Euroopan unionin osarahoittama

Elinvoimakeskus

Valintaesitys maakunnan yhteistyöryhmän sihteeristön käsittelyyn

Hankkeen julkinen nimi	Sampo Game Lab - Polkuja pelialalle
Hakemusnumero	212648
Valintakokouksen päivämäärä	
Hakijan virallinen nimi	Seppo Gamesmiths Oy
Osatoteuttajat	
Toimintalinja	4 Työllistävä, osaava ja osallistava Suomi
Erityistavoite	4.1. Polkuja töihin
Alkamispäivämäärä	1.6.2026
Päättymispäivämäärä	31.5.2029
Käsittelijä	Ville Mehtälä

Hakijan esittämä kuvaus hankkeen sisällöstä

Hankkeessa kehitettävän valmennusmallin avulla hanke vastaa myös tarpeeseen saada syrjäytymisvaarassa oleville tai erityistä tukea tarvitseville nuorille ja nuorille aikuisille yksilöllistä, psykososiaalista ja ammatillista tukea siirtymässä työelämään. Hanke ratkaisee pelialan kohtaanto-ongelmaa. Pelialan yritykset edellyttävät rekrytoinneissa näyttöjä tiimityöskentelystä ja julkaistuista peleistä, joita vastavalmistuneilla tai itseoppineilla nuorilla harvoin on. Koska alalla työskennellään tiimeissä, pelkkä substanssiosaaminen ei riitä, vaan tarvitaan "T-mallin osaajia", joilla on myös vahvat vuorovaikutus- ja työelämätaidot.
Hankkeessa pilotoitava valmennus mahdollistaa myös muille luoville aloille sekä ohjelmistokehitykseen työllistymisen ja mallia onkin tulevaisuudessa mahdollista skaalata muille aloille. Valmennusta on myös mahdollista laajentaa kansalliseksi ja jopa kansainväliseksi. Samat kohtaanto-ongelmat ja työllistymisen ongelmat ovat olemassa muuallakin.

Hankkeen varsinaiset kohderyhmät:
Hankkeen ensisijainen kohderyhmä ovat työttömät ja työvoiman ulkopuolella olevat nuoret ja nuoret aikuiset (alle 30-vuotiaat), joilla on kiinnostus työllistyä pelialalle ja alalle soveltuvaa osaamista (esim. ohjelmointi, grafiikka, pelisuunnittelu) joko harrastuneisuuden tai opintojen kautta. Erityisesti kohdennetaan tukea niille, joilla on haasteita työllistymisessä esimerkiksi sosiaalisten tilanteiden pelon, neuroepätyypillisyyden, keskeytyneiden opintojen tai muiden puutteellisten työelämävalmiuksien vuoksi. Toissijainen kohderyhmä ovat 30-vuotta täyttäneet työnhakijat edellä kuvatuin ehdoin.

Osallistuvia henkilöitä 60 (työttömänä 28, koulutuksessa 26, työmarkkinoiden ulkopuolella 6)
Tulosindikaattorit: työssä 24, koulutuksessa 5
Mukaan tulevia yrityksiä 11

Hankkeen tavoitteet:
Hankkeen tavoitteena on kehittää ja pilotoida vaikuttava pelialan valmennusmalli (Sampo

Game Lab), joka yhdistää pelinkehityksen ja yksilöllisen psykososiaalisen tuen ja toimii siltana työelämään tai yrityksen perustamiseen. Valmennusmalli vahvistaa pelialasta kiinnostuneiden nuorten osaamista, työelämävalmiuksia ja työllistymismahdollisuuksia. Hankkeella vastataan pelialalla tunnistettuun kohtanto-onglemaan, jossa yrityksillä on tarvetta uusille osaajille, joilla on kokemusta tiimimuotoisesta pelinkehityksestä ja portfolio, jossa on aitoja näyttöjä osaamisesta. Monilta nuorilta kuitenkin puuttuvat sekä tiimityökokemus, ammattimainen portfolio että työllistymistä helpottavat verkostot.

Hankkeen tavoitteena on rakentaa valmennusmalli, jossa osallistujat työskentelevät monialaisissa pelinkehitystiimeissä alan ammattilaisten ohjauksessa. Mallissa yhdistyvät projektimuotoinen oppiminen, yritysyhteistyö sekä henkilökohtainen työelämätaitojen tuki.

Hankkeen tavoitteena on myös vahvistaa pelialan yritysten, työllisyyspalveuiden ja alan koulutustoimijoiden yhteistyötä ja kehittää toimintamalleja, jotka tukevat pelialan osaajapolkujen rakentumista ja alan kasvua alueella.

Hankkeen toimenpiteet:
TP1: Valmistelu, sidosryhmäyhteistyö ja mallin rakentaminen
Aikataulu (kk): 1–5
Toteutus (Toimenpiteet): Työpaketissa luodaan perusta valmennusmallille ja sitoutetaan keskeiset kumppanit.
Rekrytointi ja resursointi: Palkataan hankkeen henkilöstö. Hankitaan tarvittavat tilat ja laitteet (tietokoneet, ohjelmistolisenssit jne.).
Osaamistarpeiden kartoitus: Haastatellaan Pohjois-Pohjanmaan pelialan yrityksiä ja kartoitetaan junioritason osaajien rekrytointikriteerit (substanssi vs. yleiset työelämätaidot).
Yhteistyömallin rakentaminen: Sovitaan yhteistyökäytänteet lähettävien tahojen (Työllisyyspalvelut, Ohjaamot, oppilaitokset) kanssa osallistujien ohjautumisesta.
Valmennuksen sisällön muotoilu: Luodaan "Sampo Game Lab" -opetussuunnitelma, joka yhdistää pelinkehityksen ja yksilöllisen tuen. Huomioidaan PAIKKO-järjestelmän kriteerit osaamisen tunnistamiseksi.
Osallistujarekrytointi: Käynnistetään markkinointi ja haku ensimmäiseen pilottiin. Viestinnässä huomioidaan erityisesti naisten ja vähemmistöjen tavoittaminen (segregaation purku).
Tuotokset: Opetussuunnitelma ja lukujärjestys, sidosryhmäanalyysi, rekrytointisuunnitelma, tilat ja laitteet toimintavalmiina.
Tulokset: Ajantasainen tilannekuva yritysten tarpeista, toimiva ohjausverkosto nuorten tavoittamiseksi.

TP2: Valmennuspilotti 1
Aikataulu (kk): 6–12
Toteutus (Toimenpiteet): Toteutetaan ensimmäinen 6 kuukauden intensiivivalmennus noin 25-30 nuorelle.
Tiimityöskentely: Osallistujat jaetaan monialaisiin tiimeihin, jotka toteuttavat peliprojektin konseptista demoon ("learning by doing").
Valmennus: Substanssivalmentajat ohjaavat teknistä työtä. Vierailevat asiantuntijat yrityksistä pitävät työpajoja (esim. pelisuunnittelu, liiketoiminta).
Yksilöllinen tuki: Sosiaaliohjaaja tarjoaa säännöllistä yksilö- ja ryhmäohjausta (arjenhallinta, itsetunto, vahvuuksien tunnistaminen).
Työelämäyhteydet: Yritysvierailut, osallistuminen alan tapahtumiin ja verkostoituminen.
Demopäivä: Pilotin päätteeksi järjestetään esittelytilaisuus, jossa tiimit esittelevät tuotoksensa yrityksille.
Tuotokset: Osallistujien portfoliosivut ja CV:t, 3–5 pelidemoa/prototyyppiä, PAIKKO-todistukset osallistujille.

Tulokset: Osallistujien ammatillinen osaaminen ja työelämätaidot ovat vahvistuneet. Osallistujilla on konkreettinen näyttö osaamisestaan.

TP3: Arviointi, kehittäminen ja Valmennuspilotti 2
Aikataulu (kk): 13–20
Toteutus (Toimenpiteet): Työpaketissa jalostetaan mallia ja toteutetaan toinen pilotti.
Palaute ja arviointi: Kerätään ja analysoidaan palaute 1. pilotin osallistujilta, yrityksiltä ja sidosryhmiltä. Tunnistetaan kehityskohteet.
Mallin iterointi: Muokataan opetussuunnitelmaa ja tukimallia palautteen perusteella.
Valmennuspilotti 2: Toteutetaan toinen 6 kk valmennusjakso uudelle ryhmälle (25-30 hlöä) kehitetyllä mallilla.
Syvennetty yritysyhteistyö: Kokeillaan syvempiä yhteistyömuotoja, kuten yrityskummien/mentore iden nimeämistä tiimeille.
Tuotokset: Kehitetty valmennusmalli 2.0, arviointiraportti 1. pilotista, uudet pelidemot ja portfoliot.
Tulokset: Valmennusmalli vastaa entistä paremmin kohderyhmän ja työelämän tarpeisiin. Uusi ryhmä osaajia valmiina työmarkkinoille.

TP4: Tulosten levittäminen ja toiminnan juurruttaminen
Aikataulu (kk): 21–24
Toteutus (Toimenpiteet): Varmistetaan tulosten hyödynnettävyys ja toiminnan jatkuvuus.
Vaikuttavuuden arviointi: Selvitetään osallistujien sijoittuminen (työ, opiskelu, yrittäjyys) 3–6 kk pilottien jälkeen.
Mallintaminen: Kuvataan "Sampo Game Lab" -toimintamalli sekä henkilökohtaisen tuen malli (käsikirja/digitaalinen materiaali) oppilaitosten ja muiden toimijoiden hyödynnettäväksi.
Levittäminen: Järjestetään loppuseminaari sidosryhmille ja viestitään tuloksista valtakunnallisesti.
Juurruttaminen: Viedään päätökseen neuvottelut oppilaitosten (esim. OSAO, OAMK) ja työllisyysalueen kanssa mallin vakiinnuttamisesta osaksi palvelutarjontaa (esim. ostopalveluna koulutuksen tulevalta järjestäjätaholta tai osana oppilaitoksen tutkintokoulutusta). Sovitaan oululaisten pelialan yritysten kanssa heidän panostuksestaan valmennuksen jatkumiseksi (esim. rahoitus, mentorointi, yritystoimeksiantojen määrä). Viedään päätökseen neuvottelut Oulun Nuorisopalveluiden kanssa valmennukseen ohjaamisesta heidän palveluidensa kautta. Päätetään hankkeen aikana tehdyn pohjatyön perusteella valmennuksen juurruttava toimintamalli: esim. yksityinen yritys valmennuksen tarjoajana tai yhteiskunnallinen yritys toiminnan jatkajana. Tehdään jatkosuunnitelma myös valmennuksen laajentumisen mahdollisuuksista muille luoville aloille ja/tai kansalliseksi.
Tuotokset: Toimintamallin kuvaus ja jatkosuunnitelma, loppuraportti, viestintämateriaalit (videot/ artikkelit onnistumistarinoista).
Tulokset: Alueelle jää pysyvä, iteroitu toimintamalli nuorten työllistymisen tueksi. Yhteistyö oppilaitosten, yritysten ja muiden alan toimijoiden välillä on vakiintunut.

Hankkeen tulokset:
Hankkeen keskeinen konkreettinen tulos on uusi työelämälähtöinen pelialan valmennusmalli, jossa alasta kiinnostuneet nuoret työskentelevät monialaisissa pelinkehitystiimeissä alan ammattilaisten ohjauksessa. Malli yhdistää tiimimuotoisen projektityöskentelyn, yritysyhteistyön sekä henkilökohtaisen työelämätaitojen tuen.

Hankkeen tuloksena Oulun pelialan ekosysteemi vahvistuu: yksityisen ja julkisen sektorin välille syntyy uusia yhteyksiä. Tämä toteutetaan järjestämällä erilaisia verkostoitumistilaisuuksia, asiantuntijavierailuja ja tapahtumia, jotka tuovat yhteen opiskelijat, alan yritykset sekä muut toimijat, kuten oppilaitokset ja tukiorganisaatiot. Tapahtumat linkittyvät osaksi hankkeen valmennusta, jolloin osallistujat pääsevät esittelemään osaamistaan ja yritykset tutustumaan

uusiin osaajiin.

Lisätietoja hakemuksesta

Kustannusarvion jakaantuminen: Palkkakustannukset 364 542 € Flat rate 40 % kehittäminen 145 817 € **Nettokustannusarvio yhteensä 510 359 €**	EU+valtio 408 287 € Yksityinen rahoitus 102 072 € **Rahoitussuunnitelma yhteensä 510 359 €**

Kustannusarvio ja rahoitussuunnitelma

Hankkeen kustannusarvio yhteensä	**510 359 €**
Hankkeen rahoitussuunnitelma yhteensä	**510 359 €**
Hankkeelle esitetty tuen enimmäismäärä	408 287 €, 80 %

Rahoittajan arvio hankkeesta

Tullakseen rahoitetuksi hakemuksen tulee täyttää kaikki yleiset valintaperusteet sekä saavuttaa vähintään puolet erityisten sekä horisontaalisten valintaperusteiden kokonaispisteistä. Yleisten valintaperusteiden osalta hakemus ei mm. täytä valintaperustetta: *Hankkeelle on hakemuksessa esitetty tarkoituksenmukaiset resurssit. Tuen hakijalla on tarvittava osaaminen hankesuunnitelmassa asetettujen tavoitteiden saavuttamiseksi.*

Tuenhakijaorganisaation osaamista tai edellytyksiä hankkeen toteuttamiseen ei ole avattu hakemuksessa eikä hakijalla ole kokemusta rakennerahastohankkeen toteuttamisesta. Hankkeen omarahoitusosuus ei toteutuisi.

Ratkaisun perustelut ja jatkotoimenpiteet

Pohjois-Suomen Elinvoimakeskuksen EURA-rahoituskokous 22.5.2026
Pohjois-Suomen Elinvoimakeskuksen Elinkeino ja luonnonvara - teemaryhmän kommentit 30.3. – 17.4.2026
Pohjois-Pohjanmaan MYR-sihteeristö 12.11.2026

Rahoittaja ei puolla hankkeen rahoittamista