

**FORUM
VIRIUM
HELSINKI**

Koulut ja Yritykset luovat maailman parhaan Innovaatioalustan - yhdessä.

Niko Lindholm, Projektipäällikkö.

@nikolindholm

FORUM
VIRIUM
HELSINKI

Mitä tänään?

1. Intro
2. Miten Koulu Innovaatioalustana toimii?
3. Koulut Innovaatioalustana: Miksi ja Miten?
4. Mitä koulu hyötyy?
5. Mitä yritys hyötyy?

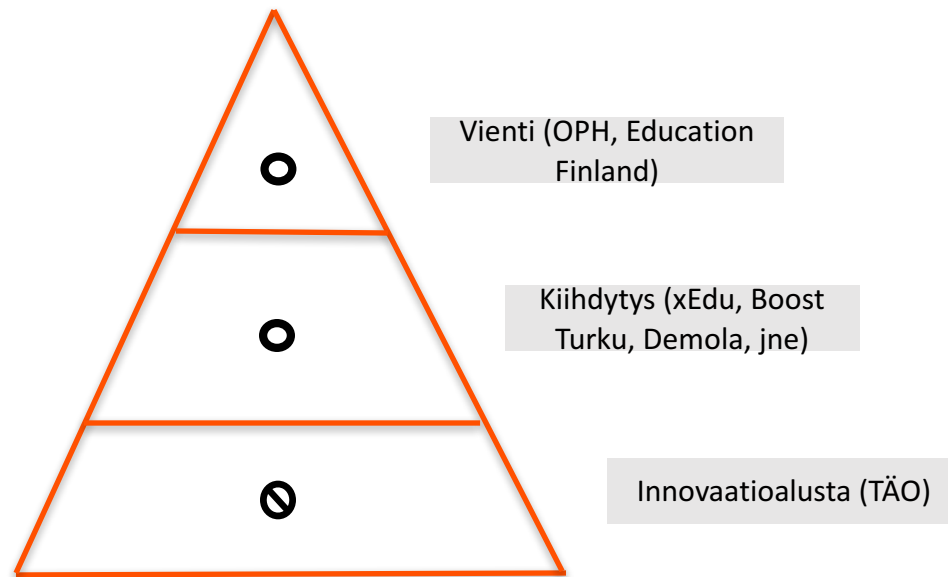
Intro – eli hankejargon...

- 6Aika-hankkeen Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt tavoitteena on **vahvistaa liiketoimintamahdollisuuksia yrityksille**, jotka kehittävät oppimiseen sekä älykkäisiin fyysisiin ja virtuaalisiin oppimisympäristöihin liittyviä palveluja, tuotteita ja teknologioita.
- Hankkeessa mukana:
Helsingin kaupunki (pää toteuttaja), Espoon kaupunki, Forum Virium Helsinki, Tampereen ammattikorkeakoulu, Tampereen kaupunki, Turun ammattikorkeakoulu, Turun kaupunki, Oulun kaupunki
Kesto: 1.9.2017-30.4.2020
Budjetti: n. 5,4 miljoonaa euroa

Intro 2.

- Koulujen ja yritysten välinen yhteiskehittäminen on vielä alkuvaiheessa. Espoossa on toteutettu ansiokkaasti KYKY-mallia, joka mahdollistaa yhteiskehittämisen. Koulujen tarpeet ovat kuitenkin yrittäjille osittain niin sanottu musta laatikko.
- Koulujen tarpeiden esille nostaminen ja niiden pohjalta haasteiden muodostaminen avaa mahdollisuuksia uusien pedagogisesti merkityksellisten tuotteiden kehittämiseen.
- Tarvelähtöisesti kehitetyt tuotteet tukevat koulujen kehittymistä ja toimivat samalla myös vientituotteina.

Intro – Iso Kuva

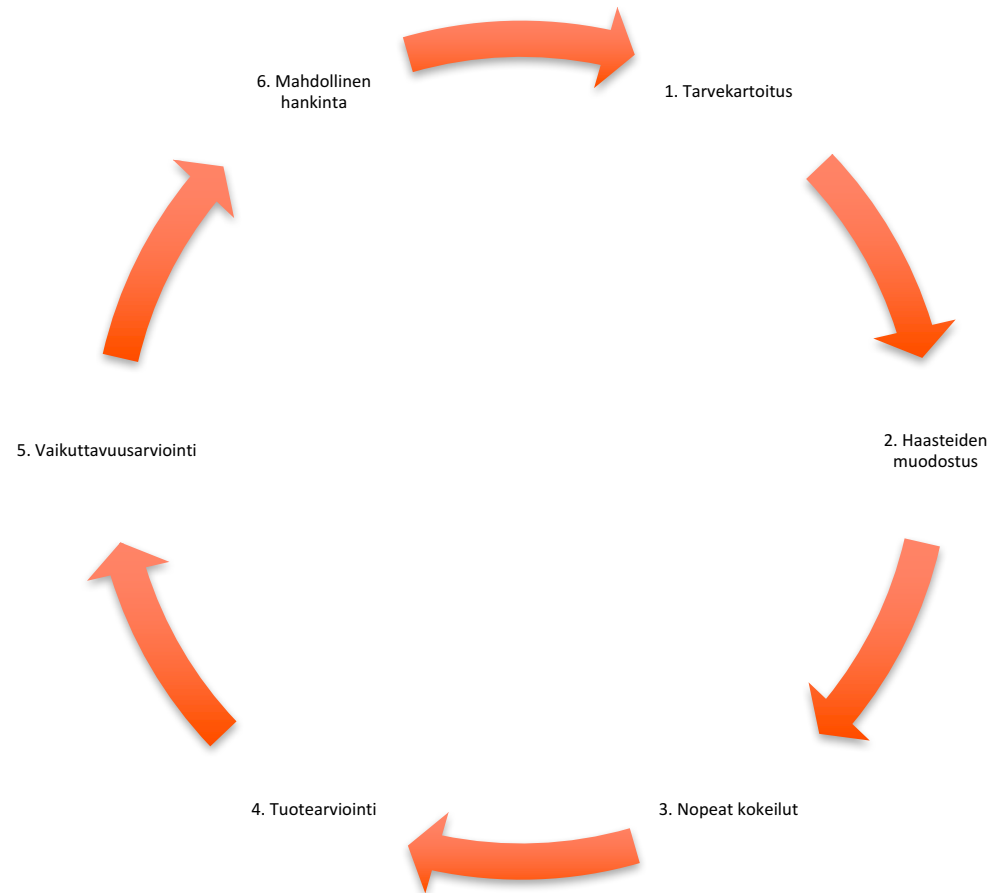


Mikä on Innovaatioalusta?

- Innovaatioalustat ovat toiminnallisia kokonaisuuksia, joissa kaupunkiyhteisö synnyttää yhdessä uusia ratkaisuja ja uutta liiketoimintaa.
- Innovaatioalustoja luonnehtivat konkreettinen tila ja paikka, selkeästi määritelty ongelmanratkaisuprosessi sekä ihmiset, jota muodostavat arvoa luovaa toimintaa.
- Uusia tuotteita ja palveluita luodaan ja testataan todellisissa kaupunkiympäristöissä ja innovaatioalustoissa.

(6Aika strategia 2014, 3)

Miten Koulu Innovaatioalustana toimii?



Tarvekartoitus

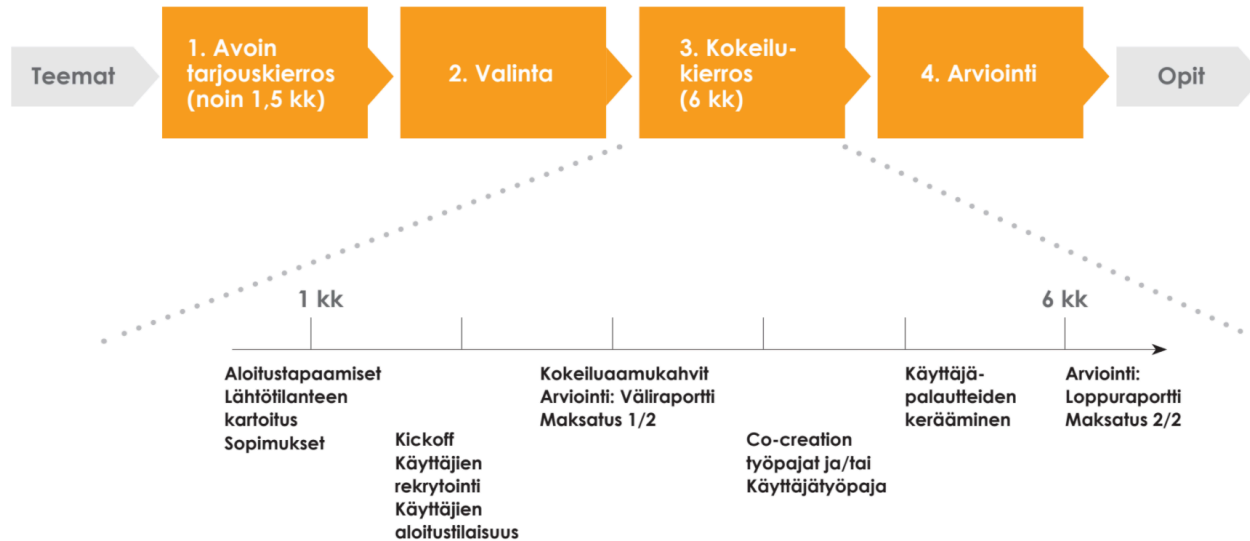
- Yritysten suurin haaste koulutus-sektorilla on tiedonpuute. Tästä johtuen niiden tuotteet ovat usein “sokkona” suunniteltuja.
- Tiedonpuute johtuu rakenteellisesta ongelmasta: Yrittäjät ja koulut eivät kohtaa toisiaan. Täten tarve ja tarjooma eivät kohtaa.
- Koulujen digitalisaatio ei edisty koska niille tarjottavat tuotteet eivät kohtaa koulujen tarpeiden kanssa.
- Tällä hetkellä vallitsee “Loose-Loose” tilanne.
- **Ratkaisutavoite:** ”Win-Win” tilanne. Luodaan prosessi, jossa koulujen tarve saadaan selville (sekä voidaan ennakoida tulevaa tarvetta). Tarpeet nostetaan esille, jotta yritykset voivat ottaa ne osaksi tuotekehitystään. Tieto tarpeista nopeuttaa olemassa olevien yritysten tulevaa R&D&I toimintaa, sekä avaa pelikenttää uusille yrittäjille.
- Kokeilujen kautta koulut pääsevät kokeilemaan uusia tarpeita vastaavia tuotteita

Haasteiden muodostus

- Haasteiden muodostaminen perustuu tarvekartoituksen / ennakoinnin kautta saatuun tietoon. Ratkaisut voi olla jo olemassa tai sitten haaste toimii impulssina ratkaisujen kehittämiseen.
- Haasteiden muodostaminen on oma taiteenlaji...

Nopeat Kokeilut

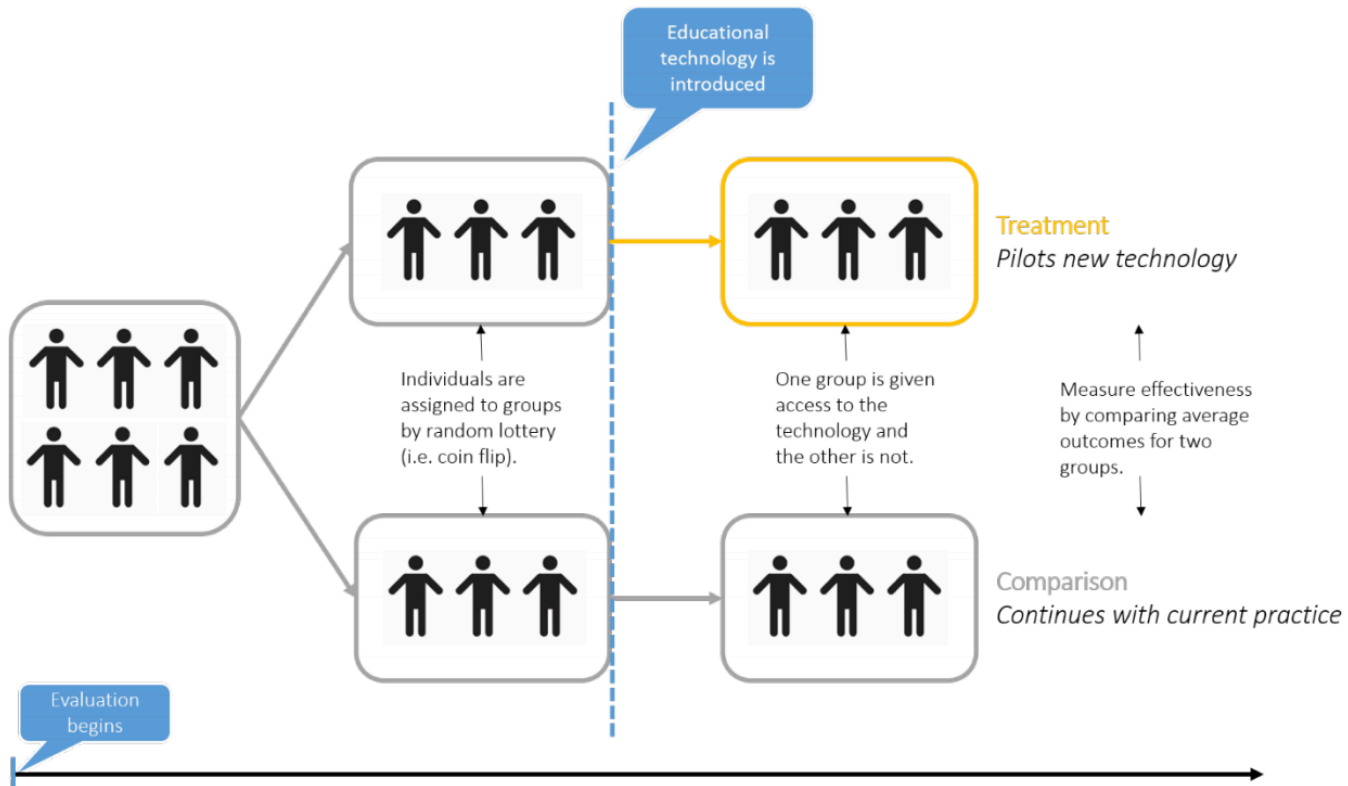
KOKEILUOHJELMA



Tuotearviointi

Vaikuttavuusarviointi

Exhibit 1. Random assignment



Koulut Innovaatioalustana

- **Miksi?**
- Koulun kehittymisen, uuden teknologian kehittymisen ja opettajan ammatillisen kehittymisen ankkuri.
- Teknologia tulee kouluihin: Opettajalla on mahdollisuus hypätä rattiin - eikä vain istua pelkääjän paikalla.
- Koulu, eli rehtori, opettajat ja varsinkin oppilaat ottavat vahvan ”omistajuuden” uusien teknologioiden kehittämisessä.
- Teknologian tuottajista tulee käyttäjiä kuuntelevia – merkityksellisen (meaningful) teknologian kehittäjiä.
- Kaikki hyötyvät.

Koulut Innovaatioalustana

- **Miten?**
- Koulu innovaatioiden synnyttäjänä: Opettajat ja oppilaat haastaavat toimittajat kehittämään merkityksellisiä (meaningful) teknologisia ratkaisuja.
- Koulu yhteiskehittämisen alustana: Opettajat ja oppilaat tuntevat toimikentän paremmin, kuin insinöörit → insinöörit täytyy saada kouluihin oppimaan koulun arjesta.
- Insinöörin pitää osata vastata opettajien ja oppilaiden esittämiin haasteisiin, kehittää ratkaisu yhteistyössä koulun kanssa.

Miten yritys hyötyy?

- Tuotteen kehittäminen loppukäyttäjien kanssa:
 1. Pedagoginen punainen lanka
 2. Käytettävyys
 3. Referenssi
 4. “Co-Created with Finnish Schools”

- 5.Miten sinä näet, että yrityksesi hyötyy yhteiskehittämisestä.

FORUM VIRIUM HELSINKI



vimeo



LinkedIn

forumvirium.fi