



Valintaesitys maakunnan yhteistyöryhmän sihteeristön käsittelyyn

Hankkeen julkinen nimi	InnoXR
Hakemusnumero	R-01853
Valintakokouksen päivämäärä	23.1.2025
Hakijan virallinen nimi	Kajaanin Ammattikorkeakoulu Oy
Osatoteuttajat	Kainuun hyvinvointialue
Toimintalinja	4 Työllistävä, osaava ja osallistava Suomi
Erytystavoite	4.2. Uutta osaamista työelämään
Alkamispäivämäärä	1.3.2025
Päätymispäivämäärä	29.2.2028

Hakijan esittämä kuvaus hankkeen sisällöstä

InnoXR-hankkeessa kehitetään sosiaali- ja terveysalan osaamisen kehittämisen menetelmiä Kainuun hyvinvointialueella ja ammattikorkeakoulutuksessa hyödyntäen XR-teknologiaa ja tekoälyä. Kehitystyö kohdentuu koko Kainuun alueelle ja kaikkiin sote-alan ammattiryhmiin. Toteutuksissa huomioidaan etäosallistumismahdollisuudet, jotta osaamisen kehittäminen on tasapuolisesti mahdollista kaikissa Kainuun kunnissa. Lisäksi huomioidaan erilaiset tavat oppia. Tällä turvataan sote-alan ammattilaisten tasa-arvoista mahdollisuutta kehittää ammatillista- ja teknologista osaamistaan sekä vahvistetaan sote-alan veto- ja pitovoimaa. Opiskelijoita uudet osaamisen kehittämisen menetelmät tukevat opinnoissa etenemisessä ja valmistavat hyödyntämään niitä luontevasti tulevassa työssään. Opiskelijat voivat myös ohjata ammattilaisia XR-teknologian, tekoälyn, digitaalisten menetelmien ja etäyhteyksien käytössä. Hankkeen päätoteuttaja on Kajaanin ammattikorkeakoulu (KAMK) ja osatoteuttaja Kainuun hyvinvointialue (Kainuun hva). Hankekaika on 1.3.2025–29.2.2028.

Sote-alan ammattilaisilla on oltava monipuolista osaamista, jota yhteiskunnalliset ja teknologiset muutokset haastavat. Osaamista onkin voitava kehittää laadukkaasti ja kustannustehokkaasti, yhdenvertaisesti asuin- tai työpaikasta riippumatta. Opetus- ja oppimismenetelmien on myös oltava riittävän monipuolisia, sillä perinteiset lähityöskentelyyn painottuvat menetelmät eivät sovi kaikille oppijoille. Hankkeen avulla vastataan näihin veto- ja pitovoimahaasteiden kanssa painivan sote-alan osaamisen kehittämisen haasteisiin hyödyntämällä innovatiivisesti ja uudella tavalla XR-teknologiaa, muita digitaalisia menetelmiä ja tekoälyä sekä etäyhteyksiä.

XR-teknologialla (extended reality, laajennettu todellisuus) tarkoitetaan sekä virtuaalitodellisuutta (VR, virtual reality) että lisättyä todellisuutta (AR, augmented reality). Nämä ovat erilaisia aisteja tehostavia immersiotekniikoita, joita voidaan hyödyntää oppimisen tukena. XR-teknologian hyödyntäminen edellyttää erilaisten laitteiden, kuten VR- tai AR-lasien käyttämistä. Virtuaalitodellisuudessa oppija toimii simuloitussa, eli keinotekoisessa, mutta realistisenoloisessa ympäristössä. Lisätyn todellisuuden (AR) avulla oppija voi toimia autenttisisessa reaali maailmassa ja samalla nähdä tai kuulla teknologisesti lisättyjä elementtejä, kuten kuvaa, videoita tai hologrammeja. Näitä teknologioita hyödyntäen voidaan siis luoda oppimistilanteita, joihin ei todellisessa elämässä päästä. Muita hankkeessa hyödynnettäviä digitaalisia

menetelmiä voivat olla esimerkiksi erilaiset kuva- ja äänijärjestelmät, pelilliset tai interaktiiviset osaamisen kehittämisen ratkaisut.

Tekoälyä (AI, artificial intelligence) käytetään hankkeessa kehitettävien innovaatioiden toteutuksissa sekä sisällöntuotannon apuna. XR-teknoologisissa toteutuksissa hyödynnetään esimerkiksi tekoälyn liikkeen- tai puheengenerointiominaisuuksia. Tekoälyä voidaan käyttää myös muiden digitaalisten osaamisen kehittämisen ratkaisujen suunnittelussa ja toteutuksissa, ja kehittää näin hankkeeseen osallistuvien sote-alan opiskelijoiden sekä ammattilaisten tekoälyn käyttötaitoa.

Etäyhteyksien avulla osaamisen kehittämisen tilanteisiin saadaan osallistettua laajempi joukko oppijoita kuin perinteisessä lähityöskentelyssä. Nämä voidaan myös yhdistää niin sanotuiksi hybriditoteutuksiksi, jolloin osa osallistuu tilaisuuteen paikan päällä ja osa etänä. Etämenetelmien toimivuudesta hoitotyön koulutuksessa on KAMK:ssa kertynyt jo runsaasti positiivista kokemusta muun muassa DIGIHOI – ÄLÄ JÄTÄ -hankkeen (ESR) myötä ja etä- ja hybriditoteutuksia hyödynnetään esimerkiksi simulaatioharjoituksissa. Näin on saatu tehostettua opintojen etenemistä esimerkiksi lähiopiskelun estävissä sairaustapauksissa. InnoXR-hankkeessa etämenetelmiä osaamisen kehittämisessä kehitetään edelleen ja vahvistetaan näiden edellyttämää pedagogista sekä teknologista osaamista sote-alalla. Eryistä uutuusarvoa saavutetaan sillä, että tavallisesti lähityöskentelyyn painottuvien XR-teknoologioiden käyttöä laajennetaan etäopetukseen ja näin oppimistilanteisiin voi osallistua suuri joukko oppijoita paikasta riippumatta.

InnoXR-hankkeessa **luodaan uusia XR-teknologisia osaamisen kehittämisen menetelmiä neurokehityksellisten/-psykiatristen häiriöiden asiakasymmärryksen lisäämiseksi, työpaikkaväkivallan kohtaamisen harjoitteluun ja haavanhoitoon.** Näiden toteuttamisesta vastaa KAMK:ssa toimiva Clever Simulation Entertainment -hyötypelitiimi (Clever-tiimi), jolla on pitkä ja laaja kokemus erilaisten hyötypelien tuottamisesta eri aloille. Hyötypelien, eli muuhun kuin viihdekäyttöön (esimerkiksi oppimisen tueksi) tarkoitettujen pelien kehitystyötä on tehty yhteistyössä KAMK:n sote-alan kanssa jo noin kymmenen vuoden ajan.

Hankkeessa kehitettävät aiheet ovat ajankohtaisia ja niille on koettu tarvetta sekä valmistavassa koulutuksessa että työelämässä. Näiden Kainuun hva:n selvityksessä esiin nostettujen aihealueiden lisäksi hankkeessa kartoitetaan tarveperusteisesti muita aiheita, joihin kehitetään opetussisältöjä ja -menetelmiä. Nämä voivat olla esimerkiksi AR-teknologisia harjoituksia, etäsimulaatioita, pelillisiä kokonaisuuksia tai itsenäisesti opiskeltavia, ajasta ja paikasta riippumattomia osaamisen kehittämisen sisältöjä.

Hankkeen kehitystyöhön osallistetaan Kainuun hva:n sote-alan ammattilaisia sekä KAMK:n opiskelijoita ja opettajia, joiden valmiudet, tarpeet ja toiveet kartoitetaan hankkeen alussa. Tätä nykytila-analyysia hyödynnetään hankkeen toimien suunnittelussa. Kehitystyötä tehdään myös muiden sote-alan ammattilaisten ja asiakkaiden/potilaiden sekä heidän läheistensä kanssa. Lisäksi tehdään kattava selvitys jo olemassa olevista vastaavanlaisista osaamisen kehittämisen ratkaisuista. Uudet osaamisen kehittämisen ratkaisut toteutetaan tulevien käyttäjien tarpeisiin ja toiveisiin perustuen niin, että sisältöjen substanssiasiantuntijat ja hankkeeseen osallistuvat kokemusasiantuntijat ovat tiiviisti mukana toteutusvaiheessa. Näin varmistetaan osaltaan kehitettävien tuotteiden laatu. Tulevat käyttäjät ohjataan käyttämään pilotointien jälkeen viimeistelyjä osaamisen kehittämisen ratkaisuja niin, että he voivat hyödyntää niitä itsenäisesti hankkeen päättymisen jälkeen. Hankkeeseen osallistuvia sote-alan ammattilaisia ohjataan myös tuottamaan itse opetussisältöjä sekä hyödyntämään erilaisia pedagogisia menetelmiä ja ratkaisuja, kuten pelillisyyttä ja etäsimulaatioita.

Hankkeen toimista viestitään aktiivisesti ja avoimesti erilaisin julkaisuin ja osallistumalla kansallisiin sekä kansainvälisiin tapahtumiin. Kaikki hankkeessa tuotettavat osaamisen kehittämisen ratkaisut, kokemukset ja opit jaetaan maksutta alueellisesti, kansallisesti ja soveltuvin osin myös kansainvälisesti.

Jokaisen osaamisen kehittämisen ratkaisun kohdalla valitaan paras mahdollinen julkaisukanava ja näin varmistetaan kehitettyjen innovaatioiden laaja saavutettavuus sekä käyttökelpoisuus hankkeen päättymisen jälkeenkin. Koska kaikki tuotettavat innovaatiot ovat vapaasti käytettävissä, myös muut organisaatiot, yritykset ja oppilaitokset voivat hyödyntää hankkeen tuloksia omassa toiminnassaan.

Hankkeessa kehitettävien innovaatioiden avulla monipuolistetaan sote-alan osaamisen kehittämisen menetelmiä, parannetaan niiden saavutettavuutta ja mahdollistetaan joustavat koulutuspolut yhdenvertaisesti kaikille nykyisille ja tuleville sote-alan ammattilaisille Kainuussa. Tällä edistetään tasa-arvoisuutta ja yhdenvertaisuutta, syrjimättömyyttä ja esteettömyyttä. Hankkeen toimilla nostetaan myös Kainuun sote-alan profiilia ennakkoluulottomana uusien innovaatioiden kehittäjänä ja käyttäjänä sekä tuetaan alueen elinvoimaisuutta turvaamalla osaavien sote-alan ammattilaisten toimintaa koko Kainuussa.

Hankkeen kohderyhmät:

Kainuun hyvinvointialueen sote-alan ammattilaiset (mm. hoitotyöntekijät, lääkärit, sosiaalityöntekijät ja -ohjaajat) kaikissa kahdeksassa Kainuun kunnassa, KAMK:n sote-alan opiskelijat ja opettajat. Yhteistyössä kohderyhmän kanssa luodaan uusia, tarveperusteisia osaamisen kehittämisen sisältöjä ja kehitetään osaamisen kehittämisen menetelmiä niin, että uudistetaan osaamisen kehittämisen tapoja ja kulttuuria.

Hankkeeseen osallistuvia henkilöitä 510, joista opiskelijoita 400 sekä työssä olevia 110.

Hankkeen toimenpiteet koostuvat viidestä työpaketista (TP), jotka ovat osittain päällekkäisiä.

TP1 Sisältötyöpajat

Työpaketissa suunnitellaan neurokehityksellisten/-psykiatristen häiriöiden asiakasymmärryksen kehittämiseen, työpaikkaväkivallan kohtaamiseen ja haavanhoitoon kehitettävien osaamisen kehittämisen ratkaisujen sisällöt. Lisäksi selvitetään, millaista pedagogiikkaa aiheisiin kaivataan ja se, mihin muihin aiheisiin liittyen on tarvetta kehittää osaamisen kehittämisen ratkaisuja. Työpaketissa suunnitellaan nämä sisällöt.

Toimenpiteestä vastaa: KAMK, Kainuun hva vastaa sisällön asiantuntijuudesta

Aikataulu: 3/-25-9/-26

Toimenpiteet:

1. Sisältötyöpajojen alustukseksi tehdään nykytila-analyysi.

a) Kartoitetaan Kainuun hva:n täydennyskoulutuksen toteuttamisen tavat, osallisuuden tasot, kokemustieto niiltä alueilta, joita on tarkoitus kehittää ja tarkoituksena mitata muutosta QWL:n kautta (työhyvinvointi, tuottavuus).

b) Kartoitetaan KAMK:n opettajien ja opiskelijoiden sekä Kainuun hva:n työntekijöiden valmiudet sekä toiveet kehitettäviin osaamisen kehittämisen ratkaisuihin liittyen ja käytössä olevat opetusmenetelmät.

2. Sisältötyöpajoissa määritetään palvelumuotoilun keinoin raamit osaamisen kehittämisen ratkaisujen kehitystyölle. Työpajojen koordinoinnista ja toteutuksesta vastaa palvelumuotoiluasiantuntija yhteistyössä muiden hanketoimijoiden kanssa. Työpajoja voidaan toteuttaa lähi-, etä- ja hybridimenetelmin Kainuun eri kunnissa.

a) Työpajoihin (12) kutsutaan KAMK:n ja Kainuun hva:n työntekijöitä ja opiskelijoita koko Kainuun alueelta. Lisäksi suunnitteluun voidaan osallistaa muita sote-alan ammattilaisia, yhteistyökumppaneita ja asiakkaita/potilaita läheisineen.

b) Työpajojen osallistujat orientoidaan XR-tekniikan, tekoälyn ja etäyhteyksien mahdollisuuksiin sekä osaamisen kehittämisen menetelmiin kohderyhmälle kohdennetulla tavalla hyödyntäen jo olemassa olevia XR- ja muita koulutussisältöjä.

c) Työpajoissa kartoitetaan XR-sisältöjen lisäksi muita tarpeita osaamisen kehittämiseen jo valituista aiheista ja määritetään näiden lisäksi muita aiheita (3), joihin kehitetään osaamisen kehittämisen ratkaisuja.

3. Työpajojen jälkeen osaamisen kehittämisen ratkaisujen sisällöt suunnitellaan Clever-tiimin ja muiden hanketoimijoiden ohjaamana.

4. Osaamisen kehittämisen ratkaisujen suunnittelussa hyödynnetään olemassa olevaa tietoa ja kokemuksia. Näitä varten tehdään kirjallisuushakuja ja benchmarkausta kansallisesti sekä kansainvälisesti. (esim. tapahtumat, Sote-organisaatiot)

5. Sisältötyöpajoihin osallistuvilta kerätään palautetta, jota hyödynnetään muissa työpajoissa, tulevaisuuden työpaketeissa, raportoinnissa ja soveltuvin osin julkaisuissa.

TP2 Sisältöjen kehittäminen

Työpaketeissa toteutetaan osaamisen kehittämisen ratkaisut monialaisessa yhteistyössä jatkokehittämällä jo olemassa olevia XR-teknologisia ratkaisuja ja kehittämällä uusia tuotteita. Lisäksi hankkeeseen osallistuvia ohjataan tuottamaan itse erilaisia osaamisen kehittämisen sisältöjä.

Toimenpiteestä vastaa: KAMK (Clever-tiimi), Kainuun hva osallistuu

Aikataulu: 5/-25-9/-27

Toimenpiteet:

1. Clever-tiimi toteuttaa XR-teknologiset osaamisen kehittämisen ratkaisut. Hankeaikana määritellään kehitystyön järjestys (esim. lisenssien ja laitteistojen hankinta mahdollisimman kustannustehokkaasti ja uutta ennakoiden). Hankkeen sote-asiantuntijat sekä hankkeeseen osallistuvat kokemusasiantuntijat osallistuvat kehitystyöhön koko kehitysprosessin ajan ja näin varmistetaan, että tuotteet vastaavat käyttäjien tarpeita. Lisäksi tehdään ohjeet osaamisen kehittämisen ratkaisujen käyttöön.

2. Muut hanketoimijat tuottavat muita digitaalisia osaamisen kehittämisen ratkaisuja sisältötyöpajoissa määritellyistä aiheista. Nämä voivat olla esim. virtuaalisimulaatioita tai etänä toteutettavia pedagogisia pelejä. Lisäksi he tekevät ohjeet tuottamiensa osaamisen kehittämisen ratkaisujen käyttöön.

3. Hankkeeseen osallistuvia ohjataan tuottamaan itse osaamisen kehittämisen sisältöjä sekä käyttämään tarvittavaa laitteistoa (esim. AR-laitteisto). Lisäksi he tekevät ohjeet tuottamiensa osaamisen kehittämisen ratkaisujen käyttöön. Ohjaamisesta vastaa Clever-tiimi ja osallistujat ovat Kainuun hva:n asiantuntijoita eri yksiköistä.

4. Sisältöjen kehittämiseen osallistuvilta kerätään palautetta, jota hyödynnetään muussa kehitystyössä, tulevaisuuden työpaketeissa, raportoinnissa ja soveltuvin osin julkaisuissa.

TP3 Osaamisen kehittäminen ja arviointi

Työpaketeissa pilotoidaan kehitetyt osaamisen kehittämisen sisällöt ja viimeistellään ne. Lisäksi kehitetään hankkeeseen osallistuvien XR-teknologista sekä pedagogista osaamista ja viedään uudet osaamisen kehittämisen menetelmät palvelumuotoiluun hyödyntäen osaksi hankeorganisaatioiden toimintaa.

Toimenpiteestä vastaa: Kainuun hva, KAMK osallistuu

Aikataulu: 1/-26-12/-27

Toimenpiteet:

1. Kehitetyt osaamisen kehittämisen ratkaisut ja niiden käyttöön tehdyt ohjeet pilotoidaan sote-asiantuntijoiden johdolla kohderyhmän kanssa Kainuun eri kunnissa ja viimeistellään ne.

2. Ne hankkeeseen osallistuvat, jotka on ohjattu tuottamaan itse digitaalisia osaamisen kehittämisen sisältöjä, pilotoivat kehitettävänsä osaamisen kehittämisen ratkaisut sekä tuottamansa ohjeet ja viimeistelevät ne. Lisäksi he tekevät suunnitelman siitä, miten uusia innovaatioita voidaan hyödyntää osaamisen kehittämisessä.

3. Kohderyhmän XR-osaamista kehitetään niin, että tuotetut osaamisen kehittämisen ratkaisut voidaan ottaa käyttöön ja käyttää niitä ilman hanketoimijoita. Näin varmistetaan se, että hankkeen päättymisen jälkeen toimijoilla on riittävästi osaamista kehitettyjen innovaatioiden hyödyntämiseen. Lisäksi käyttäjät ohjataan toimimaan mahdollisissa ongelmatilanteissa (oma it-tuki, Clever-tiimi).

4. Arvioidaan XR-tekniikan käytettävyyttä ja vakautta osaamisen kehittämisen välineenä sekä kustannuksia ja vaikuttavuutta verrattuna perinteisiin osaamisen kehittämisen menetelmiin.
5. Osaamisen kehittämisen uudet tavat viedään osaksi organisaatioiden osaamisen johtamista, opetussuunnitelmia ja osaamisen kehittämisen suunnitelmia.
6. Työpakettiin osallistuvilta kerätään palautetta, jota hyödynnetään muissa työpaketin toimissa, raportoinnissa ja soveltuvin osin julkaisuissa.

TP4 Viestintä

Hankkeesta viestitään aktiivisesti organisaatioiden sisällä, Kainuussa, Pohjois-Suomen YT-alueella, valtakunnallisesti ja myös kansainvälisesti.

Toimenpiteestä vastaa: KAMK (viestintäasiantuntija), Kainuun hva osallistuu

Aikataulu: 3/-25–2/-28

Toimenpiteet

1. Viestinnästä vastaa KAMK:n viestintäasiantuntija ja kaikki hanketoimijat osallistuvat siihen.
2. Hankkeen alussa tehdään viestintäsuunnitelma, jossa kartoitetaan mm. hanketoimijoiden verkostot, some- ja muut julkaisukanavat, medianäkyvyys sekä hankkeen toimiiin liittyvät tapahtumat. Tätä suunnitelmaa päivitetään koko hankkeen ajan.
3. Hankkeelle luodaan logo ja visuaalinen ilme. Tässä huomioidaan rahoittajan näkyvyys ESR:n vaatimusten mukaisesti.
4. Hankkeen toimista työpakettien 1–3 osalta julkaistaan some-postauksia, blogikirjoituksia (KAMK:n Suuria tekoja -blogi) ja artikkeleita. Lisäksi hanketta esitellään erilaisissa tapahtumissa (esim. Sairaanhoidajapäivät, IT-päivät, EWMA) ja mediassa.
5. Hankkeen lopussa järjestetään avoin lopputapahtuma.
6. Organisaatioiden sisäinen viestintä hankkeesta aloitetaan hankkeen käynnistyttyä ja sitä jatketaan säännöllisesti koko hankkeen toiminta-ajan. Tällä turvataan se, että hankkeesta tiedetään molemmissa organisaatioissa ja vaikutetaan positiivisesti XR-tekniikkaan ja etätoimintaan liittyviin asenteisiin.
7. Organisaatioiden ulkoisessa viestinnässä Kainuun sote-alalta pyritään luomaan positiivinen kuva innovatiivisista edelläkävijöistä ja joustavista osaamisen kehittämisen ratkaisuista. Näin vahvistetaan alan ja alueen veto- ja pitovoimaa.

TP5 Hankkeen hallinnointi

KAMK vastaa hankkeen kokonaishallinnoinnista ja Kainuun hva vastaa hallinnoinnista omalta osaltaan. Molemmat organisaatiot toimivat yhteisen linjan mukaisesti avoimessa vuorovaikutuksessa keskenään.

Toimenpiteestä vastaa: KAMK, Kainuun hva osallistuu

Aikataulu: 3/-25–2/-28

Toimenpiteet:

1. Projektipäällikkö vastaa hankkeen kokonaisuuden hallinnoinnista ja raportoinnista. Kainuun hva:n koordinaattori vastaa Kainuun hva:n hankehallinnoinnista raportoiden työpaketeittain hankkeen toteutuksesta (työpajojen ja kyselyiden, määrällisten tavoitteiden ja horisontaalisten periaatteiden toteutuminen). Peliasiantuntija / Pelituottaja vastaa Clever-tiimin käytännön kehitystoimien johtamisesta. Hankkeen raportoinnissa hyödynnetään työpaketeissa kerättyä palautetta. Talousvastaavat vastaavat hankkeen talouden seurannasta ja raportoinnista.
2. Hankkeen alussa järjestetään kick-off, jossa kirkastetaan hanketoimijoiden kesken hankkeen tavoitteet ja toimet sekä hanketoimijoiden tehtävät hankkeessa. Hankkeen etenemisestä tehdään road map -suunnitelma, johon kaikki hanketoimijat sitoutuvat.
3. Hankkeelle luodaan oma Teams-tiimi, jota hyödynnetään hankemateriaalien säilyttämiseen ja jakamiseen sekä viestimiseen.
4. Hankkeen etenemistä esitellään säännöllisesti ohjausryhmälle. Ohjausryhmää hyödynnetään tarvittaessa esim. hankkeen jalkauttamisen tukena.

Lisätietoja hakemuksesta

Kustannusarvion jakaantuminen:

Palkkakustannukset 649 326 € €

Flat rate 40 % kehittäminen 259 730 €

Nettokustannusarvio yhteensä 909 056 €

Rahoitussuunnitelman jakautuminen:

EU+valtio 727 242 €

Muu julkinen, omarahoitus 181 814 €

Rahoitussuunnitelma yhteensä 909 056 €

Budjetit toimijoittain:

Kajaanin ammattikorkeakoulu 662 501 €

Kainuun hyvinvointialue 246 555 €

Kustannusarvio ja rahoitussuunnitelma

Hankkeen kustannusarvio yhteensä	909 056 €
Hankkeen rahoitussuunnitelma yhteensä	909 056 €
Hankkeelle esitetty tuen enimmäismäärä	727 242 €, 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 tullaan rahoitetuksi.

Hankkeessa edistetään sotealan työntekijöiden ja opiskelijoiden osaamista hyödyntämällä uusia teknologisia ja digitaalisia menetelmiä. Hankkeen tarve on perusteltu ja teema erittäin ajankohtainen. Digitalisaatio ja etäpalvelut ovat kasvavassa roolissa sotepalveluissa, minkä vuoksi teknologiaosaaminen on keskeistä sotealan ammattilaisten työssä. Hanke tarjoaa mahdollisuuksia kehittää osaamista joustavasti ja yksilöllisesti, mutta samalla laadukkaasti ja kustannustehokkaasti. Hanke tuo merkittävää lisäarvoa sotealan uudistumiseen sekä Kajaanin ammattikorkeakoulun ja Kainuun hyvinvointialueen väliseen yhteistyöhön.

Hanke tukee Kainuun maakuntaohjelmaa 2022–2025: Sosiaali- ja terveysala on erityinen strategisen kehittämisen kohde. Digitalisaation ja innovaatioiden avulla sosiaali- ja terveyspalvelujen tuottamisen prosessit tehostuvat, ja digitaalisia ratkaisuja hyödyntäen voidaan tuottaa palveluja aiempaa vähemmällä työvoimalla sekä luoda alalle uusia, korkeaa osaamista vaativia tehtäviä. Lisäksi Kainuun oppi- ja tutkimuslaitosten digitalisaatiota hyödyntävä, sosiaali- ja terveyspalveluihin liittyvä TKI-toiminta tuottaa innovaatioita kansalaisten hyvinvoinnin parantamiseen, ennaltaehkäisevään terveys- ja hyvinvointityöhön sekä pienentää palvelujen tarvetta. (KAI Sosiaali- ja terveysalan kehittäminen)

Ratkaisun perustelut ja jatkotoimenpiteet

Erityisten valintaperusteiden pisteytyksessä hanke sai yhteensä 28 / 42 pistettä.

Pohjois-Pohjanmaan ELY-keskuksen EURA-rahoituskokous 11.12.2024

Kainuun MYR-sihteeristö 23.1.2025

Kainuun MYR 4.2.2025

Rahoittaja puoltaa hakemuksen hyväksymistä