



**T&K- TOIMINTA KAJAANIN
AMMATTIKORKEAKOULUN
SOSIAALI-, TERVEYS- JA LIIKUNTA-
ALAN YKSIKÖSSÄ**

Kristiina Anttonen

Alexi Nyström

AKTIVAATTORIN TEHTÄVÄT JA TAVOITTEET

- Tavoitteena oli toimia yritysten, yhteisöjen ja amk:n eri toimijoiden aktivaattorina
- Hankeideoiden kerääminen Amk:lta ja yrityksiltä => hanke-ehdotusten työstäminen, hankesuunnitelmat ja rahoituksen etsiminen
- T&K- yksikön toimintaan osallistuminen
- Koulutusosalalle t&k- toiminnasta tiedottaminen
- Tavoitteena suunnitella ja tehdä kaksi hankesuunnitelmaa vuodessa
- Monialainen yhteistyö



RESURSSIT JA OHJEISTUS TYÖHÖN

- Toiminta uutta, soteli:lla syksystä 2007
- Resurssit 200-250 tuntia/ lukuvuosi
- Työhön sai lähteä suhteellisen ”vapain käsin”, pohjalla monialainen orientointipäivä
- Avoin tehtävänanto mahdollisti meille riskinoton, persoonat peliin ja peiliin..
- ⇒ Saatoimme lähteä hyödyntämään omia verkostojamme.
- ⇒ Tukea sai esimieheltä ja t&k- yksiköstä tarvittaessa
- Tärkeä ohjenuora amk:n, koulutusalan ja t&k- yksikön tavoitteet, visiot ja strategit
- ⇒ tehdään johdonmukaista ja ”osuvaa” työtä, mutta silti ongelman sivusta.



YRITYSVIERAILUT

- Alussa kutsuimme itse itseämme vierailuille, persoonaa peliin ja naamat tutuksi.
- Tietoa amk:sta (markkinoidaan koulutusaloja, avoin amk, koulutukset)
- Opinnäytetöiden-ideoiden kerääminen
- Harjoittelupaikat (tutustuminen ja uudet)
- Hanke-ideoita
- Koulutustarpeiden selvittelyä
- Palvelutoiminnan- oppimisneuvola Myötätuuli



ESIMERKKI YRITYSYHTEISTYÖSTÄ

- Yritysvierailuilla nousi idea yritysten yhteistyöpäivästä, mikä järjestettiin hoiva-, hoito- ja liikunta-alan yrittäjille 6/2008
- Anitta Juntunen, Sari Salmela (tutkimusasiamies)
 - ⇒ Tarve liiketoiminta-osaamiselle
 - ⇒ Poiki Hylje-projekti
 - ⇒ Tuo liiketoiminta-osaamista yrityksille, opiskelijoille opari- mahdollisuuksia, tietoa yrittäjien haasteista, koulutuskonsepti



Maanpuolustuksellinen esimerkki

- Porukassa kuntoon -hankkeessa pyritään kahden vuoden aikana vaikuttamaan kutsuntaikäisten nuorten miesten fyysisiin ominaisuuksiin.
- Kajaanissa hankkeen kohderyhmänä ovat kutsunnoissa A ja B palveluskelpoisuusluokkaan luokitellut huonokuntoiset miehet.
- Kutsuntaikäisiä on Kajaanissa noin 600, joista n. 30 % voidaan laskea projektin kohderyhmään kuuluviksi.
- Pilotoinnin jälkeen amk siirtyy syrjään ja tarjoaa palveluntarjoaksi valmistuneita opiskelijoitaan



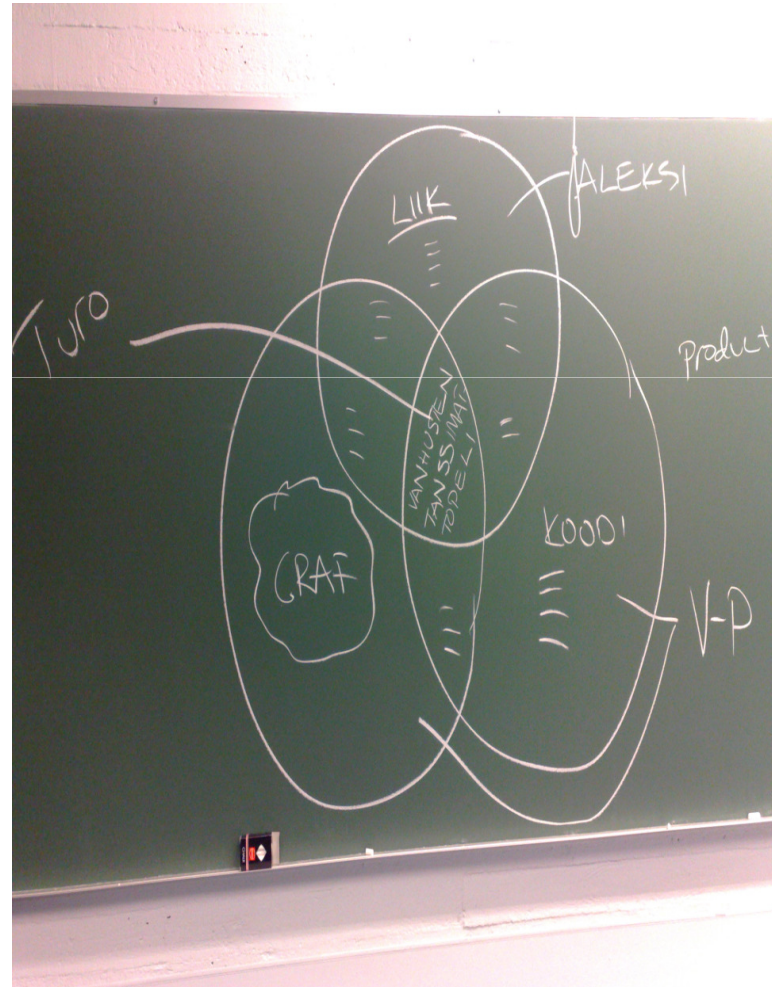
Exergames – Peliliiketoimintaa ja liikuntaa

- Fyysisesti aktivoivien digipelien kehittämishanke
- Tavoitteena kehittää kehon ja raajojen liikkeillä ohjattavia videopelejä, jotka aktivoivat liikkumaan ikääntyneitä
- Proto tehty peliohjelmoinnin ja liikunnanohjaaja opiskelijoiden voimin.
- Matka jatkuu Tuli hankkeena.
- Mahdollisuus myös opiskelijoiden omaan yrityksen perustamiseen



Hankkeen tavoitteet

- Selvittää millaisia exergame-pelejä on olemassa ja miten ne soveltuvat eri ikäryhmille
- Miten ja millaisilla exergame-peleillä voidaan aktivoida eri ikäryhmiä säännölliseen liikuntaan
- Luoda edellytyksiä hyvinvointiyritysten exergaming liiketoimintaan
- Mahdollisuuksia liikunnallisten videopelien jatkokehittämiselle



VUOSIKELLO

- Ajatuksena yhdistää opetus ja valtakunnalliset, kansainväliset ja alueelliset teemaviikot (esim. diabetes, mielenterveys)
- Opetuksen organisointia yhdistämällä opintojakso, valtakunnallinen teema, opettaja ja opiskelijat
- Tavoitteena luoda eläviä oppimisympäristöjä -> Living Lab



TULEVAISUUDEN HAASTEITA

- Yritysvierailut jatkuvat (haasteena, miten pitää yhteyttä ja tehdä kohdennettua markkinointia)
- Yksikön sisällä t&k-ajattelun konkretisoituminen
- Tavoitettavuus
- Ylialainen yhteistyö
- Hanke- toimijoihin tutustuminen ja verkottuminen yhä tiiviimmin
- Kansainvälisyys, kv-rahoitus
- Tutkimus
- Verkostoyhteistyön tiivistäminen (amk:t ym.)



KAJAK KIITTÄÄ!

