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 suurtapahtuman 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 huippuosaamista ja toteuttamassa yhteiskuntavastuuta.

SKILLS20
GAMES27
ABILYMPICS TAITAJAMÄSTARE

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 osallistuvalle yritykselle 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 tuomaroi Asiakaspalvelu ja myynti -lajia Taitaja2019 Joensuu -kilpailussa. Kuva: Nina Karaush

Skills Games 2027 -kumppanuustasot

SKILLS20 GAMES27
ABILYMPICS TAITAJAMÄSTARE

Näin kumppanuustaso lasketaan

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

Kumppanuuden arvoon lasketaan

- **rahalahjoitus** (pistekerroin 2)
- **lahjoittaminen:** tavaran, raaka-aineen, koneen tai laitteen lahjoittaminen (pistekerroin 1,5) Huom! Kilpailijoille tai tuomareille annettavat tavaralahjat eivät kerrytä kumppanuuden arvoa.
- **lainaaminen:** tavaran, 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)

SKILLS20 GAMES27
ABILYMPICS TAITAJAMÄSTARE

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)	100 000 pistettä
Platina (sisältää aina vähintään 6 000 € rahalahjoituksen)	80 000 pistettä
Kulta (sisältää aina vähintään 3 000 € rahalahjoituksen)	40 000 pistettä
Hopea (sisältää aina vähintään 2 000 € rahalahjoituksen)	20 000 pistettä
Pronssi	10 000 pistettä
Tina	3 000 pistettä

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

SKILLS20
GAMES27
ABILYMPICS TAITAJAMÄSTARE

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.

SKILLS20 GAMES27
ABILYMPICS TAITAJAMÄSTARE

Taulukko 1: Logonäkyvyys

	Rubiini	Timantti	Platina	Kulta	Hopea	Pronssi	Tina	Palkinto
Kaupunkinäkyvyys tapahtuman ulkomainoksissa	✓	-	-	-	-	-	-	-
Avajaisissa ja päättäjäisissä	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
Messukeskuksessa yleisissä tiloissa kuvausseinällä ja infonäytöllä	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
Jokaisella lajialueella (näytöllä, julisteessa tms.)	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
Valitulla lajialueella (näytöllä, julisteessa tms.) Logon voi korvata tuotesijoittelulla.	-	-	-	✓	✓	✓	-	-
Päättäjäisissä näytöllä lajin tulosten julkistamisen yhteydessä	-	-	-	-	-	-	-	✓
Verkkosivuilla (Abilympics2027.com 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 markkinointi-materiaalin (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 varaus-mahdollisuus (2 tuntia)	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
Skills Finlandin jäsenyys ilmaiseksi vuonna 2027.	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-

Kysy lisää kumppanuuksista!

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

SKILLS20 GAMES27
ABILYMPICS TAITAJAMÄSTARE

WE CAN.
WE BELONG.
NO LIMITS.

SKILLS20
GAMES27
ABILYMPICS TAITAJAMÄSTARE

SkillsFinland

OMNIA