



## Valintaesitys maakunnan yhteistyöryhmän sihteeristön käsittelyyn

Hankkeen julkinen nimi	Kainuu GEMS (Game Entrepreneurship mentoring to success)
Hakemusnumero	205287
Valintakokouksen päivämäärä	11.6.2024
Hakijan virallinen nimi	Kajaanin Ammattikorkeakoulu Oy
Osatoteuttajat	-
Toimintalinja	4 Työllistävä, osaava ja osallistava Suomi
Erityistavoite	4.2. Uutta osaamista työelämään
Alkamispäivämäärä	1.8.2024
Päätymispäivämäärä	31.12.2027

### Hakijan esittämä kuvaus hankkeen sisällöstä

Peliala on kasvava ja kansainvälinen toimiala. Digitaalisten pelien maailmanlaajuinen liikevaihto on ennustettu kasvavan 187 miljardiin euroon vuonna 2024, joka on yli kolme kertaa 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 Suomessa 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, sekä vaikuttanut voimakkaasti Kajaanin elinvoimaan ja ikärakenteeseen. Kajaani on kotipaikkana useille menestyneille pelialan yrityksille, kuten Kitka Games, CSE Entertainment, Critical Force ja Blacksmoke Studios. 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 perustamisten pysähtyneisyys osoittaa tarpeen luoda otolliset olosuhteet uusien yritysten syntymiselle sekä uudistua ja kehittää alueellista osaamista entistä kovatasoisemmaksi.

Kainuu GEMS (Game entrepreneurship mentoring to success) -hankkeen tavoite on luoda kestävä polku pelialan kasvuyrittäjyydestä kehittämisestä Kainuussa uusien pelialan kasvuyritysten luomiseksi. Näitten kasvuyritysten menestystarinat houkuttelevat entistä enemmän opiskelijoita ja yrittäjiä alueen koulutus- ja yrittäjyysohjelmiin, luoden positiivisen kierteen, joka vahvistaa ja kasvattaa alaa entisestään.

Polku pelialan kasvuyrittäjyystaitojen kehittämiseen on kaksiosainen "From Game Students to Skilled Founder Teams" -valmennusohjelma ennen yrityksen perustamista ja "Skill Accelerator for Global Success" -mentorointiohjelma yrityksen perustamisen jälkeen. Valmennusohjelma kestää 1,5 vuotta per rotaatio ja sisältää pelialan yrittäjyyteen innostamisen, järjestelmällisen metodin pelitiimien synnyttämiseen ja tiimien substanssi-, tiimityötyöhyvinvointi- ja yrittäjyystaitojen kasvattaminen yrityksen perustamista vaativalle tasolle. Mentorointiohjelma kestää 2 vuotta, ja siinä syvennetään aloittelevien pelialan yrittäjien substanssi- ja liiketoimintaosaamista heidän omassa kasvavassa ja kansainvälisessä yrityksessään. Ohjelmissa opittuja taitoja testataan kansainvälisissä pelialan tapahtumissa tavoitteena saada omalle yritykselle rahoitus- ja julkaisusopimus. Ohjelmat tähtäävät taitojen nostamiseen tasolle, joka mahdollistaa ulkoisen Series A (2M€-15M€) kasvurahoituksen. Ohjelmia tarjotaan nykyisille ja ulkopuolisille Kainuuseen sijoittuville tiimeille, pelialan koulutusohjelmille, sekä syksyllä 2024 ja siitä eteenpäin aloittaville kansainvälisille vuosikursseille. Ohjelman materiaalit tuotetaan englannin kielellä.

Hankkeessa luodaan toimintatapa, joka tuottaa osaamiskeskittymän Kajaanin alueelle, joka edesauttaa rahoituskelpoisten yritysten syntyä, joita rahoittamalla avulla toimintaa pystytään jatkamaan hankkeen jälkeen. Rahoitusta varten on suunnitteilla hankkeesta irrallinen Kainuun pelialan rahoitussäätiö, joka jatkaa hankkeen aikana synnytettyjä toimintoja hankkeen päätyttyä 2027.

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

Tulokset ja vaikuttavuus:

Kainuusta Suomen toiseksi tärkein pelialan osaamiskeskittymä pääkaupunkiseudun jälkeen.

Kestävä itseään ruokkiva toimintatapa uusien pelialan yritysten syntymiseen.

Veto- ja pitovoiman voimakas lisääntyminen Kainuussa.

Kainuun elinvoiman ja kilpailukyvyn voimakas kasvu.

Kainuun globaalin maineen voimakas lisääminen maailman peliteollisuuden piirissä.

Konkreettiset toimenpiteet:

#### **TP1 Innostuksesta osaavaksi ja yrityspotentialiseksi tiimiksi**

##### TP1-1 Innostus

Innostamisessa oman peliyrityksen perustamiseen tuodaan onsite valmennuksen myötä Kajaaniin kokeneita pelialan yrittäjiä luomaan yrittämisen paloa tarinoilla ja opetuksilla omasta yritystoiminnasta, jotka madaltavat yrittäjäksi ryhtymisen kynnyksiä. 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.

Luento ja yhteisötapaamiskertoja: 20

##### 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 yritystoiminnan onnistunut aloittaminen. Tiimiyttäminen tapahtuu 2 vuosikurssilaisille aina syyslukukauden lopussa, jolloin opettajien kokemuksen mukaan yleensä ensimmäiset yritystoimintaan 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 peliyrityksen perustamiseen vaadittavaa korkeatasoista osaamista. Valmennus toteutetaan kokeneiden pelialan yrittäjien ja osaajien toimesta opiskelijoiden tutkintoon tähtäävien opintojen lisäksi, ei niihin sisältyen. Valmennus toteutetaan online valmennuksena verkossa sekä onsite valmennuksena Kajaanissa. Valmennus sisältää substanssitaitojen (ohjelmointi, peligrafiikka, 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 yrityksiksi 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 opiskelujaja, jolloin tiimit tähtäävät aidosti itsensä työllistämiseen omassa peliyrityksessä. Online valmennus: 1935 tuntia; Onsite valmennus: 83 päivää.

### TP2 Yrityksestä osaavaksi kasvuyritykseksi, Käytännön yrittäjyystaidot

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

#### TP2-1 Käytännön yrittäjyystaidot, Mentorointi

Osaamisen kehittäminen jatkuu yritystoiminnan käynnistymisen jälkeen yksilöllisenä mentorointina painottuen käytännön liiketoimintaosaamiseen yritystoiminnan 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. Online mentorointi: 1978 tuntia; Onsite mentorointi: 167 päivää  
Maksimi yrityskohtainen mentoroinnin tuntimäärä ohjelmassa: 258h

#### TP2-2 Käytännön yrittäjyystaidot, Matkat

Opittuja yksilöllisiä taitoja testataan kansainvälisellä kentällä viemällä ohjatusti 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 tiimiä, joista kustakin lähetetään yksi osallistuja. Vuotuiset kohteet: Pocket Gamer Connects – Suomi; Nordic Games – Ruotsi & Gamescom – Saksa.

### 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 lumipalloehtin: aiempi menestys ruokkii uusia menestymismahdollisuuksia tuoden lisää kansainvälistä lahjakkuutta KAMK hakuprosessiin. Ehtin voimistumista tukee myös se, että menestyneet yrittäjät toimivat tulevaisuudessa valmentajina ja mentoreina, jakamalla osaamistaan uusille opiskelijoille ja yrittäjille. Viestintä toteutetaan GameCity Kajaani -hankkeen viestintäkoordinaattoreiden toimesta ja tarvittaessa tähän kohdennetaan hankkeen ostopalveluresursseja. Hankkeen aikana kohdennetaan viestintää toisen asteen naispuolisiin opiskelijoihin tuoden ilmi pelialan mahdollisuuksista kaikille sukupuolille, sekä tuodaan esille, sekä pelialalle hakeville, että muille viestinnän tavoitettaville pelialan erityisluonnetta todistetusti erityisen turvallisen ja suvaitsevana teollisuuden alana, jossa voi olla 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). Projektipäällikön tueksi palkataan projektityöntekijä projektipäällikön tueksi. Projektityöntekijä osallistuu myös alkuvaiheen valmennuksiin.

##### **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.

Hankkeeseen osallistuvia opiskelijoita 550. Osallistuvia yrityksiä 17.

#### Lisätietoja hakemuksesta

##### **Kustannusarvion jakaantuminen:**

Palkkakustannukset 411 645 €  
Matkakustannukset 81 568 €  
Ostopalvelut 697 047 €  
Flat rate 7 % kehittäminen 83 318 €  
Nettokustannusarvio yhteensä 1 273 578 €

##### **Rahoitussuunnitelman jakautuminen:**

EU+valtio 1 018 862 €  
Omarahoitus, muu julkinen 40 294 €  
Ulkopuolinen rahoitus, kuntarahoitus 214 422 € (Kajaanin kaupunki)  
Rahoitussuunnitelma yhteensä 1 273 578 €

#### Kustannusarvio ja rahoitussuunnitelma

Hankkeen kustannusarvio yhteensä	1 273 578 €
Hankkeen rahoitussuunnitelma yhteensä	1 273 578 €
Hankkeelle esitetty tuen enimmäismäärä	1 018 862 €, 80 %

## Rahoittajan arvio hankkeesta

Hanke on Uudistuva ja osaava Suomi 2021–2027 -ohjelman mukainen ja toteuttaa sen toimintalinjan 4 erityistavoitetta 4.2 Uutta osaamista työelämään. Hanke täyttää yleiset valintaperusteet ja erityistavoitekohtaisessa arvioinnissa hanke sai riittävästi pisteitä tullakseen rahoitetuksi.

Hanke vastaa hyvin erityistavoitteen 4.2. painopisteisiin. Erityistavoitteen mukaisesti hankkeessa edistetään yrittäjyyttä ja liiketoimintaosaamista osana koulutusta ja työelämää. Hankkeessa kehitetään erityisesti pelialan opiskelijoiden yrittäjyysosaamista sekä tuetaan heidän työllistymistään yrittäjyyden kautta. Hanke edistää uusien pelialan yritysten ja työpaikkojen syntymistä sekä liikevaihdon kasvua Kainuun alueella. Tavoitteena on, että opiskelijoiden yrittäjyysosaaminen kasvaa ja hankkeen myötävaikutuksesta perustetaan 12 uutta yritystä. Pitkän aikavälin tavoitteena on, että Kajaaniin ja Kainuuseen muodostuu merkittävä määrä pelialan yrityksiä ja osaajia. Tämä edistää alueen pito- ja vetovoimaa, joka puolestaan houkuttelee yhä enemmän pelialan opiskelijoita, yrityksiä, sijoituksia ja työntekijöitä alueelle.

Hanke tukee Kainuun maakuntaohjelmaa 2022–2025: Kainuun maakuntaohjelmassa peliala on yksi kehittämisen kärkialoista: Tuetaan startup-toimintaa, yritysten alkutaipaleita ja pysymistä Kainuussa yrityskiihdyttämö- ja hautomotoimintaa kehittämällä

## Ratkaisun perustelut ja jatkotoimenpiteet

Erityisten valintaperusteiden pisteytyksessä hanke sai yhteensä 21 / 37 pistettä.

Pohjois-Pohjanmaan ELY-keskuksen EURA-rahoituskokous 20.3.2024

Kainuun MYR-sihteeristö 11.6.2024

Kainuun MYR 18.6.2024

Rahoittaja puoltaa hakemuksen hyväksymistä