



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Seurantaraportti

Kestävää kasvua ja työtä 2014 - 2020
Suomen rakennerahasto-ohjelma



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus

Viranomaisen merkintöjä

Saapumispäivämäärä	Diaarinumero EURA 2014/6192/09 02 01 01/2017/HÄMELY
Käsittelijä	Puhelinnumero
Hankekoodi S21403	Tunniste S21403.0000

1 Käsitlevä viranomainen

Käsitlevä viranomainen Hämeen elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus

2 Seurantakauden tiedot

Seurantakausi 1.8.2018 - 31.12.2018	Järjestysnumero 1/1
Onko kyseessä hankkeen viimeinen seurantaraportti? <input type="checkbox"/> Kyllä <input checked="" type="checkbox"/> Ei	

3 Tuensaajan perustiedot

Tuensaajan nimi Metropolia Ammattikorkeakoulu Oy	
Y-tunnus 2094551-1	
Seurannan yhteyshenkilö Laura-Maija Hero	
Yhteyshenkilön sähköpostiosoite laura-maija.hero@metropolia.fi	Yhteyshenkilön puhelinnumero +358401791409

Muut tuensaajat (osatoteuttajat)

Tuensaajan nimi	Y-tunnus
Humanistinen ammattikorkeakoulu	1474763-1
Seinäjoen ammattikorkeakoulu Oy	2539767-3
Yrkeshögskolan Arcada	2553871-2

4 Hankkeen perustiedot

Hankkeen nimi CREATHON	
Alkamispäivämäärä 1.8.2018	Päätymispäivämäärä 30.6.2020
Toimintalinja 4. Koulutus, ammattitaito ja elinikäinen oppiminen	
Erytystavoite 9.2. Kasvu- ja rakennemuutosalojen koulutuksen tarjonnan ja laadun parantaminen	
Tukimuoto Työllisyyden ja osaamisen edistämiseen sekä sosiaaliseen osallisuuteen liittyvä kehittämishanke	
Hanketyyppi Hanke, jossa on henkilöitä varsinaisena kohderyhmänä	
Kustannusmalli Flat rate 17 %	

5 Hankkeen toteutus ja tulokset seurantakaudella

1) Mitä keskeisiä hankesuunnitelman mukaisia toimenpiteitä on toteutettu? Miten ne edistävät hankkeen tavoitteiden ja tulosten toteutumista? Mistä toimenpiteistä hankkeen kustannukset muodostuvat?

Seurantakaudella toteutettiin hankesuunnitelman mukaisia ensimmäisen työpaketin toimenpiteitä. Toiminta on raportoitu: <https://creathon.metropolia.fi/toiminta/>

Seurantakaudella rekrytoitiin operatiivinen henkilökunta kaikille osatoteuttajille ja tehtiin käynnistystoimenpiteitä ja hanketta tutuksi omien oppilaitosten verkostoissa. Hankkeen kehittäjäyhteisöksi perustettiin CreathonCoreForum ja siihen nimettiin kaikki hankkeen operatiiviset toimijat. CoreForum kokoontui 6 kertaa seurantakaudella. Forumin vastuulla on tutkimuksen integroiminen kehittämisprosessiin eli forumin jäsenet perehtyivät kirjallisuuteen, viimeaikaiseen luovan talouden ja ICT-alan tulevaisuusvisioihin, monialaisen rajapintatoiminnan ja innovaatioiden tuottamisen tausta-aineistoihin. Toteutettiin 3 esipilottia Metropolian ja yksi Arcadan vetämänä. Esipilotit keskittyivät yhden päivän aikana perehdyttämään ICT muutosajureihin ja tulevaisuuskuviin, niiden näyttäytymiseen luovan alan palveluiden kehittämishaasteena, Creathon-prosessin fasiltoinnin kokeiluihin ja verkoston rakentamiseen. Esipilotteihin osallistui 144 henkilöä kulttuuri ja ICT -aloilta, 11 opettajaa ja 10 yritystä, yhteensä 165 osallistujaa tai muuta organisaatiota (hankesuunnitelman mittaritavoite 120 osallistujaa). Esipilottien tuloksia dokumentoitiin ja koottiin. Tulokset: <https://creathon.metropolia.fi/tulokset-2/>

Suunniteltiin CreathonCore -blogi, joka lanseerataan helmikuussa.

Seurantakaudella saimme alustavasti suunniteltua 15 pilottia vuodelle 2019: pilotit on julkaistu creathon.metropolia.fi. Naisten osallistumiseen ja osallistamiseen, tasa-arvoon ja alueen innovaatioekosysteemin kiinnittämiseen sekä aineettomien tuotteiden, kuten palvelujen, kehittämismahdollisuuksiin kiinnitettiin erityishuomiota pilottien

suunnittelussa. Materiaalituotanto Työpakettia 2 varten on onnistunut hyvin, ks. esim. Creathon goes Superteam -nettisivusto ensimmäisen Ison Creathonin aloittamiseksi vuoden alussa:

https://sites.google.com/u/1/s/1bN2z9kCVF_sF8HIZrd_2_23hIWwXlsrq/p/1adq2EpQyiZ8excajky0lpfdlqT1EHf-L/preview?authuser=1

Saimme toteutettua opettajan oppaan tekstit ja se pystytään julkaisemaan ajallaan helmikuussa 2019. Lisäksi lanseerasimme YouTube-kanavan https://www.youtube.com/channel/UCOYrtc3tC6_Y_8kB5A26Xxg, joka sisältää kanavat avoimiin tutorialeihin liittyen tekoälyyn, virtuaalitodellisuuteen, lisättyyn todellisuuteen ja muutamiin muihin uusiin teknologioihin. ICT-trendien oppimateriaalia on suunniteltu, mutta sen toteutus ajoittuu seuraavalle kaudelle. Tulosten levittäminen ja juurruttaminen tapahtuu työpaketin aikana.

Tuloksena seurantakaudelta on ICT ja luovan alan välittäjäportaan eli kulttuurituotannon alan yhteinen valtakunnallinen verkosto ja toimintatapa, jolla yhteinen toimialarajat ylittävä osaaminen rakennetaan. Seurantakaudella Creathon-malli 1.0 on alkanut muotoutumaan ja se pystytään kirjaamaan heti vuoden 2019 alussa. Seurantakauden suurin ponnistus oli Creathon Goes MatchUp 3.12.2019. Creathon vastasi tapahtumassa Luovan ja ICT alan rajapintaseminaarista, jossa puhuivat elämysprofessori, virtuaalitodellisuuksien kehittäjä, kolme kulttuurituottajaa, jotka työskentelivät ICT alalla ja VR-taiteilijaryhmä. Creathon fasilitoi neljän VR-kokempuspisteen KalevalaVR demohuonetta. Tapahtumassa oli lisäksi 15 eri yritystä demoamassa VR ja AR ratkaisuja sekä useita puhujia. Tapahtumalla oli merkittävä vaikutus Creathonin juurtumiseen ja se toimi kysynnän luomisena ja tiedonlevityksenä. Toinen suuri ponnistus oli Arcadassa järjestetty koko oppilaitoksen monialainen Open innovation päivä, joka juurrutti eri alat toimintaan mukaan ja valmisti levittämään lumipallomaisesti Creathonin tulevia sisältöjä. Seamkissa ja Humakissa keskityttiin myös luomaan kysyntää hankkeen tuleville piloteille, ja tällä hetkellä Creathoneille on kova kysyntä.

Hankkeen kustannukset ovat syntyneet päätoteuttajan ja osatoteuttajien toimijoiden palkkakustannuksista, graafisen suunnittelun kustannuksista viestintävälineiden kehittämiseksi sekä Creathon goes MatchUp -tapahtuman teknisestä toteutuksesta. Mukana esipiloteissa oli 6 yritystä ja lisäksi julkisia organisaatioita ja yhdistyksiä.

2) Onko hanke edennyt hankesuunnitelman mukaisessa aikataulussa? Jos ei, miten suunnitelman mukaiseen aikatauluun on tarkoitus päästä? Mitä on toteutettu ja mitä ei?

Hanke on edennyt suunnitelman mukaisesti. Ensimmäisen työpaketin osalta ollaan aikataulussa, ja toisen työpaketin eli pilottivuoden suunnittelu on toteutunut.

Muutamia julkilausumia ja lehdistötiedotteita on tehty:

Teknologia luovuuden työkaluna -blogi 30.11.2018 <https://www.humak.fi/blogit/teknologia-luovuuden-tyokaluna/>

Creathon-hanke vahvistaa teknologista osaamista luovilla aloilla 14.12.2018

<https://verkkolehti.seamk.fi/index.php/arkisto/2018/creathon-hanke-vahvistaa-teknologista-osaamista-luovilla-aloilla/>

Lisäksi on kirjoitettu käsikirjaa ja suoritettu esi-pilotteja suunnitelman mukaisesti:

Creathon esipilotti I:

21.8.2018 Kulttuurituottajille teknologiapäivä.

HeadAI: Tekoäly?

VR ja AR demoja

XR-opiskelijoiden kanssa workshop teknologian ja kulttuurin rajapinnasta ja mahdollisuuksista

n. 25 loppuvaiheen kulttuurituottajaopiskelijaa ja 25 XR-opiskelijaa

Creathon esipilotti II: Tech meets Culture: Kulttuurituotannon Master's tutkinto.

Teknologiaesitykset:

HeadAI: Kuinka tekoäly muuttaa toimintaa?

Business Finland: Kuinka digitalisaatio vaikuttaa?

Trendit digitalisaation aikana

Kehitä tuote tai palvelu kulttuurin ja uusien teknologioiden rajapinnalle. 25 kulttuurituottaja-ammattilaista kehittämässä.
Pe 7.9.2018, Metropolia Ammattikorkeakoulu, Hämeentie 135 D, Helsinki.

Creathon esipilotti III: The Match Up & Creathon Goes Match Up

Jyväskylän yliopisto: Elämys ja toimijuus

Teatime Research oy: VR design ja sen mahdollisuudet

Paneeli: 3 teknologia-alalla työskentelevää kulttuurituottajaa.

15 VR ja AR demoa

Ma 3.12.2018, Metropolia Ammattikorkeakoulu, Hämeentie 135 D, Helsinki.

Creathon för-pilot IV: Arcada ordnade en för-pilot Creathon 1.0 vid namn "Öppen Innovation." Dessutom deltog Arcada med lärare och studenter i en annan pilot "Matchup" på Metropolia.

3) Onko hankkeen ulkopuolinen rahoitus toteutunut hankesuunnitelman mukaisesti? Jos ei ole, niin milloin se saadaan toteutumaan?

Hankkeen ulkopuolinen rahoitus laahaa hiukan jäljessä, sillä alkuun oli hankala saada rekrytoitua ihmisiä. Tämä pystytään ottamaan kiinni vuoden 2019 aikana.

4) Onko hankkeen toimintaa arvioitu esim. itsearvioinnin tai osallistujapalautteen avulla? Jos on, millaisia tuloksia arvioinnista on saatu?

hankkeen arviointi ei ole käynnistynyt vielä 2018 aikana, mutta olemme keskittyneet sisältöarviointiin eli tehneet havaintoja esipiloteista osallistujapalautteiden (monialaisten tiimien tuottamia kirjallisia dokumetteja) ja arvioineet esipilottien nojalla tulevia pilotteja varten rajapintatoiminnan mahdollisia tavoitteita, muotoja ja toivottavia vaikutuksia: Piloteissa havaitsimme, että turnausmuoto ei olekaan välttämättä paras yhteistoiminnan fasilitoimisen muoto. Uudet teknologiat vaativat kouluttamista ja käytännönläheistä selittämistä, esimerkkejä ja itse kokeilemista. Esim. Metropolian fasilitoimassa ensimmäisessä pilotissa oma kokemus virtuaalitodellisuussovelluksista ja lisätyn todellisuuden ammatti- ja viihdesovelluksista avasivat selvästi yhteistä maaperää luovan talouden viitekehysten teknologian edustajille (tässä tapauksessa 3D animaattorien) ja kulttuurituottajille. Teknologia-briefien keskittyminen tekoälyn osalta esim. jokapäiväisiin esimerkkeihin koneoppimisesta ja toimintoista esim. sosiaalisen median mainonnan suuntaamisessa loi teknologiasta helpommin lähestyttävän, jokaisen omaan maailmaan sijoittuvan nykypäivän asian. (Esipilotti I, Metropolia AMK) Osallistuneet kokivat monialaisuuden tärkeänä, ja monialainen yhteistyö auttoi ymmärtämään oman alan osaamista. Tämä näkyi työpajavaiheessa, joka toteutettiin sekaryhmissä kiertäen kuudessa työpajapisteessä. Pisteiden kysymykset olivat:

1. Mitä 3d animaattorin pitää työelämässä osata? Missä ja kenen kanssa tekee töitä? Entä tuottaja? Selittäkää toisillenne!
 2. Kehittäkää yhdessä uusi tuote tai palvelu, joka on selkeästi alojenne rajamaastossa.
 3. Olette töissä samassa yrityksessä. Mitä se tekee? Mitä te teette siinä? Mikä on firman nimi? Mikä on firman toimintakuvaus sen nettisivuilla?
 4. On vuosi 2028. Yhteinen yrityksenne saa asiakkaan ongelman ratkottavakseen. Mikä se on? Muodostakaa siitä kysymys.
 5. Piirtäkää yhdessä 5 asiaa, jotka löytyvät kulttuurin ja teknologian rajamaastosta.
- 3D animaattorit ja kulttuurituottajat löysivät samoja ja erilaisia osaamisia. Samoja olivat luovuus, yhteistyötaidot, tiimityöskentely ja projektinhallinta. Animaattorien osaamisessa korostui lisäksi ohjelmistojen hallinta,

asiakasymmärrysosaaminen ja mukautumiskyky. Kulttuurituottajilla sen sijaan markkinoinnin, budjetoinnin ja johtamisen osaaminen. Toisen alan edustajien kanssa osaamisen reflektointi auttoi ymmärtämään omaa osaamista.

Kun sekatiimejä pyydettiin kehittämään yhdessä uusi tuote tai palvelu, joka toimisi selkeästi alojen rajamaastossa, oli yhteisestä luovuusosaamisesta selkeästi etua. Turvallisia VR-ympäristöjä liikuntakuntoutukseen, viihdemaailma lapsille, reaali maailman tapahtumakartta, ja lisättyä todellisuutta hyödyntävä turistiopas sekä tapahtumien suunnitteluun soveltuva VR -sovellus ja virtuaaliopas museoon edustivat selkeästi rajapinnalta löydettyjä mahdollisuuksia.

Yritysidean kehittäminen koettiin helpoksi ja hauskaksi, ja lyhyessä ajassa pystyttiin kehittämään monia ideoita, jopa piirtämään brändi-ilmeitä. ”HoloMakers Ltd.”, ”VR event advertizing”, ”Vinder - VR deittailuyritys”, ”VIP app - design your own event” sekä ”Fest app” ovat kuvaavia uusien mahdollisten yritysten nimiä. Liiketoiminta vaatii selvästi sisältövaikutteita ja -sisältöosaamista, jota kulttuurituottajilla oli niin taiteen kuin tapahtumienkin tuotannosta. Toisaalta yritysideoita vaativat myös teknisen mahdollisuusvaruuden oivaltamista - ilman prototyypointimahdollisuutta on vaikea nähdä, voiko yritysidea kantaa tiimiä toteutusasteelle saakka. (Esipilotti I Metropolia AMK) Vuoden 2028 asiakkaan ongelmina nähtiin esim. 1) Ihmiset eivät enää kohta toisiaan. Kuinka saada ihmiset pois virtuaalitodellisuudesta takaisin todellisuuteen?, 2) Suuren kansainvälisen pelin haasteena on saada kaikille faneille mahdollisimman aito elämys, vaikka kaikki eivät pääse paikalle?, 3) Miten voidaan osallistua VR-konferenssin paneeliin lentokoneesta?, 4) Miten tehdä työmatkasta viihtyisämpi?, 5) Miten saisimme bändin esiintyjän näkyviin virtuaalimuodossa?, 6) Miten aktivoita työntekijämme tauoilla VR:n avulla, 7) VR-peliyrityksessä on viestintäkriisi, palvelujen käytön yhteydessä on sattunut onnettomuus. Kuinka palauttaa luottamus VR-palveluihin? Kun osallistujatiimejä pyydettiin piirtämään asioita, jotka löytyvät teknologian ja kulttuurin rajamaastosta, liittyivät ne mm. lisätyn todellisuuden oppaisiin ja näyttelyihin, VR pelaamiseen, musiikin uusiin esittämismuotoihin: virtuaalisoiittimiin, holografiaan ja erilaisiin projisointeihin perustuviin, uudenlaisiin piirtämisen tapoihin ja sovelluksiin, kokemussimulaatioihin ja kulttuuriturismin historia ja informaatiolisäämiseen AR:n avulla, e-kirjojen uuteen tulemiseen, lemmiköitymiseen: instatilit, harrastukset, lemmikkipalvelut ja kulttuurituotteiden 3D printtaamiseen sekä verkkokaupan ja tapahtumien tunnistautumisteknologioiden (esim. ihonalaiset sirusovellusmahdollisuuksiin).

Seuraavassa esipilotissa kokeilimme törmäyttää teknologia-ammattilaisia ja kulttuurialoilla tuotannon kehitys- ja johtotehtävissä toimivia tulevaisuustyöpajan puitteissa. Teknolgiateollisuuden edustajia oli mukana tekoälyn, XR:n ja monipuolisesti teknologiaaliiketoiminnan osaamisen (IoT, big data, pilvipalvelujen teknologiat jne.) viennin parissa työskenteleviä. Lisäksi kulttuurituotannon tulevaisuutta tutkiva asiantuntija esitteli ajan trendejä. Teknolgiabriefien merkitys oli selkeä: työpajamainen työskentely ei olisi voinut alkaa ilman niitä. Oli erittäin tärkeää saada käytännön esimerkkejä vaikeasti hahmottuvista teknologioista, mutta myös oman alan trendien oivaltamisen avulla tulevaisuustarinoiden kehittäminen tulevaisuuden uusiksi tuotteiksi ja palveluiksi sujui hyvin. Tulevaisuusajattelu osoittautui tehokkaaksi keinoksi yhdistää luova suunnitteluosaaminen, teknologioiden soveltamismahdollisuuksien näkeminen ja ennakoitiosaamisen kehittyminen. (Esipilotti II Metropolia AMK)

Kolmas esipilotti pidettiin ison VR ja AR -ammattilaistapahtuman yhteydessä niin, että Creathonin järjestämä ammattilaisseminaari hyötyi tapahtuman 15 demopisteestä ja pystyi antamaan laajan kattauksen kokeilemisen mahdollisuuksia kulttuurialojen toimijoille. Lisäksi ICT-alojen toimijoille tarjottiin Taidekasvatuksen professorin luovaa toimijuutta ja elämysteorioita koskeva luento. Tämän oletettiin kiinnostavan virtuaalielämysten tuottajia ja suunnittelijoita erityisesti, mutta myös lisätyn todellisuuden kokemusten kehittäjiä. Lisäksi järjestettiin paneelikeskustelu teknologia-aloilla työskentelevien kulttuurituottajien kokemusten ymmärtämiseksi. Tämä esipilotti oivallutti monta asiaa. Teknologia-alat ovat kasvava tuottajien työllistäjä ja kulttuurituotannosta valmistuneilla alumneilla on soveltuva osaamista ja ominaisuuksia toimia aloilla. Lisäksi nähtiin, että VR-sovellukset ovat yleistymässä taiteessa ja taiteilijoiden keskuudessa. KalevalaVR oli teatteria parhaimmillaan, ja epätavallisen eksoottinen kokemus. Keskeinen huomio oli, että elämys on monien teknologisten sovellusten ja kulttuurin molempien tavoittelema hyöty - immersiiiviset kokemukset voivat tarjota monenlaista toimijuutta kokijalleen, jopa luovan ja proaktiivisen toimijan rooleja, toisin kuin esim. staattiset teokset tai kaksiulotteiset kokemukset. Lisäksi tästä esipilotista opittiin, mikä vetää väkeä paikalle: uudet teknologiat ja niiden sovellusmahdollisuuksien ymmärtäminen ja demot. (Esipilotti III Metropolia AMK)

Neljäs esipilotti toteutettiin ruotsinkielisellä alueella Helsingissä avoimen innovaatiotoiminnan kehittämiseksi. Pelilliseen toteutukseen osallistui yhden oppilaitoksen opetus- ja hallintohenkilökuntaa opiskelijoiden lisäksi. Pelillinen toteutus osoittautui innostavaksi ja sai eri alojen yhteistoiminnan luontevasti käyntiin. Erityisoikeuksia myöntävillä vouchereilla palkitseminen loi sitoutumista ja saavutusorientaatiota osallistujille. Kolmella tasolla toimiva, nk. tasohyppelymalli, sekä kasvatti halua onnistua. Toisaalta tästä esipilotista opittiin, että yksi kuuluisa puhuja ei välttämättä luo sitouttavaa tunnelmaa ja intoa yhteistoimintaan. (Esipilotti IV Arcada)

6 Hankkeeseen osallistuneet organisaatiot

6.1 Yritykset

Yritysluokka	Tavoite (hakemusvaiheen arvio)	Hanke yhteensä
Mikroyritys	22	4
Pieni yritys	12	2
Keskisuuri yritys	0	0
Suuryritys	0	0

6.2 Muut organisaatiot

Organisaatiotyyppi	Hanke yhteensä
Ammatillinen oppilaitos	0
Ammattikorkeakoulu	0
Kansalaisjärjestö	0
Kunta	0
Kuntayhtymä	0
Muu julkisoikeudellinen oikeushenkilö	0
Muu järjestö tai yhdistys	0
Muu oppilaitos	0
Muu yksityisoikeudellinen oikeushenkilö	0
Seurakunta	0
Säätiö	0
Tutkimuslaitos	0
Työmarkkinajärjestö	0
Valtion viranomainen	0
Yliopisto	0

7 Lisätiedot

8 Liitteet ja allekirjoitus

Liitteet

Ohjausryhmän asettaminen

Creathon juliste

Creathon esite

Creathon goes MatchUp tapahtumaraportti

Tuensaaja vakuuttaa tässä seurantaraportissa ja sen taustalomakkeissa antamansa tiedot oikeiksi.

Vakuutan, että ESR Henkilö -järjestelmään on tallennettu ajantasaisesti kaikista hankkeeseen osallistuneista henkilöistä edellytettävät tiedot, jotka pohjautuvat kunkin osallistujan allekirjoittamaan omaan ilmoitukseen.

Aloitustiedot kuvaavat tilannetta, joka vallitsi osallistujan aloittaessa hankkeessa ja lopetustiedot tilannetta, joka vallitsi viimeistään neljän viikon kuluttua siitä, kun osallistuja lopetti hankkeessa.

Päiväys ja hakijaorganisaation sähköinen allekirjoitus

Lomake jätetään järjestelmässä viranomaiskäsitteilyyn Katso-tunnistautuneena roolilla EURA 2014 -asiointi/nimenkirjoittaja. Tämä korvaa perinteisen allekirjoituksen. Paperilomaketta ei allekirjoiteta käsin eikä sitä lähetetä postitse viranomaiselle

Hankekoodi: S21403
Hankkeen nimi: CREATHON
Viranomainen: Hämeen elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus

1 (1)

Osallistuneet yritykset

Organisaation nimi Headai Oy	Y-tunnus 2693292-2
Organisaatiotyyppi Mikroyritys	
Organisaation nimi Teatime research Oy	Y-tunnus 2762529-7
Organisaatiotyyppi Mikroyritys	
Organisaation nimi Business Finland Oy	Y-tunnus 2725690-3
Organisaatiotyyppi Pieni yritys	
Organisaation nimi Futurice Oy	Y-tunnus 1623507-4
Organisaatiotyyppi Pieni yritys	
Organisaation nimi Dear Lucy Oy	Y-tunnus 2636051-4
Organisaatiotyyppi Mikroyritys	
Organisaation nimi Ticca Oy	Y-tunnus 2788412-5
Organisaatiotyyppi Mikroyritys	