

Essi Kangasniemi

INNOVAATIOTAPAHTUMAT KORKEAKOULUYMPÄRISTÖSSÄ

Keskeiset elementit ja huomioita menestystekijöistä

INNOVAATIOTAPAHTUMAT KORKEAKOULUYMPÄRISTÖSSÄ

Keskeiset elementit ja huomiota menestystekijöistä

Essi Kangasniemi
Opinnäytetyö
Syksy 2020
Liiketalous
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Liiketalouden koulutusohjelma, Terwa-akatemia

Tekijä: Essi Kangasniemi

Opinnäytetyön nimi: Innovaatiotapahtumat korkeakouluympäristössä - Keskeiset elementit ja huomiota menestystekijöistä

Työn ohjaaja: Sami Niemelä

Työn valmistuslukuksi ja -vuosi: Syksy 2020

Sivumäärä: 37 + 1

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tunnistaa ja kuvata korkeakouluympäristössä järjestettävien innovaatiotapahtumien erityispiirteitä ja menestystekijöitä. Lisäksi opinnäytetyössä pyrittiin löytämään kehityskohteita Oulun korkeakouluissa järjestettävistä innovaatiotapahtumista.

Opinnäytetyön toimeksiantajana toimi Oulun ammattikorkeakoulun ja Oulun yliopiston yhteinen Innovaatiokeskus. Innovaatiokeskuksen toiminnot keskittyvät tutkimuksen kaupallistamiseen ja yritysyeistyöhön. Innovaatiokeskuksen yksi yrityksille tarjottava palvelu on innovaatiotapahtumat, joiden toteuttaminen on myös opinnäytetyön tekijän pääasiallinen työtehtävä, Oulun ammattikorkeakoulun projektisuunnittelijana.

Tietoperustassa on käytetty useista kirjallisia ja digitaalisia lähteitä, joiden avulla kuvataan innovaatiotoimintaa, yhteiskehittämistä sekä innovaatiotapahtumia. Lisäksi työ sisältää tekijän omia kokemuksia innovaatiotapahtuman järjestämisestä. Tutkimusmenetelmänä käytettiin puolistrukturoitua teemahaastattelua. Teemahaastatteluissa haastateltiin neljää innovaatiotapahtumien asiantuntijaa. Haastattelujen tavoitteena oli saada kuvattua korkeakouluympäristössä järjestettävän innovaatiotapahtuman erityispiirteitä ja kerätä tietoa, joka auttaa kehittämään Innovaatiokeskuksen järjestämiä tapahtumia entistä paremmiksi.

Opinnäytetyössä tarkastellaan korkeakoulussa järjestettäviä innovaatiotapahtumia neljästä elementistä koostuvana kokonaisuutena. Elementit ovat opiskelijat osallistujina, toimeksiantajat, toteutustapa ja korkeakoulun rooli. Myös tulokset esitetään näiden elementtien avulla. Päätuloksina saatiin selville, että opiskelijat ovat hyviä osallistujia innovaatiotapahtumiin silloin, kun halutaan uutta näkökulmaa. Toimeksiantojen on syytä olla merkityksellisiä sekä huolella muotoiltuja. Toteutustapaa valittaessa on tärkeää ottaa osallistujien taitotaso huomioon. Korkeakoulun rooliksi innovaatiotapahtumien järjestäjänä mielletään voimakkaasti työelämätaitojen opettaminen.

Tämä opinnäytetyö lähestyy aihetta Oulun korkeakouluissa järjestettävien innovaatiotapahtumien näkökulmasta, mutta tulokset on pyritty esittämään niin, että ne ovat hyödynnettävissä missä tahansa korkeakoulussa. Työ auttaa hahmottamaan korkeakouluympäristössä järjestettävää innovaatiotapahtumaa kokonaisuutena ja tukee tapahtuman suunnittelussa kohti onnistunutta tapahtumaa.

Asiasanat: innovaatiotapahtuma, yhteiskehittäminen, hackathon, design sprint

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree programme in Business Economics, Terwa-academy

Author: Essi Kangasniemi

Title of thesis: Innovation events in universities – Key elements and remarks on success factors

Supervisor: Sami Niemelä

Term and year when the thesis was submitted: Autumn 2020 Number of pages: 37 + 1

The purpose of this thesis was to identify and describe the significant features and functional practices of innovation events organized in a university environment. In addition, the thesis aims to find areas for development in innovation events organized at universities in the Oulu region.

The thesis was commissioned by the Innovation Centre, which is a joint service by both the Oulu University of Applied Sciences and University of Oulu. The Innovation Centre's activities focus on the commercialization of research and company collaboration. One of the services offered to companies by the Innovation Centre is innovation events. The implementation of said events is also the main task of the author of the thesis, as a project planner at Oulu University of Applied Sciences.

The theory includes several written and digital sources to describe innovation activities, co-creation and innovation events. In addition, the work includes the author's own experiences in organizing an innovation event. A semi-structured theme interview was used as the research method. In the theme interviews, four experts in innovation events were interviewed. The aim of the interviews was to describe the key features of an innovation event held in a university environment and to gather information that helps further develop these events organized by the Innovation Centre.

The thesis examines the innovation events organized at the university as a whole consisting of four elements. The elements are students as participants, seekers, method of implementation and the role of the university. The results are also presented using these elements. The main results were found to be that students are good participants in innovation events when a new perspective is desired. Assignments should be relevant and carefully formulated. When choosing a method of implementation, it is important to take into account the skill level of the participants. The role of the university as an organizer of innovation events is strongly thought to be the teaching of working life skills.

This thesis approaches the topic from the perspective of innovation events held at Oulu universities, but the results have been presented in such a way that they can be utilized at any university. The work helps outline the innovation event taking place in a university environment and supports the planning of the event towards a successful result.

Keywords: innovation event, co-creation, hackathon, design sprint

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	INNOVAATIOTOIMINTA	7
2.1	Innovaatiot ja kehittämistoiminta	7
2.2	Yhteiskehittäminen	8
2.3	Innovaatioekosysteemit	9
3	INNOVAATIOTAPAHTUMAT	11
3.1	Hackathon	11
3.2	Design Sprint	12
4	KORKEAKOULUT INNOVAATIOTAPAHTUMIEN ALUSTANA	14
4.1	Innovaatiotapahtumat osana korkeakoulujen palvelutoimintaa	14
4.2	Opiskelijoiden motiivit osallistua innovaatiotapahtumiin	15
4.3	Innovaatiotapahtumat yritys yhteistyön muotona	15
5	CASE SOULUTIONS	17
5.1	sOULUtions kevät 2019	17
5.2	sOULUtions syksy 2019	18
5.3	sOULUtions SOS kevät 2020	19
6	HAASTATTELUTUTKIMUS	22
7	TULOKSET	25
7.1	Opiskelijat osallistujina	25
7.2	Toimeksiantajat	26
7.3	Toteutustapa	28
7.4	Korkeakoulun rooli	29
8	JOHTOPÄÄTÖKSET	31
9	POHDINTA	34
	LÄHTEET	36
	LIITTEET	38

1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyö käsittelee innovaatiotoimintaa ja erityisesti nopeita sprinttejä ja hackathoneja – miten ne toimivat korkeakouluympäristössä ja mitä tulee ottaa huomioon innovaatiotapahtumaa järjestettäessä.

Opinnäytetyön toimeksiantajana toimii Oulun ammattikorkeakoulun ja Oulun yliopiston Innovaatiokeskus, joka on korkeakoulujen yhteinen palvelukeskus, jossa opinnäytetyöntekijä työskentelee myös itse. Innovaatiokeskuksen toiminnot keskittyvät tutkimuksen kaupallistamiseen ja yritysyhteistyöhön. Innovaatiokeskuksen yksi yrityksille tarjottava palvelu on innovaatiotapahtumat, joiden kehittäminen ja toteuttaminen ovat opinnäytetyön tekijän pääasialliset työtehtävät Oulun ammattikorkeakoulun projektisuunnittelijana.

Opinnäytetyössä keskitytään korkeakouluympäristössä järjestettäviin innovaatiotapahtumiin. Opinnäytetyön kehittämistehtävänä on tunnistaa ja kuvata korkeakouluympäristössä järjestettävien innovaatiotapahtumien erityispiirteitä ja menestystekijöitä. Toisena tavoitteena on tunnistaa kehityskohteita Oulun korkeakouluissa järjestettäviin innovaatiotapahtumiin. Opinnäytetyö lähestyy kehitystehtäviä nimenomaan Oulun korkeakouluissa järjestettävien innovaatiotapahtumien näkökulmasta, mutta tulokset on pyritty esittämään niin, että niitä pystyttäisiin hyödyntämään missä tahansa korkeakoulussa.

Opinnäytetyön tietoperustassa, luvuissa kaksi ja kolme, tarkastellaan innovaatioita, innovaatiotoimintaa sekä innovaatiotapahtumia yhteiskehittämisen muotona. Luvussa neljä tarkastellaan korkeakouluja innovaatiotapahtumien alustana, korkeakoulujen, opiskelijoiden sekä yritysten näkökulmista. Luvussa viisi esitellään Innovaatiokeskuksen tarjoama sOULUtions –innovaatiotapahtuma ja kuvataan kolme toteutusta suunnittelusta lopputuloksiin. Kehittämistehtävä toteutetaan luvussa kuusi haastattelututkimuksella. Lopuksi käydään läpi tulokset, johtopäätökset ja pohdinta.

2 INNOVAATIOTOIMINTA

Tässä luvussa tarkastellaan innovaatiotoimintaa yleisellä tasolla. Luvussa kuvataan innovaatio, kehittämistoiminta, yhteiskehittäminen sekä innovaatioekosysteemit.

2.1 Innovaatiot ja kehittämistoiminta

Innovaatio on laaja käsite ja sille löytyykin monta määrittelyä eri lähteistä. Erityisesti puhekielessä innovaatiolla tuntuu olevan todella monta merkitystä, riippuen aiheyhteydestä. Iskanius ja Pohjola (2011, 7) määrittelevät, että kyseessä on innovaatio, kun idea, keksintö tai tieteellinen löydös saadaan tuottamaan taloudellista tai yhteiskunnallista hyötyä sen kehittäjille ja käyttäjille.

Innovaatio ei ole pelkästään kokonaan uusi tuote. Se voi olla esimerkiksi osittain uudistettu tuote tai palvelu, mutta myös uusi valmistusteknologia tai jakeluprosessi. Olennaista on, että innovaatio tuottaa taloudellista menestystä. (Iskanius & Pohjola 2011, 7.)

Innovaatiot syntyvät vain harvoin yhden ihmisen toimesta, vaan usein mukana on useita ihmisiä, organisaatioita, verkostoja ja monialaista osaamista. Uusien ratkaisujen, tuotteiden ja palvelujen kehittämisen katsotaan vaativan monenlaista osaamista ja lähestymistä, jotta jotain uutta saadaan aikaan. (Iskanius & Pohjola 2011, 7.) Yhteistyö yritysten, korkeakoulujen ja tutkimuslaitosten kesken jalostaa tiedettä, tietoa ja osaamista innovaatioiksi ja hyvinvoinniksi. Yritysten on lisäksi tärkeää laajentaa katsontaa myös kotimaisten verkostojen ulkopuolelle ja hakea aktiivisesti uutta osaamista ja tietoa myös kansainvälisesti. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2016, viitattu 21.5.2020.)

On olemassa suljettuja innovaatioita (Closed Innovation), jotka kehitetään sisäisessä tutkimus- ja kehitystoiminnassa, jotka yritys jakaa vasta, kun ne ovat valmiita ja toimivia. Avoin innovaatio (Open Innovation) taas tarkoittaa toimintaa, jossa yritys hyödyntää tiedon sisään- ja ulosvirtausta innovoinnin nopeuttamiseksi. Avoimet innovaatioprosessit yhdistävät yrityksen sisäisiä ja ulkoisia ideoita luodakseen uusia innovaatioita. Arvokkaita ideoita voi siis tulla yrityksen sisä- tai ulkopuo-

lelta ja ne voivat mennä myös markkinoille yrityksen sisä- tai ulkopuolelta. Avoin innovaatio perustuu oletukseen, että hyödyllinen tieto leviää laajasti ja että jopa kaikkein kykenevimpienkin tutkimus- ja kehitysorganisaatioiden on tunnistettava ja hyödynnettävä ulkoisia tietolähteitä innovaatioiden kehittämisessä. (Chesbrough, Vanhaverbeke & West 2006, 1-4.)

Puhuttaessa innovaatiotoiminnasta tarkoitetaan toimintaa, jonka avulla tuotetaan innovaatioita. Innovaatiotoiminnassa korostuu käytännönläheisyys, avoimuus, kokonaisvaltainen ajattelu sekä nokkelat yksilöt ja yhteisöt. (Iskanius & Pohjola 2011, 7.) Nykyään innovaatiotoiminta nähdään useiden tahojen välisinä interaktiivisina prosesseina, jotka perustuvat monipuolisiin organisaatio- ja henkilötasoisin informaatio- ja tietovirtoihin. Ennen innovaatioiden ajateltiin olevan käytännössä vain uusia tuotteita, mutta nykyinen laajempi ajattelu antaa innovaatiotoiminnalle arvoa koko yrityksen toiminnassa. (Kolehmainen 2008, 296.)

Työ- ja elinkeinoministeriö valmistelee ja toteuttaa Suomen innovaatiopolitiikkaa, jonka tavoitteena on kannustaa yrityksiä innovaatiotoimintaan, uudistumiseen ja kansainväliseen kasvuun, luomalla Suomeen suotuisat olosuhteet innovaatiotoiminnalle. Innovaatioiden perustana nähdään koulutuksen ja osaamisen tehokas hyödyntäminen. Innovaatiopolitiikka ohjaa yrityksiä panostamaan innovaatiotoimintaan, joka on yhteiskunnan kokonaisedun mukaista. Tutkimus- ja innovaatorahoitus, innovaatiomyönteinen lainsäädäntö sekä yhteistyöverkostojen ja -alustojen kehittäminen ovat innovaatiopolitiikan keinoja kannustaa yrityksiä innovaatiotoimintaan. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2016, viitattu 21.5.2020.)

2.2 Yhteiskehittäminen

Perinteisesti liiketoiminta on lähtenyt oletuksesta, että yritys määrittelee itsenäisesti valitsemiensa tuotteiden ja palveluiden arvon ja olettavat tarjoaman vastaavan kuluttajien kysyntää. Tuotteiden ja palveluiden kysynnän ja tarjonnan yhteensovittaminen on jo pitkään ollut arvonluonnin kannalta tärkeä rajapinta. Usein kuluttajat ovat olleet passiivinen osa tätä prosessia, jossa yritys on lähinnä segmentoimalla yrittänyt myydä tuotetta tai palveluaan kohderyhmälle. (Ramaswamy & Ozcan 2014, 15-17.)

Digitalisaation ja globalisaation myötä yrityskeskeinen toimintatapa on tullut tiensä päähän ja tilalle on tullut yhteiskehittäminen (co-creation). Nykyään ihmiset ovat tiiviisti yhteydessä toisiinsa ympäri maailmaa ja jakavat kokemuksiaan tuotteista ja palveluista. Kuluttajat haluavat olla aktiivisesti mukana käyttämiensä tuotteiden ja palvelujen arvonluonnissa. (Ramaswamy & Ozcan 2014, 16-17.)

Yhteiskehittämisessä olennaista on arvonluonti yhdessä eri sidosryhmien kanssa. Tuote- ja palvelukehityksessä hyödynnetään yksittäiset ihmiset, mutta myös yksityisen- ja julkisen sektorin toimijat sekä verkkoresurssit yhteisenä resurssipohjana. Eri toimijoiden innovaatioalustat tuovat arvonluoja yhtein ja sitouttavat arvonluontiprosessiin. Yhteiskehittämisessä hyödynnetään myös erilaisten verkostojen ja ekosysteemien resursseja ja kyvykkyyksiä, uuden arvonluontikapasiteetin luomiseksi. Yhteiskehittämisen perimmäisenä tavoitteena on yleinen hyöty ja hyvinvointi. (Ramaswamy & Ozcan 2014, 17-18.)

Yhteiskehittämisessä on siis kyse aktiivisesta vuorovaikutuksesta yrityksen ja eri sidosryhmien välillä. Vuorovaikutuksen tavoitteena on osallistaa kuluttajia ja yhteistyökumppaneita tuote- ja palvelukehitykseen ja näin rakentaa tuotteelle tai palvelulle arvoa. Kuuntelemalla asiakkaitaan yritys pystyy toimimaan aidosti asiakaslähtöisesti ja saavuttamaan myös taloudellista hyötyä. (Ramaswamy & Ozcan 2014, 19-20.)

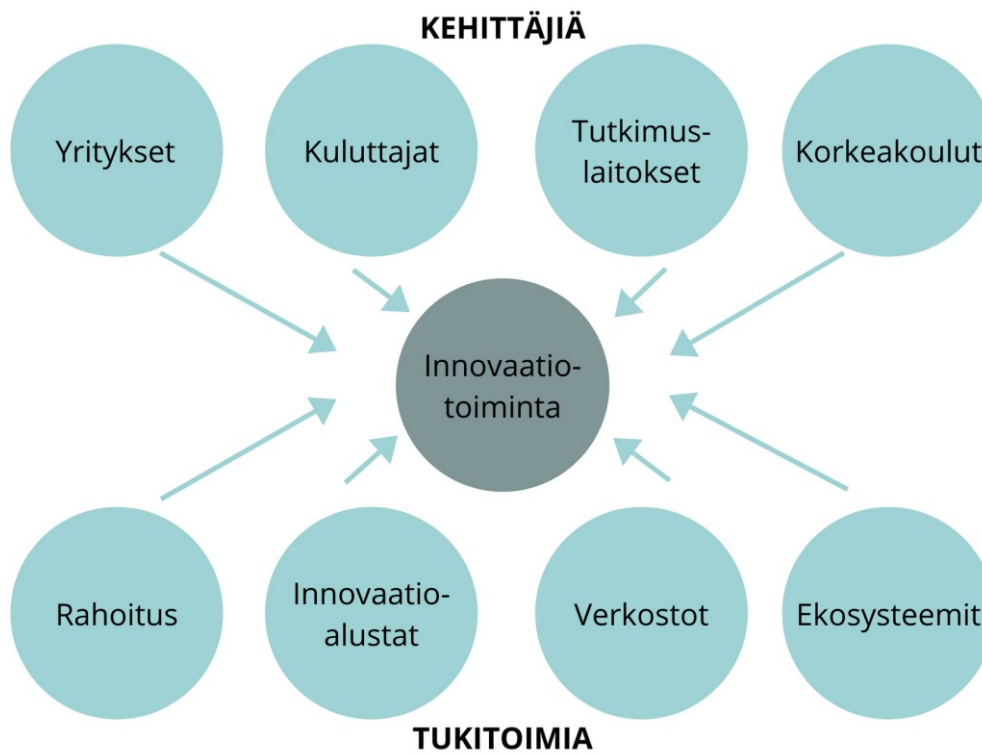
2.3 Innovaatioekosysteemit

Yhteiskehittämisen tueksi on alettu rakentaa innovaatioekosysteemejä. Ekosysteemeillä tarkoitetaan toimijaverkoston vuorovaikutusta, jossa kaikilla on yhteinen visio uusien innovaatioiden synnyttämisen tavoittelemisesta. Ekosysteemissä toimijaverkosto on aktiivisessa vuorovaikutuksessa ja keskinäisriippuvaisia toisistaan. Jokainen ekosysteemiin toimija hyötyy mukana olostajotenkin. (Laasonen, Ruokonen, Talvitie, Lähtenmäki-Smith, Kolehmainen, Ranta, Järvelin, Piirainen 2019, 14-16.)

Esimerkkinä toimivasta ekosysteemistä voidaan pitää OuluHealth ekosysteemiä, joka koostuu useista sidosryhmistä niin korkeakouluista, julkiselta sektorilta että yksityiseltä sektorilta. Ekosysteemin toiminnan keskiössä on eri alojen osaamisien yhdistäminen. Eri alojen vuorovaikutuksen

siivittämänä ekosysteemi on edesauttanut uudenlaisten terveyspalveluiden syntymistä, joissa yhdistyy oululainen teknologian ja biotieteen osaaminen. (Laasonen ym. 2019, 31.)

Kuviossa 1 on havainnollistettu yhteiskehittämiseen perustuvaa innovaatiotoimintaa. Kuviossa on esitetty yhteiskehittämiseen keskeisesti liitettyjä tahoja ja toimia jakamalla ne kehittäjiin ja tukitoimiin.



KUVIO 1. Yhteiskehittämiseen perustuvaan innovaatiotoimintaan osallistuvia tahoja ja tukitoimia.

3 INNOVAATIOTAPAHTUMAT

On olemassa paljon erilaisia innovaatiotapahtumia ja niitä järjestäviä tahoja. Tässä opinnäyte-työssä keskitytään kuitenkin korkeakouluympäristössä järjestettäviin innovaatiotapahtumiin. Vielä tarkemmin, sellaisiin tapahtumiin, joissa yritys, organisaatio tai tutkimusryhmä antaa oman haasteensa monialaisen tiimin ratkottavaksi. Tässä luvussa käydään läpi, mitä innovaatiotapahtumat ovat ja esitellään hackathon sekä Design Sprint –tapahtumamallit.

Grayn, Macanufon & Brownin mukaan innovaatiotapahtumat sopivat tilanteisiin, joissa yrityksen tavoite ei ole selvä. Tällöin luovuudelle jää tilaa ja se on suorastaan suotavaa. Mikäli yritykselle on jo selvää, mitä he haluavat saavuttaa ja miten, lopputuloksen saavuttaminen todennäköisesti vaatii vain työtä ja aikaa. Innovaatiotapahtumissa on kuitenkin kyse luovasta prosessista, jossa lopputulos ei ole ollenkaan selvä prosessin alussa. Toisin sanoen, tällaisessa tilanteessa ei ole aikomuskaan vain hiukan parantaa aikaisempaa tuotosta, vaan luoda jotain uutta. Innovaatiotapahtuma luo puitteet tutkimiselle, kokeilemiselle, yrittämiselle sekä virheille. (2010, 4-7.)

3.1 Hackathon

Hackathon tulee sanoista hacking ja marathon ja sanan taustalla ovat koodausmaratonit, joissa koodarit ratkoivat tiimeinä haasteita. Nykyisin hackathonilla tarkoitetaan laajemmin erilaista tapaa kehittää uutta rajatussa ajassa. (Sitra 2017, viitattu 22.5.2020.)

Hagmanin ja Hildénin raportissa kerrotaan, mistä hackathonissa on kyse ja miksi ne ovat niin suosittuja. Hackathonissa on kyse luovasta ongelmanratkaisusta tiiminä, lyhyessä ajassa. Tapahtuma alkaa haasteiden esittelyllä, jonka jälkeen tiimit lähtevät kehittämään annettuun haasteeseen ratkaisua. Lopputuloksena tapahtumasta voi olla esimerkiksi toimintamalli, palvelu tai tuote. Tapahtuma päättyy lyhyeen esittelyyn tuotoksesta, jota tuomarit kommentoivat. Hackathonin hyötyihin luetaan sen kyky tuottaa yllättäviä ideoita ja aihioita sekä konkreettisia testattavia prototyypppejä. Lisäksi toimeksiantaja saa ulkopuolista näkemystä haasteeseensa ja voi löytää taitavia osaajia. (2019, viitattu 22.5.2020.)

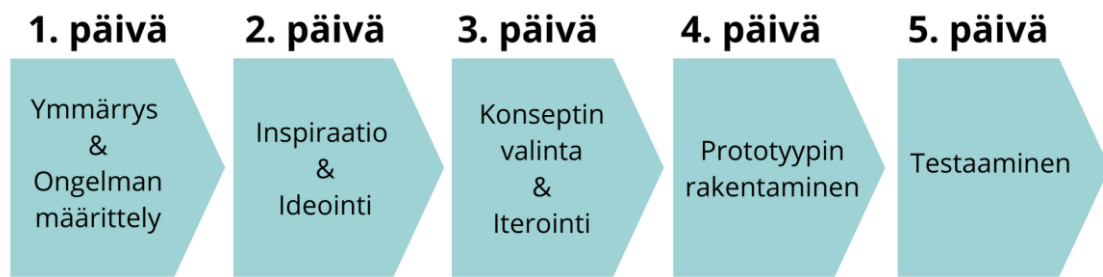
Hackathonit ovat kestoaltaan yleensä yhdestä päivästä viikkoon. Tapahtumissa tiimit työstävät ratkaisuja itsenäisesti, rajatussa ajassa. Tiimien tueksi tapahtumiin on valittu mentoreita niiltä aloilta, joilta haasteita on annettu. Hackathon on yleensä kilpailu, jossa voi voittaa palkintoja. Lopussa esitetyt pitchit arvioidaan ja valitaan tapahtuman voittaja. (Hagman & Hildén 2019, viitattu 22.5.2020.)

3.2 Design Sprint

Design Sprint on Jake Knappin Google Venturesilla kehittämä menetelmä, jonka avulla saadaan tuotettua uusia ideoita lyhyessä ajassa. Design Sprint –menetelmä alkoi kehittyä Knappin halusta tehdä jotain merkityksellistä ja mielekästä työssään. Pikkuhiljaa kehittämistä tutkimalla ja itse testaamalla hän kehitti kokonaisen menetelmän, joka on nykyisin maailmanlaajuisesti käytössä. (Knapp, Zeratsky & Kowitz 2016, 4-7.)

Design Sprint on viisipäiväinen prosessi, jossa pyritään prototypoimalla ja asiakkaiden kanssa testaamalla löytämään vastauksia kriittisiin kysymyksiin. Design Sprintin vaihe-vaiheelta etenevä prosessi yhdistää strategisen ajattelun, innovaatiot, käyttäytymistieteen, designin ja paljon muuta, luoden puitteet, joissa mikä tahansa tiimi voi luoda uusia ideoita ja innovaatioita. Sprintin tehokkuus perustuu rajattuun aikaan, joka tiivistää jopa vuosien työn vain yhteen viikkoon. (Knapp, Zeratsky & Kowitz 2016, 20.)

Kuviossa 2 on esitetty tiivistetysti Design Sprintin vaiheet. Ensimmäisenä päivänä tiimit muodostavat ymmärryksen aiheesta, kartoittavat haasteen sekä määrittävät ongelman. Toisena päivänä kerätään inspiraatiota, ideoidaan ja konseptoidaan. Kolmantena päivänä arvioidaan luotuja konsepteja ja valitaan niistä paras, jota lähdetään iteroimaan. Neljäntenä päivänä rakennetaan prototyyppi kehitetystä ratkaisusta ja viimeisenä päivänä testataan idea prototyypin avulla. (Meom 2020, viitattu 23.5.2020.)



KUVIO 2. Design Sprintin vaiheet (Mukaillen, Knapp, Zeratsky & Kowitz 2016, 1).

Design Sprint nähdään tehokkaana innovointimenetelmänä. Viikossa saadaan aikaan prototyyppi, jota testataan käytännössä. Tästä testauksesta saadaan arvokasta tietoa tuotteen tai palvelun käytöstä ja kehitystarpeista. Tiivistetty aikataulu tiivistää myös kommunikaatiota. Perinteisämmässä kehitystyössä ihmiset vaihtavat ajatuksia esimerkiksi sähköpostien välityksellä ja keskustelut voivat kestää kuukausia. Kaikkien suunnitteluun osallistuvien tahojen kokoaminen samaan tilaan viikoksi nopeuttaa ja helpottaa kommunikointia merkittävästi. Design Sprintin systemaattisesti suunnitellut tehtävät luovat ympäristön, jossa jokainen tiimin jäsen pääsee ääneen ja hierarkiat väistyvät ideoiden tieltä. (Sand 2019, viitattu 23.5.2020.)

4 KORKEAKOULUT INNOVAATIOTAPAHTUMIEN ALUSTANA

Tässä luvussa käsitellään korkeakouluja innovaatiotapahtumien alustana. Luku perustuu lähde-tietoon, mutta myös tekijän omakohtaiseen kokemukseen innovaatiotapahtumien järjestäjänä sekä näissä tapahtumissa tehtyihin palautekyselyihin.

4.1 Innovaatiotapahtumat osana korkeakoulujen palvelutoimintaa

Ammattikorkeakoulun tehtävänä on antaa työelämän ja sen kehittämisen vaatimuksiin sekä tutkimukseen, taiteellisiin ja sivistyksellisiin lähtökohtiin perustuvaa korkeakouluopetusta ammatillisiin asiantuntijatehtäviin ja tukea opiskelijan ammatillista kasvua. Ammattikorkeakoulun tehtävänä on lisäksi harjoittaa ammattikorkeakouluopetusta palvelevaa sekä työelämää ja aluekehitystä edistävää ja alueen elinkeinorakennetta uudistavaa soveltavaa tutkimustoimintaa, kehittämis- ja innovaatiotoimintaa sekä taiteellista toimintaa. Tehtäviään hoitaessaan ammattikorkeakoulun tulee tarjota mahdollisuuksia jatkuvaan oppimiseen. (Ammattikorkeakoululaki 932/2014 4§)

Perustuen edellä viitattuun Ammattikorkeakoululakiin myös Oulun ammattikorkeakoulu (Oamk) käyttää resurssejaan tutkimus-, kehittämis- ja innovaatiotoimintaan (TKI), joka on opetuksen lisäksi ammattikorkeakoulun toinen perustehtävä. Oamk pyrkii TKI-toiminnallaan tukemaan Oulun seudun ja koko Pohjois-Suomen kehitystä. TKI-työ tukee yritystoimintaa, kehittää innovaatiotoimintaa sekä lisää kansainvälistä vuorovaikutusta. Toiminnalla edistetään hyvinvointia, uudistetaan työelämää sekä tuetaan uuden liiketoiminnan syntyä. (Oulun ammattikorkeakoulu 2019, viitattu 24.5.2020.)

Lisäksi Oamk on mukana Oulun kaupungin, Oulun yliopiston, VTT:n ja Technopolis Oyj:n, Pohjois-Pohjanmaan sairaanhoitopiirin, Luonnonvarakeskus Luken ja Oulun seudun koulutuskuntayhtymän kanssa tehdyssä sopimuksessa, Oulun innovaatioallianssissa (OIA). OIA tiivistää koulutuksen, tutkimuksen ja liike-elämän sekä julkisen sektorin välistä yhteistyötä, jonka tavoitteena on viedä Oulu maailmankartalle tunnettuna innovaatiokeskuksena. (Oulun ammattikorkeakoulu 2019, viitattu 24.5.2020.) OIA:n puitteissa on syntynyt myös tämän opinnäytetyön toimeksiantaja Oulun ammattikorkeakoulun ja Oulun yliopiston yhteinen Innovaatiokeskus, jonka tavoite on nimenomaan tiivistää korkeakoulujen ja yritysten yhteistyötä.

Voidaan siis todeta, että ainakin Oulun ammattikorkeakoululla ja Oulun yliopistolla on vahvat intressit olla mukana innovaatiotapahtumissa järjestävänä tahona. Vuonna 2019 perustetusta Innovaatiokeskuksesta on tullut jo aiemmin yhteistyössä kehitetyn sOULUtions –tapahtumakonseptin omistaja, kehittäjä ja toteuttaja. sOULUtions –innovaatiotapahtuma kuuluu Innovaatiokeskuksen yrityksille tarjoamaan palveluportfolioon ketteränä ja nopeana yhteistyömuotona.

4.2 Opiskelijoiden motiivit osallistua innovaatiotapahtumiin

Oulun ammattikorkeakoulu ja Oulun yliopisto ovat järjestäneet jo kauan yhteistyössä toteutettuja innovaatiotapahtumia, joiden pääkohderyhmää ovat olleet korkeakoulujen opiskelijat. Opinnäytetyön tekijä on ollut järjestämässä neljää innovaatiotapahtumaa, joista jokaisessa on toteutettu palautekysely osallistujille. Palautekyselyissä osallistujilta on kysytty, miksi he ovat osallistuneet kyseessä olevaan tapahtumaan.

Palautekyselyissä on kysytty syitä innovaatiotapahtumaan osallistumiselle. Vastausvaihtoehtoiksi on tarjottu opintopisteiden saamista, työelämätaitojen oppimista, verkostoitumista, kaverin mukana tulemistä ja muuta syytä. Osallistuja on voinut valita useamman vaihtoehdon. Suosituin syy osallistumiselle on ollut opintopisteiden saanti. Lähes yhtä suosittu vastaus on ollut verkostoituminen. Kolmanneksi suosituimmaksi syyksi on valittu työelämätaitojen oppiminen. Vain todella harvoin on vastattu syyksi osallistumiselle se, että kaverikin osallistui. Muuna syynä taas on mainittu, muun muassa kiinnostus innovaatiotapahtumia kohtaan sekä halu kokeilla uutta.

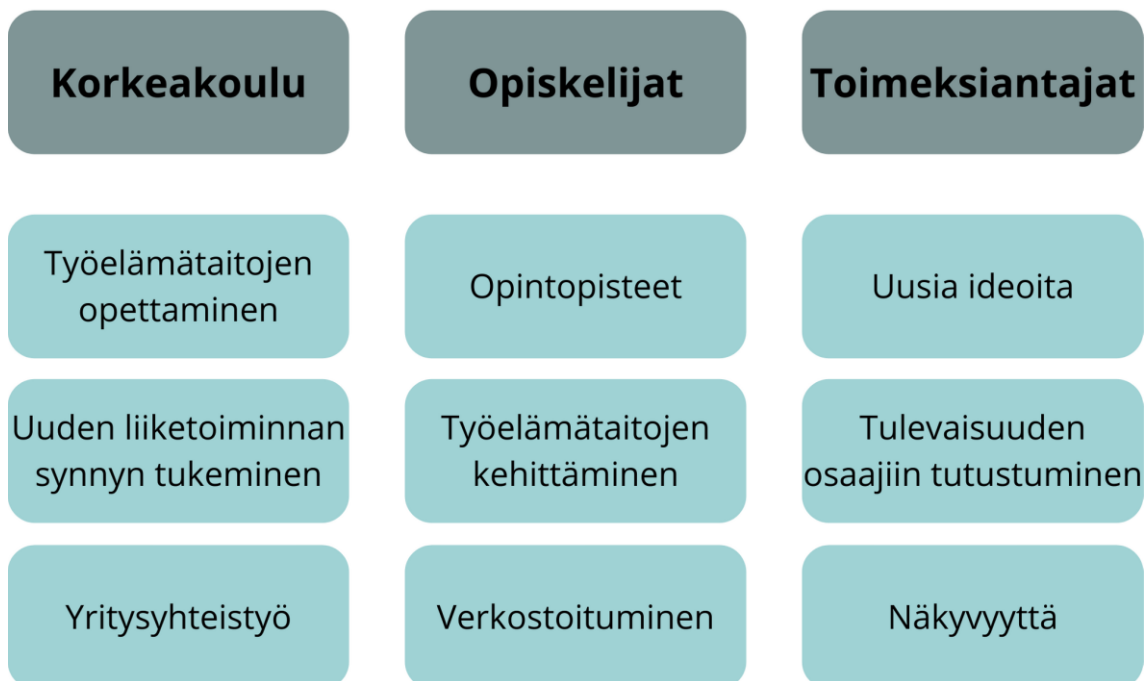
4.3 Innovaatiotapahtumat yritysyhteistyön muotona

Kuten aikaisemmin on todettu, Innovaatiokeskuksen järjestämät innovaatiotapahtumat ovat matalankynnyksen yhteistyötä yrityksen ja korkeakoulujen välillä. Tällä hetkellä sOULUtions –innovaatiotapahtumaa tarjotaan yrityksille ilmaiseksi, mikä tietenkin alentaa kynnystä osallistua. Yritykset kuitenkin harvemmin lähestyvät itse korkeakouluja, sen sijaan Innovaatiokeskus on aktiivisesti yhteydessä yrityksiin ja markkinoi palvelujaan heille.

Yritykselle osallistuminen sOULUtions –innovointitapahtumaan tarkoittaa oman haasteensa antamista monialaisen, korkeakouluopiskelijoista koostuvan, tiimin ratkaistavaksi. Osallistuminen edellyttää yritykseltä haasteen tunnistamista ja sen sanoittamista sopivaksi tapahtumaan. Innovaatiokeskus kuitenkin auttaa haasteen muotoilussa, jotta tiimeillä olisi mahdollisimman helppo tarttua haasteeseen. Lisäksi edellytetään, että yrityksen edustaja on käytettävissä tapahtumapäivinä yhteensä noin 6 tuntia.

Vastaavasti Innovaatiokeskus lupaa yritykselle uusia näkökulmia ja ideoita annettuun haasteeseen. Valmiita, toimivia ratkaisuja ei voida luvata, mutta parhaassa tapauksessa näitäkin syntyy. Ennen kaikkea innovaatiotapahtumat ovat yrityksille mahdollisuuksia tutustua tulevaisuuden osaajiin ja tunnistaa potentiaalisia työntekijöitä. Innovaatiotapahtumien kautta yritykset saavat myös näkyvyyttä korkeakouluympäristössä ja voivat nostaa profiliaan työnantajana.

Voidaan siis todeta, että korkeakouluympäristössä järjestettyjen innovaatiotapahtumien osapuolilla on omat intressinsä osallistua tapahtumiin. Kuviossa 3 on esitetty yhteenveto innovaatiotapahtumasta, eri osapuolten näkökulmista.



KUVIO 3. Innovaatiotapahtuma korkeakoulun, opiskelijoiden sekä toimeksiantajien näkökulmista.

5 CASE SOLUTIONS

Tässä luvussa kerrotaan tarkemmin Oulun ammattikorkeakoulun ja Oulun yliopiston yhteistyössä kehittämästä sOULUtions –tapahtumakonseptista. sOULUtions-konseptia on alettu kehittää vuoden 2018 lopussa ja ensimmäinen tapahtuma on toteutettu vuoden 2019 keväällä. Yhteensä sOULUtions-innovaatiotapahtumia on toteutettu neljä kertaa vuosien 2019-2020 aikana. Tässä luvussa kuvataan kolmen sOULUtions-innovaatiotapahtuman toteutus suunnittelusta tuloksiin. Kuvauksien kautta saadaan näkyviin sOULUtions-konseptin kehitysvaiheet ja havainnot, joita matkanvarrella on tehty.

5.1 sOULUtions kevät 2019

Ensimmäistä sOULUtions –tapahtumaa alettiin suunnitella vuoden 2018 syksyllä. Suunnitteluprosessiin osallistui kaikkiaan yhdeksän henkeä, joka on melko paljon, verrattuna aikaisempiin tapahtumiin. Tällä kertaa tavoite kuitenkin oli toteuttaa tapahtuma isosti ja näyttävästi. Itse tapahtuma oli kolmipäiväinen ja toteutettiin 10.-12.4.2019. Tapahtuman suunnittelu aloitettiin noin viisi kuukautta ennen tapahtuman ajankohtaa. Viestintä tapahtumasta päästiin aloittamaan jo tammikuun lopulla. Osallistujia ilmoittautui yhteensä 168 Oulun ammattikorkeakoulun ja Oulun yliopiston opiskelijaa. Opiskelijat edustivat monia eri koulutusaloja. Ilmaisille tapahtumille tyypillisesti, kaikki ilmoittautuneet eivät ilmestyneet paikalle, vaan todellinen osallistujien määrä oli 107 henkilöä.

Tapahtuma oli jaettu eri kategorioihin, joita kutsuttiin trackeiksi. Trackit olivat business, research ja impact. Business-trackillä toimeksiantajina olivat yritykset ja jokin heidän liiketoimintaansa liittyvä haaste. Research-trackillä toimeksiannot tulivat nimensä mukaisesti tutkimuksista ja koskivat lähinnä tutkimuksen tulosten kaupallistamista. Impact-trackille toimeksiantoja antoivat Oulun kaupunki ja erilaiset hankkeet ja toimeksiantojen tavoitteena oli luoda yhteiskunnallisesti vaikuttavia ja hyvinvointia lisääviä ratkaisuja. Yhteensä toimeksiantoja oli 15.

Tapahtuma toteutettiin hackathon-mallia mukaillen. Yhteisiä ohjeistuksia tai infoja ei ollut kuin muutama. Jokaiselle osallistujalle jaettiin käsikirja, johon oli koottu päivien aikataulu, tapahtuman

tavoitteet sekä erilaisia työkaluja innovointiin. Ohjattu toiminta koostui aamunavauksista sekä kolmesta työpajasta, joiden aiheet olivat; sosiaalinen vaikuttaminen, brändääminen sekä tulevaisuus – elämä 2030-luvulla. Työpajoihin osallistuminen oli vapaaehtoista. Lisäksi tapahtumaan oli kerätty eri alojen ammattilaisia mentoreiksi, joilta tiimit pystyivät varaamaan lyhyen mentorointihetken.

Kokonaisuutena tapahtuma onnistui hyvin. Tapahtumasta saatiin tavoitteiden mukaisesti tehtyä suuri ja näyttävä tilaisuus. Osallistujia saatiin paikalle todella hyvin ja kokonaisuus pysyi laajuudesta huolimatta hyvin kasassa.

Tapahtuman jälkeisessä tarkemmassa analyysissä nousi kuitenkin esille monia kehityskohteita aina ruokailusta tapahtuman sisältöön. Yksi merkittävimmistä huomioista liittyi juurikin tapahtuman sisältöön. Suurin osa osallistujista oli todella kokemattomia innovoijia, mikä on yleistä korkeakoulussa järjestettävässä innovaatiotapahtumassa. Tämä johti siihen, että moni tiimi koki ahdistusta siitä, että eivät tieneet mitä tehdä. Tunnistettiin selvästi, että opiskelijat kaipaavat paljon enemmän ohjausta ja erilaisten innovointimenetelmien käyttöön opastamista, jotta he pääsevät etenemään työssään.

Toinen merkittävä oppi liittyi tiimien muodostamiseen. Tapahtumaan ilmoittautuneet jakautuivat vasta ensimmäisen päivän alettua sille trackille, mikä heitä kiinnosti. Jokaisella trackillä toimeksiantajat esittelivät haasteensa kaikille sen trackin valinneille. Toimeksiantajien esittelyiden jälkeen osallistujat saivat itse päättää, kenen toimeksiantoa he halusivat lähteä ratkaisemaan. Tämä oli erityisen stressaava vaihe, kun osaa ihmisistä jouduttiinkin maanittelemaan vaihtamaan toimeksiantajaa, jotta tiimit saataisiin muodostettua. Ajatus tiimien muodostamisesta jo etukäteen alkoi vahvistua.

5.2 sOULUtions syksy 2019

Syksyn toteutusta alettiin suunnitella elokuussa 2019. Suunnitteluprosessiin osallistui 5 henkeä ja tavoitteena oli alusta saakka maltillisempi tapahtuma, kuin edellisen kevään jätti-sOULUtions. Ta-

pahtuma toteutettiin 19.-21.11.2019, ollen jälleen kolmipäiväinen kokonaisuus. Suunnittelusta toteutukseen tapahtuma vei vähän reilu kolme kuukautta. Tapahtuman viestintä aloitettiin lokakuun alussa. Tapahtumaan ilmoittautui 44 osallistujaa, joista 27 saapui paikalle.

Tällä kertaa toimeksiantajina oli 6 yritystä, jotka olivat mukana Oulun ammattikorkeakoulun ja Oulun yliopiston hankkeissa. Tapahtumassa oli kaksi teemaa; kiertotalous ja IoT-data, joihin haasteet liittyivät.

Ensimmäistä kertaa Oulun korkeakoulujen järjestämä tapahtuma vedettiin läpi Design Sprint -mallia mukaillen. Design Sprintin mukaisesti käytössä ei ollut viittä päivää, vaan ohjelmaa jouduttiin supistamaan, jotta se saatiin mahtumaan kolmeen päivään. Design Sprintin mukaisesti tapahtumassa oli tiukka struktuuri, mikä sisälsi useita yhteisiä ohjeistuksia ja kaikki tiimit etenivät samassa tahdissa käyttäen samoja innovointimenetelmiä.

Tapahtuman onnistunein muutos oli päätös Design Sprint -mallin käyttämisestä. Jokainen tiimi eteni työssään koko ajan ja turhilta ahdistuksilta vältyttiin sillä, että jokainen työvaihe pohjustettiin hyvin ja tiukka aikataulu pakotti jokaisen tiimin etenemään työssään.

Tapahtumassa testattiin myös tiimien ennakkoon muodostamista. Jo ilmoittautumisvaiheessa kysyttiin jokaiselta opiskelijalta, että mitä alaa hän opiskelee. Tämän tiedon pohjalta pystyttiin rakentamaan monialaisempia tiimejä, joista löytyi hyvinkin erilaisia osaamisia. Tässä ratkaisussa on monialaisuuden varmistamisen lisäksi hyvää se, että töihin päästään nopeammin, kun ei enää tapahtuman aikana tarvitse järjestellä tiimejä. On kuitenkin mahdollista, että opiskelijan motivaatio laskee, jos annettu toimeksianto ei olekaan hänen mielestään kiinnostava.

5.3 sOULUtions SOS kevät 2020

Kevään 2020 toteutusta alettiin suunnitella tammikuussa 2020. Tarkoitus oli jälleen toteuttaa isompi tapahtuma, jossa osallistujia olisi noin 60. Itse tapahtuma piti alun perin toteuttaa 22.4.-24.4.2020, mutta koronapandemian levitessä myös Suomeen, menivät suunnitelmat kokonaan uusiksi.

Korona oli hiljalleen alkanut levitä myös Suomeen helmikuussa, mutta vasta maaliskuun puolivälissä tilanteen vakavuuteen herättiin ja hallituksen tiukat linjaukset saivat järjestäjät ensin perumaan koko tapahtuman keväältä. Kuitenkin muutama päivä perumisen jälkeen alettiin pohtia etätapahtuman toteuttamista. Alettiin hahmotella etätapahtumaa ja alusta asti oli selvää, että tapahtumalla halutaan tukea paikallisia pk-yrityksiä, jotka kärsivät koronan aiheuttamista rajoituksista eniten.

Vielä tuolloin ei ollut oikeastaan käsitystä pandemian kestosta tai vaikutuksista, mutta pk-yritysten tilanne vaikutti lohduttomalta, joten päätettiin aikaistaa tapahtuman aikataulua ja toteuttaa se jo 15.-17.4.2020. Tämä tarkoitti sitä, että tapahtuman suunnittelusta toteutukseen oli aikaa alle neljä viikkoa, eikä kukaan ollut aikaisemmin toteuttanut innovaatiotapahtumaa etänä. Tapahtuman viestintä aloitettiin kaksi viikkoa ennen tapahtumaa. Ilmoittautuneita oli 55, joista 44 lopulta osallistui tapahtumaan.

Toimeksiantajia haettiin samaan aikaan kuin osallistujakin. Aiemmin toimeksiantajat oli kontaktoitu henkilökohtaisesti, mutta tällä kertaa päätettiin luoda ilmoittautumislomake toimeksiantajille ja jakaa sitä eri kanavien kautta paikallisille yrityksille. Toimeksiantajia ilmoittautui yhteensä 8 yritystä. Yritykset edustivat muun muassa ravintola- ja matkailualaa.

Toteutustavaksi valittiin jälleen Design Sprint. Sisällön suunnitteluun haastetta loi Design Sprintin innovointityökalujen muuntaminen virtuaalitapahtumaan sopiviksi. Nopeasti kuitenkin päädyttiin käyttämään tapahtuman alustana Microsoft Teamsiä, jossa tiimeille pystyi luoda omat kanavat, joilla he pystyivät yhdessä muokkaamaan jaettua PowerPoint -pohjaa ja keskustelemaan videopuhelun välityksellä. Tiimeille rakennettiin PowerPoint -pohjat, jotka koostuivat tapahtuman työvaiheista ja erilaisista tehtävistä. Tiimeillä oli käytettävissä video-ohjeet jokaiseen työvaiheeseen sekä samat ohjeet myös kirjallisena.

Kevään 2020 toteutus oli monella tapaa poikkeuksellinen ja tapahtumaa tehdessä jouduttiin soveltamaan monessa suunnassa. Merkittävin muutos oli tietenkin se, että koko tapahtuma toteutettiin etänä. Etätapahtuman kohdalla selkeät ohjeet ja innovointimenetelmät nousivat entistä tärkeämmiksi, mistä syystä päädyttiinkin Design Sprint -malliin.

Tiimit rakennettiin jälleen etukäteen. Toinen täysin uusi kokeilu oli kuitenkin se, että tiimit saivat itse valita, mitä toimeksiantoa he haluavat lähteä työstämään. Tämä toki tarkoitti, että kaikki toimeksiantajat eivät saaneet heille suunniteltua ratkaisua, mutta toisaalta toimeksiantajilla ei tässä toteutuksessa ollut mitään roolia itse tapahtumassa, joten heillä ei kulunut hakulomakkeen täyttämistä enempää aikaakaan. Jokainen toimeksiantaja kuitenkin kontaktoitiin tapahtuman jälkeen ja heidän kanssaan käytiin kaikki tapahtumassa tuotetut ratkaisut läpi ja esiteltiin erityisesti sellaiset ratkaisut, jotka oli sovellettavissa heidän toimialalleen. Yritykset tuntuivat olevan tyytyväisiä tähänkin ratkaisuun.

Vaikka etätapahtumat eivät olekaan ihan sama asia kuin normaalioloissa järjestetty tapahtuma, jossa kaikki ovat paikan päällä, todisti koronakevään etätoteutus, että myös etänä tapahtuma voi toimia. Kokonaisuutena sOULUtions SOS onnistui loistavasti ja tiimit saivat aikaan toimivia konsepteja ja ratkaisuja, joista osa on nähty ihan käytännön toteutuksena asti.

6 HAASTATTELUTUTKIMUS

Tässä luvussa kuvataan opinnäytetyössä käytetty tutkimusmenetelmä, eli teemahaastattelu. Luvussa esitetään syyt tutkimusmenetelmän valintaan ja avataan teemahaastattelun teemat.

Haastattelu on hyvä vaihtoehto tutkimusmenetelmäksi, mikäli kyseessä on vähemmän tutkittu alue, mistä syystä tutkijan on vaikea ennakoida vastausten suuntia ja toisekseen, mikäli jo ennalta tiedetään, että vastaukset voivat olla monitahoisia. Yksi haastattelumenetelmä on puolistrukturoitu haastattelu, eli teemahaastattelu, jossa haastattelua varten on valittu tietyt teemat, jotka käsitellään kaikkien haastateltavien kanssa, mutta kysymykset ja niiden järjestys voivat vaihdella haastattelujen välillä. Teemahaastattelun hyvä puoli onkin sen joustavuus, mikä antaa haastattelijalle mahdollisuuden saada haastateltavilta laajempi kuvaus heidän kokemuksistaan ja asioille antamistaan merkityksistä, kuin esimerkiksi kyselylomakkeella olisi mahdollista. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 34,47-48.)

Opinnäytetyön tavoitteena on tunnistaa ja kuvata erityispiirteitä ja onnistumisen edellytyksiä korkeakouluympäristössä järjestettävistä innovaatiotapahtumista. Tutkittava aihealue on melko laaja kokonaisuus, eikä tarkkojen kysymysten muotoileminen tuntunut järkevältä, joten teemahaastattelu oli luonnollinen valinta tutkimusmenetelmäksi. Teemahaastatteluun valittiin neljä teemaa, jotka hahmottuivat opinnäytetyön edetessä. Innovaatiotapahtumat ovat kokonaisuus, jonka toteuttamiseen tarvitaan osallistujia, toimeksiantoja, tapahtuman sisältö sekä taho, joka tapahtuman järjestää. Teemat rakentuivatkin näiden elementtien pohjalta, nimenomaan korkeakouluympäristössä järjestettävän tapahtuman näkökulmasta.

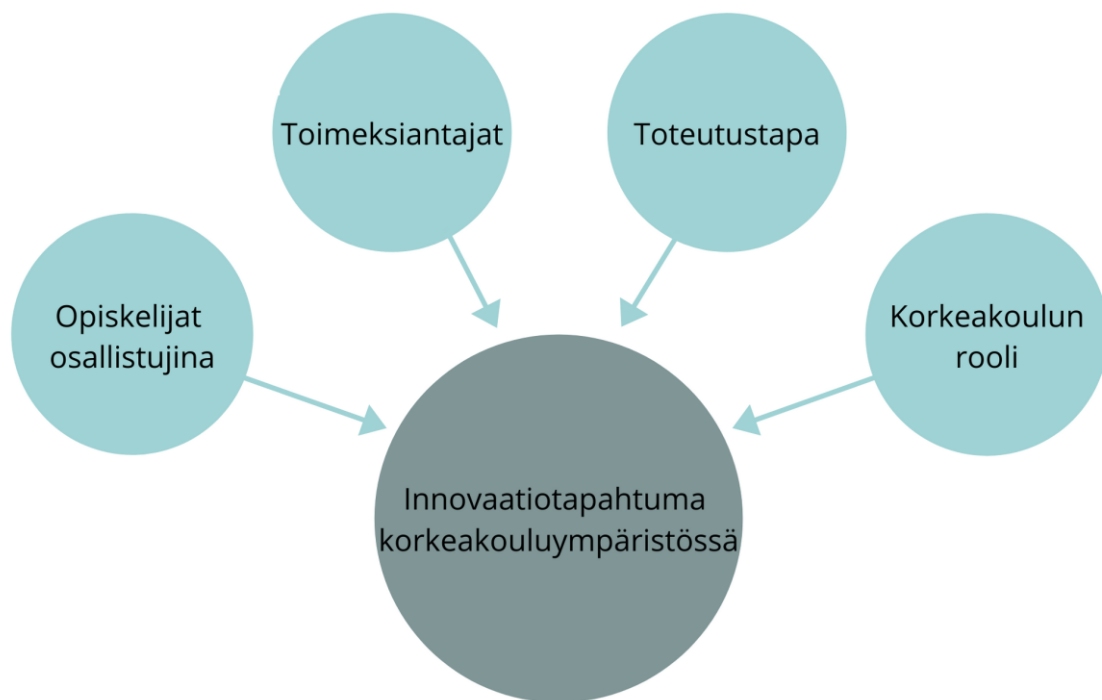
Ensimmäinen teema on opiskelijat osallistujina. Teeman sisällä käsitellään muun muassa sitä, millaisia opiskelijat ovat innovaatiotapahtuman osallistujina. Pitäisikö osallistumiselle asettaa joi-tain ehtoja tai pääsyaatimuksia ja parantaako tämä lopputulosta.

Toinen teema on toimeksiantajat. Teema käsittää sen millainen on hyvä toimeksiantaja sekä toimeksianto korkeakouluopiskelijoille. Lisäksi käsitellään sitä, millaisia lopputuloksia toimeksiantajan on syytä odottaa innovointitapahtumalta.

Kolmas teema on toteutustapa. Tässä teemassa käsitellään sitä, millainen sisältö korkeakoulussa järjestettävässä innovaatiotapahtumassa kannattaa olla. Lisäksi pohditaan, miten erilaiset innovointimallit vaikuttavat lopputulokseen.

Neljäs teema on korkeakoulun rooli. Teeman sisällä käsitellään sitä, millainen korkeakoulun rooli innovaatiotapahtuman järjestäjänä on. Sekä sitä, mitä asioita korkeakoulu voisi tehdä toisin tai paremmin, jotta innovaatiotapahtumien tulokset olisivat vaikuttavampia.

Yhteenvedona voidaan todeta, että teemahaastattelu koostui neljästä teemasta; opiskelijat osallistujina, toimeksiantajat, toteutustapa sekä korkeakoulun rooli, jotka on esitetty kuviossa 4. Nämä teemat ovat samalla osia, joista innovaatiotapahtuma koostuu. Jokaista teemaa peilattiin haastattelussa nimenomaan korkeakoulussa järjestettävään innovaatiotapahtumaan.



KUVIO 4. Teemahaastattelun teemat.

Teemahaastatteluihin valittiin yhteensä neljä henkilöä, joilla kaikilla on laaja kokemus innovaatiotapahtumista. Jokainen haastateltava on ollut itse järjestämässä erilaisia innovaatiotapahtumia niin korkeakouluissa kuin yrityksissä. Haastateltavien valinnassa kriteerinä oli haastateltavan omakohtaiset kokemukset innovaatiotapahtumien järjestämisestä korkeakoulussa, mutta myös jossain toisessa ympäristössä ja sitä kautta syntynyt asiantuntijuus. Kukaan haastateltavista ei

tällä hetkellä työskentele korkeakoulussa, mutta on kuitenkin viimeisen kahden vuoden aikana ollut mukana järjestämässä innovaatiotapahtumaa korkeakouluympäristössä. Haastattelut tehtiin Microsoft Teamsillä ja ne tallennettiin litterointia ja tulosten käsittelyä varten.

7 TULOKSET

Tässä luvussa esitellään teemahaastattelun tulokset. Tulokset käydään läpi teemoittaan. Teemat ovat edellisessä luvussa esitetyt; opiskelijat osallistujina, toimeksiantajat, toteutustapa sekä korkeakoulun rooli.

7.1 Opiskelijat osallistujina

Kaikki haastateltavat olivat yhtä mieltä siitä, että opiskelijat ovat hyviä osallistujia innovaatiotapahtumiin. Opiskelijoiden vahvuuksiksi osallistujina nostettiin muun muassa innokkuus, uteliaisuus, rohkeus kokeilla uutta ja taito kyseenalaistaa olemassa olevia toimintamalleja. Erityisesti silloin, jos toimeksiantaja toivoo saavansa uusia ideoita, voi opiskelijoiden tietämättömyys olla jopa etu.

“Opiskelijat ei häpeile kysyä tyhmiä kysymyksiä ja ne on myös hyviä kyseenalaistamaan totuttuja tapoja.”

Haasteeksi tunnistettiin opiskelijoiden motivaatio työstää ratkaisua ulkopuoliselle yritykselle, verrattuna esimerkiksi siihen, jos innovaatiotapahtuma toteutetaan yrityksen sisällä, sen työntekijöiden kesken. Verrattuna yrityksen sisäiseen kehittämistyöhön, opiskelijoiden työskentely ei välttämättä ole niin tavoitteellista ja sitoutunutta. Yrityksissä myös ajankäyttö kehittämistyöhön on tiiviimpää, mikäli oikeasti halutaan saada jokin uusi ratkaisu luotua.

Sillä, monenhenkisen vuoden opiskelija osallistuja on, ei nähty suurtakaan vaikutusta lopputuloksen kannalta. Korkeakouluopiskelijalla koettiin olevan riittävä sivistyksen taso riippumatta siitä, monennettako vuotta hän opiskelee. Poikkeuksena nousi esille monimutkaiset toimeksiannot, joissa vaaditaan esimerkiksi jonkin tietyn alan syvempää osaamista ja ymmärrystä. Tällaisien toimeksiantojen mielekkyyttä kuitenkin kyseenalaistettiin ja koettiin sellaisten haasteiden ratkaisemisen kuuluvan jonnekin muualle kuin innovaatiotapahtumiin. Tällaisissa tapauksissa esitettiin myös yhtenä vaihtoehtona, että voitaisiin järjestää tiettyyn alaan keskittyvä innovaatiotapahtuma, johon poikkeuksellisesti olisi pääsyvaatimuksena riittävät opinnot ja alan tuntemus.

Yhdeksi tärkeäksi kriteeriksi nostettiin muodostettujen tiimien monialaisuus. Nähtiin tärkeänä, että tiimissä on opiskelijoilta mahdollisimman monelta alalta. Monialaisuuden koettiin lisäävän ratkaisujen monipuolisuutta, kun eri alojen osaajat yhdistävät voimansa luodakseen uuden ratkaisun.

“Yleensä korkeakouluopiskelijoilla on riittävä sivistyksen taso ja osaaminen toimiakseen osana tämmöisiä juttuja, riippumatta siitä monennenko vuoden opiskelijoita he ovat tai mitä he ovat opiskelleet.”

Opiskelijoiden valmentamista tai tehtävien antamista ennakkoon pidettiin hyvänä asiana, mutta ei pakollisena. Opiskelijoiden valmistaminen tapahtumaan ennakkoon ei ole mitenkään tavallista, mutta haastateltavat olivat kuitenkin sitä mieltä, että ei siitä ainakaan haittaa olisi. Esille nousi esimerkiksi erilaisten innovointimenetelmien ja -työkalujen opettaminen teoriassa etukäteen. Lisäksi se, että osallistujille voisi antaa ennakkoon luettavaksi ja tutustuttavaksi toimeksiantoon liittyviä materiaaleja, mikä voisi auttaa osallistujia pääsemään tapahtuman aikana paremmin kiinni haasteeseen ja sen ratkaisemiseen.

7.2 Toimeksiantajat

Toimeksiantaja voi olla esimerkiksi yritys, julkinen organisaatio, tutkimusryhmä tai hanke. Toimeksiantajan profiililla ei nähty suurta merkitystä innovaatiotapahtuman kannalta. Todettiin kuitenkin, että jokin tunnettu yritys toimeksiantajana voi houkuttaa opiskelijoita osallistumaan tapahtumaan, verkostoitua mahdollisen tulevan työnantajan kanssa. Toimeksiantajan houkuttelevuutta koettiin lisäävän reilusti, jos sillä on mahdollisuus tarjota osallistujille esimerkiksi opinnäytetyö- tai harjoittelupaikkaa.

Toimeksiannon, eli haasteen tulisi olla todellinen ja tunnistettu. Hetken mielijohteesta heitettyyn haasteeseen ei voi olettaa saavansa kovinkaan syvällisiä ratkaisujakaan. Eli mitä todellisempi ja mitä pohjustetumpi annettu toimeksianto on, sitä paremmin opiskelijatiimi todennäköisesti pääsee sitä työstämään. Merkityksellisen ja toimeksiantajalle tärkeän haasteen onnistuneella kommunikoinnilla koettiin olevan suuri merkitys myös tiimin motivaatioon ratkaista haastetta.

“Jos haaste on oikea ja merkityksellinen tuo se tekemiseen kerrointa. Jos haasteen antaja vielä pystyy kommunikoimaan haasteen uskottavasti, että tämä on oikeasti heille tärkeää, niin kyllähän se motivoi myös opiskelijoita ihan eri tavalla.”

Sen lisäksi, että haaste on merkityksellinen on sen laajuus mietittävä tarkkaan. Kuten jo opiskelijat osallistujina teemassa kävi ilmi, korkeakoulussa järjestettävässä innovaatiotapahtumassa haasteen tulisi olla sellainen, että voidaan olettaa yleissivistyneen korkeakouluopiskelijan kykenevän hahmottamaan sen. Toimeksianto ei saa olla liian laaja, jolloin opiskelijoilla on vaikea hahmottaa haastetta, mutta ei myöskään liian suppeakaan, jolloin uusille ratkaisuille ei jää tilaa. Optimaalinen toimeksianto on siis riittävän yleistajuinen, jotta korkeakoulun opiskelija kykenee sen hahmottamaan. Laajuudeltaan optimaalisen toimeksiannon tulisi olla laajan ja suppean väliltä, sellainen joka on vielä mahdollista hahmottaa, mutta jättää tilaa innovoinnille.

“Joskus näkee esimerkkejä todella laajoista toimeksiannoista, joista tietää jo etukäteen, että opiskelijoilla menee liian kauan hahmottaa todellinen haaste.”

Toimeksiantajan roolia tapahtuman aikana kuvattiin taustatukijaksi. Toimeksiannon esittämisen jälkeen toimeksiantajan toivottiin olevan tiimin käytettävissä tarvittaessa, esimerkiksi mikäli tiimi tarvitsee lisätietoa yrityksen toiminnasta, mutta muuten toimeksiantajan toivottiin pysyvän poissa työskentelystä. Toimeksiantajan aktiivinen läsnäolo voi vaikuttaa tiimin toimintaan negatiivisesti ja ampua ideoita turhan aikaisin alas. Toimeksiantajan tärkeimmäksi rooliksi nostettiin palautteen antaminen tiimille, kun ratkaisut on esitetty.

Erityisesti toimeksiantajan kannalta kiinnostavaa on se, mitä innovaatiotapahtumasta voi odottaa saavansa irti. Yleisesti todettiin, että toimeksiantaja ei voi lähtökohtaisesti odottaa innovaatiotapahtumalta suuria ratkaisuja. Toki niitä voi syntyä ja syntyikin, mutta valmiit toimivat ratkaisut muutaman päivän tapahtumista ovat harvinaisia. Realistisempi lopputulos innovaatiotapahtumasta on uusi idea tai aihio, josta voi lähteä työstämään uutta ratkaisua. Fyysinen lopputulos riippuu paljon siitä, mitä tapahtumassa on tavoiteltu ja vaadittu. Se voi olla esimerkiksi PowerPointesitys, jossa kuvataan uusi idea/konsepti tai kevyt prototyyppi uudesta ratkaisusta.

Innovaatiotapahtumien isoksi ongelmaksi määritettiin juurikin se, että lopputulokset tapahtumista eivät useinkaan ole valmiita ratkaisuja, vaan niitä tulisi kehittää vielä tapahtuman jälkeen, jotta niistä saataisiin valmiita ja toimivia. Jatkokehittäminen jää kuitenkin usein tekemättä ja tapahtumissa tuotetut ideat hyödyntämättä. Suurimmaksi syyksi tälle nähtiin se, että tapahtuman jälkeistä toimintaa ei ole fasilitoitu millään tavalla, mikä johtaa epätietoisuuteen, niin osallistujien kuin toimeksiantajan päässä.

Parhaaksi mahdolliseksi tilanteeksi innovaatiotapahtuman jälkeen kuvailtiin sitä, että tiimi pääsisi vähäksi aikaa toimeksiantajayritykseen kehittämään tuottamaansa ratkaisua ja tutustumaan yrityksen toimintaan. Myös start-up yrityksen perustamista syntyneen ratkaisun ympärille pidettiin erityisen onnistuneena lopputuloksena. Lisäksi hyväksi tilanteeksi tunnistettiin myös se, että toimeksiantaja löytää tapahtumasta hyvän harjoittelijan tai jopa työntekijän itselleen. Rekrytointia pidettiin jopa tärkeimpänä syynä yritykselle osallistua innovaatiotapahtumaan.

“Mun mielestä rekrytointi on ehkä jopa tässä se tärkein kulma yrityksille. Tapahtumista voi oikeasti löytää nuoria päteviä tyyppejä töihin.”

7.3 Toteutustapa

Innovaatiotapahtumien toteutustapoja on olemassa useita, mutta tässä työssä keskityttiin Oulun ammattikorkeakoulussa ja Oulun yliopistossa käytetyimpiin malleihin, jotka pohjautuvat luvussa kolme esitettyihin Hackathoniin ja Design Sprinttiin. Haastatteluissa näiden kahden innovointimallin suurimmaksi eroksi kuvattiin niiden struktuuria. Hackathonissa esitellään alussa toimeksiannot, jonka jälkeen tiimit lähtevät työstämään haastetta parhaaksi katsomallaan tavalla. Tiimeille tarjotaan erilaisia innovoinnin työkaluja, mutta tiimi tekee itse päätöksen, mitä he tekevät ja millä aikataululla. Design Sprint taas etenee tarkasti määrättyssä aikataulussa ja jokainen tiimi suorittaa tietyt työvaiheet annetuilla työkaluilla.

Todettiin, että toteutustavan valintaan vaikuttaa paljon osallistujien kokeneisuus innovoinnista. Hackathonin katsottiin sopivan paremmin tilanteisiin, joissa osallistujat tietävät innovointiprosessin periaatteet ja kykenevät näin hahmottamaan, mitä heidän täytyy tehdä edetäkseen työssään. Tällaisessa tilanteessa koettiin hackathon-mallin kykenevän tuottamaan parempia ratkaisuja, koska tiimi voi edetä omalla aikataululla ja käyttää heille tarpeellisia menetelmiä tuottaakseen ratkaisun. Toisaalta taas, mikäli osallistujat eivät ole kokeneita innovoijia, voi Design Sprint olla oikea valinta. Design Sprintin tarkka struktuuri pakottaa jokaisen tiimin etenemään koko ajan työssään ja opettaa samalla erilaisten innovointityökalujen käyttöä. Design Sprintin huonona puolena nähtiin sen joustamattomuus ja menetelmien ajoittainen epäsopivuus ratkaistavaan haasteeseen. Todettiin kuitenkin, että Design Sprint -mallilla toteutetussa tapahtumassa ensikertalaiset saavat varmemmin luotua ratkaisuehdotuksen annettuun haasteeseen.

Design Sprintit ovat koulutustapahtumia, niissä opitaan metodeja. Jos puhutaan urheilutermein, Design Sprintit on valmennusleirejä, missä opetetaan juoksutekniikka ja hackathonit on maakuntakisoja. Hackathonit on semmosia, että sä voit päättää mennä niihin, jos sä ajattelet, että sä oot ihan hyvä juoksemaan.

Kaikki haastateltavat päätyivät myös kuvaamaan hackathonin ja Design Sprintin elementtien sekoittamisesta ja jonkinlaisen välimallin löytämisestä. Design Sprintissä pidettiin siitä, että se samalla opettaa osallistujille erilaisia tapoja innovoida ja hackathonin hyväksi puoleksi nähtiin sen suoma vapaus ja mahdollisuus keskittyä tiukemmin itse haasteeseen ja sen ratkaisemiseen. Pidettiin hyvänä ja mielenkiintoisena vaihtoehtona lähteä etsimään näiden elementtien sopivaa yhdistämistä ja oman struktuurin löytämistä.

7.4 Korkeakoulun rooli

Lopuksi käsiteltiin vielä sitä, mikä korkeakoulun rooli innovaatiotapahtuman järjestäjänä on. Korkeakoulun tärkeimmäksi rooliksi nostettiin opiskelijoiden kouluttaminen ja työelämään valmistaminen. Innovaatiotapahtumassa osallistujat oppivat tärkeitä taitoja tiimityöstä luovuuteen ja saavat työkaluja uuden innovointiin.

”Korkeakoulun ensisijainen rooli tulisi olla opettaa taitoja, joita opiskelijat tarvitsevat työelämässä”

Korkeakoululla nähtiin myös tärkeä rooli opiskelijoiden ja yritysten yhteen saattajana innovaatiotapahtumien kautta sekä yhteistyön fasilitointi. Innovaatiotapahtumat koettiin opiskelijoille tärkeinä tilaisuuksina luoda kontakteja työelämään ja saada kokemusta oikeiden työelämän haasteiden parissa työskentelemisestä.

Haastattelujen aikana isoksi kysymykseksi nousi se, että miten tapahtumissa kehitettyjen uusien ratkaisujen jatkokehittämistä voitaisiin tukea. Yhdeksi ratkaisuksi ehdotettiin korkeakoulun aktiivisempaa roolia erilaisten sopimusten ja rahoitusmallien esittämisessä. Erilaisten yhteistyösopimusten ja rahoitusmallien esittämisellä koettiin voivan olla positiivinen vaikutus yhteistyön muodostamiselle. Jos sekä opiskelijat ja yritykset olisivat tietoisia erilaisista mahdollisuuksista, voisi myös yhteistyön mahdollisuus jatkokehittämisessä parantua.

“Jos olisi valmiina olemassa olevia toimintamalleja ja rahoitusmalleja, niitä voisi kytkeä tapahtuman yhteyteen, mikä voisi helpottaa käytännössä sen opiskelijatiimin ja yrityksen vuorovaikutusta tapahtuman jälkeen. Pitäisi olla jokin etukäteen mietitty rakenne, miten yhteistyötä voidaan tapahtuman jälkeen jatkaa.”

Tunnistettiin myös, että erityisesti Oulussa korkeakoulujen ja kaupungin yhteistyö on ainutlaatuisella tasolla. Oulusta löytyykin niin korkeakoulujen kuin kaupungin tarjoamia palveluita, joiden tarkoitus on tukea ideoiden kaupallistamisprosessia ja uuden liiketoiminnan syntymistä. Nähtiin, että näiden palveluiden kuvaaminen innovaatiotapahtumissa innostavasti ja ymmärrettävästi olisi tärkeää, sillä tällä hetkellä kovinkaan moni ei ole tietoinen kuinka paljon erilaisia tukipalveluita onkaan tarjolla ja kenelle.

Yleisesti korkeakoulun rooliin tapahtuman jälkeen liitettiin vahvasti viestintä. Ei nähty, että korkeakoulun olisi hyödyllistä saati mielekäästä, toimia aktiivisena toimijana yrityksen ja tiimien välillä, yrittäen yhdistää heitä. Paremmaksi tavaksi koettiin erilaisten jatkomallien rakentaminen ja niistä viestiminen ymmärrettävästi niin toimeksiantajille kuin osallistujille. Näin voitaisiin lisätä tietoisuutta erilaisista mahdollisuuksista tapahtuman jälkeen ja toivon mukaan tämä lisäisi myös näihin mahdollisuuksiin tarttumista.

8 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tunnistaa ja kuvata korkeakouluympäristössä järjestettävien innovaatiotapahtumien erityispiirteitä ja toimivia käytäntöjä. Lisäksi pyrittiin löytämään kehitysideoita Oulun korkeakouluissa järjestettäviin innovaatiotapahtumiin. Opinnäytetyö lähestyi kehitystehtäviä nimenomaan Oulun korkeakouluissa järjestettävien innovaatiotapahtumien näkökulmasta, mutta tulokset pyrittiin esittämään niin, että niitä pystyttäisiin hyödyntämään missä tahansa korkeakoulussa.

Haastattelujen perusteella opiskelijat nähtiin hyvinä osallistujina etenkin silloin, kun halutaan saada oikeasti uutta näkökulmaa. Opiskelijoiden taitotasolla ei nähty suurtakaan merkitystä, mikäli annettu toimeksianto on korkeakoulussa järjestettävään innovaatiotapahtumaan sopiva. Taitotasoa tärkeämmäksi nähtiin tiimien monialaisuus.

Voidaan myös todeta, että innovaatiotapahtumissa toimeksiantojen tulisi olla todellisia ja toimeksiantajille merkityksellisiä, jotta opiskelijat motivoituvat tekemisestä. Korkeakouluympäristössä järjestettävien innovaatiotapahtumien haasteeksi, toimeksiantajien kannalta nostettiin kuitenkin se, että annetuille haasteille ei voida antaa ratkaisutakuuta. Toki aina on mahdollisuus, että tapahtumassa saadaan luotua jotain oikeasti merkityksellistä ja yleensä toimeksiantajat saavat vähintään uusia ajatuksia ja ideoita, joita lähteä työstämään itsenäisesti, mutta todelliset avaimet käteen -ratkaisut ovat harvinaisia.

Oulussa ollaankin viimeaikoina yhä enemmän korostettu rekrytointimahdollisuuksia, kuin ratkaisuja haasteita. Tämä käsitys vahvistui entisestään myös haastattelujen perusteella. Innovaatiotapahtumissa yritys pääsee näkemään tulevia osaajia työskentelemässä ja tunnistamaan tulevia potentiaalisia työntekijöitä. Innovaatiotapahtumat ovatkin melko ainutlaatuisia tilaisuuksia tavata monia eri alojen osaajia kerralla ja nähdä heidän taitojaan, kun he työskentelevät toimeksiannon parissa.

Toteutustavan valinnassa on tärkeää huomioida osallistujien kokeneisuus innovaatiotapahtumista. Tämä nousi esille niin haastatteluissa kuin omien kokemusten kautta. Hackathon voi helposti olla kokemattomalle innovoijalle pelkästään ahdistava kokemus, jonka lopputuloksena ei

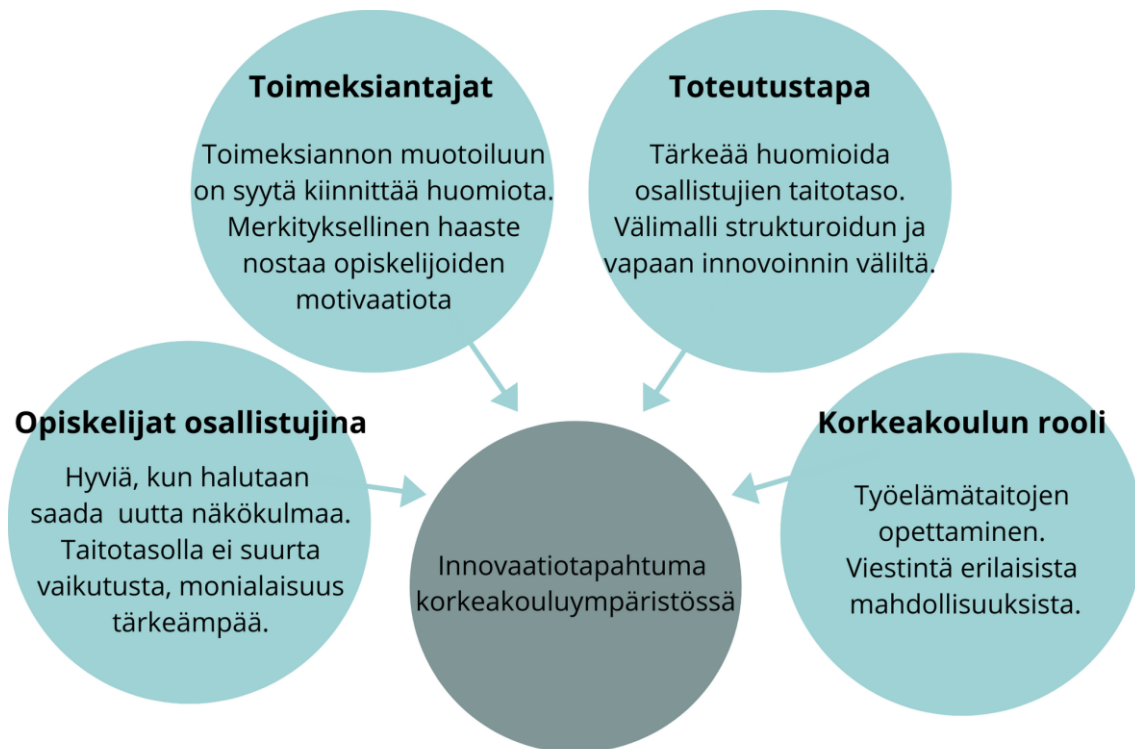
saada juuri mitään aikaan. Design Sprintin hyvänä puolena taas tunnistettiin, sen tarkan struktuurin mukana tuoma innovointityökalujen käytön opettaminen, mikä auttaa opiskelijoita etenemään annetussa haasteessa. Hackathonissa taas osallistujat saavat vapaammat kädet keskittyä itse toimeksiantoon ja riittäväällä innovointimenetelmien hallinnalla tulokset voivat olla parempia. Näiden kahden innovointimallin sopiva yhdistäminen nähtiin haastatteluissa hyvänä vaihtoehtona. Tätä vaihtoehtoa oltiinkin jo mietitty myös toimeksiantajan puolesta ja ajatus sai opinnäytetyön myötä vain lisää varmistusta.

Korkeakoulun tärkeimmäksi rooliksi innovaatiotapahtumien järjestäjänä nähtiin selkeästi työelämätaitojen opettaminen opiskelijoille. Luovuus ja innovointitaidot koettiin tärkeinä työelämätaidoina nyt ja tulevaisuudessa ja näiden taitojen opettaminen korkeakouluissa nostettiin tärkeäksi aiheeksi.

Innovaatiokeskuksenkin tunnistama haaste, innovaatiotapahtumissa tuotettujen ratkaisujen vähäisestä hyödyntämisestä nousi myös haastatteluissa esille. Nähtiin, että tapahtumissa kehitetyt ratkaisut eivät useinkaan ole vielä valmiita, vaan kaipaavat jatkokehittämistä. Tärkeä huomio jatkokehittämisen mahdollistamiseksi oli ammattikorkeakoulun rooli viestijänä. Koettiin, että innostavalla ja ymmärrettävällä viestinnällä, jo olemassa olevista jatkokehittämistä tukevista palveluista sekä rahoitusmahdollisuuksista, voisi olla positiivinen vaikutus siihen, että useampi ratkaisu saataisiin kehitettyä käytäntöön asti.

Tuloksien pohjalta voidaan todeta, että korkeakouluympäristössä järjestettävä innovaatiotapahtuma on kokonaisuus, jossa tasapainotellaan yritys yhteistyön, opetuksellisen näkökulman sekä tapahtuman vaikuttavuuden välillä. Mitään yhtä ja oikeaa tapaa tapahtuman tekemiseen ei ole olemassa ja toteutukseen vaikuttaa monta tekijää. Opinnäytetyössä onnistuttiin kuitenkin avaamaan perustellusti erilaisia vaihtoehtoja innovaatiotapahtuman toteutukseen ja tuomaan esille asioita, joita innovaatiotapahtumaa järjestäessä tulee ottaa huomioon.

Jokaisen innovaatiotapahtuman elementin nähtiin sisältävän erityispiirteitä ja asioita, joita tulee ottaa huomioon, nimenomaan korkeakouluympäristössä järjestettävässä tapahtumassa. Kuviossa 5 on koottu opinnäytetyön tuloksien pohjalta korkeakouluympäristössä järjestettävän innovaatiotapahtuman tärkeimpiä onnistumisen edellytyksiä.



KUVIO 5. Opinnäytetyön tulokset tiivistettynä.

Tärkeimmäksi kehityskohteeksi Innovaatiokeskuksen tapahtumissa tunnistettiin viestintä. Erityisesti jatkokehittämiseen tarkoitettujen palveluiden sekä rahoitusmallien selkeä kuvaaminen ja niistä innostavasti viestiminen. Toinen selkeä kehittämiskohde on alkaa etsiä toteutustapaan toimivaa välimallia, hackathonin ja Design Sprintin väliltä.

9 POHDINTA

Opinnäytetyön tavoitteena oli tunnistaa ja kuvata korkeakouluympäristössä järjestettävien innovaatiotapahtumien erityispiirteitä ja toimivia käytäntöjä. Toisena tavoitteena oli tunnistaa kehityskohteita Oulun korkeakouluissa järjestettäviin innovaatiotapahtumiin. Opinnäytetyö lähestyi kehitystehtäviä nimenomaan Oulun korkeakouluissa järjestettävien innovaatiotapahtumien näkökulmasta, mutta tulokset on pyrittiin esittämään niin, että niitä pystyttäisiin hyödyntämään missä tahansa korkeakoulussa.

Opinnäytetyö tietoperusta koostui useista kirjallisista ja digitaalisista lähteistä, joiden avulla kuvattiin innovaatiotoimintaa sekä innovaatiotapahtumia yhteiskehittämisen muotona. Lisäksi tarkasteltiin korkeakouluja innovaatiotapahtumien alustana. Opinnäytetyössä kuvattiin myös Oulun korkeakouluissa kehitetty sOULUtions-tapahtumakonsepti ja sen kehitysvaiheet. Tutkimusmenetelmänä käytettiin puoli strukturoitua teemahaastattelua, jonka tavoitteena oli rakentaa kuva korkeakoulu ympäristössä järjestettävästä innovaatiotapahtumasta ja sen erityispiirteistä sekä toimivista käytännöistä.

Opinnäytetyön tuloksena saatiin kuvattua elementit, joista innovaatiotapahtuma koostuu ja mitä näissä elementeissä tulee ottaa huomioon järjestettäessä innovaatiotapahtumaa korkeakoulussa. Löydettiin myös selkeitä kehityskohteita Innovaatiokeskuksen sOULUtions-tapahtumakonseptiin, näistä tärkeimpänä viestinnän merkitys tapahtuman jälkeen ja nimenomaan erilaisten jatkokehittämisen- ja rahoitusmahdollisuuksien selkeä ja innostava kuvaaminen.

Innovaatiotapahtuma on laaja ja monisyinen kokonaisuus, joka voidaan toteuttaa monella eri tavalla. Erityisesti korkeakouluympäristössä innovaatiotapahtumilla on monta erilaista tarkoitusta ja tavoitetta ja tapahtumat ovatkin tasapainoilua yritys yhteistyön, opetuksen sekä tapahtuman vaikuttavuuden välillä. Aiheen laajuuden myötä tässä opinnäytetyössä päädyttiin lähestymään aihetta ensisijaisesti Oulun korkeakoulujen järjestämien innovaatiotapahtumien kautta, mikä tietenkin tukee myös Innovaatiokeskusta innovaatiotapahtumien kehittämisessä.

Opinnäytetyössä onnistuttiin kuvaamaan korkeakouluympäristössä järjestettävä innovaatiotapahtuma kokonaisuutena ja löytämään erityispiirteitä sekä toimivia käytäntöjä. Opinnäytetyön aiheeksi olisi voitu valita pelkästään yksikin haastatteluiden teemoista, eli opiskelijat osallistujina, toimeksiantajat, toteutustapa tai korkeakoulun rooli ja syventyä siihen tarkemmin. Tässä opinnäytetyössä haluttiin kuitenkin saada rakennettua kokonaiskuva, mikä tukee myös opinnäytetyön tekijää työssään innovaatiotapahtumien järjestäjänä.

Erityisesti toteutustapaan ja korkeakoulun rooliin perehtyminen yksityiskohtaisemmin, voisivat olla mielenkiintoisia jatkotutkimusaiheita. Lisäksi tärkeäksi kehittämiskohteeksi tunnistettiin myös tapahtumien jälkeisten jatkokehittämismahdollisuuksien kuvaaminen ja kehittäminen, jotta tapahtumissa tuotetut ideat saataisiin kehitettyä toimiviksi ratkaisuuksi.

Opinnäytetyöprosessi lisäsi ymmärrystäni innovaatiotapahtumista sekä niiden järjestämisestä korkeakouluympäristössä. Opinnäytetyön tulokset tukevat minua työssäni ja koko prosessi auttoi löytämään olennaisia kehittämiskohteita Innovaatiokeskuksen tuottamiin tapahtumiin.

LÄHTEET

Ammattikorkeakoululaki 14.11.2014/932.

Chesbrough, H., Vanhaverbeke W. & West J. 2006. Open Innovation: Researching a New Paradigm. New York: Oxford University Press.

Gray, D., Macanuso, J. & Brown, S. 2010. Gamestorming: a playbook for innovators, rule-breakers, and changemakers. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.

Hagman, K. & Hidén, H. 2019. Hackathon jatkokehityspolkujen prosessikuvaus. Espoon kaupunki. 6Aika Kasvun ekosysteemit. Viitattu 23.5.2020. https://6aika.fi/wp-content/uploads/2019/10/Espoon-kaupunki_Hackathon_jatkokehityspolut_loppuraportti.pdf.

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2001. Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Yliopistopaino.

Iskanius, P. & Pohjola, I. 2011. Pohjoisuuden tutkimuksen ja innovaatiotoiminnan osaajayhteisö – Osaamisesta innovaatioita – innovaatioista liiketoimintaa. Oulun yliopiston Thule instituutti. NorthChallenge raportti 5. Viitattu 17.5.2020, <http://jultika.oulu.fi/files/isbn9789514298257.pdf>.

Knapp, J., Zeratsky, J. & Kowitz, B. 2016. Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days. New York: Simon & Schuster.

Kolehmainen, J. 2008. Paikallinen innovaatioympäristö ja henkilöiden väliset verkostot. Teoksessa N. Mustikkamäki & M. Sotarauta (toim.) Innovaatioympäristön monet kasvot. Tampere: Tampereen yliopiston paino.

Laasonen, V., Ruokonen, H., Talvitie, J., Lähteenmäki-Smith, K., Kolehmainen, J., Ranta, T., Järvelin, A-M. & Piirainen, K. 2019. Selvitys innovaatioympäristöjen ja -ekosysteemien menestystekijöistä sekä julkisen sektorin rooleista kehityksessä. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2019:32. Viitattu 5.12.2020, https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161808/OKM_2019_32.pdf?sequence=7&isAllowed=y.

Meow 2020. Design Sprint. Viitattu 23.5.2020, <https://www.meom.fi/design-sprint/#design-sprint-week>.

Oulun ammattikorkeakoulu 2019. Tki- ja hanketoiminta. Viitattu 24.5.2020, <https://www.oamk.fi/fi/tutkimus-ja-kehitys/tki-ja-hanketoiminta>.

Ramaswamy, V. & Ozcan, K. 2014. The Co-Creation Paradigm. Stanford: Stanford University Press.

Sand, J. 2019. Design Sprint – Miten suunnitteluprosessin kompakti toteutus tuottaa parempia tuloksia? Viitattu 23.5.2020. <https://agendahelsinki.fi/2019/10/17/design-sprint-2/>.

Sitra 2017. Hack for Society. Parempaa dialogia päätöksentekijöiden ja tieteentekijöiden välille. Viitattu 22.5.2020, <https://www.sitra.fi/hankkeet/hack-for-society/#mista-on-kyse>.

Työ- ja elinkeinoministeriö 2016. Innovaatiopolitiikka kannustaa yrityksiä jatkuvaan uudistumiseen. Viitattu 21.5.2020, <https://tem.fi/innovaatiopolitiikka>.

Opiskelijat osallistujina

Millaisia opiskelijat ovat osallistujina?

Pitäisikö innovaatiotapahtumiin olla pääsyvaatimuksia ja olisiko niistä hyötyä? (esim. tietty määrä opintoja takana)

Kannattaako opiskelijoita valmistella/kouluttaa ennen innovaatiotapahtumaa?

Millaisia eroja näet opiskelijoissa osallistujina verrattuna yrityksen omiin työntekijöihin?

Toimeksiantajat

Millainen on hyvä toimeksiantaja ja toimeksianto?

Mitä pitää ottaa huomioon toimeksiantoa miettiessä?

Millainen rooli toimeksiantajalla tulisi olla tapahtuman aikana?

Mitä toimeksiantaja voi odottaa saavansa tapahtumasta?

Mitä innovaatiotapahtuman jälkeen tulisi tapahtua? Kuka jatkaa työtä ja miten?

Toteutustapa

Miten hackathonin ja Design Sprintin eroavat mielestäsi toisistaan?

Millaisessa tilanteessa valitsisit hackathonin ja millaisessa Design Sprintin?

Minkä toteutustavan itse valitsisit korkeakouluympäristössä?

Korkeakoulun rooli

Miten kuvailisit korkeakoulun roolia innovaatiotapahtumien järjestäjänä?

Miten korkeakoulu voisi tukea toimeksiantajan ja opiskelijatiimin yhteistyötä tapahtuman jälkeen?

Jos yhteistyötä toimeksiantajan ja tiimin välillä ei kuitenkaan synny, mutta idea on hyvä. Niin mitä korkeakoulu voisi mielestäsi tällaisessa tilanteessa tehdä, tukeakseen tiimiä jatkamaan idean kehittämistä?