



Euroopan unionin
osarahoittama

Uudistuva ja osaava Suomi 2021–2027 EU:n alue- ja rakennepolitiikan ohjelma

Euroopan sosiaalirahasto (ESR+)



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus

Valintaesitys

11.12.2025 Dnro: EURA 2021/211699/09
02 01 01/2025/ESAELY

Hankkeen perustiedot

Hankkeen julkinen nimi

Virtual Voyage - Virtuaalituotannoilla kasvua luoville aloille

Hakijan virallinen nimi

Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulu Oy

Hakemusnumero

211699

Saapumispäivämäärä

30.09.2025

Alkamispäivämäärä

01.03.2026

Päätymispäivämäärä

29.02.2028

Viranomaisen

Etelä-Savon elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus

Kokouksen päivämäärä

Hakuilmoitus

Etelä-Savon ESR+ hankehaku (2/2025)

Hakuilmoituksen tunnus

ESAELY-110

Käsittelijä

Tiina Johanna Arvola

Toimintalinja

4 Työllistävä, osaava ja osallistava Suomi

Erityistavoite

4.2. Uutta osaamista työelämään

Tukimuoto

Työllisyyden, osaamisen ja sosiaalisen osallisuuden tukemiseen liittyvä kehittämishanke

Hanke toteutetaan: Yhden toteuttajan hankkeena

Kuvaus hankkeen sisällöstä

Virtual Voyage -hanke vahvistaa eteläsavolaisten luovan-, matkailu- ja tapahtumatuotantoalan yritysten osaamista ja siten kansainvälistä kilpailukykyä virtuaalituotannoissa. Hankkeessa yritykset saavat mahdollisuuden tutustua käytännönläheisessä valmennuksessa virtuaalituotantoteknologioihin, kuten LED-seinään, ICVFX-menetelmiin ja Unreal Engine pelimoottoriin. Hanke toteutetaan infotilaisuuksien ja demojen, valmennusohjelman sekä yrityskohtaisen yhteiskehittämisen ja pilotoinnin kautta.

Virtual Voyage -hankkeen tavoitteena on vahvistaa alueen pk- ja mikroyritysten osaamista virtuaalituotannoissa, luoda uusia ansaintamalleja ja kehittää pysyvä palvelupolku, joka madaltaa yritysten kynnystä hyödyntää virtuaalituotantoja. Hankkeeseen osallistuvat eteläsavolaiset yrittäjät, yritykset ja niiden henkilöstö oppivat suunnittelemaan ja toteuttamaan virtuaalituotantoja osana palveluitaan ja markkinointiaan. Erityisesti matkailu- ja tapahtumatuotantalalle luodaan uusia digitaalisia elämyksiä ja sisältöjä, jotka vahvistavat Etelä-Savon vetovoimaa sekä kotimaisilla että kansainvälisillä markkinoilla.

Hanke toteutetaan neljässä työpaketissa:

TP1: Yritysten aktivointi infojen ja mahdollisuuksien tunnistaminen

TP2: Osaamisen vahvistaminen

TP3: Yhteiskehittäminen ja virtuaalituotantojen pilotointi

TP4: Hallinto ja viestintä.

Hankkeen tuloksena osallistuvien yrittäjien ja yritysten henkilöstön osaaminen kasvaa, ja Etelä-Savoon syntyy pysyvä toimintamalli virtuaalituotantojen hyödyntämiselle. Yrityskohtaisissa piloteissa syntyy uusia digitaalisia elämyksiä ja markkinointikonsepteja, jotka vahvistavat alueen kilpailukykyä ja kansainvälistä kilpailukykyä. Lisäksi eteläsavolaisille yrityksille syntyy pysyvä palvelupolku, joka madaltaa yritysten kynnystä hyödyntää virtuaalituotantoja jatkossa. Dokumentoidut yrittäjäpilotit ja ohjeistukset julkaistaan avoimesti, jotta hyödyt leviävät laajasti alueen yrityskenttään ja tukevat pitkäjänteisesti Etelä-Savon elinvoimaa.

Hankkeen toimenpiteet

Hankkeen toimenpiteet on jaettu ja alustavasti aikataulutettu neljään työpakettiin

Työpaketti 1: Yritysten aktivointi ja mahdollisuuksien tunnistaminen

Aikataulu: 3/2026-10/2026

Työpaketissa järjestetään hankkeen kohderyhmille infotilaisuuksia ja demoja virtuaalituotantojen mahdollisuuksien avaamiseksi. Infojen lisäksi kohderyhmille esitellään virtuaalituotantojen mahdollisuudet eri toimialoille Xamkin virtuaalistiudiolla. Työpaketin tavoitteena on madaltaa eri toimijoiden kynnystä osallistua ja herättää kiinnostus teknologian kokeilemiseen, sekä tuoda yhteen eri alojen toimijat. Kasvattaa ymmärrystä siitä, kuinka teknologiaa voidaan hyödyntää eri aloilla.

Työpaketin toimenpiteinä:

1.1 Yritysten aktivointi ja kohderyhmien tavoittaminen.

1.2 Info- ja demotilaisuudet virtuaalituotantoteknologioiden mahdollisuuksista.

1.3 Kootaan ja avoimesti julkaistaan tietopaketti yrityksille virtuaalituotantoteknologioiden mahdollisuuksiin omatoimisesti tutustuttavaksi.

Työpaketti 2: Osaamisen vahvistaminen

Aikataulu: 8/2026-5/2027

Työpaketissa toteutetaan työpajatyöskentelystä muodostuva valmennusohjelma, jossa yritykset, yrittäjät ja yritysten henkilöstö oppivat suunnittelemaan virtuaalituotantoja osana omia palvelujaan (LED-seinä, Unreal engine +NDisplay, ICFX, digitaaliset taustat). Valmennusohjelman painopiste on siinä, että osallistujat oppivat ja omaksuvat virtuaalituotantoteknologian hyödyt ja osaavat käytännössä suunnitella virtuaalituotantoja osaksi omaa palvelukatalogiaan.

Valmennusohjelma koostuu moduuleista, joka kukin sisältää työpajatyöskentelyä. Lisäksi osallistujat työskentelevät itsenäisesti työpajojen välillä. Valmennusohjelman moduulit koostuvat seuraavista virtuaalituotantoprosessin osa-alueista:

1. Johdanto

2. Led-Volumi

3. Unreal ja NDisplay

4. Kamera virtuaalituotannossa

5. Valaisu virtuaalituotannossa

6. Esituotanto virtuaalituotannoissa

7. VP-tuotannossa toimiminen

Työpaketin toimenpiteinä:

2.1 Valmennusohjelman suunnittelu ja markkinointi kohderyhmille

2.2 Valmennusohjelman toteuttaminen

2.3 Valmennusohjelman kokemusten koonti ja julkaiseminen

Työpaketin valmennuksene osallistuu 40 henkilöä, jotka ovat ensisijaisesti kohderyhmään kuuluvien yritysten yrittäjiä ja yritysten henkilökuntaa. Myös muilla virtuaalituotannoista kiinnostuneilla eteläsavolaisilla henkilöillä on mahdollisuus osallistua valmennukseen. Valmennukseen osallistuminen on edellytys yritykselle päästä mukaan Työpaketin 3 pilotteihin, jotta varmistetaan yrittäjän ja yrityksen riittävä virtuaalituotantoosaaminen pilottituotannon onnistumisen varmistamiseksi.

Työpaketti 3: Yhteiskehittäminen ja virtuaalituotantojen pilotointi Aikataulu: 10/2026-2/2028

Työpaketissa hankkeeseen osallistuvien yritysten, yrittäjien ja yritysten henkilöstön kanssa muotoillaan konkreettisia pilotteja (de minimis -toimenpide), joissa TP2 valmennusohjelmassa opittuja, virtuaalituotantojen suunnittelutaitoja konkreettisesti hyödynnetään pilottiin osallistuvien yritysten liiketoiminnan kehittämisessä. De minimis -pilotteihin otetaan mukaan 5-10 eteläsavolaista, hankkeen kohderyhmiin kuuluvaa yritystä. Työpaketin pilottiin osallistuvilta yrityksiltä edellytetään TP2 valmennusohjelmaan osallistumista, jotta varmistetaan, että yritysten henkilöstöllä on riittävä osaaminen pilottiprojektin toteuttamiseksi. Pilottiprojekti kerryttää yrityksille de minimis -tukea, yrityksestä ja toteutettavasta pilotista riippuen 5000-15 000 euroa. Yrityskohtaisten pilottien rinnalla muotoillaan virtuaalisten tuotantojen palvelupolku, jonka avulla virtuaalisten tuotantojen hyödyntäminen on eteläsavolaisille luovan-, tapahtumatuotanto -ja matkailualan yrityksille jatkossa helpompaa. Työpaketin toimenpiteiden tulokset kootaan, dokumentoidaan ja julkaistaan avoimesti. Tuloksista tuotetaan esimerkkitarinoita ja palvelumuotoilun avulla syntyneestä polusta ohjeistus, jotka jaetaan laajemmin alueen luovan alan yrityksille. Lisäksi järjestetään loppuseminaari, johon kutsutaan myös KV-toimijoita.

Työpaketin toimenpiteinä:

3.1. Suunnitellaan ja aikataulutetaan yrityskohtaiset virtuaalituotantopilotit.

3.2. Suunnitellaan ja käynnistetään yritysten palvelupolun muotoilu.

3.3. Toteutetaan pilottiprojektit.

3.4. Kootaan ja julkaistaan palvelupolun muotoiluprosessin tulokset ja yrityspilottien kokemukset.

3.5. Järjestetään loppuseminaari.

Työpaketti 4: Hallinto ja viestintä Aikataulu: 3/2026-2/2028

Työpaketissa huolehditaan hankkeen suunnitelman mukaisesta etenemisestä, raportoinnista ja viestintään liittyvistä toimenpiteistä.

Lisätietoja hakemuksesta

OSALLISTUJAT JA INDIKAATTORIT

Hankkeeseen osallistuu 40 henkilöä, joista kaikki ovat työssä olevia (ml. yrittäjiä).

Ikäjakauma: 18–29 v (5 hlö), 30–54 v (30 hlö), yli 54 v (5 hlö).

Naisia yhteensä: 19.

Valmennusohjelmaan osallistuu 40 henkilöä, ja sen kautta heille syntyy kyvykkyys suunnitella ja toteuttaa virtuaalituotantoja.

Hankkeeseen osallistuu arviolta 40 mikroyritystä (luovan alan, matkailu- ja tapahtumatuotannon yrityksiä).

40 osallistujaa saa ammattipätevyyden (virtuaalituotanto-osaaminen).

Osallistujien osaaminen siirtyy yrityksiin ja tukee uusien palvelujen syntymistä.

Hankkeen toteutusalue

Onko hankkeen toiminta valtakunnallista?

Ei

Maakunnat

Etelä-Savo

Kunnat

Enonkoski, Hirvensalmi, Juva, Kangasniemi, Mikkeli, Mäntyharju, Pieksämäki, Rantasalmi, Savonlinna, Sulkava, Puumala

Kustannusarvion ja rahoitussuunnitelman tiivistelmä**Kustannusarviota ohjaavat kustannusmallivalinnat**

Kustannusmalli	Flat rate 40 % kehittäminen
Palkkakustannusten ilmoitustapa	Palkkojen yksikkökustannukset

Kustannusarvion tiivistelmä

	Haetut yhteensä €	Hyväksytyt yhteensä €	Hylätyt €
1 Palkkakustannukset	309 516	0	309 516
Flat rate 40 % kehittäminen	123 806	0	
2 Tulot (vähennetään kustannuksista)	0	0	
Nettokustannusarvio yhteensä	433 322	0	

Rahoitussuunnitelman tiivistelmä

	Haetut yhteensä €	Hyväksytyt yhteensä €	Osuus %
1 Haettava EU- ja valtion rahoitus	346 657	0	0
2 Omarahoitus: Muu julkinen rahoitus	86 665	0	0
3 Kuntarahoitus	0	0	0
4 Muu julkinen rahoitus	0	0	0
5 Yksityinen rahoitus	0	0	0
Rahoitussuunnitelma yhteensä	433 322	0	100,00

Rahoittajan arvio hankkeesta

Hanke on kohdistettu Uudistuva ja osaava Suomi 2021–2027 -ohjelman erityistavoitteeseen 4.2 Uutta osaamista työelämään. Hankkeen tavoitteena on vahvistaa pk-yritysten osaamista virtuaalituotannoissa ja edistää LED-volumi- ja Unreal Engine -teknologioiden käyttöönottoa yritysten palveluissa sekä kansainvälistymisessä. Toimenpiteet sisältävät yrityspilotit, valmennukset ja työpajat, joiden avulla pyritään kehittämään osaamista ja luomaan uusia palvelumalleja. Hankkeen tuloksena tavoitellaan yritysten kilpailukyvyyn parantumista ja kansainvälisten markkinoiden avaamista.

Hankkeeseen on sitoutunut vain kuusi pk-yritystä, mikä rajoittaa yrityspilottien ja valmennusten toteutusta. Valmennustavoitteen (40 osallistujaa) saavuttaminen edellyttää merkittävää lisärekrytointia ja käytännön järjestelyjä. Yritysten vähäinen määrä ja vaihtelevat valmiudet voivat heikentää hankkeen vaikuttavuutta, erityisesti teknologian omaksumisen ja kansainvälistymisen osalta.

Hankkeen toimenpiteet ovat kunnianhimoisia, mutta pk-yritysten resurssien ja motivaation riittävyys uuden teknologian omaksumiseen on epävarmaa.

Kansainvälistymisen osalta vaikutukset jäävät todennäköisesti rajallisiksi hankkeen lyhyen keston vuoksi, ellei yrityksillä ole ennakkovalmistautumista.

Valmennusten vaikuttavuus riippuu osallistujien lähtötasosta, ja on mahdollista, että vastaavat palvelut hankitaan markkinoilta.

Hankkeen onnistuminen edellyttää menetelmien hyödynnettävyyden edistämistä ja osaamisen kehittämisen osoittautumista tarkoituksenmukaiseksi keinoksi.

Määrälliset tulokset (osallistujat, yrityspilotit, koulutuskokonaisuudet) ovat epävarmoja. Hankkeen tavoitteet ovat ohjelman erityistavoitteen mukaisia, mutta toteutuksen riskit liittyvät pk-yritysten vähäiseen määrään, resurssien riittävyyteen ja motivaation puutteeseen. Näiden tekijöiden vuoksi hankkeen vaikuttavuus ja tulosten pysyvyys jäävät epävarmoiksi.

Hanke vastaa ohjelman erityistavoitteeseen vain osittain. Vaikka se tuo uuden teknologian osaamista pk-yrityksille, toimenpiteet ja kohderyhmät eivät ole riittävän kattavasti kuvattuja. Yritysten rajallinen määrä rajoittavat vaikuttavuutta, erityisesti kansainvälistymisen ja kilpailukyvyn osalta. Yhteistyö ja verkostojen rakentaminen on kuvattu, mutta käytännön toteutus ja sitoutuminen jäävät epäselviksi. Tulosten pysyvyys ja laajamittainen hyödyntäminen ovat epävarmoja, koska valmennusten ja pilotointien jatko ei ole riittävästi varmistettu.

Pisteet: 26/57

Ratkaisun perustelut ja jatkotoimenpiteet

Hakemus saapunut 30.9.2025

Etelä-Savon ELY-keskuksen hankeryhmä 7.11.2025

Etelä-Savon ELY-keskuksen rakennerahastopalveluiden rahoituskokous 12.12.2025

Etelä-Savon maakunnan yhteistyöryhmän sihteeristö 17.2.2026

Rahoittaja puoltaa hakemuksen hyväksymistä

Ei