

> Innovaatioista ja
yhteistyöstä menestykseen

SPORT INNOVATION HUB * JYVÄSKYLÄ



Euroopan unionin
osarahoittama



jamk | Jyväskylän
ammattikorkeakoulu

KIHU



KESKI-SUOMEN LIITTO

> Innovaatioista ja
yhteistyöstä menestykseen

SPORT
INNOVATION
HUB

HANKKEEN PERUSTIEDOT



Euroopan unionin
osarahoittama

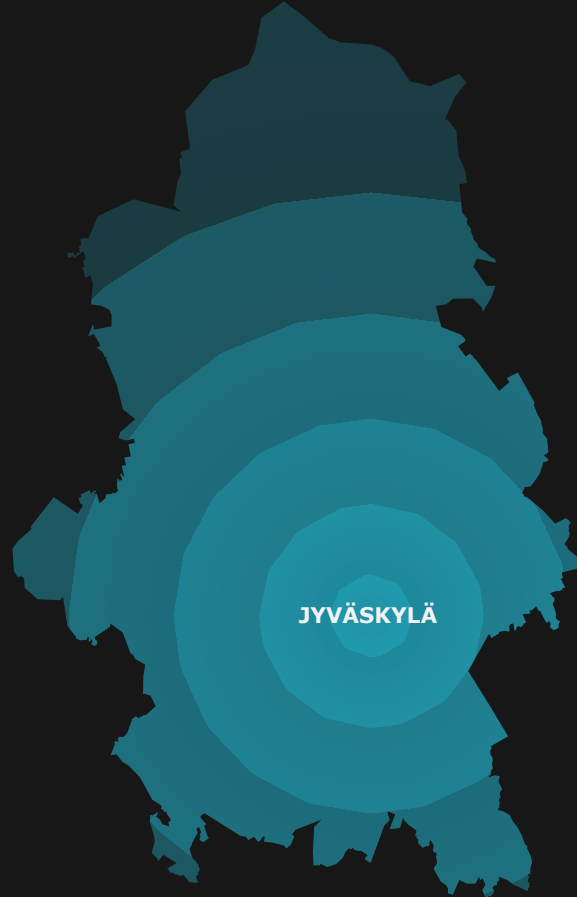
Hankkeen toteuttajat täydentävät toisiaan kärkiosaamisellaan, ja samalla vahvistetaan koko Keski-Suomen alueen liikunta- ja urheilualan osaamiskeskittymää.



Euroopan unionin
osarahoittama

TYÖPAKETIT

1. Älykkään Sport Innovation Hub Jyväskylä -kokeilu ympäristön luominen
2. Kokeilut, toimintamallit ja kaupallistaminen
3. Viestintä, osaamisen jakaminen ja skaalautuvuusselvitys



13

**HENKILÖÄ
TYÖSKENTELEE
HANKKEESSA**

> **KIHU** 7 HLÖ > **JYU** 2 HLÖ > **JAMK** 4 HLÖ

**HANKKEEN
KOKONAIS-
BUDJETTI**

1.2

MILJ. €

KIHU
531 303 €

JAMK
269 365 €

JYU
256 699 €

**INVESTOINTI-
OSUUS**
217 209 €

> Innovaatioista ja
yhteistyöstä menestykseen

SPORT
DNA
HUB

HANKKEEN TAVOITTEET



Euroopan unionin
osarahoittama

HANKKEEN TAVOITTEET

TAVOITE 1

**Luoda
innovatiivisia
kokeiluja
mahdollistava
yhteistyöympäristö**

TAVOITE 2

**Testata
yritysten
innovatiivisia
ratkaisuja ja
viedä niitä
urheilun
käyttöön**

TAVOITE 3

**Edistää
urheilun
innovaatio-
tarpeiden
tunnistamista ja
testaamista**

TAVOITE 4

**Luoda
konkreettisia
toimintamalleja
innovaatioiden
kehittämiseen
urheilutoimijoiden,
yritysten ja
asiantuntijoiden
välillä**



HANKKEEN TAVOITTEET

TAVOITE 1

**Luoda
innovatiivisia
kokeiluja
mahdollistava
yhteistyöympäristö**

TAVOITE 2

**Testata
yritysten
innovatiivisia
ratkaisuja ja
viedä niitä
urheilun
käyttöön**

TAVOITE 3

**Edistää
urheilun
innovaatio-
tarpeiden
tunnistamista ja
testaamista**

TAVOITE 4

**Luoda
konkreettisia
toimintamalleja
innovaatioiden
kehittämiseen
urheilutoimijoiden,
yritysten ja
asiantuntijoiden
välillä**



HANKKEEN TAVOITTEET

TAVOITE 1

**Luoda
innovatiivisia
kokeiluja
mahdollistava
yhteistyöympäristö**

TAVOITE 2

**Testata
yritysten
innovatiivisia
ratkaisuja ja
viedä niitä
urheilun
käyttöön**

TAVOITE 3

**Edistää
urheilun
innovaatio-
tarpeiden
tunnistamista ja
testaamista**

TAVOITE 4

**Luoda
konkreettisia
toimintamalleja
innovaatioiden
kehittämiseen
urheilutoimijoiden,
yritysten ja
asiantuntijoiden
välillä**



HANKKEEN TAVOITTEET

TAVOITE 1

**Luoda
innovatiivisia
kokeiluja
mahdollistava
yhteistyöympäristö**

TAVOITE 2

**Testata
yritysten
innovatiivisia
ratkaisuja ja
viedä niitä
urheilun
käyttöön**

TAVOITE 3

**Edistää
urheilun
innovaatio-
tarpeiden
tunnistamista ja
testaamista**

TAVOITE 4

**Luoda
konkreettisia
toimintamalleja
innovaatioiden
kehittämiseen
urheilutoimijoiden,
yritysten ja
asiantuntijoiden
välillä**



HANKKEEN TAVOITTEET

TAVOITE 1

**Luoda
innovatiivisia
kokeiluja
mahdollistava
yhteistyöympäristö**

TAVOITE 2

**Testata
yritysten
innovatiivisia
ratkaisuja ja
viedä niitä
urheilun
käyttöön**

TAVOITE 3

**Edistää
urheilun
innovaatio-
tarpeiden
tunnistamista ja
testaamista**

TAVOITE 4

**Luoda
konkreettisia
toimintamalleja
innovaatioiden
kehittämiseen
urheilutoimijoiden,
yritysten ja
asiantuntijoiden
välillä**



> Innovaatioista ja
yhteistyöstä menestykseen

SPORT
DNA
HUB

PAINOPISTEALUEET

 Euroopan unionin
osarahoittama

PAINOPISTEALUEET

- 1 FYYSINEN SUORITUSKYKY JA
TESTAAMINEN
- 2 FYYSINEN KUORMITUS JA PALAUTUMINEN
(MONITOROINTI JA SEURAAMINEN)
- 3 PSYYKKINEN VALMENNUS JA
HYVINVOINTI
- 4 UUSIEN TEKNOLOGIOIDEN
HYÖDYNTÄMINEN URHEILUSSA,
LIIKUNNASSA JA KUNTOUTUKSESSA

> Innovaatioista ja
yhteistyöstä menestykseen

SPORT
INNOVATION
HUB

SPORT TECH EXPERIENCE



Euroopan unionin
osarahoittama

Tulossa

INNOVOINTITILA

- › Anturimaailma: todelliseen tarkkuuteen ja käytäntöön tutustuminen, ideointi ja testaaminen
- › Showroom: Laitevalmistajilla ja jälleenmyyjillä mahdollisuus tuoda omia laitteitaan esille ja koekäyttöön.
 - › Mahdollisuus käyttäjäpalautteeseen
 - › KIHUn kokemukset laitteista ja kokeilut
- › IMU-data tietokanta?
- › Esimerkki toimintamallista Sport Tech Experienceä hyödyntäen:
 - › Mittaus- ja teknologiatimi vierailee urheilijoiden leireillä, harjoituksissa ja kilpailuissa
 - › Havainnot ja keskustelut
 - › Ideat -> urheilulajin edustajat ja mahdolliset ratkaisujen toimittajat ja kehittäjät
Sport Tech Experience tilaan -> valmiit ratkaisut



Euroopan unionin
osarahoittama



EXTENDED REALITY

- Kokeilu- ja käyttömahdollisuus urheiluun liittyviin XR-sovelluksiin
- Laitteiden avulla testataan, suunnitellaan ja kehitetään uusia käyttömahdollisuuksia
 - Käyttö urheilijan fysioterapiassa
 - Harjoittelun tukena
 - Kilpailuvälineenä
- XR-kokemukset keskittyvät kehonhallintaan, taidon oppimiseen, mielikuvaharjoitteluun ja kuntoutukseen



Laitteistoesimerkkejä

- › Kinvent järjestelmä
- › Useita erilaisia VR / XR laseja
- › Flywheel
- › Alter-G



Euroopan unionin
osarahoittama

> Innovaatioista ja
yhteistyöstä menestykseen

SPORT
DNA
HUB

YRITYSSPARRAUS



Euroopan unionin
osarahoittama

SPARRAUS TYÖPAJOJEN KAUTTA

Huippu-urheilun asiantuntijoiden ja sparrausosaajien yhdistäminen kehityksen edistämiseksi laaja-alaisiin tarpeisiin

Esimerkkejä:

- › GAME DAY – Konsepti
- › Lego Serious Play
- › Palvelumuotoilu
- › Erilaiset teematyöpajat TKI & liiketoiminnan kehittämiseen

(mm. Älykäs Harjoittelu, XR ja mielen hyvinvointi)



Euroopan unionin
osarahoittama

SPORT
DNA
HUB

Käytössä digitaalinen pelillistetty fasilitointialusta TOPAASIA

Jokainen osallistuva tuote, palvelu, innovaatio tai yritys valitsee asiantuntijan avustuksella pelattavat pelipakat, sekä näkökulmat, joista pakan teemoja tarkastellaan

Peluutuksessa on mukana pelinjohtajan lisäksi valitut asiantuntijat ja 1-4 tuotteen, palvelun, innovaation tai yrityksen edustajaa

Peluuttaja fasilitoi pelin ja tekee muistiinpanoja. Pelin loppupuolella keskeisistä teemoista muodostetaan konkreettiset toimenpiteet, nimetään niille vastuuhenkilöt, sekä aikataulut.

SPORT-PITCHAAMO

YRITYSPITCHAUS 20 MIN	KYSYMYKSET 10 MIN	KOOSTE 15 MIN
--------------------------	----------------------	------------------

YRITYS A	SPORT PITCHAAMO	YHTEENVETO	JATKOPOLKU	VASTUULLÖ
YRITYS B				
YRITYS C				
YRITYS D				
YRITYS E				

JATKOON ETENEVÄ YRITYS

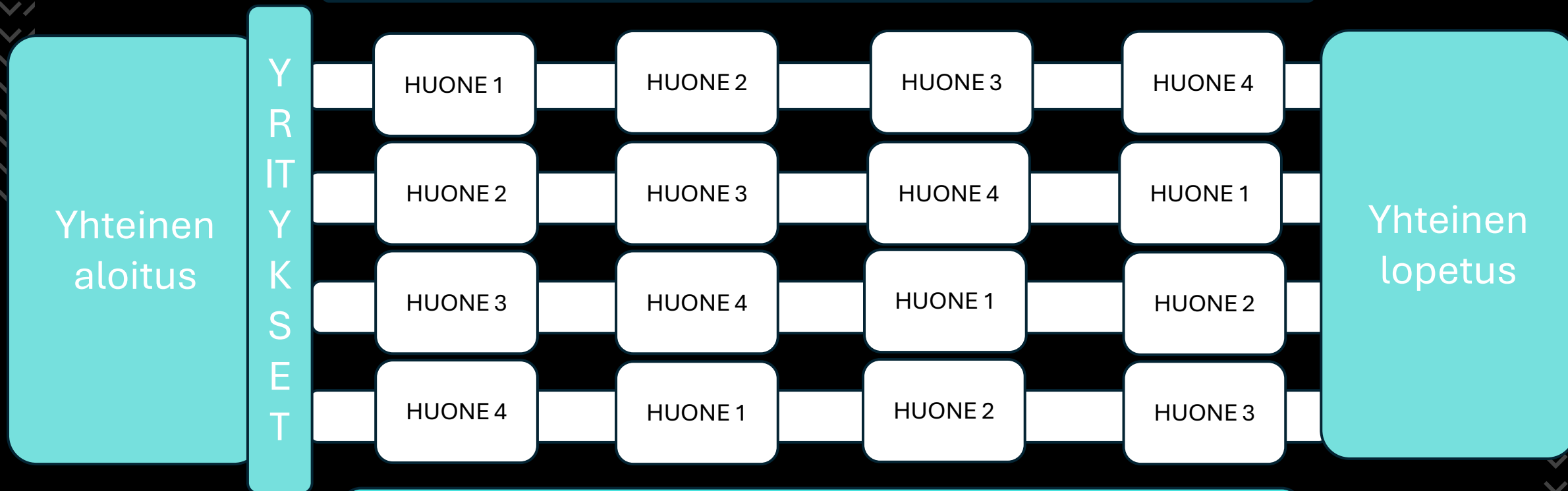
EI JATKOON

- ☐ TUTKIMUS
- ☐ KEHITYS
- ☒ SPORT-SPARRAAMO
- ☐ RAHOITUSPANEELI
- ☐ YRITYSTEHDAS
- ☐ SEED VILLAGE
- ☐ ...

Seuraavat Sport-Pitchaamot
9.9.2025 ja 23.10.2025 klo 12-15.00

SPORT-SPARRAAMO

Yritysten tarpeista nousevat asiantuntijahuoneet



TULOSSA 4.6.2025 klo 12-15.00 ja 4.12.2025 klo 12-15.00

Ilmoittaudu mukaan

<https://sportinnovationhub.fi/tapahtumat/sport-sparraamo/>



YHTEISTYÖ- MAHDOLLISUUKSIA



- 1 URHEILUN TKI-VERKOSTO
→ Yhteistyötä, resursseja ja menestystä
- 2 ERKISPORTS
→ Urheilijoiden vammakuntoutuksen toimintamallit ja laatu
- 3 SPORT TECH EXPERIENCE
→ Mahdolliset yhteistyövierailut
- 4 SPORT YRITYSKEHITYS- JA TKI-VERKOSTO
→ Muotoutumassa valtakunnallinen verkosto osaksi teeman yrityskehitystä

ErKi Sports -hanke

- **Erikoissairaanhoidosta kilpakentille – urheilutaustan huomiointi potilaan hoidossa ja kuntoutuksessa (ErKi Sports) – hanke**
- Keski-Suomen liiton rahoitus ajalle 1.5.2024-28.2.2026
- Hankkeen tarkoituksena on edistää urheilijoiden vammojen hoidon ja kuntoutuksen oikea-aikaisuutta, laatua ja urheilijan kokonaisvaltaista hyvinvointia.
- Hankkeessa kehitetään urheilua harrastavan potilaan hoitoketjuja sekä lisätään tietoisuutta hoidon ja kuntoutuksen erityispiirteistä urheilijoilla.
- Hanketyöryhmä: Mirva Rottensteiner, Sanna Pylkkänen, Ben Waller, Krista Tapaninaho, Maarit Valtonen
- Lisätietoja: kihu.fi/erkisports



SPORT
INNOVATION
HUB * JYVÄSKYLÄ

Sami Vierola

URHEILUTEKNOLOGIAN ASiantuntija

+358 50 401 0469

SAMI.VIEROLA@KIHU.FI

Iida Laatikainen-Raussi

KOORDINAATTORI

+358 50 434 6410

IIDA.E.M.LAATIKAINEN@JYU.FI

Sanna Paasu-Hynynen

PROJEKTIASiantuntija

+358 40 574 5780

SANNA.PAASU-HYNYNEN@JAMK.FI



Euroopan unionin
osarahoittama



KESKI-SUOMEN LIITTO