

eUrho - Elektronisen urheilun oppimisympäristön rakentaminen

MH § 63

Hakijan edustaja Kimmo Nikkanen tulee kokoukseen kertomaan hankkeesta.

Hakijana on Kajaanin ammattikorkeakoulu.

Kainuun liitolle esitettävä eUrho-hanke on laitteistoinvestointihanke, jonka tavoitteina on rakentaa eSports Center -hankkeen (ESR-rahoitus) kanssa yhteistyössä suunniteltu optimaalinen oppimis- ja laiteympäristö e-urheilun harjoitteluun, valmennukseen, testaukseen ja turnauksiin. Testauksessa käytetään jo olemassa olevia KAMK:n silmänliiketestauksia. Tavoitteena on myös kasvattaa KAMK:n, VRUA:n ja Kainuun alueen verkostoa e-urheilulajin kehittämisen ympärillä sekä saavuttaa uuden oppimisympäristön avulla kansallista ja kansainvälistä näkyvyyttä ja verkostoa e-urheilulajin huipputaiteiden, -tiimien, asiantuntijoiden, yritysten ja peliorganisaatioiden parissa, jotta mahdollisimman moni taho hyödyntäisi oppimisympäristöä tämän hankkeen sekä eSports Center -hankkeen aikana ja niiden jälkeen.

Hanke jakautuu viiteen toimenpidekokonaisuuteen:

1. Selvitys oppimisympäristön rakentamiseen tarvittavista laitteista
- Hankkeessa tehdään yhteistyötä eSports Center ESR-hankkeen, sen toimijoiden ja e-urheilulajin kansallisten ja kansainvälisten toimijoiden kanssa (puoltolausunnot eSports Center -hankkeesta sekä hankkeen projektisuunnitelma hakemuksen liitteenä). Näitä kumppaneita ovat muun muassa: Suomen elektronisen urheilun liitto (SEUL), Kavala eSports (kainuulainen peliorganisaatio), Critical Force (kainuulainen eSports-peliyritys), GardeParty (paikallinen eSports-tapahtumanjärjestäjä), Ignat Bobrovich (eSports-asiantuntija, Viro) ja Sebastian Läger (eSports-asiantuntija, Saksa).
- Yhdessä muiden toimijoiden ja asiantuntijoiden kanssa kartoitetaan ja selvitetään kaikki laitteistotarpeet ja tehdään vaatimusmäärittelyt, mitä laitteistoja e-urheilulajin harjoitteluun, valmennukseen, testaukseen ja turnauksiin tarvitaan. Vaatimusmäärittelyssä huomioidaan eri päätelaitteet ja laitteistojen vähimmäisvaatimukset. Näitä laitteita ovat muun muassa tietokoneet, näppäimistöt, hiiret, näytöt, mikrofonikulokkeet, pelikonsolit (esim. xboxit) + ohjaimet, iPadit, tuolit, pöydät, videotaulut, projektorit, audiolaitteet, kaapelit, biomonitointiin tarvittavat laitteet jne.
- Yhdessä muiden toimijoiden ja asiantuntijoiden kanssa kartoitetaan ja selvitetään sekä tehdään vaatimusmäärittelyt koskien e-urheilun

turnausten järjestämistä. Näitä laitteita ovat edellä mainittujen lisäksi muun muassa äänentoistolaitteet ja mikrofonit.

2. Hankintojen kilpailutus

- projektipäällikkö kilpailuttaa hankinnat hankintalain mukaan ja huomioiden hankintojen hinta-laatusuhteen ja kohdassa 1. tehdyt vaatimusmäärittelyt

3. Laitteistohankinnat

- Projektipäällikkö organisoii laitehankinnat hankintapäätösten mukaisesti.

4. Oppimisympäristön asennus

- Projektipäällikkö huolehtii laitteiden asennukset yhdessä eSports Center -hankkeen toimijoiden ja asiantuntijoiden kanssa.

5. Oppimisympäristön testaus ja pilotointi

Kainuun liitolle osoitettavan hankkeen kokonaiskustannusarvio 200 000 €, johon haetaan TL 2 EAKR/valtion rahoitusta 140 000 € (70 %). Toteutusaika 1.6.-31.10.2017.

Rahoittajan arvio hankkeesta

Suomessa ei ole aiemmin kehitetty näin suurta koulutuskokonaisuutta ja oppimisympäristöä e-urheilulajille. Hanke mahdollistaa kokonaan uuden urheilulajin mittavan ja Suomessa ainutlaatuisen oppimisympäristön kehittämisen, jota voidaan hyödyntää e-urheiluakatemialaisten ja kansainvälisten huippu-urheilutiimien harjoittelun ja valmennuksen lisäksi e-urheilun turnausten järjestämiseen. Hanke pohjautuu vahvaan, jo olemassa olevaan pelialan osaamiseen Kajaanin ammattikorkeakoulussa.

Hanke on EAKR-ohjelman mukainen ja toteuttaa Kainuun maakuntaohjelman kohtaa 1.2 Osaamisen ja käytännönläheinen innovaatiotoiminta sekä 1.2.2 Osaamis- ja innovaatiokeskittymien kehittäminen.

Hanke tukee Kainuun älykkään erikoistumisen painotusta 5.1.2 pelit ja simulaattorit. Hanke on myös maakuntaohjelman toimeenpanosuunnitelman mukainen (TOPSU 2017-2018) toteuttamalla TL 1.2 Osaaminen ja käytännönläheinen innovaatiotoiminta, jossa tavoitteiksi on asetettu Kainuun älykkään erikoistumisen painopisteiden kehittäminen yritysten, tutkimuksen ja koulutuksen yhteistyönä (Peli- ja simulaattoriala).

Hanketiimi käsitteli hankeasiaa kokouksessaan 4.4.2017 ja viitaten rahoittajan tekemään arvioon hankkeesta, puolsi hankkeen rahoittamista. Hanketiimi esittää hankkeen yhteyshenkilöksi EU-hankekoordinaattori Heikki Immosta ja Kainuun liiton edustajaksi aluekehitys-asiantuntija Eero Vilhua.

MYR sihteeristö käsitteli hankeasiaa kokouksessaan 28.4.2017 ja

viitaten rahoittajan tekemään arvioon hankkeesta, puolsi hankkeen rahoittamista.

Erillisliite nro: 3

Lisätietoja hankkeesta antaa vs. aluekehitysjohtaja Paula Karppinen, puh. 044 7100 867.

Maakuntajohtajan ehdotus:

Maakuntahallitus valtuuttaa maakuntajohtajan tekemään rahoituspäätöksen seuraavin ehdoin:

Maakuntahallitus päättää myöntää hankkeelle TL 2 EAKR/valtion rahoitusta 70 % kuitenkin enintään EAKR 100 000 € ja valtion vastinrahaa 40 000 € jäljempänä olevan rahoitussuunnitelman osana.

Hankkeen rahoitussuunnitelma:

EAKR TL 2	100 000 €	50,0 %
Valtion rahoitus	40 000 €	20,0 %
Kuntien rahoitus	45 000 €	22,5 %
Muu julkinen rahoitus	15 000 €	7,5 %
Yhteensä	200 000 €	100,0 %

Hankkeelle hyväksyttävät kulut:

Palkkakustannukset	14 480 €
Kone- ja laiteinvestoinnit	182 044 €
Flat rate	3 476 €
Yhteensä	200 000 €

EAKR ja valtion rahoitusta voidaan käyttää aikavälillä 1.5.2017 - 30.9.2017 hankkeelle hyväksyttävien projektisuunnitelmaa toteuttavien kulujen kattamiseen.

Maakuntahallitus:

Koulutuspäällikkö Kimmo Nikkanen Kajaanin Ammattikorkeakoulu Oy:stä esitteli asiaa.

Käydyn keskustelun jälkeen maakuntahallitus hyväksyi maakuntajohtajan ehdotuksen.
