

Skills Games 2027 -kumppanuudet



**SKILLS20
GAMES27**

**INTERNATIONAL
ABILYMPICS**


SkillsFinland

**TAITAJA
MÄSTARE**

OMNIA

Skills Games 2027

- Helsingin Messukeskuksessa 10.–13.5.2027.
- Yhdistää kaksi ammattitaitokilpailua:
 - Abilympics MM-kilpailu erityistä tukea tarvitseville
 - Taitaja SM-kilpailu.
- Yli 80 lajia ja 800 kilpailijaa.
- Skills Finland vastaa suur tapahtuman ja Abilympics-kilpailun järjestämisestä, Omnia Taitaja-kilpailun. Mukana yli 25 oppilaitosta.
- Opetus- ja kulttuuriministeriö tukee molempien kilpailujen järjestämistä.
- Tavoitteena yli 120 000 kävijää.
- Lisätietoja: skillsfinland.fi/skills-games



**SKILLS20
GAMES27**
ABILYMPICS TAITAJAMÄSTARE

**Kumppanina olet mukana
edistämässä suomalaista
huippuosaaamista ja
toteuttamassa
yhteiskuntavastuuta.**

Miten yritys hyötyy?

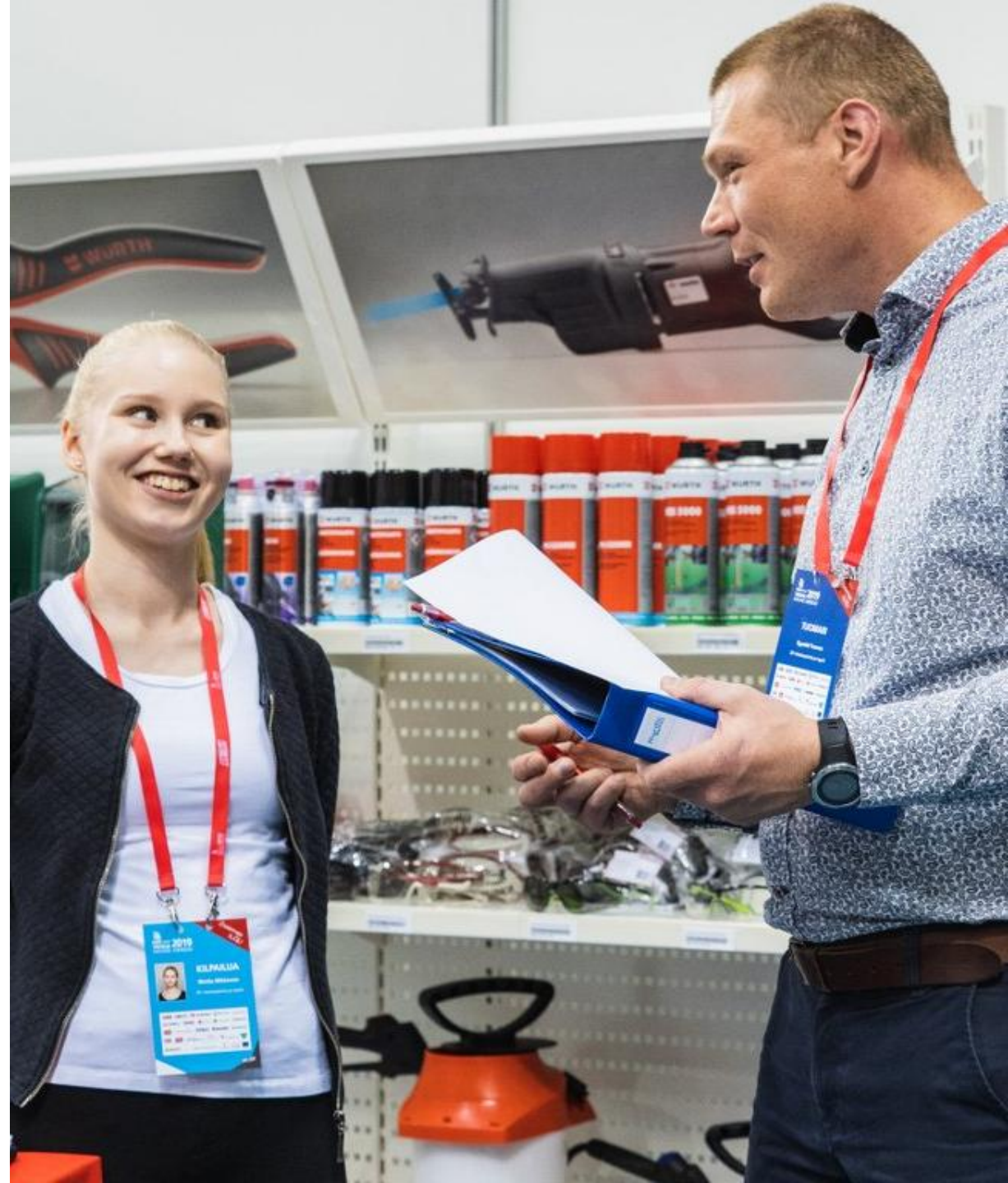
"Kilpailutoimintaan osallistuvat ovat niitä yksilöitä, jotka kehittävät yritysten toimintaa nyt ja tulevaisuudessa. Olemalla mukana kilpailutoiminnassa yrityksellä on mahdollisuus tutustua ja oppia näiltä opiskelijoilta.

Yrittäjähenkisyyteen, vastuullisuuteen ja työturvallisuuteen orientoitunut kilpailutoiminta on siihen osallistuvalla yrityksellä myös näköalapaikka mittaroida oman tekemisensä tasoa tulevaisuuteen katsoen.

Olemalla mukana kilpailutoiminnassa yrityselämä voi vaikuttaa koulutukseen, kilpailutoimintaan ja tulevaisuuden osaajiin siten, että ne vastaavat oman toimintaympäristön tarpeita."

Toimialapäällikkö Tuomas Syyrakki, Würth Oy

Würth on Taitaja-tapahtuman pitkäaikainen yhteistyökumppani. Tuomas Syyrakki tuomaroii Asiakaspalvelu ja myynti -lajia Taitaja2019 Joensuu -kilpailussa. Kuva: Nina Karaush



Skills Games 2027 -kumppanuustasot

Näin kumppanuustaso lasketaan

Erilaiset yhteistyömuodot kerryttävät pisteitä, joista muodostuu kumppanuuden taso. Eri yhteistyömuodot kerryttävät pisteitä eri tavoin.

Kumppanuuden arvoon lasketaan

- **rahalahjoitus** (pistekerroin 2)
- **lahjoittaminen:** tavarahan, raaka-aineen, koneen tai laitteen lahjoittaminen (pistekerroin 1,5)
Huom! Kilpailijoille tai tuomareille annettavat tavaralahjat eivät kerrytä kumppanuuden arvoa.
- **lainaaminen:** tavarahan, koneen tai laitteen lainaamisen arvo arvioidaan reilun vuokrahinnan mukaan noin 5-10 % laitteista ja käyttöiästä riippuen (pistekerroin 1)
- **asiantuntijatyö:** esimerkiksi tuomarina toimiminen, asennusten ja suunnittelun tekeminen tai kumppanin kirjoittama ja omassa mediassaan julkaisema artikkeli (500 euroa / 8 tunnin päivä, pistekerroin 1)
- **palvelut:** esimerkiksi rahti ja kuljetukset tai ilmoituspaikan tarjoaminen lasketaan todellisten kustannusten mukaan (pistekerroin 1)

Esimerkki kumppanuus-pisteiden laskemisesta



Toimenpide	Kertyvät pisteet
Kumppani tekee rahalahjoituksen tapahtumajärjestäjälle. Summa 3000 €, pistekerroin 2.	6000
Kumppani lainaa tarvikkeita, jotka palautuvat kumppanille kilpailun jälkeen. Tuotteiden arvo 4500 €, pistekerroin 1.	4500
Kumppani antaa tuotteita, jotka käytetään kilpailun aikana tai jotka jäävät oppilaitokseen. Tuotteiden arvo 4000 €, kerroin 1,5.	6000
Kumppanin edustaja toimii tuomarina kolmen kilpailupäivän ajan. Arvo on $3 * 500$ €, kerroin 1.	1500
Kumppani kirjoittaa omaan asiakaslehteensä koko sivun artikkelin ammattitaitokilpailuista. Työhön kuluu 8 tuntia. Arvo on $1 * 500 = 500$ €, kerroin 1.	500
Kumppani antaa tapahtumajärjestäjälle asiakaslehdestään ilmaisen mainospaikan, jonka myyntihinta on 1500 €, kerroin 1.	1500
KUMPPANUUSPISTEET YHTEENSÄ 20 000 pistettä = hopea	20000

Kumppanuustasot

Rubiini (vähintään 35 000 € rahalahjoitus)

Timantti (sisältää aina vähintään 10 000 € rahalahjoituksen)

Platina (sisältää aina vähintään 6 000 € rahalahjoituksen)

Kulta (sisältää aina vähintään 3 000 € rahalahjoituksen)

Hopea (sisältää aina vähintään 2 000 € rahalahjoituksen)

Pronssi

Tina

100 000 pistettä

80 000 pistettä

40 000 pistettä

20 000 pistettä

10 000 pistettä

3 000 pistettä

Palkintokumppani lahjoittaa lajin rahapalkinnot
(1800 € yksilölajissa, 3600 € parilajissa)

Kumppanin saama näkyvyys ja edut

Yhteistyökumppanin saama **logonäkyvyys, viestintäyhteistyön** määrä ja **VIP-edut** riippuvat kumppanuustasosta.

Pääsääntöisesti logonäkyvyys keskittyy tapahtumaviikkoon Messukeskuksessa.
Poikkeukset:

- rubiinikumppanien kaupunkinäkyvyyttä voi mahdollisesti olla muutama viikko ennen tapahtumaa, aika tarkentuu myöhemmin.
- kumppanin logo laitetaan verkkosivuille heti, kun kumppanuussopimus on allekirjoitettu.

Mikäli kumppanuussopimus allekirjoitetaan sen jälkeen, kun kumppanuuteen kuuluvan blogin tai somepostauksen viimeinen mahdollinen julkaisupäivä on mennyt, emme pysty takaamaan niiden toteutumista. Viimeinen mahdollinen materiaalin toimituspäivä on mainittu taulukossa 2.

Taulukko 1: Logonäkyvyys

	Rubiini	Timantti	Platina	Kulta	Hopea	Pronssi	Tina	Palkinto
Kaupunkinäkyvyys tapahtuman ulkomainoksissa	✓	-	-	-	-	-	-	-
Avajaisissa ja päättäjaisissä	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
Messukeskuksessa yleisissä tiloissa kuvausseinällä ja infonäytöllä	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
Jokaisella lajialueella (näytöllä, julisteessa tms.)	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
Valitulla lajialueella (näytöllä, julisteessa tms.) Logon voi korvata tuotesijoittelulla.	-	-	-	✓	✓	✓	-	-
Päättäjaisissä näytöllä lajin tulosten julkistamisen yhteydessä	-	-	-	-	-	-	-	✓
Verkkosivuilla (Abilympics2027.fi ja Taitaja.fi)	Jokaisella sivulla	Jokaisella sivulla	Jokaisella sivulla	Lajisivulla	Lajisivulla	Lajisivulla	Lajisivulla	Lajisivulla

Mikäli kumppani kustantaa esimerkiksi tarjoilut tiettyyn tilaisuuteen, se saa logon tai muun näkyvyyden (esim. tilan nimeäminen) kyseisen asian yhteyteen.

Taulukko 2: Viestintäyhteistyö

	Rubiini	Timantti	Platina	Kulta	Hopea	Pronssi	Tina	Palkinto
Nimen maininta Skills Games -radiomainoksessa ”hännässä”.	✓	-	-	-	-	-	-	-
Mahdollisuus pyytää Skills Games -edustaja puhumaan yrityksen tilaisuuteen.	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-
Ständipaikka kumppanuustorilla.	L-koko	L-koko	M-koko	S-koko	-	-	-	-
Kumppanin tekemän a) some-postauksen yhteisjulkaisu (IG, FB, LinkedIn tai TikTok) tai b) blogikirjoituksen julkaisu Taitaja- tai Abilympics sivustolla. *julkaisu viimeistään.	*30.4.2027	*30.3.2027	*28.2.2027	*30.1.2027	-	-	-	-
Tapahtuman markkinointimateriaalin (myös logo) käyttöoikeus	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Taulukko 3: VIP-edut

	Rubiini	Timantti	Platina	Kulta	Hopea	Pronssi	Tina	Palkinto
Pääsylippuja VIP-tilaan	12	10	8	6	4	2	1	1
Mahdollisuus osallistua yleiselle VIP-kierrokselle tapahtumassa	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-
Mahdollisuus varata oma VIP-kierros tapahtumassa	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
Kutsut tapahtumajärjestäjän VIP-tapahtumiin valmisteluvuoden aikana ja tapahtuman jälkeen	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-
Mahdollisuus varata verkostoitumis-tapaamisia oppilaitosten kanssa tapahtumassa	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
VIP-työskentelytilan käyttöoikeus	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
Neuvottelutilan varausmahdollisuus (2 tuntia)	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
Skills Finlandin jäsenyys ilmaiseksi vuonna 2027.	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-

Kysy lisää kumppanuuksista!

sari.hartikainen@skillsfinland.fi
henni.pitkanen@omnia.fi

**WE CAN.
WE BELONG.
NO LIMITS.**

**SKILLS20
GAMES27**

ABILYMPICS TAITAJAMÄSTARE

