

Paremmat pelialan
toimintaedellykset
Itämeren alueella



Programme Area



Yhteistyökumppanit:

22 kumppania Latviasta, Liettuaista,
Puolasta, Ruotsista, Saksasta,
Suomesta, Tanskasta ja Virosta.

Kesto:

Lokakuu 2017 - Syyskuu 2020

Budjetti:

3,5 miljoonaa euroa, josta

Euroopan aluekehitysrahaston tuki

2,75 miljoonaa euroa



Yhteystiedot:

Metropolia amk
PL 4000, 00079 Metropolia
www.metropolia.fi

Anitta Pankkonen /Juha Huhtakallio
050 5815 770
etunimi.sukunimi@metropolia.fi

Päähallinnoija:

BGZ Berliner Gesellschaft
für internationale Zusammenarbeit mbH
www.bgz-berlin.de



EUROPEAN
REGIONAL
DEVELOPMENT
FUND



www.baltic-games.eu

Tavoite

Peliteollisuus on maailman vahvimmin kehittyvä luova-ala. Baltic Game Industry -hankkeen (BGI) tavoitteena on kiihdyttää peliteollisuuden kasvua Itämeren alueella, edistää alan innovaatio-osaamista ja luoda alueelle vahva pelialan verkosto, joka helpottaa alueen yritysten ja sidosryhmien välistä yhteistyötä sekä tukee alan kansainvälistymistä ja markkinointia.

Hankkeen päätavoitteina on kehittää pysyviä rakenteita, jotka vahvistavat pelialan start-up -yritysten syntyä ja elinkelpoisuutta sekä kehittää paikallista pelialan hautomotoimintaa.

Hankkeen tuloksena:

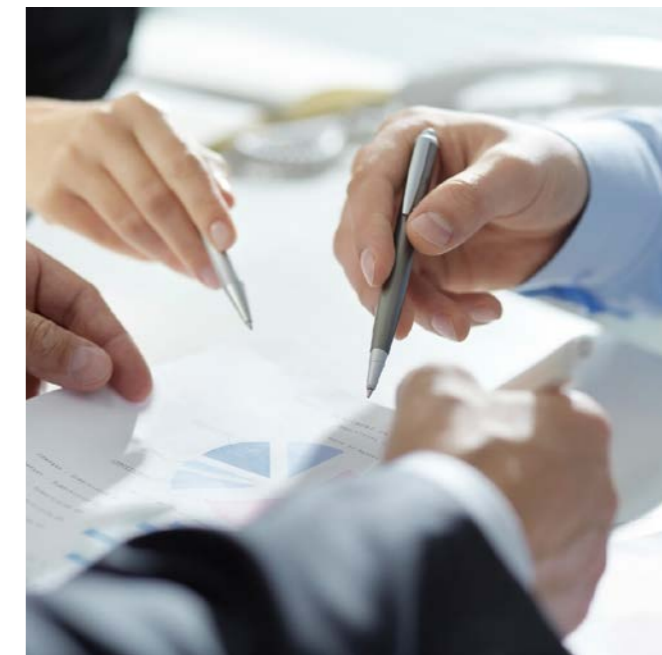
- 1) peliteollisuuden toimintaedellytykset parantuvat; ohjeistukset ja tukiohjelmat vastaavat uusien pelialan yritysten tarpeita
- 2) alan start up -yrityksiä tuetaan pelihautomoissa, joissa ne saavat neuvoja ja mentorointia
- 3) pelialan liiketoiminta vahvistuu Itämeren alueella

Kohderyhmät

Hankkeen tärkeimmät kohderyhmät ovat pelialan start-up- ja pk-yritykset. Muita kohderyhmiä ovat viranomaiset, kehitysyritykset, julkaisijat ja pelialan järjestöt, klusterit ja muut yritykset, jotka käyttävät pelialan osaamista toiminnassaan.

Kumppanit

Hankkeen 22 osatoteuttajaa kahdeksasta muodostavat yhdessä vahvan viranomaisten, kehitysyritysten, pelialan järjestöjen, tiedepuistojen, korkeakoulujen sekä terveysalan toimijoiden verkoston. Lisäksi hankkeessa on yhteistyökumppaneina 25 organisaatiota, jotka tuovat mukanaan yhteiskunnallista ja liiketoiminnallista osaamista, näkemyksiä alan kehitykseen sekä edistävät hankkeen tulosten leviytystä ja näkyvyyttä.



Hankkeen toimenpiteet

Pelialan toimintaedellytysten kehittäminen

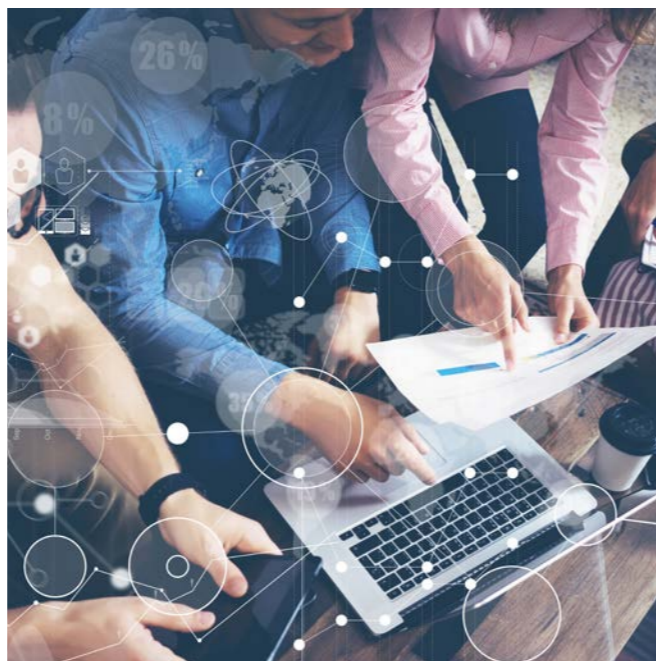
- alan toimijoiden ja päätöksentekijöiden välisten verkostojen vahvistaminen, tietoisuuden lisääminen alan tarpeista ja alan valmiuksien parantaminen
- pelialaan tarpeisiin keskittyvien strategioiden ja muutosprosessien kehittäminen
- vuoropuhelu poliittisten päättäjien kanssa ja Itämeren alueen pelialan nostaminen maailman kärkeen

Hautomotoiminnan ja osaamisen kehittäminen

- kehitetään pelialan hautomotoiminnan konsepti ja toimintaedellytykset
- 3 pilottia: pelialan hautomotoiminnan suunnittelu ja rahoitus, mentorointikäytännöt ja yhteisen hautomomallin rakentaminen Itämeren alueelle
- hautomopalvelut integroidaan yritysten liiketoiminnan kehittämisohjelmiin

Virtuaalitodellisuuden (VR) mahdollisuudet eri aloilla

- tutkitaan virtuaalitodellisuuden mahdollisuuksia eri toimialoilla
- tunnistetaan VR-sovellusten mahdollisuuksia sairaaloissa
- kehitetään, toteutetaan ja arvioidaan VR-pilottisovelluksia ja -malleja terveydenhuollon tarpeisiin
- tuetaan pelinkehittäjiä tunnistamaan uusia liiketoiminnan mahdollisuuksia



Hankkeen tulokset

- yhteiset arviointiraportit ja menetelmät tulosten ja vaikutusten arviointiin
- yhteiset strategiat ja toimintasuunnitelmat, jotka tukevat pelialan kehitystä ja hautomotoimintaa Itämeren alueella
- päivitetyt säädökset ja -mallit sekä hyvien käytäntöjen käsikirja pelialan politiikkaohjelman kehittämiseksi
- pelialan hautomotoiminnan käsikirja, joka käsittelee hautomon perustamista, rahoitusta, mentorointia ja kansainvälistä yhteistyötä ja liiketoimintaa
- suosituksia ja ehdotuksia pelialan soveltamiseksi muille toimialoille
- malli virtuaalitodellisuuden hyödyntämisestä terveydenhoitoalalla
- ohjeet pelialan hautomon perustamiseksi

