



Immersiivisen oppimisen ekosysteemi



Euroopan unionin  
osarahoittama



Helsinki-Uusimaa  
Regional Council



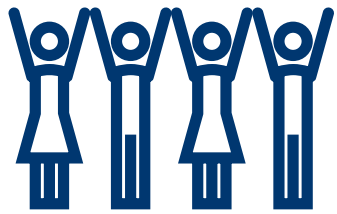
Helsinki-Espoo-Vantaa  
INNOVATIONS



Business  
Helsinki



# Immersiivisen oppimisen ekosysteemi IMMO



Helsingin kaupunki

Haaga-Helia ammattikorkeakoulu

Laurea-ammattikorkeakoulu



1.10.2025-30.9.2027



# Hankkeen tavoitteet

IMMO luo pääkaupunkiseudulle immersiiivisen oppimisen ja oppimisteknologian ekosysteemin ja kehittää yritysten liiketoiminnan palveluja yhteistyössä laaja-alaisen verkoston kanssa.

## Alatavoite 1

Rakennetaan pääkaupunkiseudulle kaupunkirajat ylittävä immersiiivisen oppimisen ja oppimisteknologian ekosysteemi, joka tuo yhteen oppilaitokset, yritykset ja kaupungit.

## Alatavoite 2

Vahvistetaan kehitys- ja kokeiluympäristöjen verkostoa toisen asteen ja korkea-asteen ammatillisten kampuksilla, luoden samalla uudenlaisia mahdollisuuksia innovaatioille.

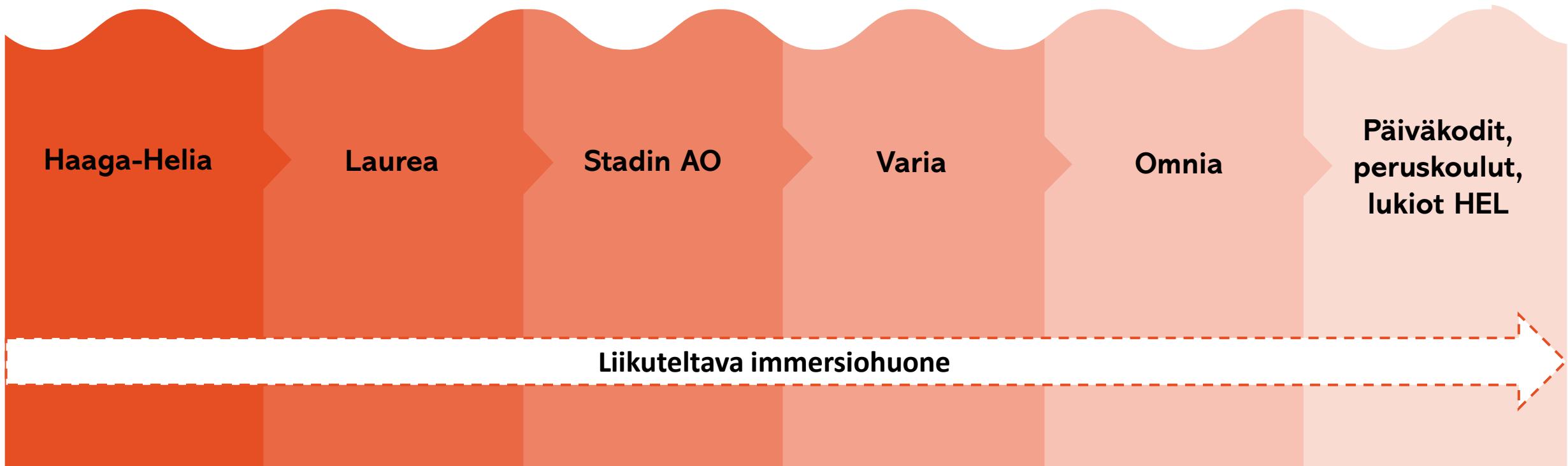
## Alatavoite 3

Tarjotaan yrityksille ainutlaatuinen alusta kehittää, testata ja kaupallistaa tulevaisuuden oppimisteknologiaratkaisuja.



# Kokeilualustat

Hanke kehittää oppimisympäristöjä kokeilualustoiksi yli kaupunki- ja oppilaitosrajojen, mikä tarjoaa mahdollisuuden uusien innovaatioiden syntymiseen ja yritysten liiketoiminnan kehittymiseen. Yritykset testaavat, saavat nopeaa ja asiantuntevaa palautetta sekä kehittävät edelleen tuotteitaan ja palveluitaan aidoissa käyttöympäristöissä.



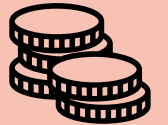
# Kokeilumallit

IMMO-hankkeessa tarjotaan eri kokoisille ja eri kehitysvaiheessa oleville yrityksille useita kokeilumalleja testaamiseen ja yhteiskehittämiseen.

**EACY ACCESS CO-DEVELOPMENT EAC:** Yrityslähtöinen kokeilu. Yrityksen ratkaisua testataan ja yhteiskehitetään päiväkodissa tai koulussa opettajien johdolla 1-3 kuukauden ajan. (De minimis)

**LIKKUVA IMMERSIOTILA:** Yrityksen ratkaisua testataan ja yhteiskehitetään immersiotilassa useiden ryhmien kanssa työpajoissa. (De minimis)

**INNOVAATIOHAASTE:** Kaupunkilähtöinen pilotti. Käyttäjien tarpeista lähtien kehitetään uusi ratkaisu yhdessä yritysten, kaupungin asiantuntijoiden, opettajien ja oppijoiden kanssa.



# TP 2: Hankkeen innovaatiohaasteet

Hankkeessa toteutetaan kolme innovaatiohaastetta, joissa kehitetään oppimisteknologiaratkaisuja yhteistyössä yritysten, koulutuksenjärjestäjien, opetushenkilökunnan ja opiskelijoiden kanssa.

## **Ehjänä purkaminen 2/2026–12/2026**

Kehitetään uusia simulaatiosisältöjä rakennusalalle yhteistyössä kiertotaloushankkeiden, yritysten ja ammattioppilaitosten kanssa.

Helsinki

## **Matkailu 5/2026–4/2027**

Kehitetään uusia simulaatiosisältöjä kestävään matkailuun yhdessä yritysten ja käyttäjien kanssa.



Haaga-Helia

## **Asiakaspalvelu 9/2026–8/2027**

Kehitetään uusia simulaatiosisältöjä asiakaspalvelun harjoitteluun yhteistyössä yritysten, käyttäjien ja tekoälyhankkeiden kanssa.

Helsinki



Ota yhteyttä!

**Helsingin kaupunki:**

Marjo Kenttälä, [marjo.kenttala@hel.fi](mailto:marjo.kenttala@hel.fi)

Emilia Saarelainen, [emilia.saarelainen@hel.fi](mailto:emilia.saarelainen@hel.fi)

**Laurea-ammattikorkeakoulu:**

Annukka Korvenranta, [annukka.korvenranta@laurea.fi](mailto:annukka.korvenranta@laurea.fi)

Teppo Leppälahti, [teppo.leppalahti@laurea.fi](mailto:teppo.leppalahti@laurea.fi)

**Haaga-Helia ammattikorkeakoulu:**

Pasi Tuominen, [pasi.tuominen@haaga-helia.fi](mailto:pasi.tuominen@haaga-helia.fi)

Tommi Immonen, [tommi.immonen@haaga-helia.fi](mailto:tommi.immonen@haaga-helia.fi)







Immersiivisen oppimisen ekosysteemi



Kiitos!



Euroopan unionin  
osarahoittama



Helsinki-Uusimaa  
Regional Council



Helsinki-Espoo-Vantaa  
INNOVATIONS



Business  
Helsinki

