisen suunnitellussa laajuudessa, varmistaa korkean laadun sekä laajan vaikuttavuuden, tukee innovaatioita ja edistää laajempaa yhteistyötä, mikä kaikki yhdessä varmistaa hankkeen tavoitteiden saavuttamisen, toiminnan jatkuvuuden ja kestäväan alueellisen kehityksen.

## 4.2 Toteutus ja tulokset

### Millä konkreettisilla toimenpiteillä hanke saavuttaa kuvatut tavoitteet?

Hankkeessa luodaan valmennuspolku, joka tähtää järjestelmällisesti valmennettavien osaamistason noston ja uusien peliyritysten syntyyn Kajaanin alueelle, sekä näiden syntyneiden ja muiden alueelle sijoittuvien yritysten henkilöstön liiketoimintaosaamisen mentorointiohjelma. Valmennus ja mentorointi toteutetaan ostopalveluiden kautta.

Neljän vuoden aikana hanke tuottaa yhden täyden rotaation 2. vuoden opiskelijasta 3. vuoden yrittäjäksi valmennus ja kiihdytysohjelman läpi, sekä kaksi täyttä kahden vuoden rotaatiota kiihdytysohjelmaa, jolloin saamme yhteensä 12 uutta yritystä, 8 kiihdytettyä yritystä ja 2 kärkiyritystä.

Valmennuksen ja mentoroinnin painotus on suunniteltu siten, että ohjelman alkupäässä on enemmän tiimejä ja vähemmän valmennusta tai mentorointia per tiimi. Tiimien matkalla edetessä yritykseksi tiimien määrä tippuu suunnitellusti vaatimustason kasvaessa, joka karsii potentiaalisimmat tiimit yrityksiksi kasvuohjelmaan. Ohjelman loppupäässä on vähemmän tiimejä, jotka saavat tiimiä kohti enemmän mentorointitunteja. Tällä periaatteella hanke tuottaa valmennettuja ja mentoroituja tiimejä kasvuyrittäjyyden osaamisen tasolle.

Hanke toteutetaan aikavälillä 2024-2027, jonka aikana toteutetaan seuraavat työpaketit:

#### TP1 Innostuksesta osaavaksi peliyritysaihoiksi

Hankkeessa kohderyhmälle muodostetaan yrittäjyyteen tähtäävä polku aloittaen innostamisesta pelialan kasvuyrittäjyyttä kohtaan, tiimien järjestelmälliseen muodostamiseen sekä tiimien jäsenten substanssiosaamisen (peliliiketoiminta, peliohjelmointi, pelisuunnittelu, peligrafiikka ja pelituottaminen), sekä tiimityötaitojen kehittämiseen monikulttuurisessa tiimissä valmennuksen avulla vastaamaan nykyistä peliyrittäjyyden vaatimustasoa. Valmennusohjelma tähtää vahvapohjaisten uusien peliyritysten yrityksen syntyyn. Innostuksessa tuodaan näkyviin naispelialan yrittäjyys. Tuotetaan videoita, jotka innostavat ja kannustavat naisia ja LGBT henkilöitä hakeutumaan pelialalle ja pelialan yrittäjiksi.

#### TP1-1 Innostus

Innostamisessa oman peliyrityksen perustamiseen tuodaan Kajaaniin kokeneita pelialan yrittäjiä luomaan yrittämisen paloa tarinoilla ja opetuksilla omasta yritystoiminnasta, madaltaen yrittäjäksi ryhtymisen kynnystä. Vieraat pitävät luentoja kampuksella, sekä osallistuvat kuukausittaisiin IGDA Ry:n Meetuppeihin, jotka ovat avoimia tilaisuuksia keräten pelialasta kiinnostuneet kuukausittain yhteen. Puhujavieraita tuodaan kahden kuukauden välein Kampukselle ja IGDA meetuppeihin. Puhujat tavoittavat kampuksella 200 opiskelijaa per luento ja IGDA meetupeissa kuukausittain 50 pelialan edustajaa tai pelialasta kiinnostunutta henkilöä per käyntikerta.

#### TP1-2 Tiimiyttäminen

KAMK opiskelijoille luodaan ja toteutetaan toimintatapa, jossa yrittäjyydestä innostuneet opiskelijat muodostavat keskenään yrityksen perustamiseen tähtääviä kansainvälisiä tiimejä, tekevät opiskelujensa aikana yhdessä peliprojekteja tiiminä ja kehittävät peliyrittäjyyteen vaadittavia yksilöllisiä substanssi-, sekä työhyvinvointi- ja ryhmätyötaitojaan tähtäimenään oman



yrittöstoiminnan onnistunut aloittaminen. Tiimityttäminen tapahtuu 2 vuosikurssilaisille aina syyslukukauden lopussa, jolloin opettajien kokemuksen mukaan yleensä ensimmäiset yrittöstoimintaan tähtäävät tiimit muodostetaan. Tällöin järjestetään info, jossa jaetaan tietoa yrittäjyyspolulle osallistumisesta. Informointi kattaa koko vuosiluokan, eli 90 opiskelijaa vuosittain. Tiimityötaitojen luentoja tullaan tarjoamaan kaikille opiskelijoille ja yrittäjyyteen tähtäävät tiimit saavat lisävalmennusta. Oletettu yrittäjyyspolun tiimimäärä on 5-8 tiimiä per vuosi. Tiimissä on keskimääri 5 henkilöä.

#### TP1-3 Valmennus

Potentiaalisimmat tiimit opiskelijoista tai muista alueelle sijoittumaan aikovista tiimeistä valitaan valmennusohjelmaan, jossa kasvatetaan voimakkaasti sekä substanssiosaamista, että yrittäjämäisesti toimimista vastaamaan mahdollisimman hyvin peliyhteyden perustamiseen vaadittavaa korkeatasoista osaamista. Valmennus toteutetaan kokeneiden pelialan yrittäjien ja osaajien toimesta opiskelijoiden tutkintoon tähtäävien opintojen lisäksi, ei niihin sisältyen. Valmennus sisältää niin substanssitaitojen (ohjelmointi, pelitaide, pelisuunnittelu, pelituotanto,) ohella liiketoiminta-, ryhmätyö- ja työhyvinvointitaitoja sekä nykyaikaista valmennusta työelämän pelisäännöistä, yhdenvertaisuudesta, syrjimättömyydestä sekä tasa-arvon tukemisesta esimerkiksi markkinoinnissa, rekrytoinnissa ja johtamisessa, jotta tiimejä valmistetaan kilpailukykyisiksi yritysiksi monikansallisella pelialan kentällä. Valmennuksessa huomioidaan sukupuolten tasa-arvo valmentajien kesken tuomalla valmentajiksi myös naispuolisia ja LGBT taustaisia pelialan yrittäjiä ja osaajia. Valmennuspolku päättyy valmistumiseen ja yrityksen perustamiseen, jonka jälkeen polku jatkuu mentoroinnilla. Valmennukseen otetaan vuotuisesti 3-5 potentiaalisinta tiimiä 3. vuonna opiskelija, jolloin tiimit tähtäävät aidosti itsensä työllistämiseen omassa peliyhteyksessä.

#### TP2 Yrityksestä osaavaksi kasvuyritykseksi

Valmennusohjelmasta karsitaan lupaavimmat tiimit peliyhteyksiksi, jolloin osaamisen kehittäminen jatkuu oikean yrityksen johtamisen ohella jatkuvana oppimisena, sekä testaten oppittuja taitoja globaalilla kentällä.

#### TP2-1 Käytännön yrittäjyystaidot, Mentorointi

Osaamisen kehittäminen jatkuu yrittöstoiminnan käynnistymisen jälkeen yksilöllisenä mentorointina painottuen käytännön liiketoimintaosaamiseen yrittöstoiminnan alkuvaiheessa. Yksilöllinen mentorointi toteutetaan niille, jotka ovat jo perustaneet oman pelialan yrityksen ja karsiutuneet mentorointi-, eli kiihdytysohjelmaan. Mentoroinnin pääpaino on perustajajäsenten substanssiosaamisen kasvattaminen liittyen hyvinvoivan yrityksen liiketoimintaedellytysten parantamiseen, johtamiseen, rahoituksen hankkimiseen ja liiketoiminnan kasvattamiseen. Valmennusohjelmaan otetaan vuosittain kolme lupaavinta yritystä 3.vuoden keväällä.

#### TP2-2 Matkat

Oppittuja yksilöllisiä taitoja testataan kansainvälisellä kentällä viemällä valittuja mentoroinnin alaisuudessa olevia yksilöitä kansainvälisille pelimessuille tapaamaan sijoittajia ja julkaisijoita, joille he voivat pitchata omaa tuotettaan ja yritystään sekä kasvattamaan ammatillista verkostoaan. Kiihdytysohjelma tähtää tiimien taitojen nostamiseen Series A -kasvurahoituksen edellyttämälle tasolle. Matkoille valitaan kaikista mentoroitavista tiimeistä kaksi lupaavinta poislukien Pariisi jonne pääsee vain paras.

#### Vuotuiset kohteet:

Pocket Gamer Connects - Suomi  
Nordic Games - Ruotsi  
Gamescom - Saksa  
Paris Game Connect - Ranska

#### TP3 Hankeviestintä

Hankkeen viestinnässä tukeudutaan GameCity Kajaanin viestintään ja hankkeen viestintä liitetään osaksi Kajaanin pelialan ekosysteemin viestintää, joka kattaa GameCity Kajaani hankkeen-, sekä KAMK:n verkkosivustot ja sosiaaliset mediat. Viestinnällä tavoitellaan voimakasta kansainvälistä näkyvyyttä Kajaanin pelialalle, sekä Kainuulle sijoittumiskohteena. Hankkeen kautta syntyneiden yritysten menestystarinoita jaetaan kansainvälisesti eri

viestintäkanavissa, mikä vahvistaa KAMK:n pelialan, Kajaanin kaupungin ja Kainuun maakunnan mainetta ainutlaatuisena paikkana pelialan opiskeluun, asumiseen ja yrittämiseen. Tämä positiivinen näkyvyys houkuttelee entistä laadukkaampia opiskelijoita pelialan koulutukseen Kajaaniin, luoden lumipalloeefektin: aiempi menestys ruokkii uusia menestymismahdollisuuksia tuoden lisää kansainvälistä lahjakkuutta KAMK hakuprosessiin. Eefektin voimistumista tukee myös se, että menestyneet yrittäjät toimivat tulevaisuudessa valmentajina ja mentoreina, jakamalla osaamistaan uusille opiskelijoille ja yrittäjille. Viestintä toteutetaan GameCity Kajaani -hankkeen viestintäkoordinaattorin toimesta. Hankkeen aikana kohdennetaan viestintää toisen asteen naispuolisiin opiskelijoihin tuoden ilmi pelialan mahdollisuuksista kaikille sukupuolille, sekä tuodaan esille, sekä pelialalle hakeville, että muille viestinnän tavoittaville pelialan erityisluonnetta todistetusti erityisen suvaitsevana teollisuuden alana, jossa voi olla turvallisesti oma itsensä. Yhdenvertaisuusviestinnässä tukeudutaan W in Games -Suomen pelialan yhdenvertaisuus- ja inklusiivisuusjärjestöön.

#### TP4 Hankehallinto

##### TP4-1 Koordinointi

Hankkeelle perustetaan ohjausryhmä, joka valvoo hankkeen onnistumista. Projektipäällikkö esittelee ohjausryhmälle hankkeen etenemisen ohjausryhmän määrittämin väliajoin (lähtökohtaisesti kaksi kertaa vuodessa)

##### TP4-2 Kainuu GEM Playbook

Projektipäällikkö dokumentoi tehdyt toimenpiteet, sekä tulokset Playbook muotoon, jonka tarkoitus on toimia ohjekirjana toimijoille, jotka haluavat toistaa hankkeen toimenpiteet. Playbook on saatavilla hankkeen, sekä Kajaanin Ammattikorkeakoulun, että GameCity Kajaanin verkkosivuilla.

Hankkeen tärkeimmät toimenpiteet alustavine aikatauluineen ovat:

Innostus, tiimiyitys ja valmennus -polun valmistelu, Q1-Q2 2024. Aloitukset syksyllä 2024

Mentor-poolin valmistelu ja mentoreiden sitouttaminen aloitus Q1-Q2 2024 (mentoreiden haku jatkuu halki hankkeen)

Mentorointiohjelman suunnittelu Q2-Q3 2024

Mentorointiohjelman käynnistys ja toteutus Q2 2024-Q4-2027 (Mentorointi aloitetaan välittömästi, ja ohjelma hiotaan lopulliseen muotoonsa syksyyn 2024 mennessä)

Laatukriteerien muodostaminen ja varmistus, valmennus ja mentorointiohjelmiin pääsyn kriteeristö Q1 2024

Vuotuiset mentorointiohjelmassa olevien alkuvaiheen yritysten matkat alkaen Nordic Games, Ruotsi Q1 2024

Hankkeen vuosiarvioinnit 2024-2027

Kainuu GEM Playbookin tuottaminen 2024-2027

#### **Mikä tai mitkä ovat hankkeen konkreettiset tulokset? Mitä hankkeella saadaan aikaan? Miten tulokset voidaan laadullisesti todentaa ja määrällisesti mitata?**

Hanke tuottaa konkreettisia ja mitattavia tuloksia, kuten Kajaanin ammattikorkeakoulun pelialan opintoihin hakevien määrän kasvua, enemmän valmistuneita opiskelijoita, uusien pelialan yritysten ja työpaikkojen syntymistä sekä liikevaihdon kasvua Kainuun alueella. Kunkin mitattavan toimenpiteen laadukas toteutus edesauttaa seuraavan toimenpiteen onnistumista.

Mittari 1: Ensisijaiset KAMK pelialan hakijoiden määrä (Viestinnän laatu)

Lyhyellä aikavälillä hanke luo alan modernia osaamista, kasvua, yhteisöllisyyttä ja vetovoimaa Kainuun pelialalle, houkuttellen uusia ja tulevia osaajia alueelle koulutuksen kautta ja kannustaa nuoria hakemaan pelialan opintoihin Kajaanin ammattikorkeakouluun ympäri maailman. KAMK:n pelialan opintoihin ensisijaisesti hakevien määrä peilaa hakijoiden laatua, joka on ensiarvoisen tärkeää uusien menestyvien pelistartuppien syntymiselle. KAMK ensisijaisten hakijoiden määrä korreloi suoraan hankkeen menestyksen ja siitä viestimisen kanssa.

Mittari 2: Pelialan ammattilaisten vierailuihin osallistujat

Hankkeen järjestämät pelialan ammattilaisten vierailut ja luennot kasvattavat pelialan substanssiosaamista, sekä tiimityö, yhdenvertaisuus ja työhyvinvointitaitoja luennoille osallistujien kesken.

Mittari 3: Valmennuspolkuun osallistujat (Innostuksen laatu) Valmennuspolkuun osallistuvien henkilöiden lukumäärä ennakoi hankkeen aikana syntyvien yritysten määrää ja laatua.

Mittari 4: Uusien pelialan yritysten syntyminen ja kasvu (Valmennuksen ja mentoroinnin laatu)  
Vuosittain 3, yhteensä 12 uutta yritystä  
8 ohjelman läpi kiihdytettyä yritystä  
Hankkeen aikana 2 Series A kasvurahoituksen saanutta yritystä

Mittari 5: Pelialan opiskelijoiden työllistyminen Kainuuseen (Syntyneiden yritysten laatu)  
Hanke parantaa vastavalmistuneiden pelialan opiskelijoiden työllistymistä alueelle.

### **Mitä pitkän aikavälin vaikutuksia hankkeella saadaan aikaan? Miten vaikutukset voidaan laadullisesti todentaa ja määrällisesti mitata?**

Pitkän aikavälin tavoitteena hankkeen ansiosta Kajaanin kaupungissa ja Kainuun maakunnassa muodostuu merkittävä määrä pelialan yrityksiä ja osaajia. Tämä synnyttää positiivisen kierteen, joka vahvistaa Kajaanin kaupungin ja Kainuun maakunnan mainetta ja vetovoimaa. Tämä puolestaan houkuttelee yhä enemmän pelialan opiskelijoita, yrityksiä, sijoituksia ja työntekijöitä alueelle.

Mittari 1: Kainuun pelialan henkilöstömäärän muutos

Mittari 2: Kainuun pelialan yritysten määrä

Mittari 3: Kainuun pelialan yritysten liikevaihdon kasvu

### **Miten tuloksia ja kokemuksia hyödynnetään hankkeen päättymisen jälkeen?**

Hankkeen tuloksena Kainuun alueelle syntyneet pelialan yritykset jatkavat kasvuaan. Tämä kasvu ei rajoitu vain hankkeen keston, vaan jatkuu myös sen päättymisen jälkeen. Hankkeen aikana muodostunut Playbook on hyödynnettävissä pelialan hautomo- ja kiihdytysohjelmien muodostamiseen paikkariippumattomasti. Hankkeen jälkeen perustettava Kainuun pelialan rahoitussäätiö tulee jatkamaan kasvuohjelmaa sekä ekosysteemin ylläpitoa ja kehittämistä.

Jatkuvasti saatavilla olevat koulutusmateriaalit:

Toimenpide: Kehitettyjen koulutusmateriaalien, työpajojen tallenteiden ja muun sisällön pitäminen saatavilla verkossa hankkeen päättymisen jälkeen. Tämä varmistaa, että tieto ja oppimateriaalit ovat jatkuvasti hyödynnettävissä.

Hyöty: Mahdollistaa jatkuvan oppimisen ja kehittymisen pelialan yrittäjille ja muille sidosryhmille.

Mentorointiohjelman jatkokehitys ja laajentaminen:

Toimenpide: Kehitetyn mentorointiohjelman jatkokehittäminen ja sen tarjoaminen uusille pelialan yrittäjille ja organisaatioille.

Hyöty: Tukee pelialan yrittäjien kasvua ja kehitystä pitkällä aikavälillä.

Tutkimustulosten jakaminen ja hyödyntäminen:

Toimenpide: Hankkeen aikana kerättyjen tutkimustulosten jakaminen laajemmin yhteistyössä Pelikan -koulutuksenkehittämishankkeen kanssa ja niiden hyödyntäminen opetuksessa, politiikan kehittämisessä ja alueellisessa suunnittelussa.

Hyöty: Edistää alueellista kehitystä ja informoi tulevia päätöksiä ja strategioita.

Yhteistyöverkostojen ja kumppanuuksien jatkaminen:

Toimenpide: Hankkeessa luotujen yhteistyösuhteiden ja verkostojen aktiivinen ylläpitäminen ja kehittäminen.

Hyöty: Vahvistaa alueen pelialan toimijoiden välistä yhteistyötä ja edistää uusien mahdollisuuksien syntymistä.

Hankkeen toimintamallien levittäminen ja soveltaminen:

Toimenpide: Hankkeessa kehitettyjen menetelmien ja toimintamallien levittäminen ja soveltaminen muille aloille ja alueille.

Hyöty: Edistää parhaiden käytäntöjen jakamista ja soveltamista laajemmin, mikä voi hyödyttää muita toimialoja ja alueita.

Jatkuvan palautejärjestelmän hyödyntäminen:

Toimenpide: Hankkeen aikana kerätyn palautteen ja kokemusten hyödyntäminen tulevien hankkeiden suunnittelussa ja toteutuksessa.

Hyöty: Auttaa kehittämään tulevia hankkeita entistä tehokkaammin, ottaen huomioon aiempien hankkeiden opetukset.

### **Vaihtoehto suunnitelmaksi toiminnan jatkumisesta hankkeen päättymisen jälkeen**

Toiminta tai kehitystyö jatkuu, mutta koordinoitavuus siirtyy toiselle taholle

### **Kuvaa hankkeen yleisesti hyödynnettävät tulokset ja missä ne tulevat olemaan julkisesti saatavilla.**

Hankkeen dokumentoinnin ohella hankkeen toiminnoista muodostetaan Kainuu GEM Playbook, joka mahdollistaa ohjelman monistamisen ja tulosten analysoinnin Playbook on ensisijaisesti saatavilla hankkeen ja KAMK:in verkkosivuilla.

Muut tulokset ja saatavuus:

Koulutusmateriaalit ja -ohjelmat:

Sisältö: Hankkeen aikana luodut koulutusmateriaalit, kuten työpajojen sisällöt, mentorointiohjelmat ja verkko-opetusmateriaalit.

Hyöty: Nämä materiaalit tarjoavat arvokkaita tietoja ja työkaluja pelialan yrittäjyyteen ja liiketoimintaosaamiseen liittyen. Ne auttavat muita yrittäjiä ja organisaatioita kehittämään vastaavia taitoja.

Tutkimus- ja kehitystyön tulokset:

Sisältö: Hankkeessa kerätyt tiedot, tutkimukset ja analyysit pelialan markkinoista, liiketoimintamahdollisuuksista ja työhyvinvointiin liittyvistä parhaista käytännöistä.

Hyöty: Nämä tiedot voivat auttaa muita pelialan toimijoita ymmärtämään alaa paremmin ja soveltamaan parhaita käytäntöjä omassa toiminnassaan.

Työpajojen ja tapahtumien tallenteet:

Sisältö: Hankkeen aikana järjestettyjen työpajojen, seminaarien ja muiden tapahtumien videotallenteet ja esitysmateriaalit.

Hyöty: Nämä resurssit tarjoavat arvokasta tietoa ja näkemyksiä pelialan yrittäjyydestä laajalle yleisölle.

Verkkosivusto ja sosiaalisen median kanavat:

Sisältö: Hankekohtainen verkkosivusto ja sosiaalisen median kanavat, jotka tarjoavat päivityksiä, materiaaleja ja hyödyllisiä linkkejä.

Hyöty: Nämä alustat tarjoavat helpon ja laajasti saavutettavan tavan päästä käsiksi hankkeen tuloksiin ja pysyä ajan tasalla pelialan kehityksestä.

Tulosten saatavuus:

Verkkosivusto: Hankkeen verkkosivustolle luodaan osio, jossa jaetaan kaikki yleisesti hyödynnettävät materiaalit, tutkimukset ja tallenteet. Sivusto on avoin kaikille ja helposti saavutettavissa.

Sosiaalisen median kanavat: Päivitykset, lyhyet materiaalit ja tieto tapahtumista jaetaan hankkeen sosiaalisen median kanavissa, kuten LinkedIn, X, Threads ja YouTube.

Konferenssit ja seminaarit: Hankkeen tuloksia esitellään myös erilaisissa alan tapahtumissa, mikä lisää niiden näkyvyyttä ja saavutettavuutta.

Hankkeen tulokset ovat laajasti hyödynnettävissä ja saatavilla sekä hankkeeseen osallistuville että laajemmalle yleisölle, mikä varmistaa aluekehitysvaikutusten maksimoinnin ja tiedon levittämisen laajasti pelialan yhteisössä ja sen ulkopuolella.

## 5 Täydentävät tiedot

### 5.1 Muilta rahoittajilta haettu rahoitus

**Mitä sitovia sopimuksia tai aiesopimuksia on rahoitussuunnitelmassa esitetyistä muun julkisen rahoituksen, kuntarahoituksen ja yksityisen rahoituksen osuuksista (ml. omarahoitusosuus)?**

KAMK / Gamecity Kajaani rahoittaa 20% omavastuuosuuden (300 000€)

**Onko hankkeeseen haettu tai ollaanko hakemassa rahoitusta muilta rahoittajilta?**

Ei

### 5.2 Yhteydet muihin hankkeisiin

**Liittyykö hakemus muihin alue- ja rakennepolitiikan rahastoista tai muista rahoituslähteistä rahoitettaviin hankkeisiin tai hankekokonaisuuksiin?**

Kyllä

#### Hanke 1

**Mahdollinen hakemusnumero, hankekoodi tai diaarinumero**

EURA 2021/200652/09

**Hankkeen nimi**

PELIKAN - Pelialan kansainvälinen koulutus

**Miten tämä liittyy nyt haussa olevaan hankkeeseen?**

Kainuu GEM hankkeessa hyödynnetään Pelikan hankkeen opetussisältösuunnitelmaa sisällyttämällä pelialan YAMK oppintohin valmennusta uusille bachelor tason opiskelijatiimeille

### 5.3 Hakijan osaaminen, hankkeen riskiarviointi, ohjausryhmä sekä saavutettavuusnäkökulma

**Minkälainen on hakijan osaaminen ja kokemus hankkeiden toteuttamisesta ja hankesuunnitelman mukaisesta sisällöllisestä teemasta?**

Kajaanin ammattikorkeakoulu  
KAMKilla on pitkä kokemus EU-osarahoitteisten hankkeiden toteuttamisesta. Sisällön osalta KAMK osaaminen on valtakunnallisesti verrattuna syvällistä ja laajaa, KAMK pelialan koulutuksella on arvostettu paikkansa suomalaisessa pelialan koulutuskentässä, ja se on nostanut alueelle poikkeuksellisen paljon menestyneitä pelialan kasvuyrityksiä kokoonsa nähden. Hankkeessa hyödynnetään aiempaa kokenusta Kavio Kluster ja Innova hankkeiden kokemusta, joilla saatiin viimeksi uusien peliyritysten aalto Kainuuseen. Myös uutta KAMK pelialan YAMK koulutusta hyödynnetään hankkeessa uusien pelitiimien henkilöstön valmentamisessa.

Joonas Pylvinen

GameCity Kajaani -hankkeen projektipäällikkö. Sarjayrittäjä ja yritysvalmentaja. Kokemus JAMK (Jyväskylän ammattikorkeakoulu) yrittäjyyspolun kehittämisestä. Pelialan kokemusta 10 vuotta. Luottamustehtäviä lukuisissa startup- ja yrittäjähdistyksissä.

Veli-Pekka Piirainen (Critical Force Oy)

Perustanut pelialan koulutuksen Kajaaniin. Hakenut ja vetänyt aikoinaan KAMK:n palveluksessa useita pelialan hankkeita. Sarjayrittäjä ja kolmenkymmenen vuoden kokemus yrittäjyydestä sisältäen yli kymmenen vuoden menestyksekkään kokemuksen pelialan yrittäjyydestä. Työskennellyt ennen pelialan yrittäjyyttä Supercell Oy:n palveluksessa.

### **Riskit ja niiden hallinta hankkeen toteuttamisessa**

#### **Riskit liittyen hankkeen sisällön ja tulosten toteuttamiseen**

Ei saada päteviä valmentajia ohjelmaan - Epätodennäköinen - Laajat verkostot, kentän tämänhetkiset irtisanomiset ja downshifting trendi  
Pienet yritykset ei pääse markkinoille - Keskiverto - Mentorointiohjelman laatu  
Isot yritykset jyräävät pienet yritykset - Keskiverto - Mahdollisuus yritysmyyntiin  
Ei saada rakennettua riittävän houkuttelevia startuppeja rahoitettavaksi - Epätodennäköinen - Mentorointiohjelman laatu  
Ei pystytä ylläpitämään innostusta - Epätodennäköinen - Innostus, viestintä, GameCity  
Rahat ei riitä haluttuihin tuloksiin - Epätodennäköinen - Suunnittelu, Ostopalveluiden laatu

#### **Toimenpiteet riskin toteutumisen todennäköisyyden pienentämiseksi.**

Ei saada päteviä valmentajia ohjelmaan - Epätodennäköinen - Laajat verkostot, kentän tämänhetkiset irtisanomiset ja downshifting trendi  
Pienet yritykset ei pääse markkinoille - Keskiverto - Mentorointiohjelman laatu  
Isot yritykset jyräävät pienet yritykset - Keskiverto - Mahdollisuus yritysmyyntiin  
Ei saada rakennettua riittävän houkuttelevia startuppeja rahoitettavaksi - Epätodennäköinen - Mentorointiohjelman laatu  
Ei pystytä ylläpitämään innostusta - Epätodennäköinen - Innostus, viestintä, GameCity  
Rahat ei riitä haluttuihin tuloksiin - Epätodennäköinen - Suunnittelu, Ostopalveluiden laatu

#### **Riskit liittyen hankkeen yleiseen toimintaympäristöön**

Liikenneyhteyksien heikkeneminen - Epätodennäköinen - Ei voida vaikuttaa  
Gloaali kilpailu kehittäjistä - Todennäköinen - Valmennusohjelman laatu  
Yrittäjyyden trendin käänös - Epätodennäköinen - Innostuksen laatu

#### **Toimenpiteet riskin toteutumisen todennäköisyyden pienentämiseksi.**

Liikenneyhteyksien heikkeneminen - Epätodennäköinen - Ei voida vaikuttaa  
Gloaali kilpailu kehittäjistä - Todennäköinen - Valmennusohjelman laatu  
Yrittäjyyden trendin käänös - Epätodennäköinen - Innostuksen laatu

#### **Riskit liittyen toteuttajaorganisaatioiden toimintaan**

Riittävän hyvän opiskelija-aineksen saaminen KAMK:iin - Keskiverto - Markkinointi ja onnistumisista viestiminen

#### **Toimenpiteet riskin toteutumisen todennäköisyyden pienentämiseksi.**

Riittävän hyvän opiskelija-aineksen saaminen KAMK:iin - Keskiverto - Markkinointi ja onnistumisista viestiminen

#### **Esitys hankkeen ohjausryhmän kokoonpanoksi**

Joonas Pylvinen (KAMK, GameCity Kajaani)  
Veli-Pekka Piirainen (Critical Force Oy)  
Tommi Helin (KAMK)  
Jari Kähkönen (KAMK)  
Sako Salovaara (Rust0 Games Oy)  
Niklas Saari (TJR Games Oy)

#### **Onko hankkeen pääasiallisena tarkoituksena tietyn verkkopalvelun kehittäminen, tarjoaminen tai ylläpito?**

Ei

## 5.4 Horisontaaliset periaatteet: EU:n perusoikeuskirja, YK:n vammaisyleissopimus ja sukupuolten tasa-arvo

### Miten sukupuolten tasa-arvon tavoite on huomioitu hankkeen suunnitelmassa?

Tasa-arvoiset osallistumismahdollisuudet:

Hankkeessa osallistumismahdollisuudet ovat avoimia ja tasa-arvoisia sukupuolesta riippumatta. Tämä sisältää tasapuolisen rekrytoinnin ja valinnan koulutusohjelmiin, mentorointiin ja muihin hankkeen aktiviteetteihin.

Hyöty: Edistää yhdenvertaisuutta ja vahvistaa sukupuolten monimuotoisuutta pelialalla.

Sukupuolineutraali viestintä ja materiaalit:

Käytetään sukupuolineutraalia kieltä ja kuvastoa kaikessa hankkeen viestinnässä ja materiaaleissa. Tämä auttaa varmistamaan, ettei kukaan tunne itseään syrjityksi sukupuolen perusteella.

Hyöty: Edistää tasa-arvoista ja inklusiivista viestintää, mikä tekee hankkeesta lähestyttävämmän kaikille sukupuolille.

Sukupuolten tasa-arvoa edistävät toimenpiteet:

Hanke sisältää valmennusta, joka edistävää sukupuolten tasa-arvoa työelämässä

Hyöty: Auttaa osallistujia ymmärtämään ja arvostamaan sukupuolten tasa-arvoa, mikä edistää positiivista työskulttuuria ja -ilmapiiriä.

## 5.5 Horisontaaliset periaatteet: Muut EU:n perusoikeusasiakirjan mukaiset oikeudet ja periaatteet

Hakija vakuuttaa, että hankkeen suunniteltu toiminta noudattaa ainakin seuraavia EU:n perusoikeusasiakirjan mukaisia oikeuksia ja periaatteita:

### Turvalliset työolot

Hankkeen valmennus sisältää nykyaikaista koulutusta turvallisista ja inklusiivisista työoloista

### Syrjintäkielto kaikelle syrjinnälle

Hankkeen toimenpiteissä ja tapahtumissa toteutetaan turvallisen tilan ja syrjinnästä vapaan alueen periaatteita

### Vammaisten henkilöiden sopeutuminen yhteiskuntaan. Huomioitu erityisesti saavutettavuus työvälineiden suhteen ja esteettömyys työtilojen suhteen.

Hankkeen yleisötilaisuudet järjestetään esteettömästi ja viestintä saavutettavuusdirektiivin mukaisesti.

Tasa-arvoiset osallistumismahdollisuudet:

### Henkilötietojen suoja

GDPR mukainen

### Ympäristönsuojelu

Hankkeessa hyödynnetään NeoGames Ry:n kehittämää hiilijalanjälkilaskuria peliyrityksille

## 5.6 Kestävä kehitys: Ekologinen kestävyys

### Luonnonvarojen käytön kestävyys

Selvästi myönteistä vaikutusta

Hankkeessa kehitetään ja tuetaan ekologisesti kestäviä liiketoimintamalleja ja innovaatioita pelialalla.

#### **Ilmastonmuutoksen aiheuttamien riskien vähentäminen**

Selvästi myönteistä vaikutusta

Hankkeessa hyödynnetään ja edistetään vähähiilisiä teknologioita ja toimintatapoja, kuten etätyöskentelyä, virtuaalikokouksia ja -koulutuksia, mikä vähentää liikkumisesta aiheutuvia päästöjä.

#### **Kasvillisuus, eliöt ja luonnon monimuotoisuus**

Selvästi myönteistä vaikutusta

Hankkeen toiminnassa, kuten tapahtumien järjestämisessä, pyritään minimoimaan ekologinen jalanjälki esimerkiksi vähentämällä matkustamista ja suosimalla kestäviä materiaaleja. Pelialan innovaatiot voivat sisältää ympäristöystävällisiä teknologioita tai pelien sisällössä voidaan käsitellä ympäristöteemoja.

#### **Pinta- ja pohjavedet, maaperä sekä ilma (ja kasvihuonekaasujen väheneminen)**

Jonkin verran myönteistä vaikutusta

Suosimalla etätyöskentelyä, virtuaalisia kokouksia ja koulutuksia, hanke vähentää matkustamistarvetta, mikä puolestaan vähentää liikenteestä aiheutuvia kasvihuonekaasupäästöjä.

#### **Natura 2000 -ohjelman kohteet**

Jonkin verran myönteistä vaikutusta

Hankkeen toiminnassa, kuten tapahtumien järjestämisessä, pyritään minimoimaan ekologinen jalanjälki esimerkiksi vähentämällä matkustamista ja suosimalla kestäviä materiaaleja

### **5.7 Kestävä kehitys: Taloudellinen kestävyys**

#### **Materiaalit ja jätteet**

Selvästi myönteistä vaikutusta

Hankkeessa suositaan digitaalisia resursseja, kuten sähköisiä asiakirjoja ja virtuaalisia kokouksia, mikä vähentää paperinkulutusta ja jätettä

#### **Uusiutuvien energialähteiden käyttö**

Jonkin verran myönteistä vaikutusta

Hankkeessa suositaan digitaalisia resursseja, kuten sähköisiä asiakirjoja ja virtuaalisia kokouksia, mikä vähentää paperinkulutusta ja jätettä.

#### **Paikallisen elinkeinorakenteen kestävä kehittäminen**

Selvästi myönteistä vaikutusta

Hankkeen tavoitteena on tukea pelialan yrittäjyyttä, mikä edistää uusien yritysten perustamista ja olemassa olevien yritysten kasvua Kainuun alueella. Tämä johtaa taloudellisen kasvun ja työpaikkojen luomiseen, mikä vahvistaa alueen taloudellista kestävyttä.

Hankkeen keskittyminen pelialaan auttaa monipuolistamaan Kainuun alueen elinkeinorakennetta, joka on perinteisesti ollut riippuvainen tietyistä teollisuudenaloista.

Tarjoamalla koulutusta ja mentorointia pelialan yrittäjille, hanke laajentaa alueen osaamis pohjaa ja tekee siitä houkuttelevamman sijoittumispaikan uusille yrityksille.

Hankkeen kautta luodut yhteistyösuhteet ja verkostot voivat edistää paikallisten yritysten välistä yhteistyötä ja luoda uusia liiketoimintamahdollisuuksia.

Kehittämällä pelialan osaamista ja yrittäjyystaitoja, hanke luo uusia työllistymismahdollisuuksia



ja edistää ammatillista kehitystä.

### **Aineettomien tuotteiden ja palvelujen kehittäminen**

Selvästi myönteistä vaikutusta

Hankkeen tavoitteena on tukea pelialan yrittäjyyttä, mikä sisältää uusien digitaalisten tuotteiden, kuten pelien, sovellusten ja online-palvelujen, kehittämisen.

Vaikutus: Merkittävä, sillä uudet innovaatiot voivat synnyttää uusia tulonlähteitä ja edistää taloudellista kasvua sekä alueellisesti että laajemmin.

Hanke auttaa kehittämään ja monipuolistamaan pelialan liiketoimintamalleja, mikä lisää alan kykyä vastata markkinoiden muuttuviin tarpeisiin ja trendeihin.

Vaikutus: Tämä edistää taloudellista kestävyttä, sillä se vahvistaa yritysten kykyä sopeutua ja menestyä pitkällä aikavälillä.

Tarjoamalla koulutusta ja mentorointia pelialan yrittäjille, hanke laajentaa alueen osaamis pohjaa ja edistää korkealaatuisten aineettomien tuotteiden ja palvelujen kehittämistä.

Vaikutus: Tärkeä taloudellisen kestävyuden kannalta, sillä se auttaa luomaan vankan perustan innovaatioille ja uusien markkinamahdollisuuksien hyödyntämiselle

### **Liikkuminen ja logistiikka**

Jonkin verran myönteistä vaikutusta

Hankkeessa käytetään ainoastaan joukkoliikennettä kaikkeen matkustamiseen.

## **5.8 Kestävä kehitys: Sosiaalinen ja kulttuurinen kestävyys sekä yhdenvertaisuus**

### **Kulttuuriympäristö**

Selvästi myönteistä vaikutusta

Hankkeella on epäsuoria vaikutuksia kulttuuriperintöön, koska se sisältää GameCity Kajaani hankkeen myötä elementtejä, kuten esimerkiksi paikallisten teemojen mukaisia gamejameja jotka tukevat paikallista kulttuuria ja historiaa pelisisällössä. Hankkeessa panostetaan voimakkaasti yhdenvertaiseen pelialan toimintakenttään.

### **Ympäristöosaaminen**

Selvästi myönteistä vaikutusta

Valmennuksissa ja hankkeessa käytetään NeoGames Ry:n kehittämää hiilijalanjälkilaskuria peliyhtiille

## **5.9 Horisontaaliset periaatteet hankkeen pääasiallisena tavoitteena**

**Onko sukupuolten tasa-arvon edistäminen hankkeen pääasiallinen sisältö?**

Ei

**Onko syrjimättömyys ja yhdenvertaisuus hankkeen pääasiallinen sisältö?**

Ei

**Onko kestävä kehitys jollakin ulottuvuudella hankkeen pääasiallinen sisältö?**

Kyllä

## **6 Arviot määrällisistä tavoitteista**

**Hakemusvaiheessa ilmoitettavat arviot määrällisistä tavoitteista**

### 6.1 Hankkeeseen osallistuvien yritysten arvioitu lukumäärä henkilöstömäärän mukaan

Yrityksen koko	Yrityksiä, kpl
Mikroyritys	12
Pieni yritys	3
Keskisuuri yritys	1
Suuryritys	1
<b>Yhteensä</b>	<b>17</b>

#### Hankkeen kohderyhmätyyppi

Hanke on tyyppiä, jossa varsinaisena kohderyhmänä: On henkilöitä

### 6.2 Hankkeeseen osallistuvien henkilöiden arvioitu määrä ikäjakauman mukaan koko hankkeen keston ajalta

	Alle 18 v	18-29 v	30-54 v	Yli 54 v	Yhteensä
Työttömät		20	20		40
joista pitkäaikaistyöttömiä (yli 12 kk)		0	4		4
Yleissivistävässä/ ammattillisessa koulutuksessa olevat		360	160		520
Työssä olevat (ml. yrittäjät)		20	20	4	44
Työmarkkinoiden ulkopuolella olevat		0	0		0
<b>Yhteensä</b>	<b>0</b>	<b>400</b>	<b>200</b>	<b>4</b>	<b>604</b>
joista naisia		120	24		144

### 6.3 Hankkeeseen osallistuvien henkilöiden koulutustausta

	Alle 18 v	18-29 v	30-54 v	Yli 54 v	Yhteensä
Osallistujat ilman perusasteen (ISCED 1) koulutusta					0
Alemman perusasteen (ISCED 1) ja ylemmän perusasteen (ISCED 2) koulutuksen suorittaneet		10	10		20
Keskiasteen (ISCED 3) tai keskiasteen jälkeisen (ISCED 4) koulutuksen suorittaneet		380	80	2	462
Korkea-asteen koulutuksen (ISCED 5-8) suorittaneet		10	10	2	22
<b>Yhteensä</b>	<b>0</b>	<b>400</b>	<b>100</b>	<b>4</b>	<b>504</b>
joista naisia		120	24		144

#### 6.4 Osallistujia koskevat lyhyen aikavälin tavoitteet

	Tavoite
Osallistujat, jotka ovat ryhtyneet työnhakuun jättäessään hankkeen	
Osallistujat, jotka ovat koulutuksessa jättäessään hankkeen	
Osallistujat, jotka saavat ammattipätevyyden jättäessään hankkeen	
Osallistujat, jotka ovat työelämässä, myös itsenäisinä ammatinharjoittajina, jättäessään hankkeen	

### 7 Kustannusarvion ja rahoitussuunnitelman tiivistelmä

Täydelliset kustannusarvion ja rahoitussuunnitelman taulukot sekä de minimis -tuki-ilmoitus ovat hakemuksen lopussa.

#### Kustannusarviota ohjaavat kustannusmallivalinnat

Kustannusmalli	Flat rate 7 % kehittäminen
Palkkakustannusten ilmoitustapa	Palkkojen yksikkökustannukset
Matkakustannusten ilmoitustapa	Matkakustannusten yksikkökustannukset
Sisältyykö arvonlisävero kustannuksiin?	Kyllä
Arvonlisäveron tukikelpoisuuden selvitystapa	Vapaamuotoinen selvitys

#### Vapaamuotoinen selvitys arvonlisäveron tukikelpoisuudesta

KAMK Hankkeissa ALV lasketaan mukaan kustannuksiin, eikä sitä vähennetä kirjanpidossa

#### Hankinnat ja hankkeen pysyvyys

Infrastruktuuri-investointeja tai tuotannollisia investointeja sisältävän hankkeen toiminnan tulee olla pysyvää yleisasetuksen 65 artiklaan perustuen vähintään viiden vuoden ajan viimeisen tuen maksamista koskevan päätöksen tekopäivästä. Velvollisuus yritystukilain nojalla rahoitettavissa hankkeissa pienten ja keskisuurten yritysten osalta on kolme vuotta. Koskeeko edellä kuvattu velvollisuus hankkeen toimintaa tai investoinnin kohteena olevaa omaisuutta?	
Suunnitellaanko hankkeessa kansalliset kynnysarvot ylittävien hankintojen tekemistä?	Ei

### Kustannusarvion tiivistelmä

	Yhteensä €
1 Palkkakustannukset	456 944
2 Matkakustannukset	187 760
3 Ostopalvelut	693 757
4 Muut kustannukset	63 408
Flat rate 7 % kehittäminen	98 131
5 Tulot (vähennetään kustannuksista)	0
<b>Nettokustannusarvio yhteensä</b>	<b>1 500 000</b>

### Rahoitussuunnitelman tiivistelmä

	Yhteensä €	Osuus %
1 Haettava EU- ja valtion rahoitus	1 200 000	80,00
2 Omarahoitus: Muu julkinen rahoitus	300 000	20,00
3 Kuntarahoitus	0	0
4 Muu julkinen rahoitus	0	0
5 Yksityinen rahoitus	0	0
<b>Rahoitussuunnitelma yhteensä</b>	<b>1 500 000</b>	<b>100,00</b>

### Ennakkomaksatus

Haetaanko hankkeelle ennakkomaksatusta?	Ei
---	----

### Hakemuksen käsittelyn ehdot

Tuen hakija vakuuttaa tässä hakemuksessa ja sen liitteissä antamansa tiedot oikeiksi. Lisäksi hakija vakuuttaa, että hankkeen toimenpiteet eivät kohdistu samaan tai saman tyyppiseen toimintaan, joka on siirretty toisella suuralueella sijaitsevaan toimipaikkaan siten, että työpaikkoja menetetään alkuperäisessä toimipaikassa.

Tuen hakija vakuuttaa, että sillä ei ole takaisinperintäpäätökseen perustuvaa maksamatonta täytäntöönpanokelpoista saatavaa avustuksia ja tukia myöntäville julkisyhteisöille.

Tuen myöntävällä välittävällä toimielimellä on laissa säädettyjen tiedonsaantioikeuksien perusteella oikeus tarkastaa tuen hakijaa koskevat verovelkatiedot, arvonlisäverovelvollisuutta koskevat tiedot sekä muut välttämättömät toiselta viranomaiselta tai yksityiseltä saatavat tiedot, joilla voi olla vaikutusta rahoituksen myöntämiseen.

### Suostumus sähköiseen asiointiin

Hakija antaa suostumuksensa siihen, että kaikki asiakirjat koskien tätä hankehakemusta annetaan tiedoksi vain sähköisesti EURA 2021 -järjestelmässä. Tämä suostumus koskee

kaikkia asiassa myöhemmin annettavia asiakirjoja, joita viranomainen tekee EURA 2021 -järjestelmässä.

Hankehakemusta ja hanketta koskevat asiakirjat ovat noudettavissa EURA 2021 -järjestelmästä.

### **Lainkohdat**

Laki alueiden kehittämisen ja Euroopan unionin alue- ja rakennepolitiikan hankkeiden rahoittamisesta (757/2021) 51 §.

Laki sähköisestä asioinnista viranomaistoiminnassa (13/2003) 19 §.

### **Suostumus Euroopan unionin alue- ja rakennepolitiikan ohjelman varoista rahoitettavia hankkeita koskevien tietojen julkisuuteen ja julkaisemiseen**

Euroopan unionin alue- ja rakennepolitiikan ohjelman varoista rahoitettuja hankkeita ja tuen saajia koskeva tietojen julkisuus ja julkaiseminen on lakisääteistä. Kun tuen hakija on jättänyt hanketta koskevan hakemuksen, on hän hyväksynyt hanketta ja tuen saajaa koskevien tietojen julkaisemisen. Jos tuen hakija ei hyväksy ehtoa, ei hanketta voida ottaa käsiteltäväksi.

Hakija antaa suostumuksensa sille, että hanketta ja tuen saajaa koskevat tiedot julkaistaan EU:n alue- ja rakennepolitiikan ohjelman verkkopalvelun tietopalvelussa.

### **Allekirjoitukset**

### **Liitteet**

Hakija on varmistanut ja vakuuttaa, että asiakirjan liitteet eivät sisällä henkilötunnuksia tai EU:n tietosuoja-asetuksen artikla 9:n mukaisia ns. erityisiä, eli arkaluonteisia henkilötietoja, kuten mm. yksittäisten henkilöiden rotuun, etniseen alkuperään, poliittiseen mielipiteeseen, uskonnolliseen vakaumukseen, ammattiliiton jäsenyyteen, geneettiseen tai biometriseen tunnistamiseen, terveyteen tai seksuaaliseen suuntautumiseen liittyviä tietoja.

### **Kustannusarvion liitteet**

### **Rahoitussuunnitelman liitteet**

Hankkeen nimi: Kainuu GEM (Game Entrepreneurship mentoring)

## Kustannusarvio

### 1 Palkkakustannukset

#### Palkkakustannusten yksikkökustannukset: kokoaikaiset

<b>1. Tehtävänimike</b>	Projektipäällikkö
<b>Työaika</b>	Kokoaikainen
<b>Arvioitu aloituspäivä</b>	1.2.2024
<b>Arvioitu lopetuspäivä</b>	31.12.2027
<b>Ammattikorkeakoulun opetushenkilö</b>	Ei

#### Työntekijän pääasialliset tehtävät hankkeessa

Projektin johtaminen, toteuttaminen ja koordinointi, 100% työaika  
Dokumentointi ja toimenpiteiden ja talouden seuranta

#### Vuotuisen bruttotyövoimakustannuksen laskentatapa

1. Tehtävän tai henkilön todellinen palkka

Ilmoitettu ajanjakso (12 kk) jolta palkkakustannukset on laskettu

<b>Ajalta alkaen</b>	
<b>Ajalta päättyen</b>	
<b>Vuotuinen bruttotyövoimakustannus (12 kk) €</b>	57 000
<b>Sivukulujen osuus €</b>	15 071
<b>Yksikkökustannus (tuntipalkka) €</b>	41,90

	2024	2025	2026	2027	Yhteensä
Hankkeen työtunnit	1 577	1 720	1 720	1 720	6 737
Palkan sivukulut (26,44 %)	13 818	15 071	15 071	15 071	59 031
Palkka yhteensä (sis. sivukulut)	66 076	72 068	72 068	72 068	282 280

Hankkeen nimi: Kainuu GEM (Game Entrepreneurship mentoring)

**Palkkakustannusten tarpeellisuuden perustelut**

Palkkaan sovelletaan GameCity Projektipäällikön sovittua palkkaa 4750€/kk alkaen 1.1.2024

**Palkkakustannusten kohtuullisuuden osoittaminen**

Palkka on linjassa hankepäällikön mediaaniin. Se kattaa erityisosaamisen pelialalta ja kokemuksesta yritys hautomo- ja kiihdyttämö rakenteiden osaamisesta.

**Bruttotyövoimakustannusten määrittämisessä käytetty aineisto**

Aineisto	Asiakirjan nimi
Palkkalaskelma	

**Aineiston säilyttäminen**

Tuen hakija vakuuttaa, että ilmoitetut tiedot ovat oikeat ja ilmoitettuun vuotuisen bruttotyövoimakustannukseen ei sisälly työnantajan sivukuluja ja lomarahaa, ylityökorvauksia tai tulospalkkoita, luontoisetuja, bonuksia ja muita niihin rinnastettavia työnantajan vapaaehtoisesti maksamia tai hanketyöhön liittymättömiä tukikelvottomia eriä.

Tuen hakija sitoutuu siihen, että EURA 2021 -järjestelmässä ilmoitettujen tehtäväkuvaustietojen kanssa sisällöllisesti yhtäpitävä tehtäväkuvaus, johon on sisällytetty myös kyseisen työntekijän nimitiedot (etu- ja sukunimi), säilytetään tuen saajalla itsellään alueiden kehittämisen ja Euroopan unionin alue- ja rakennepoliitiikan hankkeiden rahoittamisesta annetun lain (757/2021) 25 ja 46 §:n sekä tukipäätöksen ehtojen mukaisesti.

Tuen hakija sitoutuu siihen, että kaikki bruttotyövoimakustannuksen määrittämiseen käytetty todentava aineisto säilytetään tuen saajalla itsellään alueiden kehittämisen ja Euroopan unionin alue- ja rakennepoliitiikan hankkeiden rahoittamisesta annetun lain (757/2021) 25 ja 46 §:n sekä tukipäätöksen ehtojen mukaisesti.

**Bruttotyövoimakustannuksen määrittämisestä vastaava esihenkilö**

<b>Etunimi</b>	<b>Sukunimi</b>	<b>Asema organisaatiossa</b>
Jari	Kähkönen	Osaamisaluejohtaja

**Tehtäväkuvauksen sisällöstä vastaava esihenkilö**

<b>Etunimi</b>	<b>Sukunimi</b>	<b>Asema organisaatiossa</b>
Jari	Kähkönen	Osaamisaluejohtaja

**Palkkakustannusten yksikkökustannukset: osa-aikaiset**

Hankkeen nimi: Kainuu GEM (Game Entrepreneurship mentoring)

<b>1. Tehtävänimike</b>	Erityisasiantuntija
<b>Työaika</b>	Osa-aikainen
<b>Arvioitu aloituspäivä</b>	1.2.2024
<b>Arvioitu lopetuspäivä</b>	31.12.2027
<b>Ammattikorkeakoulun opetushenkilö</b>	Ei

**Työntekijän pääasialliset tehtävät hankkeessa**

Erityisasiantuntijuus pelialan kasvuyrittäjyydestä  
Pelialan kansainvälisten yrittäjyysverkostojen liittäminen hankkeen ohjelmaan. Projektipäällikön tukeminen.

**Vuotuisen bruttotyövoimakustannuksen laskentatapa**

1. Tehtävän tai henkilön todellinen palkka

Ilmoitettu ajanjakso (12 kk) jolta palkkakustannukset on laskettu

<b>Ajalta alkaen</b>	
<b>Ajalta päättyen</b>	
<b>Vuotuinen bruttotyövoimakustannus (12 kk) €</b>	176 400
<b>Sivukulujen osuus €</b>	46 640
<b>Yksikkökustannus (tuntipalkka) €</b>	129,67

	<b>2024</b>	<b>2025</b>	<b>2026</b>	<b>2027</b>	<b>Yhteensä</b>
Hankkeen työtunnit	315	344	344	344	<b>1 347</b>
Palkan sivukulut (26,44 %)	8 542	9 328	9 328	9 328	<b>36 526</b>
Palkka yhteensä (sis. sivukulut)	40 846	44 606	44 606	44 606	<b>174 664</b>

**Palkkakustannusten tarpeellisuuden perustelut**

Kilpailukykyinen erityisasiantuntijan palkka. Erityisasiantuntijuutta verkostoineen tarvitaan valmentusohjelman pystystyyn saattamisessa, jonka jälkeen tunteja käytetään valmentamiseen. Kriittinen hankkeen onnistumisen kannalta

**Palkkakustannusten kohtuullisuuden osoittaminen**

Erittäin kokeneen (+15v) erityisasiantuntijan palkkio on yleensä 100€-200€ +alv /h jolloin pitkäaikaisen sopimuksen tuntihinta 103€/h lisäkuluttomana on kohtuullinen.



Hankkeen nimi: Kainuu GEM (Game Entrepreneurship mentoring)

**Bruttotyövoimakustannusten määrittämisessä käytetty aineisto**

Aineisto	Asiakirjan nimi
Palkkalaskelma	

**Aineiston säilyttäminen**

Tuen hakija vakuuttaa, että ilmoitetut tiedot ovat oikeat ja ilmoitettuun vuotuisen bruttotyövoimakustannukseen ei sisälly työnantajan sivukuluja ja lomarahaa, ylityökorvauksia tai tulospalkkoita, luontoisetuja, bonuksia ja muita niihin rinnastettavia työnantajan vapaaehtoisesti maksamia tai hanketyöhön liittymättömiä tukikelvottomia eriä.

Tuen hakija sitoutuu siihen, että EURA 2021 -järjestelmässä ilmoitettujen tehtävänkuvaustietojen kanssa sisällöllisesti yhtäpitävä tehtävänkuvaus, johon on sisällytetty myös kyseisen työntekijän nimitiedot (etu- ja sukunimi), säilytetään tuen saajalla itsellään alueiden kehittämisen ja Euroopan unionin alue- ja rakennepolitiikan hankkeiden rahoittamisesta annetun lain (757/2021) 25 ja 46 §:n sekä tukipäätöksen ehtojen mukaisesti.

Tuen hakija sitoutuu siihen, että kaikki bruttotyövoimakustannuksen määrittämiseen käytetty todentava aineisto säilytetään tuen saajalla itsellään alueiden kehittämisen ja Euroopan unionin alue- ja rakennepolitiikan hankkeiden rahoittamisesta annetun lain (757/2021) 25 ja 46 §:n sekä tukipäätöksen ehtojen mukaisesti.

**Bruttotyövoimakustannuksen määrittämisestä vastaava esihenkilö**

<b>Etunimi</b>	<b>Sukunimi</b>	<b>Asema organisaatiossa</b>
Jari	Kähkönen	Osaamisaluejohtaja

**Tehtävänkuvauksen sisällöstä vastaava esihenkilö**

<b>Etunimi</b>	<b>Sukunimi</b>	<b>Asema organisaatiossa</b>
Jari	Kähkönen	Osaamisaluejohtaja

**Palkkakustannusten yhteenveto**

	2024	2025	2026	2027	Yhteensä
Kokoaikaiset (1 kpl)	66 076	72 068	72 068	72 068	282 280
Osa-aikaiset (1 kpl)	40 846	44 606	44 606	44 606	174 664
<b>Palkkakustannukset yhteensä</b>	<b>106 922</b>	<b>116 674</b>	<b>116 674</b>	<b>116 674</b>	<b>456 944</b>

## 2 Matkakustannukset

### Matkakustannusten yksikkökustannukset

#### Hankehenkilöstön kotimaan matkat

	2024	2025	2026	2027	Yhteensä
Matkapäivät (176 €/matkapäivä)	41	44	44	44	173
<b>Matkapäivien kustannukset</b>	<b>7 216</b>	<b>7 744</b>	<b>7 744</b>	<b>7 744</b>	<b>30 448</b>

#### Matkakustannusten perustelut

Startuppien opastaminen kotimaan matkoilla  
 Pocket Gamer 4pv /vuosi  
 Xmas JKL 4pv /vuosi  
 Hankkeen yhteistyömatkat kotimaassa  
 3pv/kk

#### Hankehenkilöstön ulkomaan matkat

	2024	2025	2026	2027	Yhteensä
Matkapäivät, Eurooppa (368 €/matkapäivä)	44	44	44	44	176
<b>Matkapäivien kustannukset</b>	<b>16 192</b>	<b>16 192</b>	<b>16 192</b>	<b>16 192</b>	<b>64 768</b>
Matkapäivät, muu kuin Eurooppa (720 €/matkapäivä)	0	0	0	0	0
<b>Matkapäivien kustannukset</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Ulkomaan matkapäivien kustannukset yhteensä</b>	<b>16 192</b>	<b>16 192</b>	<b>16 192</b>	<b>16 192</b>	<b>64 768</b>

#### Matkakustannusten perustelut

Startuppien opastaminen matkoilla  
 Nordic Games 6pv/vuosi x2hlö  
 Gamescom 7pv/vuosi x2hlö  
 Paris Game Connection 4pv/vuosi x2hlö

Hankkeen nimi: Kainuu GEM (Game Entrepreneurship mentoring)

Hankkeen yhteistyömatkat ulkomailla  
10pv/vuosi

**Hankkeen kohderyhmän tai hankkeeseen osallistuvien organisaation edustajien kotimaan matkat**

	2024	2025	2026	2027	Yhteensä
Matkapäivät (132 €/matkapäivä)	8	8	8	8	32
<b>Matkapäivien kustannukset</b>	1 056	1 056	1 056	1 056	4 224

**Matkakustannusten perustelut**

Tiimejä viedään harjoittelemaan osaamaansa Suomen pelialan tapahtumiin, joissa he voivat pitchata tiimiään ja tuotettaan julkaisijoille ja rahoittajille.

Pocket Gamer 4pv /vuosi

Xmas JKL 4pv /vuosi

**Hankkeen kohderyhmän tai hankkeeseen osallistuvien organisaation edustajien ulkomaan matkat**

	2024	2025	2026	2027	Yhteensä
Matkapäivät, Eurooppa (368 €/matkapäivä)	60	60	60	60	240
<b>Matkapäivien kustannukset</b>	22 080	22 080	22 080	22 080	88 320
Matkapäivät, muu kuin Eurooppa (720 €/matkapäivä)	0	0	0	0	0
<b>Matkapäivien kustannukset</b>	0	0	0	0	0
<b>Ulkomaan matkapäivien kustannukset yhteensä</b>	22 080	22 080	22 080	22 080	88 320

**Matkakustannusten perustelut**

Valmennusohjelmassa olevien pelialan yritysten henkilöstön (2 parasta tiimiä saavat lähettää 2hlö matkaan) matkat testaamaan oppimaansa käytännössä

Nordic Games 6pv/vuosi 2x2hlö = 24pv

Gamescom 7pv/vuosi 2x2hlö = 28pv

Paris Game Connection 4pv/vuosi x2hlö = 8pv

**Matkakustannusten yhteenveto**

Hankkeen nimi: Kainuu GEM (Game Entrepreneurship mentoring)

	2024	2025	2026	2027	Yhteensä
<b>Matkakustannukset yhteensä</b>	<b>46 544</b>	<b>47 072</b>	<b>47 072</b>	<b>47 072</b>	<b>187 760</b>

**3 Ostopalvelut**

	2024	2025	2026	2027	Yhteensä
<b>Ostopalvelut yhteensä</b>	<b>168 757</b>	<b>175 000</b>	<b>175 000</b>	<b>175 000</b>	<b>693 757</b>

**Ostopalvelujen perustelut**

Hankkeen hautomo- ja kiihdyttämöohjelman valmentajien palkkiot online ja onsite valmennuksesta.

Ostopalveluiden hinta on laskettua keskimääräisesti 100€/h palkka pelialan konsultille, joka on normaali alan hintataso. Ostopalveluihin lukeutuu mukaan myös lähivalvempuspäivät, joiden hinta on alan normaali 1000€/päivä. Onsite eli lähehuvalmennus on suunniteltu siten että se kattaa 5 valmentajakäyntiä Kajaanissa 3 kertaa vuodessa

**4 Muut kustannukset**

	2024	2025	2026	2027	Yhteensä
<b>Muut kustannukset yhteensä</b>	<b>15 852</b>	<b>15 852</b>	<b>15 852</b>	<b>15 852</b>	<b>63 408</b>

**Muiden kustannusten perustelut**

Messustandit (lasketaan auki neogames sponssilla)

Nordic game 2 000 €/tiimi x2 tiimiä

Gamescom 3 125 €/tiimi x2 tiimiä

Game Connection Paris 3 400 €/tiimi 1x tiimiä

Henkilöstön liput

Nordic Game 299€/hlö x2hlö

Gamescom 117/hlö x2hlö

Game Connection Paris 690/2hlö

Messut yhteensä 15 852/ vuosi

**5 Tulot****6 Nettokustannusten yhteenveto**

	2024	2025	2026	2027	Yhteensä
<b>Nettokustannukset yhteensä</b>	361 740	379 420	379 420	379 420	<b>1 500 000</b>

## Rahoitussuunnitelma

### 1 Haettava EU- ja valtion rahoitus

	2024	2025	2026	2027	Yhteensä	Osuus
EU- ja valtion rahoitus kehittäminen	286 740	304 420	304 420	304 420	<b>1 200 000</b>	<b>80,00 %</b>

### 2 Omarahoitus

#### Rahoituslaji

Muu julkinen rahoitus

	2024	2025	2026	2027	Yhteensä	Osuus
Omarahoitus	75 000	75 000	75 000	75 000	<b>300 000</b>	<b>20,00 %</b>

### 3 Ulkoinen kunta-, muu julkinen ja yksityinen rahoitus

#### Rahoituksen yhteenveto

	2024	2025	2026	2027	Yhteensä	Osuus
Haettava EU- ja valtion rahoitus	286 740	304 420	304 420	304 420	<b>1 200 000</b>	80,00 %
Kuntarahoitus	0	0	0	0	<b>0</b>	0 %
Muu julkinen rahoitus	75 000	75 000	75 000	75 000	<b>300 000</b>	20,00 %
Yksityinen rahoitus	0	0	0	0	<b>0</b>	0 %
<b>Rahoitus yhteensä</b>	<b>361 740</b>	<b>379 420</b>	<b>379 420</b>	<b>379 420</b>	<b>1 500 000</b>	<b>100,00 %</b>
Julkinen rahoitus yhteensä	361 740	379 420	379 420	379 420	<b>1 500 000</b>	100,00 %
Julkinen tuki yhteensä	286 740	304 420	304 420	304 420	<b>1 200 000</b>	80,00 %

#### De minimis -tuki-ilmoitus

Hankkeen nimi: Kainuu GEM (Game Entrepreneurship mentoring)

**Harjoittaako hankkeen hakija hankkeessa taloudellista toimintaa, jossa on kyse tavaroiden tai palvelujen tarjoamisesta tietyillä markkinoilla?**

Ei

**Osallistuuko hankkeen toimenpiteisiin hyödynsaajina taloudellista toimintaa harjoittavia yksiköitä?**

Ei