



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Valintaesitys
Kestävää kasvua ja työtä 2014–2020
Suomen rakennerahasto-ohjelma



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus

Hankkeen julkinen nimi UraXR Digitaalisia kurkistuksia ammattiin virtuaalisella pakohuonepedagogiikalla	
Hakemusnumero 107753	Kokouksen päivämäärä 21.10.2022
Saapumispäivämäärä 13.9.2022	Diaarinumero EURA 2014/13327/09 02 01 01/2022/HÄMELY
Käsittelijä Amir al-Zuhairi	Viranomaisen Hämeen elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus
Hakijan virallinen nimi Haaga-Helia ammattikorkeakoulu Oy	
Osatoteuttajat Kajaanin ammattikorkeakoulu	
Toimintalinja 9. REACT-EU:n ESR-toimenpiteet	
Erityistavoite 12.3. Digitaalisten taitojen parantaminen	
Tukimuoto Työllisyyden ja osaamisen edistämiseen sekä sosiaaliseen osallisuuteen liittyvä kehittämishanke	
Alkamispäivämäärä 3.10.2022	Päätymispäivämäärä 31.8.2023

Hankkeen sisältö

Hakijan kuvaus hankkeesta:

UraXR-hankkeen tarkoituksena on XR-tekniikalla kehitettyjen pakopelipedagogiikkaan perustuvien ”kurkistuskurssien” avulla antaa uraa harkitsevalle mahdollisuus testata omaa soveltuvuuttaan ja osaamistansa alalle ja samalla oppia, millaista osaamista ja millaisia digitaalisia välineitä työssä tarvitaan. Työnantajan näkökulmasta virtuaalinen pakohuonepeli tarjoaa mahdollisuuden esitellä työtehtävien sisältöjä ja työssä tarvittavia digitaalisia alustoja, perehdyttää niihin ja myös testata työntekijän soveltuvuutta alalle. Hankkeessa toteutetaan kaksi erityyppistä virtuaalista pakohuonepeliä sosiaali- ja terveydenhuoltoalan peliä: yksinpeli hoiva-alalle ja kaksinpeli sairaanhoitoon. Virtuaalisia kaksin pelattavia pedagogisia pakohuonepelejä on toteutettu toistaiseksi erittäin vähän. Hankkeen tavoitteena on lisätä valmistumisvaiheessa olevien opiskelijoiden digitaalisia tietoja ja taitoja oman osaamisen ja motivaation esilletuomisessa erityisesti virtuaalidellisuuden avulla, testata omaa soveltuvuutta alalle, löytää se oma ura ja lisätä työnantajien digitaalista osaamista ja tietoa virtuaalidellisuuden hyödyntämismahdollisuuksista onnistuneissa rekrytoinneissa. Pelillistäminen voi myös houkutella tutustumaan ammattiin, joka ei aiemmin ole kiinnostanut. Tästä voi olla hyötyä Suomen voimakkaasti segregoituneille aloille kuten työvoimapulasta kärsivälle sosiaali- ja terveydenhuoltoalalle ja tekniikan aloille. Pääasiallisena kohderyhmänä ovat toisen asteen opiskelijat, alanvaihtoa ja opintojaan pohtivat ja opintojaan aloittelevat opiskelijat, hoitoalalle palaavat henkilöt ja työttömät työnhakijat.

Hanke pohjautuu vahvasti ESR-hankkeessa VR FastTrack osaamisen kautta työelämään kehitetylle osaamisen tunnistamisen mallille sekä hankkeessa tuotettuihin sisältöihin. Lisäksi hyödynnetään ESR-rahoitteisen Virtuaalisesti omalla polulla VOP -hankkeen ja opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittamassa PedaXR hankkeessa tehtyjä XR (VR ja AR) -sisältöjä. Hanketta valmistellessa on tutustuttu edellisten lisäksi mm. DigiErko-hankkeeseen, DIGIHOI- Älä jätä,

Hankkeen nimi: UraXR Digitaalisia kurkistuksia ammattiin virtuaalisella pakohuonepedagogiikalla

Kelan Mysteeri 24/7-hankeeseen, jota on ollut mm. Kajaanin ammattikorkeakoulu toteuttamassa sekä Jyväskylän yliopiston, Itä-Suomen yliopiston, Tunin ja Oulun Haaga-Helian sekä Laurea ammattikorkeakoulujen luomiin pakohuonepeleihin. Lisäksi on tutustuttu suomalaisten korkeakoulujen laatimiin pakohuonepedagogiikan oppaisiin ja pakohuonepedagogiikan ja pelillistämisen kansainväliseen kirjallisuuteen.

<input type="checkbox"/> Hankkeen toiminta kohdistuu yhden maakunnan alueelle	<input type="checkbox"/> Hankkeen toiminta kohdistuu usean maakunnan alueelle	<input checked="" type="checkbox"/> Hankkeen toiminta on valtakunnallista
---	---	---

Lisätietoja hakemuksesta

Hanke on kahden ammattikorkeakoulun toteuttama yhteishanke.

Haaga-Helia ammattikorkeakoulu, 105 429 €, josta omarahoitussuus 21 086 €,
Kajaanin ammattikorkeakoulu, 86 748 €, josta omarahoitussuus 17 350 €.

Hakemuksella ei ole esitetty muuta rahoitusta.

Kustannusarvio ja rahoitussuunnitelma

Kustannukset	Yhteensä €
1 Palkkakustannukset	154 569
2 Ostopalvelut	5 000
3 Muut kustannukset	6 330
4 Flat rate	26 278
Kustannukset yhteensä	192 177
5 Tulot	0
Nettokustannukset yhteensä	192 177

Rahoitus	Yhteensä €	Osuus nettokustannuksista (%)
1 Haettava ESR- ja valtion rahoitus	153 741	80,00
2 Kuntien rahoitus	17 350	9,03
3 Muu julkinen rahoitus	21 086	10,97
4 Yksityinen rahoitus	0	0,00
Rahoitus yhteensä	192 177	100,00

Kustannukset	Yhteensä €
6 Kunnat	0
7 Muu julkinen	0
Yhteensä	0

Rahoitus	Yhteensä €
5 Kuntien rahoitus	0
6 Muu julkinen rahoitus	0
Yhteensä	0

Kustannusarvio yhteensä	192 177
--------------------------------	----------------

Rahoitussuunnitelma yhteensä	192 177
-------------------------------------	----------------

Rahoittajan arvio hankkeesta

Hanke on teknisesti rahoituskelpoinen ja Kestävää kasvua ja työtä 2014–2020 -rakennerahasto-ohjelman toimintalinjan 9 React-EU (ESR) erityistavoitteen 12.3. Digitaalisten taitojen parantaminen" mukainen ja vastaa yleisiin ja erityisiin valintaperusteisiin. Hakemuksen arviointi on tehty Hämeen ELY-keskuksen jatkuvaan hakuun jätettyjen hakemusten arviointikokouksessa 6.10.2022. Hakemuksen arviointipisteitys on tehty Hämeen ELY-keskuksen arviointiryhmässä (22,33/55 pistettä). Hanke rakentuu ylläalueelliselle yhteistyölle ja kohdistuu Uudenmaan ja Kainuun alueille.

Hankkeen tavoitteena on luoda XR-teknologiaa hyödyntäen kurkistuskurssi hoiva-, sosiaali- ja terveysaloille pakohuonepelin kautta. Tarkoituksena on tutustua ja ohjata sote-aloille sekä testata soveltavuutta aloille. Pääasiallisena kohderyhmänä ovat toisen asteen opiskelijat, alanvaihtoa ja opintojaan pohtivat ja opintojaan aloittelevat opiskelijat, hoitoalalle palaavat henkilöt ja työttömät työnhakijat. Hankkeessa tarjotaan mm. opettajille ja opinto-ohjaajille tutustumismahdollisuuksia digitaalisiin uraohjauksen menetelmiin. Hankkeessa tavoitellaan 100 osallistujaa.

Hankehakemus sai pisteitä erityisesti seuraavissa kohdissa: hankkeen tuoma lisäarvo, toimijoiden yhteistyö, vaikutukset työllisyyteen. Hankehakemus pärjäsikin arvioinneissa heikommin seuraavissa kohdissa: yhteys koronaan

Hankkeen nimi: UraXR Digitaalisia kurkistuksia ammattiin virtuaalisella pakohuonepedagogiikalla

ohut ja horisontaaliset periaatteet kuvattu pintapuolisesti.

Mielenkiintoinen ja hieman erilainen lähestymistapa hankkeen aiheeseen, jossa hyödynnetään digitaalisia alustoja. Hanke on kestoltaan lyhyt ja toimii siten nopeana kokeiluna aiheeseen. Pohjautuu olemassa aiempien hankkeiden tuloksille, joten nopea toteutus on mahdollista.

Rahoitusneuvottelussa olisi hyvä tarkentaa tulosten jakamisalustaa ja uudelleenarvioida osallistujamäärää ja henkilöstöresursseja.

Hanketta esitetään rahoitettavaksi edellä mainituin perustein.

Rahoittajan esitys

Rahoittajan esitys

Hakemus esitetään hyväksyttäväksi Hakemus esitetään hylättäväksi

Ratkaisun mahdolliset perustelut ja jatkotoimenpiteet

Hanke esitetään rahoitettavaksi rahoittajan arvioinnissa esitetyin perusteluin.

Hakemuksen arviointi on tehty Hämeen ELY-keskuksen arviointiryhmässä 6.10.2022 (yleiset ja erityiset arviointikriteerit).

Esitetään rahoitettavaksi seuraavasti:

Uudenmaan kehyksestä: 84 343 €

Kainuun kehyksestä: 69 398 €

Hakijan kanssa käydään tarkentavat neuvottelut hankkeen tavoitteista, toimenpiteistä ja kustannusarviosta.

Hämeen ELY-keskus pyytää TEM:iä osoittamaan itselleen määrärahan hankkeen rahoittamiseen Uudenmaan ja Kainuun alueilla.

Pohjois-Pohjanmaan ELY-keskus on käsitellyt ja kommentoinut hakemusta 4.10.2022 ja esittänyt kehittämissuhteita, jotka otetaan huomioon tarkentavissa neuvotteluissa hakijan kanssa.

Hanke esitetään rahoitettavaksi rahoittajan arvioinnissa esitetyin perusteluin.