

SITOWISE

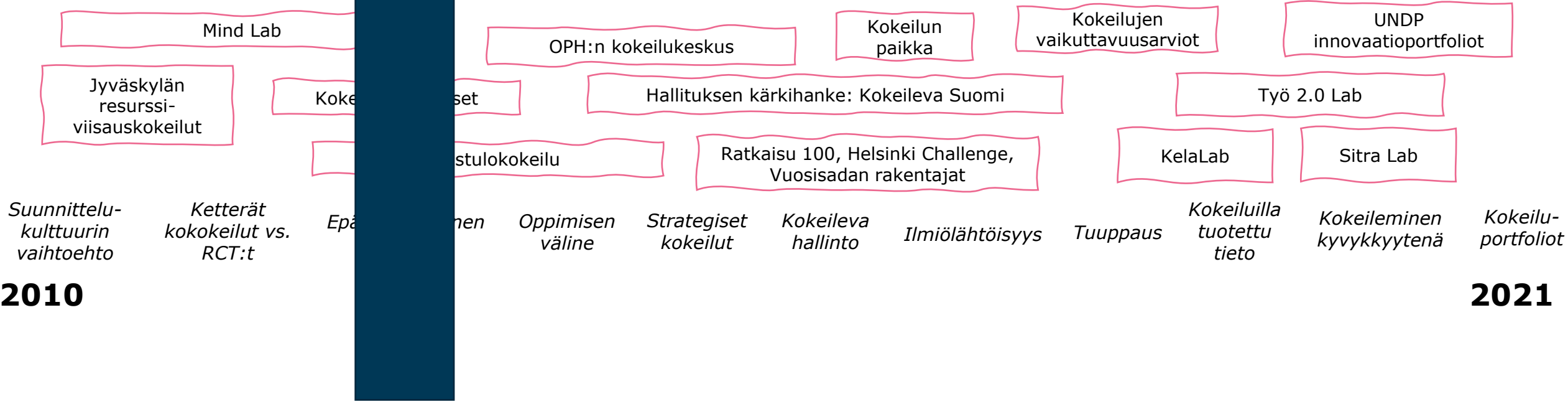
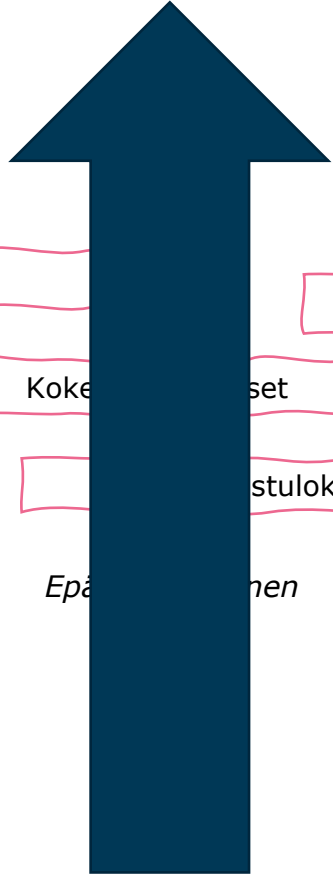
Onnistuneen kokeilun arkkitehtuuri

Heräämö 17.11.2021

KALLE NIEMINEN



Kokeilukulttuurin vuosikymmen



Kokeileva Suomi -kärkihanke on päättynyt

🕒 12.5.2020 12.46



Kokeilukulttuurin vahvistaminen oli yksi pääministeri Juha Sipilän hallituksen kärkihankeista kaudella 2015–2019. Kokeilukulttuurin edistämistä, onnistuneiden kokeilujen skaalaamista ja tulosten arviointia jatkaa valtion kestävän kehityksen yhtiö Motiva.

Tätä verkkosivustoa ei enää ylläpidetä, mutta se on saatavilla 31.12.2023 asti.

[Kokeilun paikka Motivan verkkosivustolla](#) 

MINDLAB IS CLOSING DOWN BY THE END OF 2018

MindLab is not accepting new projects in 2018. A part of the activities will be carried on in the new Disruption Task Force.

Inquiries can be addressed to the following e-mail: em@em.dk



Kokeileva Suomi -kärkihanke on päättynyt

12.5.2020 12.46



Kokeilukulttuurin vahvistaminen oli yksi pääministeri Juha Sipilän hallituksen kärkihankeista kaudella 2015–2019. Kokeilukulttuurin edistämistä, onnistuneiden kokeilujen skaalaamista ja tulosten arviointia jatkaa valtion kestävä kehityksen yhtiö Motiva.

Tätä verkkosivustoa ei enää ylläpidetä, mutta se on saatavilla 31.12.2023 asti.

Kokeilun paikka Motivan verkkosivustolla [↗](#)

4 vuotta

5 henkeä

Toteutus

Perustulokokeilu

Motiva

MINDLAB IS CLOSING DOWN BY THE END OF 2018

MindLab is not accepting new projects in 2018. A part of the activities will be carried on in the new Disruption Task Force.

Inquiries can be addressed to the following e-mail: em@em.dk

16 vuotta

18 henkeä

Koulutus

**Kopiot Singaporessa,
Mexico Cityssä ja
Washingtonissa**

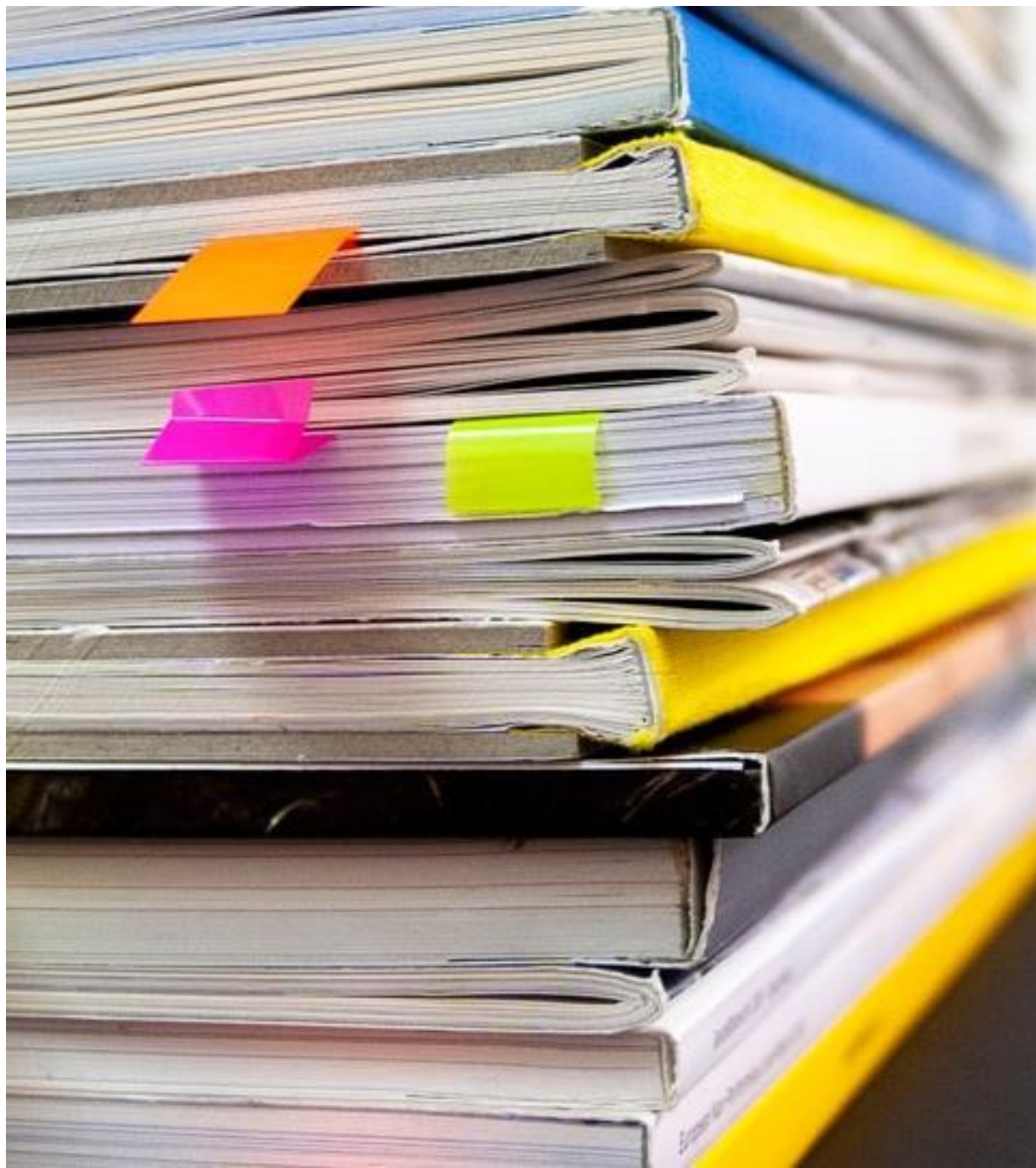
**Disruption Task
Force**

Kokeilukulttuuri

1. Kylvä uteliaisuutta



SITOWISE



Kokeilukulttuuri

1. Kylvä uteliaisuutta
2. Enemmän on enemmän



10%

0,1 X 5

0,1 x 50

0,1 x 500

0,1 x 5000

Kokeilukulttuuri

1. Kylvä uteliaisuutta
2. Enemmän on enemmän
3. Valjasta HiPPO-efekti



Hallinnon beta

beta.liikennevirasto.fi

Tutustu koekäytössä oleviin Liikenneviraston uusiin palveluihin.

Lämpötila:
Ilma +15°
Tie +18°

Tähän disclaimer

siitä että beta.liikennevirasto.fi sivulla olevat palvelut ovat ainoastaan koekäytössä.



Digitraffic



Levähdysalueet



Eläinonnettomuudet



Tienkäyttäjän linja

Kokeilukulttuuri

1. Kylvä uteliaisuutta
2. Enemmän on enemmän
3. Valjasta HiPPO-efekti
4. Demokratisoi kokeilutoiminta





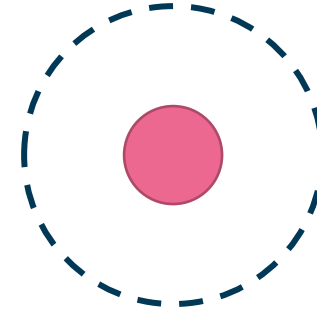
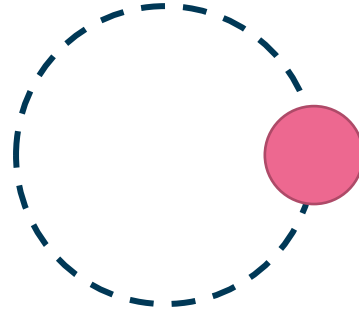
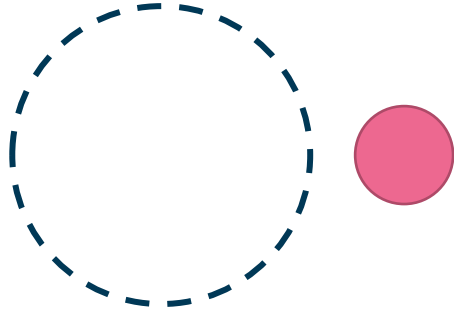
Booking.com

Planet Earth's #1 Accommodation Site™

Kokeilukulttuuri

1. Kylvä uteliaisuutta
2. Tee enemmän
3. Valjasta HiPPO-efekti
4. Demokratisoi kokeilutoiminta
5. Kiinnitä organisaatioon





Kokeilukulttuuri

1. Kylvä uteliaisuutta
2. Tee enemmän
3. Valjasta HiPPO-efekti
4. Demokratisoi kokeilutoiminta
5. Kiinnitä organisaatioon
6. Kouluta



YHDESSÄ TEKEMINEN

Kansalaisten ja sidosryhmien mukaan ottaminen, jotta luusilla ratkaisulla on jaettu omistajuus.

KANSALAISTEN JA SIDOSRYHMÄN MUKAAN OTTAMINEN

Aktiivisesti luo osallisuutta kansalaisille, sidosryhmille ja epätavallisille osallistujille.

LUOVA FASILITOINTI

Käsittelee luovasti eri näkökulmia ja puntaroi eri vaihtoehtoja.

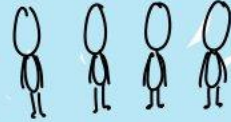
SILTOJEN RAKENTAMINEN

Säätää vuorovaikutusta, jota voi löytää yhteisiä nimittäjiä ja luoda jaettava omistajana.

VÄLITÄMINEN

Eri näkökulmien ja pyrkimysten välittäminen ja jännitteiden purkaminen eri sidosryhmien välillä.

KYVYT YHTEISKUNNALLISTEN ONGELMIEN RATKAISEMISEEN JA KOKEILEVAAN KEHITTÄMISEEN



EMPAATTINEN

Pystyy asettumaan toisen asemaan ja ymmärtää eri näkökantoja. Harkitsee erilaisia näkökantoja, jotta osaa tehdä ratkaisuja, jotka sopivat kaikille.

JUUSTAVA

Toipuu nopeasti vaikeista tilanteista. Pyrkii saavuttamaan tavoitteet, vaikka se vaatisi useamman yrityksen.

MIELIKUUTUKSELLINEN

Pystyy kuvittelemaan erilaisia vaihtoehtoja ja tulevaisuuksia. Tuo erilaisia ideoita, luova ratkaisuja ja kekseliäisyyttä.

TULOKSIIN KESKITÄYTYN

Todellisiin vaikutuksiin keskittyminen, motivoitunut vaikutus. Johtaa tekemistä vaikutukseen edessä.

ROHKEA

Halukas ottamaan riskejä, kun monimutkaisia asioita pöydällä. Ei pelästy epäonnistumisen mahdollisuuksista, jaksoa työstää vastustusta.

KETTERÄ

Sopeutuu muuttuviin toimintaympäristöihin. Pystyy reagoimaan odottamattomiin tilanteisiin ja kehityskulkuun. Muuttaa suunnitelmia ja tekemistä.

TEKEMISEEN SUUNTAUTUNUT

Tekemisen kautta, oppii tekemästä. Halukas toimimaan ongelmien tai tilanteiden edessä.

UTELIAS

Halu tutkia erilaisia vaihtoehtoja. Kännostus ymmärtää paremmin ja lisää tietoa asioista.

REFLEKTIIVINEN

Tapana tarkastella kriittisesti prosesseja ja tuloksia. Kriittinen oman työn vaikutusten suhteen.

ACCELERATING LEARNING

Uusien ideoiden tutkiminen ja kehittäminen parempien ratkaisujen tekemiseksi.

MUUTOKSEN JOHTAMINEN

Resurssien liikkuttaminen ja tekemisen oikeuttaminen muutoksen tukemiseksi.

TÄRKEIMMÄT
ASENTEET

KESKEISET
KYVYT

TULEVAISUUSAJATELU

Yhdistää pitkän aikavälin vision lyhyen aikavälin konkreettiseen tekemiseen.

PROTILU JA ITEROIMINEN

IDEIDEN TESTAAMINEN JA SYSTEMAATTINEN PARANTAMINEN.

DATALUKUTAITO JA TIEDON HYÖDINTÄMINEN

Käyttää tehokkaasti erilaisia tietoa, jota yhteen ymmärtäminen on vaikeaa.

SYSTEMIAAJATELU

Yhdistää mikro- ja makro-näkökulmat tarttukseen moniulotteisiin asioihin.

TEKNOLOGIAN LUKUTAITO

Ymmärtää teknologian mahdollisuudet ja käyttää niiden potentiaalin.

POLIITTINEN JA HALLINNOLLINEN PELISUOMA

Operoi poliittisissa ja hallinnollisissa projekteissa, jotta varmistaa strategisen tuen.

MUUTOKSEN RAHOITAMINEN

Ymmärtää monet mahdolliset tavat vapauttaa ja käyttää taloudellisia resursseja innovaatioihin.

YRITÄJÄMÄINEN TOIMINTA

On muutosrakentaja ja käyttää bisnesvaikuttavuutta mahdollisuuksien luomiseen.

ARVON OSOITTAMINEN

Selittää, viestii uusien lähestymistapojen ja ratkaisujen myötä päätöksentekoon.

TARINANKERRONTA JA ASIOIDEN AJAMINEN

Käyttää tarinointia ja mediaa kertomaan visioista ja järkevästi tietoa kannustavalla tavalla.



nesta

SITOWISE



Milloin kokeilu ei ole potentiaalinen työkalu?

- Jos ideaa on jo kokeiltu, eikä maailma ole muuttunut välissä
- Olet 100% varma, että tiedät oikean ratkaisun
- Kokeileminen on eettisesti arveluttavaa tai liian riskialtista



Miten kokeilu toteutetaan?

1

Kokeilut

Ideasta johdetut
toteuttamiskelpoiset
kokeilut

2

Suunnitelmalliset kokeilut

Suunnitelmalliset
kokeilut, systemaattinen
tiedonkeruu ja oppiminen

3

Kokeileva kehittäminen

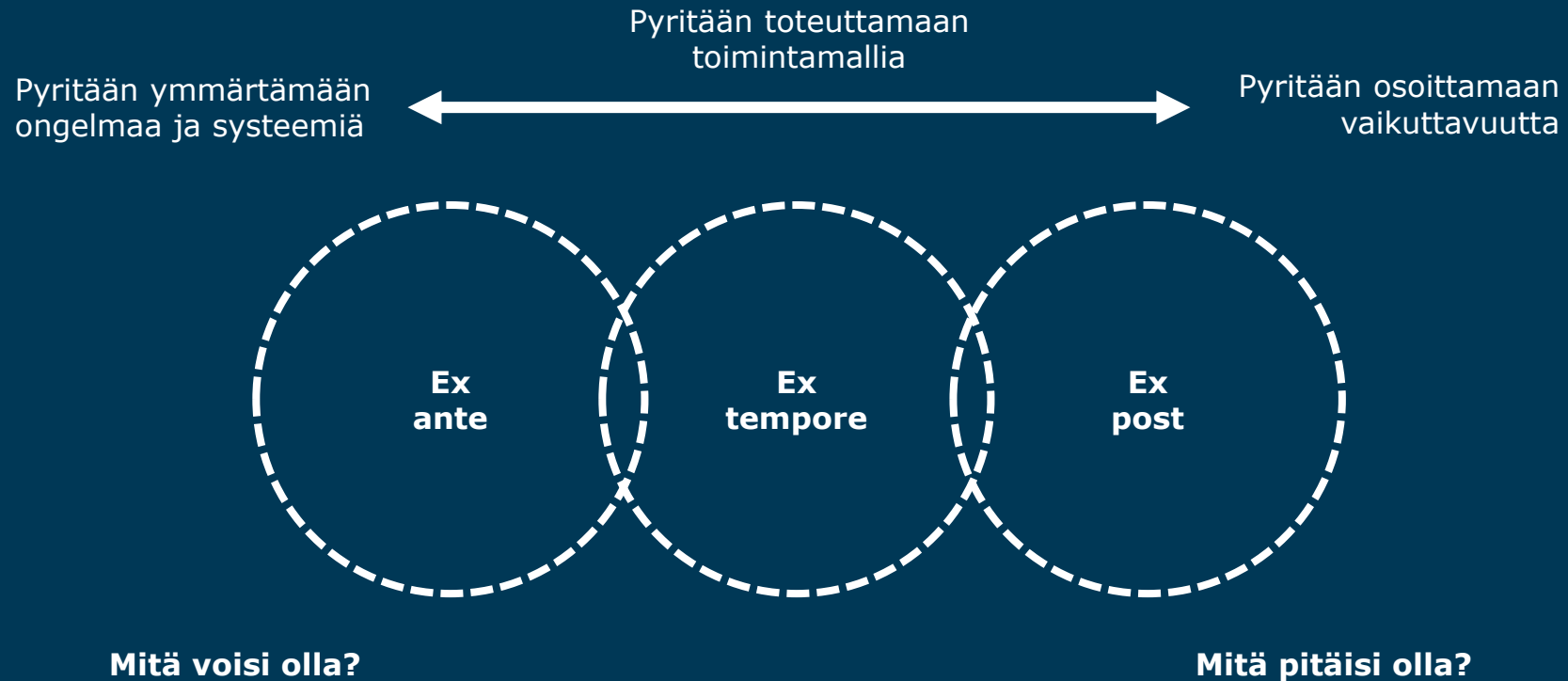
Kokeilujen tulosten
edelleen kehittäminen,
liittäminen laajempiin
kehityskulkuihin ja
muuhun tietoon

4

Kokeilu- portfoliot

Portfolio toisiaan tukevia
kokeiluja ja jatkuva
sense making

Missä vaiheessa ollaan?



Millainen kokeilu tilanteeseen sopii?

Kokeileva kehittäminen

Uusien ratkaisujen etsiminen

Paikallista, kontekstisidonnaista

Näyttö käytäntölähtöistä

Ei erillisiä resursseja tai vain vähän erillisiä resursseja

Nopeaa oppimista, palautesykli ja itsearviointi

Strategiset kokeilut

Ratkaisua kokeillaan

Tavoitteena yleistettävyys, siirrettävyys

Näyttö tutkimuspohjaista

Resurssi-intensiivistä

Hidasta, ennen-jälkeen -asetelmat

Lähde: Katri Vataja, Riitta Seppänen-Järvelä, Hallinon tutkimus, 2018

Mitä kokeilu ei meille kerro?



Miten ja kenen kanssa?

Käytettävyys | usability

käyttäjäkeskeinen suunnittelu | UCD

Käyttökokemus | User experience (UX)

Yhteissuunnittelu | Co-design

Käyttäjän innovaatio | end-user innovation

Mitä kokeillaan?



Mitä tapahtuu

4 päivässä, 4 viikossa,

4 kuukaudessa, 4 vuodessa?

Miten kokeileminen muuttaisi sitä?

10 kohtaa hyvään kokeiluun

1. Ymmärretään ongelma ja pohditaan mitä halutaan kokeilla
2. Kokeilu ei ole hanke!
3. Kokeilulla on alku ja loppu
4. Otetaan riskiä ja mahdollisesti epäonnistutaan
5. Otetaan käyttäjät ja sidosryhmät vuoropuheluun
6. Opitaan
7. Opitaan
8. Opitaan
9. Opitaan
10. Liitetään opit laajempiin kehityskulkuihin

Kiitos!

Kalle Nieminen

040 8435324

kalle.nieminen@sitowise.com

SITOWISE.COM – THE SMART CITY COMPANY

SITOWISE