

FAKTA

Hanke Esiselvitys alakohtaisista kehitys- ja innovaatiotarpeista luovassa taloudessa

Toteuttaja Åbo Akademi / MediaCity

Vastuhenkilö Kimmo Rautanen / Lasse Norrgård

Yhteistyökumppanit HSE-pienyrityskeskus/musiikki ja design

(Uusimaa), Hermia / Neogames/pelit (Tampereen seutu), JYKES Oy/viestintä ja liikunta (Jyväskylä) ja Oulunseutu yrityspalvelut/arkkitehtuuri (Oulu)

www.mediacity.fi

www.luovasuomi.fi

Luovien alojen tuotekehitykseen tarvitaan täsmäkoulutusta ja uusia rahoituskeinoja

Luovien alojen merkitys kansantaloudellemme kasvaa jatkuvasti. Kenttä on monimuotoinen, tarpeet ovat erilaisia, yhteistä on nopea kehitys, joka vaatii jatkuvaa innovointia. AR-MADA-ideakirkastamon tavoitteena on tukea luovien alojen innovaatio- ja kehitystoimintaa. Esiselvityksellä haettiin tietoa, mitä konkreettisia kehitys- ja innovaatiotarpeita luovilla aloilla toimivilla yrityksillä ja muilla toimijoilla on niin alueellisesti kuin kansallisesti ja miten niihin parhaiten vastataan.

– Suurin tarve on saada yritystoiminnan alkupään, ideoinnin, rahoitus kuntoon. Tämänhetkiset rahoitusinstrumentit eivät hitaina ja raskaina tue tätä, MediaCityn ohjelmapäällikkö **Lasse Norrgård** sanoo.

– Toinen erittäin tärkeä asia on lisätä täsmäkoulutusta. Yrittäjät puhuvat aivan liikaa pelin kanssa, ulkopuolista asiantuntemusta olisi saatava kehitystyöhön mukaan alusta lähtien. Konsulttipalveluja on saatavissa, mutta oikean konsultin ja sisällön yhdistäminen on sekin haasteellista. Myös yritysten verkottuminen on tärkeätä, hyvät toimintamallit yritysten verkottamiseen, vertaistuen ja kokemuksen jakamiseen, kannattaa laittaa jakoon.

Uusia mahdollisuuksia pelialalla

– Pelialan liiketoimintaympäristö on oleellisesti muuttunut. Uusien digitaalisten jakelukanavien vuoksi pelinkehittäjien kannattaa kehittää uutta iipeetä ja säilyttää oikeudet itsellään. Tärkeintä on luoda pelejä useille eri alustoille ja jakelukanaviin, käyttää crossmediaa myös markkinointiviestinnässä ja tehdä yhteistyötä yli pelialan rajojen, Neogamesin johtaja **KooPee Hiltunen** tietää.

– Pelit eivät enää ole pelkkiä pelejä vaan palveluita, joiden merkitys Suomen kansantaloudelle voi olla hyvinkin suuri. Esimerkiksi RedLynxin Trials HD:tä, joka julkaistiin elokuussa, on myyty reilusti yli kolmesataatuhatta. Pelialan arvostetuin verkkojulkaisu Gamasutra on valinnut pelin Vuoden peliksi. Tätä voidaan verrata Yhdysvaltojen televisio-tuotantojen Emmy-palkintoon. RedLynx on yrityksenä toiminut jo pitkään ja se teki pelin omalla riskillään, mutta aloittavat yritykset tarvitsevat joustavaa tukea tuotekehitykseensä.

(IP, immateriaalioikeudet, aineettomat oikeudet, intellectual property rights)

- “Nykyiset kehittämis-
- prosessit ovat liian jäykkiä ja
- hitaita yritysten tarpeisiin.”
-
-

Tutustu suosituksiin

Esiselvitys toteutettiin verkkokyselynä sekä syvähaastatteluina. Selvityksen perusteella luovilla toimialoilla on selkeä tarve kehittää ideointi- ja tuotekehitysprosesseja alakohtaisesti ja myös eri alojen välillä verkottamalla. Eroja tuotekehitys- ja ideointiprosesseissa eri alojen välillä ei niinkään ollut, erot olivat lähinnä eri yritysten välillä. Ideointiin ja tuotekehitykseen tarvitaan lisää tukea, uudentyypisiä rahoitusinstrumentteja, sparrausta ja asiantuntijapalveluita, täsmäkoulutusta sekä erilaisten verkostojen luomista. Monialaisuuden mahdollistavia ja sitä hyväksi käyttäviä menetelmiä on nostettava esiin ja kehitettävä edelleen. Suositukset löytyvät julkaisusta ”Esiselvitys luovien alojen innovaatio- ja kehitystarpeista”, ne on ladattavissa verkostosta mm. MediaCityn ja Luovan Suomen sivuilta. ■



Raportit teema-alueittain:
www.mediacity.fi
www.luovasuomi.fi

Tieto lisääntyy, kun sitä jaetaan.

Jaa oma kokemuksesi, lähetä tarinasi: ulla.vehmasaho@luovatampere.fi

A Aalto-yliopisto
Kauppakorkeakoulu
Pienyrityskeskus



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus


Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2007-2013



LUOVA SUOMI
CREATIVE INDUSTRIES FINLAND