

Kokeileva Kainuu – ehdotuksia kokeiluhankkeiksi

Kainuun liitolla on kokeiluhenkisen hallitusohjelman valmistuttua vahvistunut tahtotila päästä mukaan erilaisiin valtakunnallisiin kokeiluihin. Kokeiluideoita on jalostettu viime aikoina mm. maakuntaohjelmaa valmisteltaessa, kuntarakenneselvityksen yhteydessä, Kainuun liiton kuntakierroksella ja maakuntavaltuustossa sekä maakuntahallituksessa.

Kainuun nykyinen maakuntaohjelma 2014–2017 korostaa erilaisia kokeiluja ja kokeilukulttuuria keskeisenä kehittämiskeinona alueellisessa kehittämisessä. Erityisesti seuraavat teemat on nostettu jatkokehittelyyn maakuntahallituksessa:

- pienyritystoiminnan kehittämiskokeilu, jossa kaikin keinoin helpotetaan yritystoiminnan aloittamista ja siihen liittyvää byrokratiaa sekä poistetaan erilaisia rajoitteita
- opiskelijoiden työelämään sijoittumisen nopeuttaminen ja opiskeluaikojen lyhentäminen sekä yrittäjyyskasvatus eri koulutusasteilla
- osallisuuden ja erilaisten hajautettujen palveluratkaisujen kehittämiskokeilut sekä päätös- ja toimivallan delegoinnin kokeilut (ideoina on ollut mukana ns. Kainuun malli 2 -kokeilu ja alueellinen perustulokokeilu sekä kuntien uudenlainen yhteistyö ja aluelautakuntamalli)
- biotalouden ja digitaalisuuden Kainuuseen luontevasti soveltuvat innovatiiviset ratkaisut.

Kainuun sotella on myös erinomaiset valmiudet lähteä erilaisiin kokeiluihin, joista esimerkiksi ns. yksikanavaisen rahoituksen, uusien palvelumuotoilujen ja sosiaali- ja terveydenhuollon tietojen joustava hyödyntäminen yli sektorirajojen -kokeilut ovat organisaatiossa valmistelutyön alla.

Kainuun soveltuvuutta valtakunnallisten kokeilujen kohdealueeksi voidaan perustella aiemmin täällä toteutetuilla laajoilla kokeiluilla, jotka osoittavat, että kokeiluhalukkuus, yhteistyökyky ja alueen soveltuvuus kokonsa sekä yhtenäisyytensä puolesta ovat otollisia kokeiluille (esimerkkeinä mm. Kainuun hallintokokeilu ja Paltamon työllisyyskokeilu).

Kainuun maakuntahallitus otti 22.6.2015 kantaa kokeiluehdotukseen, joka koostui seuraavista kokeiluaihiosta (ks. erillisliite; Kokeileva Kainuu): 1) Yrittäjyysmaakuntakokeilu, 2) Perustulokokeilu, 3. Yksikanavaisen sote-rahoituksen kokeilu, 4. Kuntarajat ylittävän yhteistyön kokeilu, 5. Digitalisaation pilotointimaakunta.

Kainuun maakuntahallitus päätti seuraavaa:

1. Maakuntahallitus valtuuttaa liiton viraston yhdessä eri sidosryhmien kanssa jatkamaan Kokeileva Kainuu -toimenpide-esitysten valmistelua hallitusohjelmaan liittyvää kokeiluohjelmaa varten.
2. Yrittäjyysmaakuntakokeilu nähdään valmisteltavista ehdotuksista tärkeimpänä ja kiireellisimpänä.
3. Digitalisaatioon liittyvien kokeilujen valmistelua tulee jatkaa pitäen esillä yhteyksiä yrittäjyys-, sote- ja koulutuskokeiluihin.
4. Kainuun sote valmistelee hallituksessaan käsiteltyjä sote-alan kokeiluja.
5. Perustulokokeiluun Kainuun liitto haluaa ottaa kantaa saatuaan hallituksen tarkemmat linjaukset kokeilun sisällöstä.

Kainuun liiton hallituksen käsittelemä asia tuli ajankohtaiseksi, kun heinäkuun alussa tuli TEM:ltä pyyntö koota alueilta kokeiluja Alueiden uudistumista koskevaan kilpailukyky -kärkihankkeeseen keskiviikkoon 8.7.2015 mennessä. Tältä pohjalta Kainuun liitto on koonnut lyhyet kuvaukset seuraavista aihioista: 1) Yrittäjyysmaakuntakokeilu, 2) Kainuu – Digitalisaation pilotointimaakunta, 3) Kuhmon vihreä yhtenäiskoulu.

Lisätietoja asiasta antavat maakuntajohtaja Pentti Malinen, p. 0447970197 tai aluekehitysjohtaja Heimo Keränen, p. 0444100741 tai etunimi.sukunimi@kainuu.fi.

Kajaanissa 8.7.2015.

Pentti Malinen
maakuntajohtaja

Heimo Keränen
aluekehitysjohtaja

1 Kainuun Yrittäjyysmaakunta -kokeilu

Kainuun Yrittäjyysmaakuntakokeiluun on tullut laaja kirjo erilaisia esityksiä eri tahoilta; aktiivisimpia ovat olleet Kainuun Yrittäjät ja Kainuun Etu Oy sekä Kajaanin kaupunki, ammattikorkeakoulu ja Kainuun Ammattiopisto. Yrittäjyysmaakunta-ajatus on kirjattu Kainuu-ohjelmaan ja tähän kokeiluun kohdistuu vahvoja odotuksia. Tässä vaiheessa kokeilun kustannukset ja **rahoitus** ovat vielä auki, mutta alueella on siihen sitouduttu (ks. myös erillisliite).

Yrittäjyysmaakuntakokeilussa **tavoitteena** on luoda Kainuuseen yrittäjyyttä ja yritystoimintaa lisäävä ja olemassa olevan yritystoiminnan kasvua jo suhteellisen nopeasti tukeva kokonaisuus työmarkkinatason ratkaisuksista, yritystoiminnan tukipalveluista sekä oppilaitosyhteistyöstä ja yrittäjyyskasvatuksesta. Toimenpiteet ovat käytännönläheisiä, useat jo hyväksi todettuja toimintatapoja. Kokeiluun kuuluu olennaisesti jatkuva ja toimintaa ohjaava arviointi, jonka avulla kokemukset voidaan siirtää pitemmällä aikavälillä myös muille alueille.

Toimenpidelohko 1 – Verotus, yritystoiminnan ja työmarkkinoiden toimivuus sekä yritysrahoitus:

1. Testataan Kainuussa Ruotsin veromalli, jossa yritys voi lykätä verotustaan tekemällä investointivaruksen, joka voi olla 20–25 % yrityksen tuloksesta, ja joka on purettava viimeistään kuuden vuoden kuluttua.
2. Puretaan pienten yritysten säätelyä kansallisena toimenpiteenä, joka koskee kaikkia yrityksiä: tavoite on kokeilla pienten yritysten säätelyn purkua esim. raportointivelvoitteissa.
3. Lisätään yritysperustantaa tehostetulla starttirahalla; tavoitteena on testata 24 kk mittaisen ja 20 % korotetun tehostetun starttirahan vaikuttavuutta alueellisesti.
4. Kokeillaan pienten yritysten työllistämiskynnyksen madaltamista ja työllistämistä edistävää mallia kokeilemalla esim. kimpptyöllistämistä, jossa eri työnantajat katsottaisiin samaksi työnantajaksi.
5. Perustetaan Kainuun Yrittäjyysrahasto (pääosin kuntapohjaisena), joka tukee ja täydentää siemen- ja starttivaiheen alueellisia yritysrahoituksia.

Toimenpidelohko 2 – Yrityspalvelut:

1. Vakinaistetaan ja virtaviivaistetaan alueella Yritys-Suomi palvelu; siis aloittavien yritysten erittäin tehokkaaksi osoittautunut käytännönläheinen palvelu.
2. Annetaan aloittaneille yrityksille neuvontalupaus, jolla uutta yritystä tuetaan ja neuvotaan, myös aloitusvaiheen tuen jälkeen, joustavasti jopa kolme ensimmäistä toimintavuotta.
3. Luodaan omistajanvaihdoksiin matalan kynnyksen puolueeton ja helposti lähestyttävä palvelu, jota yrityskaupan osapuolet voivat luottamuksellisesti hyödyntää. Tavoitteena on olemassa olevan yritystoiminnan säilyttäminen.
4. Mallinnetaan liiketoimintaosaamisen joustava vienti pienyritystoimintaan, esim. hyvin organisoidulla yrityskummitoiminnalla. Luodaan malli osaamisen saamiselle pk-yrityksiin vaivattomasti, ilman byrokratiaa.
5. Kehitetään joustava pienyritysten myyntiyhteistyömalli: ns. ”kotimaan vientirengas”.
6. Organisoidaan kansainvälistymisen tukipalvelut työkalupakkiin, josta valmennus, rahoitus ja muut palvelut on joustavasti saatavissa.
7. Kehitetään uusille ideoille Protopaja, jossa testataan toimintatapaa, joka kokoaa ideat, yritykset, osajat ja muut toimijat viemään ideat ohjattua polkua pitkin myyntituotteeksi tai myytäväksi palveluksi.
8. Organisoidaan yritysکوhtaaiset täsmäkoulutukset ja valmennus siten, että ne tukevat kaikkia edellisiä kohta ja myös erilaisia uusia liiketoiminnan virtauksia kuten esim. yritystoiminnan digitalisointia siten, että digitalisaatio on myynnin ja markkinoinnin lisäksi osa koko yritystoimintaa. Lisäksi tiivistetään yrityspalveluja tarjoavien organisaatioiden yhteistoimintaa: alueen koulutus-, tutkimus- ja kehitysorganisaatiot toimivat yrittäjän suuntaan kuin yksi organisaatio.

Toimenpidelohko 3 – Oppilaitosyhteistyö ja yrittäjyyskasvatus:

1. Vakiinnutetaan peruskoulun 7. – 9. luokkien kummiyrittäjyys ns. Kajaanin mallilla ja toteutetaan Yrityskylä-konsepti Kainuuseen (peruskoulun 6. luokille suunnattu yhteiskunnan, työelämän ja yrittäjyyden oppimisympäristö).
2. Testataan koulutusoppimuskokeilu, joka on oppisopimusta kevyempi, ammatilliseen perustutkintoon johtava Suomen Yrittäjien esittämä työssä oppimisen malli (perustuu nuoren, yrittäjän ja koulutuksenjärjestäjän väliseen sopimukseen); tai Saksan tai Tanskan mallin mukainen oppisopimuskokeilu.
3. Vahvistetaan ja laajennetaan Kajaanin Ammattiopiston YritysAmiksta siten, että yrittämällä oppimisen malli laajennetaan kaikille KAO:n koulutusaloille.
4. Nuori Yrittäjyys -yrittäjyyspolku (opiskelijoiden harjoitusyritys, joka toimii oikean yrityksen tapaan lukukauden ajan) laajennetaan koko maakunnan oppimisympäristöksi, jossa samalla on mahdollista luoda saumaton liikkuvuus koulutusasteiden kesken erityisosaamista kehittävän osaamisen hankkimiseksi.
5. Luodaan malli, jolla lisätään harjoittelua ja opinnäytetöitä alueen yrityksissä mahdollistamalla opettajien aktiivinen osallistumisen ohjaukseen yritysten tukena.
6. Luodaan Bootcampit opiskelijoiden yritysperustannan tueksi valmennusmallilla, joka on ammattikorkeakoulun pelialan yritysperustannassa osoittautunut tehokkaaksi tukimuodoksi.
7. Kokeillaan pk-yrityksille innovaatioaseteliä, joka on korkeakoulujen yhteistyön kehittämisen työkalu ja käytössä monissa Euroopan maissa, setelillä yritykset voivat hankkia korkeakoulujen TKI-osaamista.

2 Kainuu – Digitalisaation pilotointimaakunta

Palveluntuotannon haasteet Kainuussa liittyvät vahvasti pitkiin etäisyyksiin ja laskevaan väestömäärään. Digitaalisten palveluiden tuomat ratkaisut mahdollistavat väestölle tasavertaiset palvelut paikasta riippumatta, ottaen huomioon tiedonsiirron rajoitteet. Kainuussa on tehty paljon työtä tietoliikenneyhteyksien saattamiseksi kaikkien ulottuville ja digitaalisten palveluiden toimittaminen onkin tänä päivänä mahdollista koko maakunnan alueelle. Tämän vuoksi Kainuu olisi paikka toteuttaa digitaalisten palveluiden pilottihankkeita, koska tarve palveluille on aito ja mahdollisuudet toteutukseen olemassa. Kainuun maakuntaohjelmassa on huomioitu digitalisoituvaa maailmaa ja tämä on mahdollistanut useiden digitalisaatiota edistävien hankkeiden ja toimenpiteiden toteutuksen Kainuun liiton tuella.

Kainuun Etu Oy (Kainuun kuntien yhteinen elinkeinoyhtiö) on hankkeissaan tehnyt pitkäjänteistä työtä Kainuussa digitaalisen liiketoiminnan mahdollisuuksien kehittämiseksi. Hankkeet ovat edistäneet eri teollisuudenalojen sekä palveluliiketoiminnan mahdollisuuksia digitalisoituvassa markkinassa. Myös suoraan ICT-toimialaan kohdistuvat hankkeet ovat tukeneet tätä kehitystä; esimerkkinä konesaliliiketoiminta, joka on syntynyt hankkeiden myötävaikutuksella viimeisten viiden vuoden aikana. Nykytilannetta kuvaa hyvin se, että Digitice Finland -hankkeen (www.digitice.fi) toiminta on kasvanut kansalliseksi ekosysteemiksi, jossa mukana on toimijoita aina konesaliteollisuudesta digitaalisten palveluiden tuottajiin. Hankkeen yli viidestäkymmenestä rahoittaja- ja partneriyrityksestä muodostuu ekosysteemi, jossa eri liiketoiminta-alueet kohtaavat ja tuottavat lisäarvoa.

Mahdollisuudet toteuttaa pilotointihankkeita ovat Kainuussa erinomaiset. Digitaalisten palvelujen kehitystyö Digilen kanssa ja CSC:n konesalipalvelut luovat teknisen pohjan ja resurssit monenlaisille piloteille. Kokemukset toimialakohtaisista digitalisaatiohankkeista ovat tuoneet erinomaisia tuloksia esimerkiksi sekä yksityisellä että julkisella hoivapalvelusektorilla (esim. ICT-HYPAKE -hanke). Lisäksi maakunnan kehittyvä ICT-sektori on innolla mukana näissä uusissa avauksissa uusille markkinasegmenteille niin kotimaassa kuin kansainvälisestikin. Tässä huomattava vahvuustekijä on yhteistyöhalu julkisen- ja yksityisensektorin kesken. Sosiaali- ja terveysala onkin yksi toimiala, jossa peräänkuulutetaan uusia innovaatioita ja digitalisaation tuomaa kehitystä, Kainuun liiton teettämän tutkimuksen mukaan. Muina toimialoina esille ovat nousseet matkailu, kaivosteollisuus ja palvelusektori, joilla kaikilla on merkittävä rooli alueen elinvoimaisuudessa tulevaisuudessa. Myös kunnallisten palveluiden digitalisaation mahdollisuudet nähdään merkittävänä osana maakunnan tulevaisuutta ja niiden kehittämisessä Kainuussa halutaan olla keihäänkärkenä.

Eräs merkittävä vahvuustekijä digitaalisten palvelujen tuotannossa ja sisällöntuotannossa on alueella vahvassa kasvussa oleva peliteollisuus. Kajaanin Ammattikorkeakoulun vahva pelialan koulutusosaaminen ja pelialan yrittäjyyttä sekä Kainuun Etu Oy:n hallinnoimien liiketoimintaa tukevien hankkeiden (Kavio Cluster: <http://www.kaviocluster.org/web/>) ansiosta alueelle on perustettu viime vuosina yli 30 pelialan yritystä. Vahvana kasvualana nähdään ns. Serious Gaming, jossa pelimäisiä elementtejä tuodaan hyötyohjelmiin tai digitaalisiin palveluihin. Pelillisyyttä nähdään merkittävänä sisällöntuotannollisena tekijänä digitaalisissa palveluissa.

Kainuu on ollut vahvasti mukana useassa kansallisissa hankkeissa ja osoittanut olevansa edelläkävijä monella digitaalisella palvelukehitystä tukevalla saralla. Maakunnalla on vahva tahto olla kärkimaakuntana tässä neljännessä teollisessa vallankumouksessa. Konesaliekosysteemit ja siihen liittyvät palvelut luovat omalta osaltaan pohjan uudelleenlaiselle tutkimus- ja tuotekehitystoiminnalle, josta seuraa myös palveluinnovaatioita ja start-up tyyppistä yritystoimintaa. Olennainen tekijä näiden hyödyntämisessä on riittävän osaamisen kehittäminen, koulutustoiminta ja yrittäjyyttä sekä innovaatioita suosiva ilmapiiri.

Rakennetaan data-analyysin osaamiskeskittymä Kainuuseen (big data sovelluksia ja sen ympärille uutta yritystoimintaa, Internet of Things ja data-analyysia mm. CSC:n superlaskimia hyväksi käyttäen). Monistetaan konsepti siten, että osaamisen kehittäminen laajenee kansalliseksi hankkeeksi, tässä annetaan samalla mahdollisuuksia suuntautua tieteenalakohtaisesta enemmän horisontaaliseen osaamiseen (data-analyysi, e-Science, ohjelmisto-osaaminen, jne.) Kainuun huippuosaamista kehitetään esim. data-analyysin ja pilvipalveluiden tarjoamisen suuntaan, samalla kansainvälistyen.

Hankkeen rahoitustarvetta ei ole vielä arvioitu, mutta alueelliseen osarahoitukseen ollaan valmiita.

3 Kuhmon vihreä yhtenäiskoulu

Kuhmo on noin 9000 asukkaan rajakunta Kainuussa. Kuhmon kaupungin strategiassa on yhtenä painopisteenä puutuoteteollisuus. Kaupunki toteuttaa Woodpolista, jonka tehtävänä on aikaansaada puurakentamisen innovaatioita, edistää alan osaamista sekä toteuttaa koulutusta. Suomen ensimmäinen CLT-tehdas (crosslaminated timber) aloitti toimintansa Kuhmossa 2014. Kuhmo on biotalouden tositarina, sillä paikkakunnalla käytetystä primäärienergiasta 63 % on uusiutuvaa. Kuhmon vihreä yhtenäiskoulu toteuttaa erinomaisesti Kainuun maakuntaohjelmaa, ja Kuhmo on Kainuussa ja Woodpolis valtakunnallisesti tunnustettu puutuotealan kehittäjä.

Ideana on suunnitella ja toteuttaa koulukokonaisuus paikallisia ja alueellisia vahvuuksia hyödyntävänä puurakentamisen kokeiluhankkeena, josta voidaan ottaa oppia alueellisesti, kansallisesti ja kansainvälisesti. Yksikön koko on sellainen, että se toimii hyvin yleistettävänä pilottina (koululaisia tulee olemaan n. 450). Hanke toteuttaa uuden hallituksen biotalouden ja puhtaiden ratkaisujen ministerityöryhmän kärkihankkeita.

Tavoitteena on

1. rakentaa paikallistaloutta vahvistava, biotalouden ehdoin täysin uudella tavalla suunniteltu ja rakennettu ja toimiva, uusilla materiaaleilla tehty puukoulu
2. samalla luoda valtakunnallinen pilotti biotalouden käytännön sovelluksesta suuren kokoluokan julkisessa puurakentamisessa
3. testata CLT-levyjen käyttöä suurelementtirakentamisessa sekä tarjota suunnittelijoille ja rakentajille tilaisuus oppia
4. lisätä paikallisten luonnonvarojen käyttöä
5. luoda erityisesti lapsille biotalouden kriteerejä ja uusia opetussuunnitelmia vastaava terveellinen oppimisympäristö.

Rakennuskokonaisuuden tulee rakenteiltaan ja toiminnaltaan toteuttaa biotaloutta käytännössä, ja tarjota tilapalveluja myös koulun ulkopuolisille käyttäjille kuten Kuhmon Kamarimusiikkijuhlille, kansalaisopistolle ja liikuntajärjestöille. Hankkeessa tulee testata puutuotemateriaalien akustisia ominaisuuksia, energiatehokkuutta sekä suuren luokan puurakentamisen kosteuden säätelyä. Lähtöoletuksena on, että puu on terveellinen rakennusmateriaali. Pilotointi lisää puurakentamisen tunnettuutta, erityisesti CLT-materiaalin käyttöä ja onnistuessaan tarjoaa ratkaisun yleisiin tämän tyyppisten kohteiden sisäilmaongelmiin. Tavoitteena on luoda kunnille uusi ekologinen vaihtoehto koulujen, päiväkotien ja muiden kokoontumistilojen rakentamiseen muiden materiaalien rinnalle – kokeilu voi siis onnistuessaan synnyttää vientituotteen.

Toimenpidekokonaisuudet:

1. Suunnittelu vaatii erityisosaamisen kehittämistä ja soveltamista. Koulujen, päiväkotien ja muiden kokoontumistilojen rakentamisessa CLT:tä ei ole Suomessa käytetty missään, minkä vuoksi myös suunnittelu on vaativa prosessi ja toimenpidekokonaisuus.
2. Toteutus on oma vaativa ydinprosessi, jonka ohjaus vaatii erityisosaamista.
3. Suunnittelu ja toteutusprosessien sekä erityisesti akustiikan, kosteuden ja energiatehokkuuden testaaminen ja tutkiminen sekä dokumentointi ovat osa oppivan kärkihankkeen toteutusta.
4. CLT-kokeilu ja sen tutkiminen tuottavat mahdollisuuden koko rakentamisen ketjulle oppimismahdollisuuden, jota voidaan hyödyntää Kuhmossa, Kainuussa, koko Suomessa ja myös kansainvälisesti (koko konseptista vientituote).

Kustannusarvio

Hankkeen alustava kustannusarvio ilman tutkimusresursseja on tällä hetkellä 11,6 milj. €. Kuhmon kaupunki on sitoutunut osallistumaan rahoitukseen, mutta kehittämisinvestointina hanke on kaupungille suuri. Kuhmon kaupunki on jo käyttänyt omia voimavarojaan hankkeen luonnossuunnitteluun.