



**Euroopan unionin
osarahoittama**



Valintaesitys

R-00593 Digital Sport and Healthy Active Lifestyle Ecosystem
Lapin ammattikorkeakoulu Oy
Rovaniemen Koulutuskuntayhtymä

Toteutusaika 1.1.2024 – 31.12.2025

Erityistavoite: 1.1. Tutkimus- ja innovointivalmiuksien ja kehittyneiden teknologioiden käyttöönoton parantaminen

Hankkeen sisältö

Digital Sport and Healthy Active Lifestyle Ecosystem -hanke tuo tutkimuksellisuutta ja klusteriyhteistyötä liikunnan ja urheilun kehittämiseen. Lisäksi hanke tuo yhteen yritykset, oppilaitokset ja liikunnan ja urheilun toimijat edistäen digitalisaation ja liikuntateknologioiden käyttöönottoa liikunnan, valmennuksen ja urheilun tukena sekä yritysten liiketoiminnassa. Uutuusarvona on ekosysteemisen TKI-toiminnan jalkauttaminen käytäntöön Ounasvaaralle, eli konkreettisen tuotekehityksen oppien ja tulosten tuominen käytäntöön. Tämä toteutuu varsinkin tutkimuspilottien toteutuksessa, jossa yritykset ovat vahvasti mukana. Hanke tiivistää edelleen Ounasvaaran toimijoiden, varsinkin Santasport Lapin Urheiluopiston ja Lapin ammattikorkeakoulun, sekä mukana olevien yritysten välistä kumppanuutta (klusterointi). Hankkeessa seutukunnallinen, valtakunnallinen ja kansainvälinen yhteistyö on vahvaa. Hanke jatkaa OpTe-kehittämiskokonaisuuden työtä tavoitteenaan kansainvälisesti kiinnostavien tutkimus- ja kehittämissympäristöjen luominen pohjoiseen. Tämä luo veto- ja pitovoimaa alueelle.

Hankkeen päätavoite on: vahvistaa Rovaniemen, Ounasvaaran ja Lapin kansallista ja kansainvälistä tunnettuutta liikunta- ja urheilualan kansainvälisenä innovaatiokeskittymänä sekä paikallisia valmiuksia tukea elinkeinoelämää liikunta- ja urheilualan liiketoiminnassa sekä liikuntamatkailussa. Hankkeella tuetaan seuraavia osatavoitteita:

1. Edistetään liikunnan ja urheilun alan toimijoiden verkottumista ja yhteistyötä e-osaamisen, digitalisaation sekä liikuntateknologioiden kehittämisessä, hyödyntämisessä ja kaupallistamisessa;
2. Tuetaan lappilaisten yritysten innovaatiovalmiuksia ja kykyä hyödyntää e-osaamisen, digitalisaation sekä liikuntateknologioiden mahdollisuuksia omassa liiketoiminnassaan.
3. Kehitetään ja vahvistetaan edelleen Lapin ja Rovaniemen kansallista ja kansainvälistä tunnettuutta liikunnan ja urheilun innovaatiokeskittymänä.

Hankkeen työpaketit ovat

WP 1: Etäliikunnanohjaus/etävalmennus Arctic Sport verkostolle / Lapin AMK

WP 2: Hankesuunnittelun digitaalinen toimintamalli (project lab) / Lapin AMK

WP 3: Tutkimuspilotit Arctic Sport-verkostossa / Lapin AMK

WP 4: Santasport oppimis- ja testausympäristön hyödyntäminen / Santasport/RKKY

WP 5: E-urheilun avulla taidollisen suorituskyvyn parantaminen / Santasport/RKKY

WP 6: Innovatiiviset urheilutapahtumat palveluna / Santasport/RKKY

WP 7: Hankehallinnointi, tiedotus ja yhteistyön koordinaatio / Lapin AMK

Lisätietoja hakemuksesta

WP 1: Etäliikunnanohjaus/etävalmennus Arctic Sport verkostolle / Lapin AMK

Arctic sport-verkostoon tarvitaan etävalmennuksen ja -liikunnanohjauksen osaamista, jolloin toimintaa voidaan vielä nykyistä vahvemmin kehittää myös Lapin syrjäalueilla ja kuntakeskusten / kaupunkien ulkopuolella. Hankkeessa pilotoidaan etäliikunnanohjaus- ja urheiluvalmennusprosessit. Pilotoinnissa kartoitetaan tila- / välineistötarpeet, joilla voidaan välittää palvelustilanteita ja ohjaustilanteita harvaan asutuille seuduille. Käytetään olemassa olevaa laitteistoa.

WP 2: Hankesuunnittelun digitaalinen toimintamalli (project lab) / Lapin AMK

Pilotoidaan project lab toimintatapaa ja mallinnetaan se.

WP 3: Tutkimuspilotit Arctic Sport-verkostossa / Lapin AMK

Toteutetaan tutkimuspilotteja, joita yritykset voivat hyödyntää omassa tuotekehityksessä tai tuotteittensa markkinoinnissa. Keskitytään erityisesti havaintomotoriikkaan, jolla tarkoitetaan esim. miten aistimus tulkitaan / havaitaan ja miten laaditaan strategia eli mitä tapahtuu ennen liikettä. Tätä tietoa voidaan hyödyntää liikenteessä, kaatumisissa, pyöräilyssä, huippu-urheilussa.

WP 4: Santasport oppimis- ja testausympäristön hyödyntäminen / Santasport/RKKY

Työpaketissa avataan aikaisemmissa kehityshankkeissa rakennettua oppimis- ja testausympäristöä yrityksille ja muille liikunta-alan toimijoille. Ensimmäisenä tehtävänä on arvioida yhdessä yritysten ja muiden liikunta-alan toimijoiden kanssa ympäristön hyödynnettävyyttä. Hankkeessa toimijat tuottavat palvelumalleja ja tuotepilotteja, joissa edistetään teknologioiden uudenlaista soveltamista sekä uusien teknologioiden käyttöönottoa ja skaalautumista. Tavoitteena on tuottaa yhdessä elinkeinoelämän kanssa uudenlaisia älykkäitä ratkaisuja ja palveluita sekä terveyden edistämiseen että urheiluvalmennukseen..

WP 5: E-urheilun avulla taidollisen suorituskyvyn parantaminen / Santasport/RKKY

Tässä työpaketissa lisätään ja tehostetaan harjoittelua e-urheilun pelimaailmalla. Harjoittelulla pyritään nopeuttamaan oppimista ja kehitystä niin, että havaintomotoriset taidot paranevat ja kehittyvät e-urheilussa virtuaalimaailmassa. Työpaketissa rakennetaan harjoittelua tukeva e-urheilu 3D -studio, jossa harjoittelija liikkuu ja tekee pelillisiä ratkaisuja, joilla tuetaan oppimista ja mitataan harjoittelijan suoritusta. Kohderyhmän opitut taidot viedään todelliseen maailman ja taitoja mitataan niin virtuaalimaailmassa kuin todellisessa toimintaympäristössä. Työpakettia toteutetaan yhdessä yrityspartnereiden kanssa, jotka saavat omaan tuotekehitykseen ideoita ja uusia ratkaisumalleja.

WP 6: Innovatiiviset urheilutapahtumat palveluna / Santasport/RKKY

Työpaketissa haetaan oppia kansainvälisistä ja kansallisista tapahtumista, joita skaalataan soveltuvaksi Ounasvaaran ympäristössä toteutettaviin tapahtumiin. Tuotetaan tapahtumasuunnitelma hankeajalle yhteistyössä Ounasvaaran toimijoiden kanssa ja haetaan heidän kanssaan soveltuvia yrityksiä tuottamaan lisäarvopalveluita tapahtumiin. Tarjotaan yrityksille ja toimijoille paikka kehittää omia tuoteprosessejaan ja

innovoimaan uutta. Hankkeen lopuksi järjestetään kansainvälinen seminaari, jossa esitellään ja jaetaan työn tuloksia alueentoimijoille muille alueen toimijoille.

Kustannusarvio ja rahoitussuunnitelma

Kustannusarvio

Palkkakustannukset	370 512
Flat Rate 40% kehittäminen	148 204
Nettokustannusarvio yhteensä	518 716

Rahoitussuunnitelma:

	Yhteensä €	Osuus %
Haettava EU- ja valtion rahoitus	414 972	80%
Oma rahoitus: muu julkinen rahoitus	59 206	11%
Kunta Oma rahoitus:	44 538	9%
Rahoitussuunnitelma yhteensä	518 716	

Rahoittajan arvio hankkeesta

Hankihakemus on arvioitu yleisten valintaperusteiden mukaan ja hanke on katsottu ohjelman ja erityistavoitteen 1.1. mukaiseksi. Hakemus on saanut erityisten valintaperusteiden pisteytyksessä pisteet 25/37 (68%).

Rahoittajan esitys

Hanketta esitetään puollettavaksi.

Ratkaisun mahdolliset perustelut ja jatkotoimenpiteet

Hankkeen myötä aikaisemmissa hankkeissa kehitetty oppimis- ja testausympäristö on paremmin hyödynnettävissä alueen liikunta- ja urheilualan pk-yrityksillä. Hanke tuottaa / demonstroi yrityksille uudenlaisia teknologisia ratkaisuja, uusia palvelu- tai tuoteratkaisuja mm. e-urheilun keinoin. Hanke tuo yhteen yritykset, oppilaitokset ja liikunnan ja urheilun toimijat edistäen digitalisaation ja liikuntateknologioiden käyttöönottoa liikunnan, valmennuksen ja urheilun tukena sekä yritysten liiketoiminnassa.

Hanke on Lapin älykkään erikoistumisen strategian mukainen: teknologiat kestävä tuotannon ja palvelujen uudistajana. Hanke toteuttaa myös Lappi-sopimuksen painopistettä Kestävä arktinen talous ja teollisuus.