

Luovaa osaamista

Tilannekatsaus 29.11.2019

Minna Taipale

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

1. **Luova ja osallistava Suomi**, Taideyliopisto
2. **Creative Finland**, Agma Ry 12/20
3. **Hyvinvoinnin välitystoimisto**, Suomen Humanistinen Ammattikorkeakoulu
4. **Aineeton omaisuus yritysten voimavaraksi**, Cursor Oy
5. **Tuunaa Tuottoa Vol.2**, Novago Yrityskehitys
6. **Luova Matka - Culture Creators go Tourism**, Business Finland
7. **Hiilinielu Design Studio**, Tampereen ammattikorkeakoulu
8. **Taiteilijan ansaintamallit, roolit ja toimeentulo (TaideART)**, Turun ammattikorkeakoulu
9. **Serious Games Platform for Business and Education (SeGaBu)**, Kajaanin Ammattikorkeakoulu
10. **CCF- Culture Creative Fund**, Suomen Humanistinen Ammattikorkeakoulu
11. **Design or Die - luovasta osaamisesta uutta arvoa ja kilpailukykyä**, Lahden ammattikorkeakoulu
12. **HYPE - rajat ylittävä hyötypelikoulutus**, Satakunnan ammattikorkeakoulu 12/19
13. **LicenseUp - Liiketoimintaa aineettomista oikeuksista**, Turku Science Park
14. **Kulttuuripalvelut saavutettavaksi matkailijoille - kulttuurimatkailureittien kehittäminen**, Jyväskylän Ammattikorkeakoulu
15. **Tarinat peliin - toimintamalli museosisältöjen tarinallistamiseen, tuotteistamiseen ja yhteistyöhön**, Suomen museoliitto
16. **Kortteeri - notkistaa ja kokeellistaa kivijalkakulttuuria**, Satakunnan ammattikorkeakoulu 12/19
17. **Innovation Resource Moderating Tool (IRM-Tool)**, Novia 12/20
18. **City Drivers**, Laurea-ammattikorkeakoulu
19. **FIVR virtuaaliodellisuusalan kasvuohjelma**, FIVR ry
20. **Näyttelijäsoveltamo**, Suomen Näyttelijäliitto
21. **Ratkaisumalleja taiteen yhdistämiseksi rakentamiseen**, Teollisuustaiteen Liitto Ornamo ry 12/20
22. **CREVE 2.0 - luovien alojen yrityspalvelujen yhteistyömalli**, Suomen Humanistinen Ammattikorkeakoulu 12/20
23. **Culture Tourism for City Breakers**, Metropolia Ammattikorkeakoulu 08/20
24. **HerääPahvi!**, Tampereen ammattikorkeakoulu 10/20
25. **Virtuaalinen elämyslääke -luovaa osaamista sote-alalle**, Tampereen ammattikorkeakoulu 12/20
26. **CREATHON**, Metropolia ammattikorkeakoulu 06/20



Rahoitus, varatut ja purkautuva

	Varattu
Luova ja osallistava Suomi	1 171 098
Creative Finland	464 515
Hyvinvoinnin välitystoimisto	747 504
Aineeton omaisuus yritysten voimavaraksi	195 397
Tuunaa Tuottoa Vol.2	461 714
Luova Matka - Culture Creators go Tourism	450 000
Hiilinielu Design Studio	300 000
Taiteilijan ansaintamallit, roolit ja toimeentulo (TaideART)	450 000
Serious Games Platform for Business and Education (SeGaBu)	548 948
CCF- Culture Creative Fund	216 057
Design or Die - luovasta osaamisesta uutta arvoa ja kilpailukykyä	416 005
HYPE - rajat ylittävä hyötypelikoulutus	280 000
LicenseUp - Liiketoimintaa aineettomista oikeuksista	183 302
Kulttuuripalvelut saavutettavaksi matkailijoille - kulttuurimatkailureittien kehittäminen	39 545
Tarinat peliin - toimintamalli museosisältöjen tarinallistamiseen, tuotteistamiseen ja yhteistyöhön	209 060
Kortteeri - notkistaa ja kokeellistaa kivijalkakulttuuria	174 943
Innovation Resource Moderating Tool (IRM-Tool)	323 768
City Drivers	544 461
FIVR virtuaalitodellisuusalan kasvuohjelma	210 000
Näyttelijäsoveltamo	80 000
Ratkaisumalleja taiteen yhdistämiseksi rakentamiseen	571 883
CREVE 2.0 - luovien alojen yrityspalvelujen yhteistyömalli	853 623
Culture Tourism for City Breakers	348 526
HerääPahvi!	288 169
Virtuaalinen elämyslääke -luovaa osaamista sote-alalle	433 511
CREATHON	429 656
YHTEENSÄ	10 391 685
Purkautuvia (21.8.2019) noin 280.000 euroa	

Luovaa -ohjelma

Kestä

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Tuloksia hankkeista

Tarinat peliin Matkalla museo- ja pelialojen yhteistyöhön -verkkojulkaisu, liitteenä PDF ja linkki:

<https://www.museoliitto.fi/index.php?k=13908>

- Tarinat peliin -hankkeen aineistot Moodlessa, mukaan lukien avoin, pelialan toimijoille ja opiskelijoille suunnattu Kulttuuriperinnöstä potkua peliin -verkkokurssi ja hankkeessa toteutettujen pilottipelien esittelyvideot:

<https://www.mmg.fi/museoliitto/course/index.php?categoryid=4>

Ratkaisumalleja taiteen yhdistämiseksi rakentamiseen <https://www.taidekayttoon.fi/ajankohtaista1>

Creve 2.0 <http://www.creve.fi/hankkeet/creve-2-0/>

IRM-Tool <http://www.innovationtool.fi/>

FIVR <http://www.helsinginkaupunginmuseo.fi/nayttelyt/aikakone/>

HerääPahvi! <https://www.tuni.fi/unit-magazine/artikkelit/kauran-kuoresta-leipapussiksi-muovin-rinnalle-syntyy-nyt-uusia-pakkausmateriaaleja>

LicenseUp – Liiketoimintaa aineettomista oikeuksista <https://turkubusinessregion.com/wp-content/uploads/2019/09/Luovaa-IPR-bisnest%C3%A4.pdf>

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

