



# Kymenlaakson maakuntaohjelma 2018-2021

## *Luovat alat*

Riitta Kallström, vs. aluekehitysjohtaja

12.2.2018

Kaakkois-Suomen luovien alojen kehittämisverkosto

KYMEN  
LAAKSON  
LIITTO

# Maakuntaohjelma 2018-2021

- Kymenlaakso tänään
  - Väkiluku, koulutus, ikärakenne, aluetalous, työpaikat, työlliset ja työttömyys, vähähiilinen talous ja ympäristön kestävä kehitys
- Tulevaisuuden näkymät ja skenaariot
- Kymenlaakson aluerakenne 2040
- Kymenlaakson strategia 2040

# KYMENLAAKSON KEHITTÄMISEN PAINOPISTEET

## Visio 2040

"Kymenlaakso on elinvoimainen ja ekotehokas asuin-, harrastus- ja liiketoimintaympäristö"  
Tavoitteena hiilineutraali maakunta 2040

### LUOTETTAVA LIIKETOIMINTA- YMPÄRISTÖ

Tarjotaan luotettava liiketoimintaympäristö suurien markkina-alueiden, EU:n ja Venäjän välissä sekä haetaan aktiivisesti kumppanuuksia globaaleilta markkinoilta.



### LAADUKAS ASUIN- JA KULTTUURI- YMPÄRISTÖ

Panostetaan asuin ympäristön laatuun, puhtauteen, turvallisuuteen ja viihtyisyyteen. Tehdään alueesta mielenkiintoinen ja houkutteleva tulevaisuuden osaajille.

*Kehittämistä läpileikkaavat*

KANSAINVÄLISYYS - KESTÄVÄ KEHITYS - LOGISTIIKKA - BIOTALOUS - DIGITALISAATIO

### VETOVOIMAINEN OSAAMIS- JA INNOVAATIO- YMPÄRISTÖ

Kehitetään kilpailukykyisiä ja vetovoimaisia innovaatioekosysteemejä, panostetaan tutkimuksen, kehityksen ja innovaatioiden lisäämiseen, sekä älykkään, kestävän ja osallistavan kasvun aikaansaamiseen.



### TOIMIVAT LIIKENNE- YHTEYDET JA LIIKENNE- JÄRJESTELMÄ

Tuetaan hyvinvointia ja arkea toimivilla liikenneyhteyksillä. Ylläpidetään yritysten kilpailukykyä kehittämällä Suomen sisäisiä ja kansainvälisiä kuljetusreittejä. Hyödynnetään TEN-T rahoitus tie-, rautatiekuljetusten ja sataman kilpailukykyyn parantamiseksi.



# Luovien alojen painopisteitä

## PAINOPISTEET:

### TOIMINTALINJAT: LIIKETOIMINTAYMPÄRISTÖ

#### Vetovoimainen Kymenlaakso

- Matkailijoita ja asukkaita palvelevan kaupan sekä luonto-, liikunta- ja kulttuurimatkailutarjonnan kehittäminen
- Uudet tavat tuoda Kymenlaaksoa esiin (esim. elinkeinomarkkinointi, elokuvakomissio tmv) ja rakentaa osaava palveluverkosto AV-tuotannolle

#### Digitaalisuus

- Peliklusterin kehittäminen ja pelillistämiseen perustuvan liiketoiminnan edistäminen, mm. taiteen, kulttuurin, teknologian ja liiketoiminta-osaamisen törmäyttäminen
- Hyvinvointi- ja matkailupalveluiden ja –teknologioiden tuotannon edistäminen

### ASUIN- JA KULTTUURIYMPÄRISTÖ, OSAAMINEN JA INNOVAATIOT

- Tapahtuma- ja elämyskeskusten toiminnan käynnistäminen esim. KymiRing, Kouvolan matkakeskus ja Kotkan Kantasataman outlet – kampus – tapahtuma-areena, kokous- ja tapahtumamatkailun kehittäminen
- Uudet maakunnan historiasta ja kulttuuriperinnöstä ja ominaispiirteistä, vahvuuksista lähtevät matkailutuotteet ja tapahtumat
- Tarinallistaminen ja roolimatkailu osana tuotteistamista
- AV-tuotantojen houkuttelu ja alan vahvistaminen
- Vanhojen teollisuusalueiden uusiokäyttö
- Muotoilualan käyttäjälähtöisen suunnittelun, pelialan pelillistämisen ja hyvinvointialan osaamisen yhdistäminen

## Kaakon elokuvakomissio/ Cursor Oy

- uusi elinkeinoala
- Hankkeen avulla seudulla käynnistettiin elokuvakomissiotoiminta
- 2,5 vuoden aikana Kotkan-Haminan seudulla toteutettiin yhteensä 8 av-alan tuotantoa (Nuotin Vierestä, Ajatuksia rakkaudesta, Virittäjät, Tuntematon sotilas, The Heroes of the Baltic Sea, Aallonmurtaja, Supermarsu sekä Suomen Hauskin Mies).



## Haminan lippumailma – Kulttuurimatkailutuotteet kansainvälisille matkailijoille/ Cursor Oy

- Haminan lippumailma näyttely- ja palvelukokonaisuutta (mm. suunnitelma uudenlaisista digitaalisista palveluista matkailijoille ml. lisätty- ja virtuaalitodellisuus)



## Retkiä teolliseen arkkitehtuuriin / Karhula Teollisuuspuistoyhdistys ry

- Mobiilisovellus ja täydentävä www-sivusto Kymenlaakson merkittävimmistä teollisista arkkitehtuurikohteista
- Kymenlaakson profiilia teollisen arkkitehtuurin edelläkävijänä

## Alvar Aallon Sunila matkailu- ja investointisuunnitelma/ Cursor Oy

- Alvar Aallon Sunilan työläiskorttelin kulttuurihistoriallinen aineeton pääoma tuotteistetaan uudeksi liiketoiminnaksi huolellisen konseptisuunnittelun, bränditarinan, markkinointikonseptien ja aktiivisen investorimyynnin avulla

## Digitaalisuus ja pelillisuus

### **GAINE – Game Industry Events/ Cursor Oy**

- Edistää nopeaa vauhtia laajentuvan pelialan yritys yhteisön (Playa) kasvua ja kansainvälistymistä
- Kansainvälisiin b2b-tapahtumiin valmistautuminen ja niiden tehokas hyödyntäminen

### **Raw Gamebusiness to Kymenlaakso – Raakapeli/ Cursor Oy**

- Tavoitteena houkutella seudulle uskottava määrä uusia peli- ja muita skaalautuvan ICT-toimialan yhtiöitä

### **GAHWA Games and Apps for Health and Wellbeing/ Cursor Oy, Kouvola Innovation ja Kyamk**

- Tavoitteena perustaa Kymenlaaksoon terveyssovellusten ja -pelien korkean tason soveltava T&K&I innovaatiokeskittymä

### **Game Brewery/ Cursor Oy ja Kouvola Innovation Oy**

- Kehittää hautomo- ja kiihdyttämötoimintaa
- Jakaa hyviä käytäntöjä eri kehittäjien ja sidosryhmien välillä

### **Digiverstas/ Kymenlaakson ammattikorkeakoulu Oy ja Cursor Oy**

- Tavoitteena on perustaa Kymenlaaksoon innovaatioekosysteemi
- Edistää alueen digitalisaatiota ja start up –yrittäjyyttä
- Hyödyntää peliohjelmointia, kyberturvallisuutta, virtuaalista todellisuutta, 3D-mallennusteknologioita ja pelimuotoilua

### **Digitaaliset ja pelilliset ratkaisut luovan hyvinvointitalouden edistämiseen /Kyamk**

- Synnyttää luovan hyvinvointitalouden osaamiskeskittymä ja uutta liiketoimintaa
- Auttaa alueen hyvinvointialan yrityksiä säilymään kilpailukykyisinä
- Vahvistaa luovaan hyvinvointitalouteen liittyvän tutkimustoiminnan ja elinkeinoelämän kansainvälistä verkostoitumista



## Lisätietoja:

Vs. aluekehitysjohtaja Riitta Kallström  
puh. 050 368 3936

Aluekehitysasiantuntija Mia Hämäläinen  
puh. 044 056 6566