



Valintaesitys maakunnan yhteistyöryhmän sihteeristön käsittelyyn

Hankkeen julkinen nimi	Fab Lab - osaaminen näkyväksi
Hakemusnumero	209605
Valintakokouksen päivämäärä	26.8.2025
Hakijan virallinen nimi	Oulun kaupunki
Osatoteuttajat	-
Toimintalinja	4 Työllistävä, osaava ja osallistava Suomi
Erityistavoite	4.1. Polkuja töihin
Alkamispäivämäärä	1.11.2025
Päätymispäivämäärä	31.8.2027
Käsittelijä	Sonja Kuvaja

Hakijan esittämä kuvaus hankkeen sisällöstä

Hankkeessa kehitetään BusinessOulun työllisyyspalveluiden alaisesta Fab Labista kokonaisuudessaan monipuolinen ja joustava osaamisen kehittämisen toimintaympäristö, joka toimisi paikkana kehittää konkreettista osaamista ja näyttöjä työhön kiinnittymisen edistämiseksi. BusinessOulun työllisyyspalveluiden yksi strateginen tavoite on työnhakijoiden osaamisen kehittyminen vastaamaan työmarkkinoiden tarpeita. Tavoitteeseen pääsemiseksi tarvitaan lakisääteisten palvelujen rinnalle asiakkaiden tarpeita vastaavia ja vaikuttavia kunnan vapaaehtoisia palveluja. Myös Pohjois-Pohjanmaan maakuntaohjelmassa korostetaan osaamistason monipuolistamista ja jatkuvan oppimisen mahdollistamista, jotta työnhakijoiden taidot vastaavat työelämän tarpeisiin.

BusinessAseman Fab Lab on digitaalisen valmistuksen paikka, jossa kaupunkilaiset voivat käyttää erilaisia työkaluja ja teknologioita luodakseen prototyyppejä ja tuotteita. Fab Labit tarjoavat pääsyn laitteisiin kuten 3D-tulostimiin, laserleikkureihin, CNC-jyrsimiin ja muihin digitaalisen valmistuksen välineisiin. Fab Lab tarjoaa myös tilan kokeilulle ja innovoinnille. Fab Labin toiminnot liittyvät uusien teknologioiden, automaation ja robotiikan kehittämiseen ja hyödyntämiseen. Fab Labin toiminnoilla on kiinteä yhteys yksilöiden osaamisen kehittämiseen ja yritysten tuottavuuteen ja kasvumahdollisuuksiin.

Ensimmäisessä työpaketissa keskitytään laajentamaan opinnollistamisen oppimisympäristökuvauksia Fab Labiin, kehittämään opinnollistamisen prosesseja ja samalla oppilaitosten kanssa tehtävää yhteistyötä. Kehitetään myös STEAM-toiminnan integrointia osaksi työkokeiluja sekä mahdollisesti myös osaksi muuta Fab Labin toimintaa yhteistyössä aiheen asiantuntijoiden kanssa. Toisessa työpaketissa keskitytään joustavan työkokeilumallin kehittämiseen ja toteuttamiseen. Malli sisältää opinnollistamisen toteutuksen sekä yritysten kanssa tehtävän yhteistyön työnhakijoiden portfolio- ja projektitöiden tekemisen osalta. Toteutetaan myös työpajoja, joissa työnhakijat voivat kartuttaa työkokeilussakin hyödynnettäviä digitaalisen valmistuksen taitoja. Kolmannessa työpaketissa viestitään hankkeen tarjoamista

työllistymistä edistävistä palveluista ja Fab Labin tarjoamista mahdollisuuksista sekä toiminnan kehittämisestä. Viestintää kohdennetaan sekä työnhakijoille että työnantajille.

Hankkeen tuloksena työttömät osallistujat ovat jatkopoluttuneet työhön tai koulutukseen. Työkokeiluun osallistuneet ovat rakentaneet oman projektiportfolion osaamisensa todentamiseksi sekä saaneet osaamistodistuksen opinnollistamisen prosessista. Fab Lab-ympäristöön on rakentunut toimintamalli, jossa työkokeilut ja työpajat ovat sujuva osa Fab Labin perustoimintaa. Fab Lab toimii tavoitteellisesti työttömien työnhakijoiden osaamisen kehittämistä tukevana ympäristönä, jossa työtön pääsee kehittämään omaa projektiaan ja projektitaitojaan. Hankkeen tuloksena opinnollistaminen on luonnollinen osa Fab Labin perustoimintaa. Opinnollistamisen myötä työttömät työnhakijat voivat todentaa Fab Labissa kerrytettyä osaamistaan entistä paremmin sekä työnhaussa että mahdollisissa opinnoissa. Opinnollistamisen kehittämisen parissa tehty työ on vahvistanut oppilaitosten kanssa tehtävää yhteistyötä. Hankkeen tuloksena BusinessAseman Fab Lab on vahvempi osa STEAM in Oulu -verkostoa ja STEAM-toimintaan pohjaavat käytänteet ovat tuoneet uusia avauksia Fab Labin perustoimintaan.

Hankkeen toiminta-alue:

Oulu

Kohderyhmä:

100 henkilöä, joista 83 työtöntä, 10 työssä olevaa (ml. yrittäjät) ja 7 koulutuksessa olevaa henkilöä. Osallistuvia yrityksiä on 20 kpl.

- Oululaiset työttömät ja työttömyysuhanalaiset työnhakijat, erityisesti alle 30-vuotiaat nuoret, jotka eivät ole kiinnittyneet työelämään sekä pitkäaikaistyöttömät, joille toimenpiteet antavat ajankohtaista osaamista työllistymisen tueksi. Nuorten kohdalla kyse voi olla esim. kiinnostuksesta tutustua alaan, osaamisen kehittamisestä ja osaamisen osoittamisesta. Kohderyhmä ohjautuu toimenpiteisiin työllisyyspalveluiden omavalmentajien ohjaamana, sekä myös omatoimisesti hankkeen markkinoinnin avulla.
- Koulutuksessa olevat henkilöt (erityisesti opintojensa loppuvaiheessa ja työelämään jo suuntaavat), jotka haluavat lisäosaamista projektin tarjoamista aihepiireistä.
- Henkilöt, joille digitaalisen valmistuksen oppiminen ja projektien toteuttaminen voi toimia itsensä työllistämisen ja liiketoiminnan harjoittamisen mahdollistajana.

TOIMENPITEET

Aloituvaiheessa tehdään yhteistyötä oppilaitosten kanssa opinnollistamisen prosessin kehittämisessä ja oppimisympäristökuvausten laajentamisessa niin, että nämä voidaan ottaa hankkeen asiakastyössä käyttöön. Tämän jälkeen aloitetaan asiakastyö, jossa keskeisessä osassa ovat työkokeilut ja työpajat, sekä näihin linkittyvä opinnollistaminen. Samalla luodaan käytännöt, jotka mahdollistavat yrityksille kehitysprojektien tarjoamisen Fab Labissa toimiville työnhakijoille, sekä panostetaan toimenpiteisiin yritysten houkuttelemiseksi hankkeeseen.

Työpaketti 1: Opinnollistamisen ja STEAMin tuominen osaksi BusinessAsema Fab Labia

Työpaketin tavoitteena on kehittää opinnollistamisen ja projektityöskentelyn prosesseja, jotka sisällytetään uuden toimintamallin mukaisiin työkokeiluihin. Toimenpiteet painottuvat hankkeen alkuvaiheeseen, ensimmäiselle, toiselle ja kolmannelle maksatuskaudelle. Opinnollistamiseen liittyvät asiakirjat ja prosessit laaditaan yhteistyössä BusinessOulun opinnollistamisen koordinaattorin sekä oppilaitosten (OSAO, OAMK) kanssa. Tavoitteena on, että Fab Labissa työkokeilujakson aikana työkokeilijan on mahdollista hankkia ammatilliseen tutkintoon tai korkeakoulututkintoon pohjautuvaa osaamista. Opinnollistamisen

oppimisympäristökuvauksia laajennetaan hankkeen aikana käytettävissä olevien resurssien puitteissa. Kuvauksissa pyritään kattamaan monipuolisesti Fab Labin eri toimintoja, teknisten aiheiden lisäksi aihealueet voivat liittyä myös esimerkiksi ohjausosaamiseen ja viestintään.

Lisäksi työkokeilun sisällön suunnitteluvaiheessa tehdään yhteistyötä STEAM in Oulu -verkoston asiantuntijoiden kanssa. Yhteistyön pohjalta luodaan projektipohjaisen työkokeilun rakenne, jossa hyödynnetään STEAM-toiminnan periaatteita. STEAM-toiminta on oppijalähtöistä, kokeilevaa ja yhteisöllistä oppimista, jonka avulla yksikön toimintakulttuuria parannetaan yhdessä tekemisen ja tietojen ja taitojen omaksumisen näkökulmasta. Projektityöskentelyssä voisi olla mahdollista soveltaa STEAM-prosessia, joka koostuu 7 vaiheesta: tavoite, tehtävä, taustatyö, ideointi, suunnittelu, toteutus, jakaminen.

Työpaketin aikataulutus 1.11.2025–30.4.2026:

Opinnollistamisprosessien laadintaan liittyvän työn aloittaminen: opinnollistamisen aihealueiden kartoitus koulutusalojen perustutkintoja tutkimalla, tapaamisten sopiminen opinnollistamisen koordinaattorin sekä oppilaitosten (OSAO, OAMK) eri koulutusalojen edustajien kanssa (tapaamisia arviolta 1–2 per opinnollistamisen aihealue), oppimisympäristöjen kuvausten laadinta: ensimmäisenä muutama aihealue esim. ohjelmointi, elektroniikka, 3D-tulostus/3D-mallinnus, tuotesuunnittelu/projektityö, STEAM in Oulu -asiantuntijoiden lähestyminen, tapaamisten sopiminen ja työkokeilun projektityöskentelyssä hyödynnettävän STEAM-prosessin suunnittelu yhdessä asiantuntijoiden kanssa (arviolta 1–2 tapaamista), opinnollistamisen aihealueiden laajentaminen hankkeen edetessä.

Työpaketin aikataulutus 1.5.2026–31.12.2026:

Opinnollistamisen aihealueiden ja oppimisympäristöjen kuvausten laajentaminen, tapaamisten sopiminen opinnollistamisen koordinaattorin sekä oppilaitosten edustajien kanssa (tapaamisia arviolta 1–2 per aihealue). Opinnollistamisen aihealueiden ja oppimisympäristöjen kuvausten laajentaminen.

Työpaketti 2: Työnhakijoiden osaamisen kehittäminen Fab Labin toimintaympäristössä

Työpaketissa keskitytään työnhakijoiden osaamisen kehittämiseen Fab Labin toimintaympäristössä rakentamalla ja kehittämällä joustavaa työkokeilumallia ja tarjoamalla digitaalisen valmistuksen aihealueiden työpajoja. Lisäksi kehitetään yrityksille markkinoitavia käytäntöjä, jotka mahdollistavat yrityksille kehitysprojektien tarjoamisen Fab Labissa toimiville työnhakijoille.

Työkokeiluissa hyödynnetään opinnollistamista ja STEAM-prosessiin pohjautuvia projektitöitä. Tavoitteena on, että kaikki työkokeiluissa olevat osallistuvat opinnollistamisen prosessiin. Työkokeilija kehittää taitojaan soveltuvan tekniikan parissa ja oppii samalla dokumentoinnin, version- ja projektinhallinnan perusteita sekä osaamisen sanoittamista yksilö- ja pienryhmäkeskusteluissa. Asiantuntijat tukevat työkokeilijan polkua opintoihin tai työelämään keskusteluilla ja auttamalla työkokeilijaa tunnistamaan ja sanoittamaan osaamistaan. Lisäksi tarvittaessa hyödynnetään myös ulkopuolista uraohjausta. Mikäli uraohjausta ei ole saatavilla BusinessOulun perustoiminnan kautta, sen järjestämistä voidaan harkita hankkeen ostopalveluna. Työkokeilujen kesto on arviolta 1–3 kk riippuen projektista sekä työkokeilijan aiemmasta osaamisesta. Fab Labin tiloissa voi olla samanaikaisesti enintään 12 työkokeilijaa. Hankkeen aikana työkokeilijoita arvioidaan olevan yhteensä n. 50–65 henkilöä.

Esimerkki työkokeiluun ohjautumisesta ja työkokeilun kulusta: työnhakija, joka haluaa kehittää 3D-osaamistaan työnhaun tueksi, osallistuu hankkeen työpajoihin oppiakseen aiheen perusteita. Samalla hän kiinnostuu työkokeilumahdollisuudesta STEAM-prosessia hyödyntävän projektityön parissa. Hän hahmottelee projektityönsä aiheen, keskustelee siitä alustavasti asiantuntijoiden kanssa ja hyväksytyn projektiaiheen myötä aloittaa työkokeilun sekä samalla opinnollistamisen prosessin. Työkokeilun aikana hän kehittää taitojaan niin itsenäisesti, vertaisoppimalla kuin myös ohjaajien tuella. Työkokeiluun ja

projektityöhön sisältyvät tehtävät ja oppimistavoitteet ovat kuvattu tähän aihealueeseen liittyvässä opin-
nollistamisen prosessissa, jonka avulla hän saavuttaa ammatilliseen tutkintoon tai korkeakoulututkintoon
pohjautuvaa osaamista ja saa virallisen osaamistodistuksen. Osaamistodistus sekä projektityöstä laadittu
dokumentaatio/portfolio tukevat työnhakijaa työnhaussa tai mahdollisessa jatkokouluttautumisessa.

Yritykset osallistuvat hankkeeseen tarjoamalla kehitysprojektien aihioita, jotka mahdollistavat työnhaki-
joille työelämälähtöisten projektitöiden toteuttamisen Fab Labissa sekä yhteyksien luomisen yrityksiin.
Kaikille työkokeiluun osallistuville työnhakijoille ei kuitenkaan ole tarkoitus löytää yrityksiltä tulevaa kehi-
tysprojektia. Työkokeiluun osallistuvat voivat toteuttaa projektityön myös itse valitsemastaan aiheesta,
jotka he kokevat tukevan parhaiten heidän ammatillisen osaamisensa kehittymistä. Hankkeen alkuvai-
heessa suunnitellaan toimintamalli ja käytänteet, joiden avulla yritykset voivat tuoda kehitysprojektinsa
asiantuntijoiden arvioitavaksi. Toimintamalli voi olla esim. sähköinen alusta tai yhteydenottotapa. Projek-
tiaihioita arvioidaan mm. laajuuden, aikataulun ja vaadittavan osaamisen perusteella. Arvioinnin pohjalta
voidaan kohdentaa sopivat projektit niille työnhakijoille, joilla on mahdollisuus lähteä toteuttamaan pro-
jektia. Käytänteitä kehitetään toimiviksi hankkeen aikana kokemusten ja palautteen perusteella.

Työnhakijoille suunnattuja työpajoja järjestetään eri digitaalisen valmistuksen tekniikoihin liittyen. Työ-
pajat sisältävät lyhyen johdannon tekniikan peruserätyösuorituksiin, laitteisiin ja alan nykytilaan. Lisäksi osal-
listijat perehtyvät tarvittaviin digitaalisen suunnittelun taitoihin ja toteuttavat pienen harjoitustyön. Työ-
pajan kesto on n. 4–6 tuntia, vaihdellen sisällön mukaan. Maksimi osallistujamäärä on arviolta 10 osallis-
tujaa/työpaja. Työpajoja pyritään toteuttamaan 2–3/kk, työpajoissa käsiteltävä tekniikka määritty tar-
peen mukaan. Arvio työpajojen kokonaismäärästä hankkeen aikana on n. 30 kappaletta. Työpajojen ensi-
sijainen kohderyhmä ovat työttömät työnhakijat. Työpajoihin voi osallistua myös työssäkäyviä, mutta
niitä ei ole tarkoitus järjestää erikseen yrityksille.

Toimenpiteisiin voidaan resurssien rajoissa sisällyttää myös muita työnhakijoille suunnattuja tapahtumia
tai koulutuksia, mikäli niiden katsotaan tukevan hankkeen tavoitteita. Tällaisia tapahtumia voivat olla
esim. hackathon- tai muut innovaatiotapahtumat ja koulutuksia voidaan räätälöidä esille nousevien tar-
peiden pohjalta. Tapahtumista voi muodostua järjestämiskustannuksia, ja koulutuksia voidaan hankkia
myös ostopalveluna. Lisäksi voidaan toteuttaa esim. johonkin teknologiaan liittyviä infotapahtumia tai
verkostoitumistapahtumia, jotka voivat olla suunnattu myös yrityksille/työnantajille, mikäli niiden arvioi-
daan edistävän hankkeessa tavoiteltua yritysyhteistyötä sekä työnhakijoiden työllistymismahdollisuuksia.

Hackathon- tai innovaatiotapahtumat ovat 1–3 pv kestoisia tapahtumia, joissa kehitetään ratkaisuja an-
netun haasteen pohjalta. Haasteet voivat tulla yrityksiltä, oppilaitoksilta tai BusinessOululta. Haaste voi
olla mm. yksilöity ratkaisu tiettyyn ongelmaan, tietyn materiaalin tai tekniikan hyödyntäminen. Osallistu-
jamäärä arviolta 10–15 henkilöä. Tapahtumien toteutuminen suunnitellaan sopivan haasteen löydyttyä.
Työnhakijoille suunnatut osaamista kehittävät koulutukset tai tapahtumat voivat käsitellä erilaisia digi-
taaliseen valmistukseen liittyviä teemoja, kuten robotiikkaa, tekoälyä tai automaatiota. Teemat tarkentu-
vat hankkeen aikana mahdollisesti esiin nousevien tarpeiden mukaan. Koulutukset toteutetaan ostopal-
veluina. Tavoiteltava osallistujamäärä 10–20 henkilöä per koulutus. Koulutukset voivat olla kestoaltaan
arviolta 60–120 tuntia.

Infoluontoiset tapahtumat voivat sisältää 1–2 asiantuntijapuheenvuoroa digitaalisen valmistuksen tekni-
koihin tai materiaaleihin liittyen, jotka voidaan toteuttaa tarvittaessa ostopalveluna. Tapahtumiin sisälly-
tetään myös hankkeen henkilöstön pitämä puheenvuoro, jossa esitellään Fab Labin tilat ja mahdollisuus
kehitysprojektien toteuttamiselle. Tapahtumien kesto noin 1–2 tuntia ja osallistujia 10–20 per tapah-
tuma.

Työpaketin aikataulutus 1.11.2025–30.4.2026:

Yrityksille suunnattujen käytänteiden suunnittelu ja toimeenpano, yritysten kontaktointi mahdollisiin kehitysprojekti-aihiin liittyen, työpajojen ja työkokeilun materiaalihankinta, työkokeilusopimusten hallinnointi, hankkeen toiminnan seuranta, raportointi ja kehittäminen, mahdollinen Teknologia 2025 -tapahtumassa vierailu ja alan viimeisiin trendeihin/verkostoihin tutustuminen.

Työpajojen sisältöjen valmistelu, työkokeilun aikataulun ja yhteisten sisältöjen suunnittelu, työpajojen aloitus: esim. ohjelmointi, 3D-tulostus, 3D-mallintaminen (arviolta tammikuusta eteenpäin), työkokeilun valmistelu, ensimmäisten työkokeilijoiden valitseminen ja ohjaus (arviolta helmikuusta eteenpäin), uusien työkokeilijoiden valitseminen, työpajojen toteuttaminen, mahdollinen Teknologia 2025 -tapahtumassa vierailu ja alan viimeisiin trendeihin/verkostoihin tutustuminen. Opinnollistamisen oppimisympäristöjen kuvausten laajentaminen.

Työpakettin aikataulutus 1.5.2026–30.4.2027:

Työkokeilijoiden ohjaus, uusien työkokeilijoiden valitseminen, työpajojen toteutus. Yritysten kontaktointi mahdollisiin kehitysprojekti-aihiin liittyen, mahdollinen työpajojen ja työkokeilun materiaalihankinta, työkokeilusopimusten hallinnointi, hankkeen toiminnan seuranta, raportointi ja kehittäminen. Mahdollinen 3D & New materials -tapahtumassa vierailu ja alan viimeisiin trendeihin/verkostoihin tutustuminen. Työkokeilun toteuttamisen ja käytänteiden väliyhteen veto ja dokumentointi, uusien työkokeilijoiden valitseminen.

Työpakettin aikataulutus 1.5.–31.8.2027:

Hankkeessa kehitettyjen toimintamallien dokumentointi.

Työpaketti 3: Markkinointi ja viestintä

Hankkeessa viestitään aktiivisesti sen tarjoamista työllistymistä edistävästä palveluista sekä Fab Labin mahdollisuuksista ja toiminnan kehittymisestä. Viestintä kohdennetaan toimenpiteiden mukaan sekä työnhakijoille että yrityksille, jotka ovat kiinnostuneita kehittämään osaamistaan tai toimintaansa digitaalisen valmistuksen toimintaympäristössä. Viestintää tehdään yhteistyössä BusinessOulun viestintäasiantuntijoiden kanssa ja markkinointikanavina toimivat jo olemassa olevat yrityksille ja työnhakijoille suunnatut kanavat. Lisäksi tehostetaan viestintää käyttämällä maksettua mainontaa tarpeen mukaan. Viestintää varten tuotetaan markkinointimateriaalia, jota voidaan hyödyntää myös hankkeen päättymisen jälkeen. Lisäksi hankkeessa toteutetuista toimenpiteistä ja saavutetuista tuloksista viestitään kansainväliselle yleisölle elokuussa 2027 Oulussa järjestettävässä FAB27-konferenssissa "STEAMing Creativity". Kyseessä on vuosittainen FABx-konferenssi, joka kokoaa keskimäärin n. 800 osallistujaa eri puolilta maailmaa. Konferenssi tarjoaa mahdollisuuden myös verkostoitumiseen ja muiden kaupunkien kehittämistoimien kuulemiseen.

Työpakettin aikataulutus 1.11.2025–30.4.2026:

Viestintä- ja markkinointisuunnitelma, työpajoihin ja työkokeiluun liittyvän markkinoinnin suunnittelu ja valmistelu, markkinoinnin aloitus ja ensimmäisten toimenpiteiden asiakkaiden hankinta (joulutammikuu).

Työpakettin aikataulutus 1.5.2026–30.4.2027:

Toimenpiteiden markkinoinnin seuranta ja toteutus, FAB27-konferenssiin valmistautuminen sopimalla konferenssin työryhmän kanssa mahdollisuuksista hankkeen tulosten esittelyyn. Markkinointitoimenpiteiden toteutukseen tarvittaessa osallistuminen.

Työpaketin aikataulutus 1.5.–31.8.2027:

Hankkeen tuloksista markkinointi, FAB27-konferenssin markkinointimateriaalin valmistelu ja konferenssiin osallistuminen.

Hankkeen tulokset:

- Työttömät ovat jatkopoluttuneet työhön tai koulutukseen. Jokainen työkokeiluun osallistunut on rakentanut projektiportfolion osaamisen todentamiseksi ja saanut osaamistodistuksen opinnollistamisen prosessista.
- Fab Lab-ympäristöön on rakentunut toimintamalli, jossa työkokeilut ja työpajat ovat sujuva osa sen perustoimintaa. Fab Lab toimii tavoitteellisesti työttömien osaamisen kehittämistä tukevana ympäristönä, jossa työtön pääsee kehittämään omaa projektiaan ja projektitaitojaan.
- Opinnollistaminen on luonnollinen osa Fab Labin perustoimintaa. Opinnollistamisen myötä työttömät työnhakijat voivat todentaa Fab Labissa kerrytettyä osaamistaan paremmin työnhaussa ja opinnoissa.
- BusinessAseman Fab Lab on vahvempi osa STEAM in Oulu -verkostoa ja STEAM-toimintaan pohjaavat käytänteet ovat tuoneet uusia avauksia FabLabin perustoimintaan.

Lisätietoja hakemuksesta

Kustannusarvion jakaantuminen:	EU + valtio 75 %	361 138 €
Palkkakustannukset 343 941 €	Omarahoitus: Kuntarahoitus 25 %	120 379 €
Flat rate 40 % kehittäminen 137 576 €		
Nettokustannusarvio 481 517 €	Hanke rahoitetaan jatkohankkeena S30386 Digipajalta työelämään -hankkeelle (2023–2025). Jatkohankkeen tukiprosentti on 75 %.	

Kustannusarvio ja rahoitus suunnitelma

Hankkeen kustannusarvio yhteensä	481 517 €
Hankkeen rahoitus suunnitelma yhteensä	481 517 €
Hankkeelle esitetty tuen enimmäismäärä	361 138 €, 75 %

Rahoittajan arvio hankkeesta

Hanke on Uudistuva, osaava ja osallistava Suomi 2021–2027-ohjelman mukainen ja toteuttaa sen toimintalinjan 4 erityistavoitetta 4.1. Polkuja töihin. Hanke täyttää yleiset valintaperusteet ja erityistavoitekohtaisessa arvioinnissa hanke sai riittävästi pisteitä (24/42) tullakseen rahoitetuksi.

Hanke toteuttaa hyvin erityistavoitteen sisältöjä. Hankkeessa kehitetään työvoimapalveluihin kuuluvaa digitaalisen valmistuksen oppimisympäristöä vastaamaan entistä paremmin työelämän osaamistarpeisiin yhteistyössä oppilaitosten ja yritysten kanssa. Hankkeessa Fab Lab -laboratorion toimintaan integroidaan opinnollistettavia ja yksilöllisesti räätälöitäviä työkokeiluja sekä yritys yhteistyössä suunniteltavia kehitysprojekteja. Toimenpiteet vahvistavat työnhakijoiden osaamista erityisesti työvoimapulasta kärsivillä aloilla, kuten ICT- ja digitaalisen valmistamisen sektoreilla. Hanke vahvistaa työnhakijoiden valmiuksia siirtyä työmarkkinoille, edistäen näin työllisyyttä ja osaavan työvoiman saatavuutta.

Hanke on Pohjois-Pohjanmaan maakuntaohjelman 2022–2025 mukainen; hankkeella kehitetään digitalisaation osaamistarpeisiin vastaavaa oppimisympäristöä, joka edistää osaavan työvoiman saatavuutta ja vastaa työmarkkinoiden muuttuviin osaamisvaatimuksiin. (Yrittäjyyden kasvua, työllisyyttä ja työelämän muutoksia tukevien toimintaympäristöjen parantaminen, MAKO KT 3 A).

Ratkaisun perustelut ja jatkotoimenpiteet

Hanke täyttää yleiset valintaperusteet ja erityisten valintaperusteiden pisteytyksessä hanke sai yhteensä 24/42 pistettä.

Pohjois-Pohjanmaan ELY-keskuksen EURA-ryhmä 28.5.2025

Pohjois-Pohjanmaan ELY-keskuksen Elinkeino- ja luonnonvara -teemaryhmän kokous 9.-17.4.2025 (sähköinen käsittely)

Pohjois-Pohjanmaan MYR-sihteeristö 26.8.2025

Pohjois-Pohjanmaan MYR

Rahoittaja **puoltaa**/ei puolla hakemuksen hyväksymistä