



Euroopan unionin
osarahoittama

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

Euroopan sosiaalirahasto (ESR+)



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus

Valintaesitys

15.3.2023 Dnro: EURA 2021/200652/09
02 01 01/2022/POPELY

Hankkeen perustiedot

Hankkeen julkinen nimi
PELIKAN - Pelialan kansainvälinen koulutus

Hakijan virallinen nimi
Kajaanin Ammattikorkeakoulu Oy

Hakemusnumero
200652

Saapumispäivämäärä
25.01.2023

Alkamispäivämäärä
01.01.2023

Päätymispäivämäärä
31.12.2025

Viranomainen
Pohjois-Pohjanmaan elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus

Kokouksen päivämäärä

Hakuilmoitus
Pohjois-Suomen ESR+ -haku Pohjois-
Pohjanmaalla, Lapissa ja Kainuussa

Hakutunnus
POPELY-003

Käsittelijä
Verna Irene Piirainen

Toimintalinja
4 Työllistävä, osaava ja osallistava Suomi

Erityistavoite
4.2. Uutta osaamista työelämään

Tukimuoto
Työllisyyden, osaamisen ja sosiaalisen osallisuuden tukemiseen liittyvä kehittämishanke

Kuvaus hankkeen sisällöstä

Pelialan koulutus Kajaanissa on toiminut vuodesta 2006 alkaen ollen yksi Suomen edelläkävijöitä alan koulutuksessa. Kajaanin ammattikorkeakoulun (KAMK) näkyvyyden kannalta peliala on ollut yksi eniten mediassa kiinnostusta herättänyt aihe. Kainuun alueelle, etenkin Kajaaniin, on syntynyt koulutuksen myötä pelialan klusteri – toimiala – lukuisia yrityksiä, jotka tuovat alueelle työpaikkoja ja verotuloja. Pelialan koulutuksessa alle 10 % opiskelijoista on kotoisin Kainuun alueelta ja suuri osa muualta Suomesta muuttaneista olisi valmiita jäämään Kainuuseen, mikäli työpaikkoja on tarjolla. Hankkeen tavoitteena on pitää kainuulainen pelialan koulutus kärkituotteena ja kehittää sitä edelleen yhteistyössä yritysten, opiskelijoiden ja yhteistyöoppilaitosten kanssa. Hanke tavoittelee hakijamäärän kasvattamista sekä laadukasta, yritysten tarpeisiin vastaavaa koulutusta. Tämän vuoksi uusi pelialan koulutus

toteutetaan englanninkielisenä laajentaen hakijapotentialia maailmanlaajuisesti. Tämä englanninkielinen BBA-koulutus tulee nykyisen, suomenkielisen rinnalle täydentäen pelialan koulutusmahdollisuuksia. Kehitetään myös YAMK-tasoinen Master of Game Business Management -koulutus tukemaan pelialan liiketoiminnan ja johtamisen tarpeita. Lisäksi hanke tavoittelee kansainvälisyyden lisäämistä sekä jatkuvan oppimisen tarpeisiin sisältöjen kehittämistä huomioiden etenkin verkko-opetusmahdollisuudet. Tavoitteena on myös polkuopintojen mahdollistaminen laajemmalla alueella ja suunniteltu sekä pilotoitu Pelialan diplomi -koulutus. Hankkeen tuloksina on käynnissä uudet, englanninkieliset BBA- ja MBA-koulutukset KAMK:ssa sekä pilotoitu Pelialan diplomi-koulutus. Opiskelijoiden työllistämispolkujen malli pelialan yrityksiin on luotu.

Hankkeen toimenpiteet

PELIKAN hanke toteutetaan ajalla 1.1.2023-31.12.2025. Kaikki tehtäväpaketit toteutetaan koko hankkeen ajan. Alla on jonkin verran tarkennuksia aikatauluun toimenpiteiden yhteydessä.

TP1 PELIALAN KOULUTUKSEN KEHITTÄMINEN 1.1.23-31.12.25

1. Suunnitellaan ja kehitetään KAMK:ssa uusi, englanninkielinen pelialan, tietojenkäsittelyn tradenomikoulutus (BBA, Business Information Technology (BIT), Game Development) päiväkoulutuksena. (2023)
2. Suunnitellaan ja kehitetään KAMK:ssa uusi Master of Game Business Management YAMK-koulutus verkkokoulutuksena. (2023-2024)
3. Suunnitellaan kansainväliset polkuopinnot verkko-opintoina (60 op). (2023-2024)
4. Suunnitellaan täydentävien opintojen "Pelialan diplomi" - opintokokonaisuuksia alanvaihtajille ja toteutetaan pilottina yksi muuntokoulutus. (2024-2025)
5. Suunnitellaan tarvittavat uuden opintojaksot ja niiden sisällöt yo. koulutuksiin. Suunnitellaan ja kehitetään uudet verkko-opintojaksot. (2023-2025)
6. Selvitetään kansainvälisen vaihdon tai muun kv-yhteistyön lisäämisen mahdollisuudet sekä BBA- että MBA-koulutuksissa ja toteutetaan, mikäli löydetään sopivia yhteistyökumppaneita. (2023-2025)
7. Kehitetetään opetusmenetelmiä ja henkilöstön osaamista opetukseen liittyvissä aihealueissa yhteistyössä yritysten kanssa. Tarvekartoitus ja koulutukset (ostopalvelu) tarpeiden pohjalta. (2023-2025)

TP2 OPINTO- ja URAOHJAUS

1. Kehitetään erityisesti hankkeessa kehitettävien koulutusten kv-opiskelijoille a) opinto- ja uraohjausta b) integroitumista suomalaiseen kulttuuriin ja vahvistetaan integoitumista Kainuuseen. (2023-2025)
2. Huomioidaan polkuopintojen ja muuntokoulutuksen tai täydentävien opintojen tarpeet kv-opinto-ohjausmalli ssa. (2024)

TP3 YRITYSYHTEISTYÖ

1. TP1 koulutusten suunnittelussa ja toteutuksessa hyödynnetään pelialan yritysten osaamista. Suunnitellaan yritysyritysten toimintamalli ja pilotoidaan sitä hankkeen aikana. Yhteistyön muotoja voivat olla mm. yritysälhtöiset projekti, työharjoittelu, toimeksiannot, yritysluennot ja -vierailut tai yhteistyötapahtumat. (2023-25)
2. Varmistetaan yritysyritysten jatkuvuus kehittämällä KAMK-pelialan yritykset yhteistyömuotoja kuten säännöllisiä tapaamisia (lounastreffit, etäporinat, pelialan tapahtumien yhteydessä KAMK ständit) (2023-25)

TP4 MARKKINOINTI, VIESTINTÄ ja TIEDOTTAMINEN

1. Markkinoidaan koulutuksia kansallisesti ja kansainvälisesti. (luodaan Markkinointisuunnitelma ja toimitaan sen mukaisesti) (2023-2025)
2. Viestitään KAMKin pelialan koulutuksista eri medioissa, sosiaalisessa mediassa ja markkinoidaan/verkoitetaan pelialan tapahtumissa. (luodaan Viestintäsuunnitelma ja toimitaan sen mukaisesti) (2023-2025)

TP5 HANKEHALLINTO

Hankehallinto on läpileikkaava toiminto, joka on mukana kaikissa tehtäväpaketeissa. Projektipäällikkö vastaa hankehallinnosta. (2023-2025)

Hankkeesta rajataan BBA- ja MBA- koulutusten toteutuksessa opetusosuus pois. Opetus resursoidaan ja toteutetaan KAMK omalla rahoituksella.

Lisätietoja hakemuksesta

Hakemus on saapunut 16.5. - 29.8.2022 käynnissä olleessa avoimessa haussa, jossa oli haettavissa kaikki toimintalinjan 4 erityistavoitteet.

Hankkeesta on pyydetty OKM:n lausunto, joka on saapunut 24.11.2022. Lausunto on ollut hanketta puoltava.

Hankkeen rahoitukseen osallistuvat seuraavat tahot:

KAMK 58 679 €, Critical Force Oy 10 000 €, Housemarque Oy 15 000 €, Redlynx 5 000 €, Rust0 Games 2 000 €, Small Giant Games 10 000 €, Nitro Games 5 000 €, Basemark Oy 2 000 €, Nordisk Games 2 500 € ja Fingersoft 2 000 €.

Hankkeen toteutusalue

Onko hankkeen toiminta valtakunnallista?

Ei

Maakunnat

Kainuu

Kunnat

Kajaani

Kustannusarvion ja rahoitussuunnitelman tiivistelmä

Kustannusarviota ohjaavat kustannusmallivalinnat

Kustannusmalli	Flat rate 40 % kehittäminen
Palkkakustannusten ilmoitustapa	Palkkojen yksikkökustannukset

Kustannusarvion tiivistelmä

	Haetut yhteensä €	Hyväksytyt yhteensä €	Hylätyt €
1 Palkkakustannukset	400 638	400 638	
Flat rate 40 % kehittäminen	160 254	160 254	
2 Tulot (vähennetään kustannuksista)	0	0	
Nettokustannusarvio yhteensä	560 892	560 892	

Rahoitussuunnitelman tiivistelmä

	Haetut yhteensä €	Hyväksytyt yhteensä €	Osuus %
1 Haettava EU- ja valtion rahoitus	448 713	448 713	80,00
2 Omarahoitus: Muu julkinen rahoitus	58 679	58 679	10,46
3 Kuntarahoitus	0	0	0
4 Muu julkinen rahoitus	0	0	0
5 Yksityinen rahoitus	53 500	53 500	9,54
Rahoitussuunnitelma yhteensä	560 892	560 892	100,00

Rahoittajan arvio hankkeesta

Hanke toteuttaa hyvin erityistavoitteen 4.2 Uutta osaamista työelämään tavoitteita. Pelialan koulutus on toiminut Kajaanissa vuodesta 2006 alkaen. Haasteena on säilyttää sisällöllinen etumatka muihin toimijoihin ja siten kilpailukykyinen sekä houkuttava koulutusympäristö alueellisesti, kansallisesti ja kansainvälisesti. Hankkeen tavoitteena on pitää kainuulainen pelialan koulutus kärkituotteena ja kehittää sitä edelleen yhteistyössä yritysten, opiskelijoiden ja yhteistyöoppilaitosten kanssa. Hanke tavoittelee hakijamäärän kasvattamista sekä laadukasta, yritysten tarpeisiin vastaavaa koulutusta. Hankkeessa kehitetään uudenlaisia koulutuksen ratkaisuja pelialalle sekä edistetään ammattikorkeakoulun ja työnantajien yhteistyötä sekä osaavan työvoiman saatavuutta alalle. Hankkeen rahoitukseen osallistuu merkittävä määrä pelialan yrityksiä.

Hanke tukee Kainuun maakuntaohjelman 2022-2025 tavoitteita: Kansainvälisten opiskelijoiden määrä Kainuussa kasvaa ja integroituminen työelämään tehostuu.

Ratkaisun perustelut ja jatkotoimenpiteet

Pohjois-Pohjanmaan ELY-keskuksen EURA-rahoituskokous 27.10.2022

Kainuun MYR-sihteeristö 20.3.2023

Kainuun maakunnan yhteistyöryhmä (MYR) 28.3.2023

Rahoittaja puoltaa hakemuksen hyväksymistä

Kyllä