



**Euroopan unionin
osarahoittama**



Uudenmaan liitto
Nylands förbund

Valintaesitys maakunnan yhteistyöryhmän käsittelyyn

Hankkeen julkinen nimi	XR-elämyspolku ja siihen upotetut monikanavaisen kaupan ratkaisut (XREXP)
Hakemusnumero	401760
Hakijan virallinen nimi	Haaga-Helia ammattikorkeakoulu Oy
Toimintalinja	1 Innovatiivinen Suomi
Eriyistavoite	1.2 Digitalisaation etujen hyödyntäminen kansalaisten, yritysten ja julkishallinnon hyväksi
Alkamispäivämäärä	1.4.2023
Päätymispäivämäärä	30.9.2025

Valintakokouksen päivämäärä	Uudenmaan maakunnanyhteistyöryhmän sihteeristö 14.3.2023
-----------------------------	---

Hakijan esittämä kuvaus hankkeen sisällöstä

Elämyksellisyys ja elämyksen rooli palvelutuotannossa kasvaa voimakkaasti. Kauppakeskuksista ja vierailukohteista tulee elämyskeskuksia. Uudet teknologiat mahdollistavat elämyksellisten palveluiden tuottamisen ja personoidun räätälöinnin ennen näkemättömällä tavalla.

Teknologia kehittyy nopeasti useilla eri aloilla, joille on annettu yhteisnime ”emerging tech”. Tälle hankkeelle keskeisiä ovat laajennettu todellisuus (XR), tekoäly (AI), Internet of things (IoT) sekä monikanavaisen kaupan uudet ratkaisut. Laajennettu todellisuus (XR) kattaa virtuaalitodellisuuden (Virtual Reality, VR), lisätyn todellisuuden (Augmented Reality, AR) sekä yhdistetyn todellisuuden (Mixed Reality, MR). Tekoälyn (AI) odotetaan mullistavan (disruptoivan) liiketoimintamalleja, luovan uusia työ- ja oppimistapoja ja ennen näkemätöntä tehokkuutta sekä nopeuttavan yhteiskuntien digitaalista muutosta. Internet of Things (IoT), suomeksi ”esineiden internet”, on yhteydessä kaikkiin digitalisaation mukanaan tuomiin ilmiöihin: pilvipalveluihin, tekoälyyn (AI), big dataan, koneoppimiseen ja sosiaalisiin verkostoihin. Digitalisaatio muokkaa voimakkaasti myös kaupan alaa. Verkkokauppa ei saa olla vain kivijalan päälle liimattu kerros vaan kiinteä osa kaupan kokonaisuutta. Monikanavaisilla kaupan ratkaisuilla tarjotaan asiakkaille kanavariippumattomasti sujuva ja elämyksellinen ostokokemus.

XREXP-hankkeen tavoitteena on tuoda yhteen uusien teknologioiden teknologiayrityksiä kehittämään ja pilotoimaan vierailukohteen elämyksellisten palveluiden tuottamista uusien teknologioiden avulla sekä niihin upotettuja monikanavaisen kaupan ratkaisuja. Lisäksi hanke kehittää kulttuurialan toimijoiden (tapahtumatalot- ja vierailukohteet) sekä XR-teknologiayritysten ja monikanavaisen kaupan innovaatioekosysteemin, joka vauhdittaa uudenlaisen digitaalisen palvelutuotannon kehittämistä. Hankkeen tutkimuksellisenä tavoitteena on selvittää millainen teknologioiden ja päätelaitteiden yhdistelmä soveltuu tähän käyttöön ja näille kohderyhmille parhaiten (~tuottaa voimakkaimman elämyksen, myy eniten).

Hankkeen ensisijaisia kohderyhmiä ovat 1) uusien teknologioiden teknologiayritykset ja 2) vierailukohteet (esim. tapahtumatalot, museot, näyttelyt, messut, kaupalliset showroomit). XREXP hanke on valmisteltu tiiviissä vuoropuhelussa uusien teknologioiden ratkaisuja tarjoavien yritysten sekä kulttuurialan yritysten (tapahtumatalot, vierailukohteet) kanssa. Yhteiskehittelyssä on tunnistettu eri osapuolien tarve ja kiinnostus yhteistyölle, tunnistettu tarve toimialarajat ylittävälle yhteiskehittelylle ja kehitetty alustava ”XR elämyspolku ja siihen upotettu monikanavainen kauppa” konseptihahmotelma, jota edellä mainitut osapuolet pitävät erityisen lupaavana. Hankkeessa tapahtuva toimijoiden törmäyttäminen mahdollistaa radikaalien innovaatioiden synnyn sekä tapahtumatalojen siirtymän kokous- ja konferenssitoimialalta elämysteollisuuden alalle.

XREXP-hankkeen lopputuloksena syntyy monipuolista elinkeinokytkentäistä yhteistyötä ja verkostotoimintaa, jolla on vahva elinkeinoelämän uudistumista vauhdittava aluekehittämisaikutus. XREXP-projektissa kehitettävät XR-elämyspolun ja siihen upotetun monikanavaisen kaupan konseptit ovat markkinoilla täysin uusia, ja näiden mukanaan tuoman uusmaalaiselle yrityksille kohdistuvan välittömän uutuus- ja lisäarvon lisäksi XREXP -hanke synnyttää uuden, alueellisen useita emerging tech aloja yhdistävän innovaatioekosysteemin joka tukee sekä Uusimaa 2.0:n että Uudenmaan Älykkään erikoistumisen strategian mukaista tavoitetta yritys- ja innovaatioekosysteemien rakentamisesta.

Lisätietoja hakemuksesta

Hakemus kohdentuu Uudellemaalle.

Tuen lisäksi hakija on osoittanut omarahoitusosuutta.

Kustannusarvio ja rahoitussuunnitelma

Rahoituksen yhteenveto	Haettava EU- ja valtion rahoitus (€)	%	Rahoitus yhteensä (€)
Haaga-Helia ammattikorkeakoulu Oy	207 531	70	296 473
Haettu Uudenmaan kehiksestä	207 531		

Rahoittajan arvio hankkeesta

Hanke on alue- ja rakennepolitiikan ohjelman ja erityistavoitteen 1.2 mukainen. Hakemus menestyi erityistavoitteen erityisten valintakriteerien ja tälle hakukierrokselle asetettujen valintakriteerien mukaisessa vertailussa.

Toimenpiteissä nousee hyvin esille kansainvälinen yhteistyö ja linkittyminen eurooppalaiseen toimintaan, jota tämän hakukierroksen hakemuksilta toivottiin. Toiminnalla on yhteys FAIR DiH -toimintaan.

Suunnitelman eduksi katsottiin digitalisaation hyödyntäminen erityisesti kulttuuritapahtumissa sekä 3d-mallinnuksentuominen myös sellaisille toimialoille, joilla ei aikaisemmin ole ollut mahdollisuutta hyödyntää digitaalisia työkaluja. Pk-yritykset ovat keskeinen kohderyhmä ja toimenpiteet tukevat yritysten digitalisaatiota. Yritykset mukana aktiivisesti yhteiskehittämisessä ja kokeiluissa.

Ratkaisun perustelut ja jatkotoimenpiteet

Yleisten valintakriteerien täytyminen arvioitu kokouksessa 30.1.2023.

Hakemuksen arviointi ja pisteytys on tehty Uudenmaan liiton hakemusten arviointikokouksessa 31.1.2023.

Hakemus täyttää yleiset valintakriteerit. Hakemus menestyi erityisten ja tälle haulle asetettujen alueellisten valintakriteerien mukaisessa vertailussa 31.1.2023

Hakemuksen pisteet yhteensä 38,0/47.

Hakemus esitetään hyväksyttäväksi pisteytyksen perusteella ja hanketta esitetään rahoitettavaksi Uudenmaan liiton myöntövaltuudesta enintään 207 531 euroa (70 %).

Ennen rahoituspäätöksen tekemistä rahoittaja käy tarvittaessa tuenhakijoiden kanssa tarkentavat rahoitusneuvottelut hankesuunnitelmaan tarvittavista muutoksista.

Rahoittaja puoltaa hakemuksen hyväksymistä

Kyllä