

FIKSU
KALASATAMA

COOK

Nopeiden kokeilujen reseptit

BOOK



Kaupunkiyhteisö mukaan fiksun kaupungin kehittämiseen.





Mikä ja miksi

- 5 Miksi nopeita kokeiluja kannattaa tehdä?
- 6 Mitä nopeat kokeilut ovat?
- 7 Nopeiden kokeilujen ohjelman rakennuspalikat
- 8 Miksi nopeiden kokeilujen ohjelma?
- 9 Mihin nopeat kokeilut sopivat ja mihin eivät?
- 10 Millaisen investoinnin kokeilutoiminta vaatii?
- 11 Nopeat kokeilut pienhankintoina
- 12 Kaupunkiyhteisö mukaan nopeisiin kokeiluihin
- 13 Nopeiden kokeilujen paikka kehitystyössä
- 14 Fiksun Kalasataman nopeat kokeilut
- 17 Kalasataman opit nopeista kokeiluista

Miten?

- 19 Näin pääset alkuun nopeissa kokeiluissa
- 20 Määrittele kokeiluohjelmat: kumppanit, tavoitteet ja teemat
- 24 Kokeiluohjelman rahoittaminen ja resursointi
- 25 Näin fasilitointi toimii nopeissa kokeiluissa
- 26 Näin teet tarjouskierroksen ja tavoitat kokeilijat
- 27 Valitse kokeilijat ja tee hankintasopimukset
- 28 Näin kokeilukierros etenee
- 29 Viestintä kokeilun aikana
- 30 Näin käyttäjät osallistuvat kokeiluihin
- 32 Näin rekrytoit käyttäjiä mukaan kokeiluihin
- 33 Kerää palaute ja dokumentoi kokeilu
- 33 Arvioi kokeilut ja opi
- 34 Loppusanat

NOPEASTI KOKEILEMAAN – LUE TÄSTÄ KOOTUT RESEPTIT!

Fiksua Kalasatamaa on vuodesta 2014 kehitetty älykaupungiksi ja samalla on luotu uusia menetelmiä fiksurien ratkaisujen tekemiseen. Nopeiden kokeilujen ohjelma muotoutui vastauksena kysymyksiin kuinka kiihdyttää älykaupunkikehitystä ja kuinka saada yritykset ja asukkaat siihen mukaan. Ohjelma jalostui vuosina 2015-17, herätti laajasti kiinnostusta ja se otettiin käyttöön myös mm. Ilmastokadulla, databisneksessä ja muissa Suomen kaupungeissa.

Huomasimme, että kokeilemisen ohjelmille ja kokemuksille on kysyntää. Kokeilukulttuuri on suuressa nosteessa, jopa hallitusohjelmassa.

Niinpä koostimme parhaat oppimme kokeiluista tähän reseptikirjaan. Tämä nopeiden kokeilujen opas on kirjoitettu erityisesti kaupunkien kehittäjille sekä muille julkisen sektorin uudistajille: tekijöille, suunnittelijoille ja päättäjille. Oppaassa painotetaan kertyneitä oppeja fiksurien palveluiden kehittämisestä yhdessä yritysten ja kaupunkiyhteisön kanssa. Toivomme, että tämä opas innostaa kokeilemaan, oppimaan ja lisäämään resepteihin omat mausteet!



Sara Horng

Mikä ja miksi?

Miksi nopeita kokeiluja kannattaa tehdä?

Nopeiden kokeilujen avulla kaupunki saa yritykset mukaan kehittämään uusia palveluja ja tuotteita yhdessä käyttäjien kanssa, aidossa ympäristössä.

Kaupungeista on tullut kansallisvaltioitakin tärkeämpiä keskuksia, jotka vievät taloutta, teknologiaa ja kulttuuria eteenpäin koko maailmassa. Globaalissa älykaupunkikehityksessä etsitään uusia tapoja yritysten ja kaupunkien yhteistoimintaan ja siihen, kuinka uudet teknologiat voisivat ratkaista kiihtyvästi kasvavien kaupunkien ongelmia.

Ratkaisut vaativat, että kaupunkien niin Suomessa kuin maailmalla on luotava ketterämpiä toimintatapoja. Suomessa ja erityisesti Helsingissä kaupungin tavoitteena on avoimuus ja kaupunkilaisten osallistuminen fiksun kaupungin kehitykseen ja uudistumiseen.

UUSIA MALLEJA AVOIMEEN INNOVOINTIIN

Uudet innovaatiot, tuotteet ja palvelut syntyvät yhä harvemmin yhden yrityksen tuotekehittelyn tuloksena tai suljetuissa laboratorioissa. Yritysten, käyttäjien, tutkimuksen ja julkisen sektorin väliseen kehitystoimintaan tarvitaan uudenlaisia menetelmiä ja alustoja, joissa käyttäjien tarpeet ja palveluiden tekijät kohtaavat.

Parhaat uutta teknologiaa hyödyntävät palvelut syntyvät, kun niitä käyttävä yhteisö on mukana kehitystyössä. Nopeiden kokeilujen ohjelma tarjoaa toimintamallin, joka mahdollistaa niin yritysten ja julkisen sektorin yhteistyön kuin asukkaiden osallistumisen kehitystyöhön.

NOPEUTTA PROTOTYYPPIEN KEHITTÄMISEEN

Lean-kehittämisestä, kokeilukulttuurista ja nopeasti epäonnistumisesta on tullut valtavirtaa. Nopeat

kokeilut pyrkivät vauhdittamaan uuden syntymistä auttamalla aikaisen vaiheen prototyypit nopeaan käytännön testaukseen.

Yrityksille kevytkin integraatio esimerkiksi kaupunkitilaan tai dataan sekä ensimmäiset markkina-referenssit ovat arvokkaita. Palveluiden kehittäjille on tärkeää saada mahdollisimman nopeasti palautetta siitä, miten palvelu toimii oikeassa ympäristössä. Kokeiluohjelmassa palveluaihio viedään usein ensimmäistä kertaa käyttöympäristöön, jolloin sen rajoitteet ja kehityshaasteet konkretisoituvat. Palautetta saadaan myös siitä, millaisia kumppaneita liiketoimintaan tarvitaan ja ovatko suunnitellut liiketoiminta ja ansaintamallit realistisia. Näihin tarpeisiin nopeiden kokeilujen ohjelma vastaa.

Miksi nopeita kokeiluja?

- Nopeiden kokeilujen ohjelma aktivoi innovaatioekosysteemin toimijoita ja tarjoaa kaupungin infraa, dataa ja palveluita testialustaksi ja kaupunkilaboratorioksi.
- Nopeat kokeilut kiihdyttävät ja konkretisoivat fiksur kaupunkikehitystä tuomalla lupaavat palveluaihiot aitoon käyttöympäristöön, käyttäjien kanssa kokeiltaviksi.
- Nopeat kokeilut kiihdyttävät parhaiden ideoiden jalostumista kypsiksi ratkaisuiksi.
- Nopeiden kokeilujen ohjelma tuo yhteen kaupungin, asukkaat, isot yritykset, kasvuyritykset sekä tutkimuslaitokset.

Mitä nopeat kokeilut ovat?

Nopeat kokeilut tarjoavat yrityksille mahdollisuuden pilotoida prototyyppivaiheessa olevia tuotteita ja palveluja oikeassa ympäristössä ja oikeiden käyttäjien kanssa. Parhaimmillaan pieniä kokeilusprinttejä tehdään lähes viikoittain.

Nopeat kokeilut ovat nimensä mukaisesti nopeita ja kokeiluita: tuote- tai palveluaihio tuodaan testiin mahdollisimman aikaisessa vaiheessa – sen sijaan, että testikäyttöön tuotaisiin suunnittelupöydällä työstitetty lähes valmis palvelu.

Yli-innovaatioaktivisti Anssi Tuulenmäen sanoin: kokeilun odotetaan epäonnistuvan, pilotin onnistuvan. Tällä tarkoitetaan, että kokeiluissa on kyse niin varhaisen vaiheen konsepteista, että tarkoituskin on löytää juuri ne asiat, jotka eivät toimi ja joita ei kannata kehittää etenpäin. Toisaalta halutaan tunnistaa, mikä kokeilussa innostaa ja toimii ja mihin suuntaan sitä kannattaa viedä. Kun idea on altistettu käyttäjäpalautteelle useaan kertaan, se on hioutunut niin valmiiksi, että on pilotin aika. Nopeiden kokeilujen ytimessä on siis myös käyttäjälähtöisyys ja osallistava yhteiskehittäminen.

Yhteiskehittäminen tarkoittaa sitä, että sidosryhmät ja käyttäjät otetaan mukaan alusta alkaen uutta ratkaisua kehittämään. Yhteiskehittämisessä on tärkeä löytää ihmisiä, joilla on erilaisia taustoja ja rooleja. Yhteiskehittäminen voi liittyä esimerkiksi palvelun konseptointiin, prototyypin testaamiseen tai uusien liiketoimintamallien kehittämiseen.

Nopeat kokeilut ovat lyhyitä, alle puolen vuoden mittaisia pyrähdyksiä, nopeimmillaan jopa kuukauden mittaisia. Niiden aikana tavoitteena on oppia mahdollisimman paljon. Mitä enemmän kokeilun aikana tehdään pieniä kokeilusprinttejä, sitä nopeampaa palvelun kehittyminen on.





Nopeiden kokeilujen ohjelman rakennuspalikat

Mistä palasista nopeiden kokeilujen ohjelma koostuu?
Mitä käytettävät termit tarkoittavat?

Tavoite: Kokeilutoiminta kytkeytyy aina laajempiin tavoitteisiin. Mihin kokeiluilla pyritään? Miten ne liittyvät esimerkiksi kaupungin strategiaan, kokeilualustan tavoitteisiin ja muihin fiksun kaupungin projekteihin?

Ohjelma: Nopeiden kokeilujen ohjelma on tapa tehdä lukuisia kokeiluja samalla formaatilla. Ohjelma käsittää useita kokeiluja, jotka toteutetaan samaan aikaan kokeilukierroksena. Ohjelmassa määritellään kullekin kierrokselle teema, esimerkiksi energiansäästö, johon monilla samanaikaisilla, mutta keskenään erilaisilla kokeiluilla etsitään uudenlaisia ratkaisuja.

Kokeilualusta: Kokeilualustalla (myös "kehittämisalusta", "innovaatioalusta" ja "living lab") tarkoitetaan fyysistä, digitaalista tai sosiaalista ympäristöä tai paikkaa, joka tarjoaa palveluita sidosryhmille. Se fasilitoi kokeiluohjelmaa sekä tuo toimijat yhteen verkostoksi, joka luo arvoa. Kokeilualusta mahdollistaa sen, että palvelut voivat kytkeytyä fyysisiin paikkoihin tai kaupunki-infraan kuten kaupunginosaan, liikuntasaleihin, pysäköintihalleihin, infotauluihin, nuorisotiloihin, kulttuurikeskuksiin, jätejärjestelmiin tai lyhtypylväisiin.

Fasilitointi: Nopeat kokeilut vaativat tiukkaa fasilitointia, jonka resursointi on tärkeä huomioida ohjelmaa suunniteltaessa. Fasilitoinnin roolina on tuoda toimijoita yhteen, ratkaista ongelmia nopeasti, vaatia päätöksiä, etsiä oikeita ihmisiä, tasoittaa byrokratiaa, nähdä kokeilujen synergiat ja laajempi kuva sekä viestiä kiinnostavat tarinat.

Viestintä: Kokeiluohjelma vaatii aktiivista viestintää eri sidosryhmille. Siinä hyödynnetään aktiivisesti sekä kokeilualustan, kaupungin että kumppaneiden verkostoja.

Palautteen keräys: Palautteen systemaattinen kerääminen on oleellinen osa nopeiden kokeilujen ohjelmaa. Kokeilualusta kerää kumppaneilta palautetta siitä, miten kokeiluohjelma, yksittäinen kokeilu ja sen fasilitointi toimi, jotta prosesseja voidaan kehittää jatkuvasti. Kokeiluja toteuttavat tiimit keräävät palautetta myös kokeiluihin osallistuvilta käyttäjiltä, minkä lisäksi palautetta saadaan sidosryhmätilaisuuksissa ja yhteiskehittämistyöpajoissa.

Dokumentointi: Kokeilujen dokumentointi on tärkeää oppien jäsentämiselle. Kokeiluja dokumentoidaan kaikissa vaiheissa monipuolisesti, keräämällä myös esimerkiksi kuva- ja videomateriaalia. Alustan roolina on tarjota formaatti tukemaan dokumentointia esimerkiksi raportoinnin sekä viestinnän prosessien kautta. Raportoinnin tulisi olla kevyttä, nopeaa ja mielekästä.

Sidosryhmät: Nopeiden kokeilujen ohjelmaan osallistuvat monipuolisesti kokeilualustan eri sidosryhmät, joita ovat kaupunki ja sen virastot, isot ja pienet yritykset, startupit ja järjestöt, asukkaat ja aktiiviset kansalaiset sekä tutkimusorganisaatioiden edustajat. Sidosryhmien välille kannattaa luoda jatkuvan yhteistyön muotoja.

Tutkimus ja arviointi: Arviointi on keskeinen osa kokeiluohjelmaa. Arvioinnissa painotetaan sitä, miten ohjelman tavoitteet on saavutettu, mitä on opittu ja miten yksittäiset kokeilut ovat onnistuneet. Osana ohjelmaa saattaa syntyä verkostojen kautta kokeiluja tukevaa tutkimusyhteistyötä, mikä taas kanavoi syvempää oppimista ja vaikuttavuutta.

Oppiminen: Oppiminen on keskeinen osa nopeiden kokeilujen ohjelmaa. Tavoitteena on oppia kokeiluista mahdollisimman paljon ja mahdollisimman nopeasti.



Miksi nopeiden kokeilujen ohjelma?

Nopeat kokeilut kannattaa rakentaa useiden kokeilujen ohjelmaksi.

Kokeiluohjelma on toimivampi tapa edetä kuin yksittäiset kokeilut. Kokeiluohjelmassa yhden kokeilukierroksen aikana hankitaan ja fasilitoidaan samanaikaisesti useita (3–8 kpl) erillisiä kokeiluja, jotka liittyvät samaan teemaan. Useampi kokeilu tuo synergiaetuja niin fasilitoinnin kuin esimerkiksi viestinnän näkökulmasta. Kokeilut voivat myös täydentää toisiaan ja niiden välille voi syntyä yhteistyötä.

Nopeiden kokeilujen ohjelmasta vastaa kokeilualusta. Se vastaa rahoituksesta, ohjelman strategisten tavoitteiden ja oppien nivomisesta kumppaniorganisaatioihin sekä fasilitoi kokeiluja ja sidosryhmäyhteistyötä.

KALASATAMAN ESIMERKKI

Esimerkiksi Fiksussa Kalasatamassa kokeilualustana toimii "Living Lab", elävä kehitysympäristö. Living Lab muodostuu koko Kalasataman kaupunginosasta sekä siellä toimivista verkostoista.

Osa Living Labia ovat kaupunginosassa sijaitsevat uusien palveluiden kehittämisen kannalta keskeiset paikat sekä alueen infrastruktuuri. Näitä ovat esimerkiksi Kalasataman koulu, jätteiden putki-imujärjestelmä, energiaverkko ja tämän oppaan kirjoitushetkellä rakenteilla oleva terveys- ja hyvinvointikeskus. Toimintaa palvelee myös Suvilahdessa sijaitseva yhteiskehitystila, joka tarjoaa paikan tapaamisille ja verkostoitumiselle.

Tärkeä osa kehitysalustaa ovat tekijöiden muodostamat verkostot: kaupungin, yritysten, rakentajien ja kehittäjien muodostama Kalasataman kehittäjien klubi sekä asukkaat, jotka osallistuvat tarpeiden määrittelyyn sekä palveluiden kokeiluun.

KOKEILUOHJELMA JA SIDOSRYHMÄYHTEISTYÖ

Ohjelmamuoto tarjoaa toimivan pohjan yhteistyölle. Kokeiluohjelma tarjoaa esimerkiksi kaupungin yksiköille tai suuremmille yrityksille mahdollisuuden olla mukana rakentamassa temaattista kokeilukierrosta, joka tukee niiden omia kehittämisteemoja. Pienemmille yrityksille ohjelma antaa mahdollisuuden päästä käyttämään kaupunkitilaa, tiettyä alustaa (esimerkiksi terveyskeskusta tai koulua) tai dataa (kuten kaupunki-infran tuottamaa dataa), kokeilla näihin integroitumista sekä rakentaa konkreettisen referenssin palvelustaan.

Kokeiluohjelman pyörittäminen vaatii aktiivista viestintää eri sidosryhmille ohjelman sisällöistä ja kokeilujen etenemisestä. Viestinnässä hyödynnetään aktiivisesti kumppaneiden omia kanavia. Sidosryhmät voivat osallistua esimerkiksi kertomalla omassa sosiaalisessa mediassa kokeiluista omille verkostoilleen.

Alustan tarjoama kokeilukierroksen toteuttaminen ja kokeilujen fasilitointi on intensiivistä työtä. Pienen kokeiluryppään eteenpäin vieminen yhdellä kertaa toimii hyvin, kun arviointiin, ohjeistukseen ja fasilitointiin liittyvät eri vaiheet voidaan toteuttaa samanaikaisesti.

Nopeat kokeilut ohjelmana

- Ohjelmamuoto mahdollistaa laajemmat temaattiset kokonaisuudet.
- Viestinnällisesti useamman kokeilun rypäs on kiinnostavampi kuin yksi.
- Kokeiluun osallistuvat yritykset oppivat ohjelmassa myös toisiltaan ja voivat tehdä yhteistyötä.
- Ohjelmamuoto on henkilöresurssien näkökulmasta tehokkaampi kuin jatkuva kokeiluhaku.



Mihin nopeat kokeilut sopivat ja mihin eivät?

Kokeilu sopii, kun luodaan uutta ja halutaan oppia siitä. Lähes valmiita tuotteita ja palveluja ei kannata kokeilla.

Kokeiluja tarvitaan, kun lähestytään tuntematonta tulevaisuutta. Kokeilu on hyvä toimintatapa, kun tehdään jotain niin uutta, ettei tiedetä mikä on paras ratkaisu tai miten käyttäjät kokevat palvelun.

Kokeiluista syntyy uutta ymmärrystä. Kokeilun aikana tavoitteena on oppia mahdollisimman paljon, kiihdyttää ratkaisujen kehittymistä ja luoda uusia liiketoimintamalleja. Kokeilussa oppeja kertyy niin kokeilun toteuttavalle yritykselle kuin kokeilua fasilitoivalle alustalle. Lisäksi olennaista on, että oppeja jaetaan myös laajemmin kaupungille ja muille sidosryhmille.

Kokeiluissa syntyy sivutuotteena myös paljon muuta: verkostot vahvistuvat, uusia yhteistyöprojekteja syntyy ja uudet käytännöt syrjäyttävät vanhoja.

Kokeilun tuloksena voi myös olla, että tuote, palvelu tai toimintamalli ei soviakaan ajateltuun tarkoitukseen ja siitä kannattaa luopua. Kokeilussa on lupa myös epäonnistua – tällä tavalla toimimattomat ideat voidaan jatkojalostaa uuteen erilaiseen muotoon.

MILLOIN EI KANNATA KOKEILLA?

Kokeilun merkitys tulee siitä, että opit voidaan sitoa sopivaan viitekehykseen. Ei siis kannata kokeilla, jos tuloksille ei ole käyttöä.

Nopeat kokeilut vaativat aikaa, ohjausta ja rahaa, joten kokeilla ei kannata, jos resursseja ei ole. Kokeilut eivät myöskään kannata, jos tiedetään täsmälleen, mitä halutaan ja se voidaan tehdä ilman kokeiluja. Kokeilla ei kannata tuttuja asioita, joihin jo tiedetään vastaus.

Kokeilla ei kannata myöskään niin valmiita tuotteita tai palveluita, joihin ei olla halukkaita tekemään isoja muutoksia lähitulevaisuudessa. Ei kannata kokeilla sellaisia asioita, joita kukaan ei vie eteenpäin kokeilun päätyttyä.



Millaisen investoinnin kokeilutoiminta vaatii?

Nopeiden kokeilujen ohjelma vaatii kaikilta kokeilun osapuolilta resursseja: rahaa, kokeilualustan, tiloja ja ihmistyövoimaa.

Nopeiden kokeilujen todelliset kustannukset käsittävät kokeiluhankinnan sekä kokeilun fasilitaatioon käytetyn työmäärän ja muut kulut, kuten tapahtumat, tilat ja viestintäkulut.

Kun kokeiluja lähdetään suunnittelemaan, on tärkeä budjetoida niin resursseja kokeilujen rahoittamiseen kuin kehitysalustan toiminnan mahdollistamiseen. Fasilitaation tavoitteena on luoda arvoa kaikille kokeilun osapuolille, joten siihen on varattava aikaa ja henkilöresursseja. Nopeat kokeilut eivät ole sellaista kehitystoimintaa, jota voi ostaa pelkällä rahalla, vaan se vaatii sitoutumista tekemiseen.

VASTIKKEELLISET JA VASTIKKEETTOMAT KOKEILUT

Kokeiluja voi tehdä vastikkeellisina, jolloin niistä maksetaan yrityksille, tai vastikkeettomina, jolloin tarjotaan yritysten käyttöön kokeilualustaa. Kokeilualustan käytöstä voidaan myös laskuttaa yrityksiä.

Mahdollisten kokeiluhankintojen ja fasilitaatio-työn lisäksi kokeilut maksavat myös epäsuorasti: kokeilut vaativat usein erilaisia lupia sekä kaupungin alustojen käyttöä, mikä työllistää virkamiehiä. Myös muut sidosryhmät käyttävät aikaansa ja muita resurssejaan osallistuessaan kokeiluihin.

Lue lisää nopeiden kokeilujen rahoituksesta ja kustannuksista sivulta 24.

KOKEILUTOIMINNAN VAATIMAT RESURSSIT

Käytännön kokeilemiseen saatetaan tarvita yllättäviäkin tahoja. Tarvitaan erilaisia lupia, viestintää, tiloja ja dataa. Kaupungin yksiköiden panos näkyy eri tavoin. Esimerkiksi Kalasataman hyvinvointi- ja terveyskeskuksen henkilökunta on osallistunut kokeilujen valintaan ja käyttäjärekrytointiin sekä yhteiskehittämiseen.

Lisäksi kokeilijat investoivat paljon aikaa ja resursseja. Myös ekosysteemissä toimivat yritykset investoivat kokeiluihin ja kokeilut saattavat muovata niiden

käytäntöjä. Esimerkiksi ABB muokkasi taloteknisiä rajapintojaan saatujen oppien perusteella (ks. lisää sivu 17).

Myös kokeilua toteuttavan organisaation osalta kustannus näkyy työnä ja muina resursseina. Keskimäärin kokeilijat ovat raportoineet käyttäneensä kokeiluun noin 30 asiantuntijatyöpäivää, jotkut jopa huomattavasti enemmän.

Käytännössä fasilitoivan tiimin käyttämä työ-määrä yksittäiseen kokeiluun on vastaava kuin kokeilun toteuttajan työmäärä. Kokeilun onnistumisen vaatiikin intensiivistä osallistumista ja yhteistyötä kaikilta osapuolilta.

Kaisa Spilling





Nopeat kokeilut pienhankintoina

Pienhankinnat ovat yksi mahdollinen tapa hankkia vastikkeellisia kokeiluja yrityksiltä ja organisaatioilta.

Fiksun Kalasataman Nopeiden kokeilujen ohjelmassa on hankittu kokeiluita fiksun kaupungin keskeisiin teemoihin liittyen. Nopeiden kokeilujen ohjelmassa hankitaan kokeilu palvelukokemuksena, ei siis itse palvelua tai tuotetta. Näin ollen kaikki IPR:t (aineettoman omaisuuden oikeudet) jäävät kokeilun toteuttavalle yritykselle ja organisaatiolle. Kokeilujen tulokset ovat kuitenkin vapaasti kaikkien hyödynnettävissä.

Hankinta ei vaikuta tarjoajan de minimis -asemaan. De minimis on yrityksille myönnettävää julkista tukea, joka on määrältään niin pieni, ettei se vääristä kilpailua. Kalasataman nopeat kokeilut ovat niin sanottuja vastikkeellisia kokeiluja, jolloin kokeilut hankitaan yrityksiltä tai muilta toimijoilta pienhankintana.

Kokeiluja voi toteuttaa hankerahoituksella, mikäli se soveltuu rahoitusinstrumentin raameihin. Fiksu Kalasatama -hankkeessa hankintoja on toteutettu EAKR-rahoituksella (Euroopan aluekehitysrahasto). Kokeiluohjelmaa voivat myös rahoittaa esimerkiksi kaupungin yksiköt tai yrityskumppanit. Ohjelmaa suunniteltaessa on tärkeää panostaa haasteen määrittämiseen, jotta voidaan taata tarjousten keskinäinen vertailukelpoisuus.

Fiksun Kalasataman Nopeiden kokeilujen ohjelmassa kyseessä on tutkimus- ja kehittämishankinta, jonka hyöty koituu sekä palvelun toteuttajalle, hankintayksikölle ja kaupunkikonsernille että Suomen innovaatioklusterille. Hankintojen kokonaismäärä vuodessa on jäänyt alle 60 000 euron. Yhden kierroksen eri kokeilut ovat toisistaan riippumattomia, à max. 8 000 euroa.

KALASATAMA ESIMERKINÄ

Kalasatamassa kokeiluja on tehty pienhankintoina. Hankinnat ovat toisistaan riippumattomia. Yritys voi saada kokeiluun rahoitusta useammasta lähteestä.

- Varmista ovatko kokeilun hankinnat toisistaan riippumattomia. Mikäli ne liittyvät yhteen, ne voidaan katsoa osaksi samaa hankintaa. Tällöin kannattaa olla tarkka hankintalainsäädännön 60 000 € rajan kanssa.
- Tarjouskilpailuun kannattaa tavoitella vähintään 20 tarjousta.
- Jotta tarjouksia saadaan riittävästi, kierroksesta tulee viestiä aktiivisesti oikeille kohderyhmille.
- Mikäli avoin menettely ei tuota riittävästi (hankinnoissa minimirajana voi pitää kolmea) tai riittävän hyviä (täyttää arviointikriteerit ainakin keskiarvolla 3) ehdotuksia, ei hankintoja tehdä.
- Kokeiluhankinnoista tehdään kokeilijoiden kanssa kirjalliset sopimukset.
- Ohjelmanrahoitukseen on mahdollista kehittää erilaisia sponsorointimalleja.

Kokeiluja voi tehdä myös ilman hankintaa. Kokeilu-alustan tarjoama on sellaisenaan arvokasta yritykselle.

AVOIMUUSPERIAATE

Avoimuusperiaate pohjaa Eurooppalaiseen oikeuskäytäntöön. Nopeiden kokeilujen ohjelmassa avoimuusperiaate toteutuu seuraavasti:

- Hankinnasta tiedotetaan ja ilmoitetaan mahdollisimman laajasti.
- Hankintamenettelyä koskevia tietoja ei salata.
- Kaikki soveltuvat tarjoajat voivat jättää tarjouksen (avoin menettely).
- Kaikille hakijoille tiedotetaan valinnoista.



Kaupunkiyhteisö mukaan nopeisiin kokeiluihin

Nopeiden kokeilujen ideana on se, että kaupunki tarjoaa ympäristön kokeiluille, joita yritykset tekevät yhdessä käyttäjien ja muiden sidosryhmien kanssa. Mitä paremmin koko kaupunkiyhteisö saadaan mukaan, sitä paremmin kokeilut onnistuvat.

Tulevaisuuden palveluita ja tuotteita suunniteltaessa on hyvä avata keskustelu palveluja tuottavien yritysten ja palvelujen käyttäjien välille. Kaikkien sidosryhmien ottaminen mukaan yhteis-kehittämiseen luo uusia osallisuuden tapoja ja lisää kaupunkiyhteisön kykyä suunnitella tulevaa.

Nopeisiin kokeiluihin osallistuvia yrityksiä voivat olla niin pienet startupit, pk-yritykset, osuuskunnat kuin isot yritykset. Myös yhdistykset voivat toimia palvelujen kehittäjinä. Yritykset haluavat päästä kokeilemaan palveluaihiotaan ja prototyyppejään kaupungin kokeilualustoilla, joten kevytkin integrointi on kiinnostavaa. Kokeiluohjelman tarjoama näkyvyys ja verkostot ovat keskeisiä asioita yrityksille, kun ne päättävät lähteäkö mukaan kokeiluun. Kokeiluohjelmaa rakennettaessa tulee miettiä, mitä ohjelma voi tarjota kokeilijoille.

Palveluiden käyttäjiä voivat olla kaupunkilaiset tai organisaatioiden edustajat kuten isännöitsijät,

opettajat ja terveydenhuollon työntekijät. Käyttäjät ovat arkinsa asiantuntijoita ja tuovat prosessiin arvokkaan näkökulman. Lisäksi käyttäjillä voi olla koulutuksensa ja harrastustensa kautta osaamista, mistä kokeilu pääsee hyötymään.

Uudet älykkäät ratkaisut vaativat yleensä vanhojen tapojen muuttumista. Esimerkiksi jaetut ajoneuvot ja työkalut mahdollistavat omista luopumisen, mikä yksilön kannalta edellyttää jonkin tekemistä toisin. Onkin ensiarvoisen tärkeää, että käyttäjät ovat mukana miettimässä, miten ja millaisia valintoja voisivat tulevaisuudessa tehdä. Jaettuja ajoneuvoja tarjoavat yritykset joutuvat puolestaan hahmottamaan aivan uudenlaisen palveluvalikoiman ja ansaintamallin sekä ekosysteemin, joka palvelun tuottamiseen tarvitaan.



Nopeiden kokeilujen paikka kehitystyössä

Mikä on nopeiden kokeilujen rooli ja paikka kaupungin kehitystyössä? Milloin nopeat kokeilut on sopiva väline kehittämiseen?

Nopeat kokeilut tarjoavat innostavan keinon oppia uutta. Ne nopeuttavat kaupunkikehitystä, kun pienissä kokeiluissa puretaan keskeisiä esteitä. Nopeat kokeilut voidaan nähdä osana kaupunkien innovaatiotoimintaa, joilla voidaan valmistella maaperää esimerkiksi laajemmille kehitysohjelmille.

Nopeita kokeiluja kannattaa käyttää välineenä silloin, kun on tarve oppia uutta ja päästä nopeasti eteenpäin. Kokeiluihin lähdettäessä ei tarvitse olla näkemystä valmiista ratkaisusta eikä sen toteutajasta. Kokeiluja kannattaa tehdä, kun isoa hankintaa varten tarvitaan lisää ymmärrystä tarpeista ja teknologioista. Kokeilujen avulla voidaan myös lähteä luomaan palveluekosysteemiä ja tuoda uuden alueen avaintoimijoita yhteen.

Yritysten kannalta nopeat kokeilut palvelevat kehitystyötä parhaiten, kun yrityksellä on varhainen prototyyppi, jota halutaan testata oikeassa ympäristössä ja saada palautetta käyttäjiltä.

Kaupunki saa eniten irti nopeista kokeiluista kiinnittämällä ne osaksi isompaa haastetta tai strategisia tavoitteita. Tällaisia laajempia teemoja voivat olla esimerkiksi kaupungin ilmastotavoitteet, resurssiviisaat ratkaisut tai liikkumispalveluiden kehittäminen. Silti jokainen kokeilu kannattaa nähdä yksittäisenä tutkimusretkenä, jolla yritetään ratkoa jotain osakokonaisuutta.





Fiksun Kalasataman nopeat kokeilut

Helsingin Kalasatamassa on toteutettu kolme kokeilukierrosta, joiden opeista tämä opas on koottu.

Fiksu Kalasatama -hankkeen Nopeiden kokeilujen ohjelma käynnistettiin vuonna 2015. Vuosina 2015–2017 on toteutettu kolme kokeilukierrosta eri teemoilla. Ohjelmassa on hankittu pieniä kokeiluja, joista on maksettu korkeintaan 8 000 euroa / kokeilu. Kokeilujen kesto on ollut 1–6 kuukautta.

Ohjelman tarjouskierroksiin on saatu yli 150 tarjousta eri toimijoilta. Tarjouksia jättäneistä valtaosa on pk- ja startup-yrityksiä, mutta mukana on ollut myös yhteisöjä, asukaslähtöisiä ryhmiä sekä oppilaitoksia tai tutkimusryhmiä.

Lisäksi Fiksu Kalasatama on jalkauttanut nopeiden kokeilujen ohjelmaa Helsingissä Ilmastokatu-hankkeen ja kaupungin sosiaali- ja terveystoimialan käyttöön ja tukenut näitä kokeilukierrosten läpiviemisessä.

Fiksu Kalasatama on hankkinut, fasilitoinut ja ollut mukana toteuttamassa yhteistyökumppanien kanssa yhteensä 16 kokeilua vuosina 2015–17.

FIKSUN KALASATAMAN NOPEAT KOKEILUT 2015–2017

KOLME TEMAATTISTA KOKEILUKIERROSTA

RESURSSI- VIISTAITA RATKAISUJA



HYVINVOINTIA LISÄÄVIÄ LÄHIPALVELUITA



ILMASTO- POSITIIVISET KOKEILUT



UUSIA PALVELUJA JA RATKAISUJA KAUPUNKILAISILLE

Nopeiden kokeilujen ohjelma hankkii pieniä kokeiluja
(arvo korkeintaan 8 000 €). Kokeilut toteutetaan
1–6 kuukauden aikana.

- Resurssiviisaita ratkaisuja, yhteisöllisiä palveluja ja tiloja
- 52 tarjousta, 4 kokeilua

1. Tuup Oy: Mobility as a service – Älykäs liikkumisen suunnittelupalvelu asukkaille.
2. Kalasataman Palvelu Oy ja taloyhtiöt: Älyä katuroskiksiin – sensoreita ja jätelogistiikkaa piha-alueille.
3. Yhteismaa ry: Paikallinen palveluiden yhteiskehitys – ihan Nappi Naapurusto.
4. Link Design Oy: Foller: Ruokahävikki pienemmäksi sensori-/IoT-teknologian avulla.

- Hyvinvointia lisääviä lähipalveluita, yhteistyössä sosiaali- ja terveysviraston kanssa
- 37 tarjousta, 2 kokeilua

1. Kuntoutusäätiö & Movendos: KuntoKaverit yhdistää vertaisohjatun liikunnan ja digitaalisen palvelun, tarkoituksena lisätä ikääntyneiden ryhmä- ja arkiliikuntaa sekä osallisuutta.
2. Auntie Solutions: Auntie Uudentyyppisiä ennaltaehkäiseviä digitaalisia terapiapalveluita.

- Ilmastoposititiiviset kokeilut, yhteistyössä Smart & Clean -säätiön kanssa
- 34 tarjousta, 5 kokeilua

1. Innogreen Oy: Kaupunkikeidas – viherratkaisut kotipihoihin ja kiinteistöihin.
2. Parkkisähkö Oy: Smart minigrid – sähköautojen lataamisen ja aurinkosähkön yhdistelmäkokeilu.
3. Witrail Oy: Rentapark – parkkipaikkojen vertaisvuokrauspalvelu.
4. Elwedo Oy: taloyhtiöiden tuottama aurinkosähkö hyödyksi asukkaille.
5. The Natural Step: Kotihiili – ilmastofiksuja käytäntöjä ja kannustimia asukkaille.

Esimerkkejä Fiksun Kalasataman kokeiluista



Linda Manner

Tuup

Tuupin tavoitteena on tehdä eri liikkumispalveluiden yhdistämisestä yhtä helppoa kuin oman auton käyttö. Kalasatamassa Tuupin palvelu tuotiin ensimmäistä kertaa käyttäjien kokeiltavaksi.



Vesa Lahtinen

Rent-a-park

Witrafin Rent-a-park on parkkipaikkojen vertaisvuokrauspalvelu, joka yhdistää paikkojen tarjoajat ja autoilijat. Parkkipaikkojen omistajat voivat tarjota paikkaa vuokralle paikan muiden käyttöön silloin, kun eivät tarvitse sitä itse.



Forum Ylium Helsinki

KuntoKaverit

Kuntoutussäätiön ja Movendoksen KuntoKaverit tarjosivat vertaisohjatun liikunnan tueksi nettipohjaisen valmennussovelluksen ikääntyneiden arkiliikunnan lisäämiseksi. Kalasatamassa kokeiltiin syksyllä 2016 vertaisohjaajien vetämiä lähiliikuntaryhmiä, johon paikalliset seniorit osallistuivat. Kokeilussa kehitettiin toimintamalli tuettuun vertaisliikuntaan.



Vesa Lahtinen

Auntie

Auntie tuo kuluttajille matalan kynnyksen etäterapiapalvelut. Kokeilun aikana Auntie kokeili kahta uutta palvelukonseptia käyttäjien ja palveluntarjoajien kanssa. Kokeilussa selvitettiin erityisesti käyttäjäkokemuksia sekä digitaalisten kanavien toimivuutta.



Kotihilli

Kotihilli

Kotihilli yhdistää reaaliaikaisen hiihtälajin jälkikiedon, arjen valinnat ja paikallisen jakamistalouden mahdollisuudet. Ilmastofiksuja käytäntöjä ja kannustimia synnyttävä kokeilu toteutettiin yhdessä alueen kotitalouksien kanssa.



Linda Manner

Nappi Naapuri

Naapurustojen sosiaalinen media Nappi Naapuri keräsi Kalasatamasta oppeja paikallisesta ideoinnista: miten palvelu voisi auttaa asukkaitaideoimaan kaupunginosan kehitystä, järjestäytymään, testaamaan ideoita sekä mahdollistamaan niiden toteutuksen. Nappi Naapuriin yhdistettiin kokeilussa Mesenaatti.me-joukkorahoituspalvelu.



Kalasadaman opit nopeista kokeiluista

Mitä Kalasadamassa on opittu nopeiden kokeilujen tekemisestä? Mitä kaikkea kannattaa ottaa huomioon, kun suunnittelee nopeiden kokeilujen ohjelmaa?

Kaupunkiorganisaatio sekä isot ja pienet yritykset ovat kiinnostuneita kokeilemisesta, yhteiskehittämisestä ja uusista verkostoista. Kokeilut puskevat kehitysaihoita laajemmassakin kontekstissa eteenpäin.

Monelle kokeilijalle oli yllätys, kuinka paljon resursseja kokeileminen todellisuudessa vaatii. Parhaat opit kokeilutiimi saa, kun se käyttää kokeilujakson aktiivisesti hyväkseen. Kokeilualustan fasilitaattorit kannustavat tiimejä tekemään enemmän pistemäisiä kokeiluja ja hyödyntämään verkostoa.

Parhaiten kokeilut etenevät esimerkiksi startup-yritysten kanssa, joilla on tarvetta viedä omaa palveluaan nopeasti eteenpäin.

Inhimilliset esteet, kuten testiryhmän käyttäjien riittävä aktiivisuus – esimerkiksi sovelluksen lataaminen ja käyttö – ovat keskeisiä haasteita kokeiluissa. Käyttäjien rekrytoiminen onkin aloitettava ajoissa ja osallistujille on tiedotettava kokeiluun osallistumisen vaatimasta ajasta.

Kalasadaman kiinteistöistä kertyvä asukkaiden energiadata on hyvä esimerkki siitä, miten tulevaisuuden tarpeisiin voi olla haastavaa varautua käytännössä. Teoriassa datan jakamisen kolmansille osapuolille ABB:n järjestelmästä piti käydä helposti. Kotihiihi- ja Elwedo-kokeilut kuitenkin osoittivat, että järjestelmästä puuttui rekisterikerros, jolla voitaisiin säädellä, kenen data jaetaan reaaliaikaisesti ulos ja kenen ei. Kokeilun aluksi toteutettiin uudenlainen rekisterikerros. Näin myös ABB:lle kertyi uutta oppia siitä, miten datan jakaminen voidaan käytännössä toteuttaa.

Kalasadaman opit esimerkkinä

Kalasadaman nopeat kokeilut ovat opettaneet, että ohjelma toimii kokeilujen muotona paremmin kuin yksittäinen kokeilu. Kalasadamassa on saatu kokeilutoiminnasta seuraavanlaisia oppeja:

- Kokeilut tukevat hyvin toisiaan.
- Kokeiluista syntyy uutta ymmärrystä ja kehitettävät tuotteet ja palvelut ottavat harppauksia eteenpäin.
- Kokeilujen yhteydessä järjestetyt yhteiskehittämistyöpajat ovat hyvä keino osallistaa laajempaa ekosysteemiä ja viedä teemaan liittyviä asioita eteenpäin.
- Kokeiluilla on viestinnällistä arvoa: joskus kokeilun suurin arvo on tarina sen tekemisestä. Kokeilua kannattaa dokumentoida kuvamalla, videoimalla ja keräämällä kommentteja. Pienikin tosielämän referenssi voi vakuuttaa oikean yhteistyökumppanin.
- Kokeiluissa fasilitaattorien roolina on poistaa esteitä ja purkaa normeja. Vastaan tulee usein tarvetta saada lupia, joiden hankkiminen voi olla haastavaa. Esimerkiksi jos kokeillaan julkisomisteisen kiinteistön tiloissa, ei välttämättä oleselvää, kuka voi antaa luvan.



Kimmo Brändt

Miten?

Näin pääset alkuun nopeissa kokeiluissa

Kun on tehty päätös lähteä nopeiden kokeilujen tielle ja tarjota kaupungin alustaa yritysten ja organisaatioiden kokeilujen käyttöön, kannattaa ensin istahtaa alas ja suunnitella toiminnan tavoitteet ja puitteet.

MIKSI KOKEILUOHJELMA TEHTIIN KALASATAMASSA

Kalasatamassa lähdettiin ratkomaan seuraavia kysymyksiä nopeiden kokeilujen avulla.

Halusimme nopeuttaa fiksun kaupungin palveluiden kehitystä älykaupunkikontekstissa, jossa esimerkiksi infrastruktuurin kehittäminen on perinteisesti hidasta.

Halusimme tarjota myös pienille toimijoille mahdollisuuksia kokeilla ratkaisujaan aidossa toimintaympäristössä.

Halusimme yrityksille mahdollisuuden saada ensimmäiset markkinareferenssit, aidon käyttäjä-palautteen sekä tilaisuuden päästä kehittämään palveluaihioita kaupungin ja asukkaiden kanssa.

Tavoitteena oli löytää ja demonstroida innovatiivisia (ilmastopositiivisia, resurssiviisaita ja hyvinvointia lisääviä lähipalveluita) ratkaisuja käytännössä.

Kalasatamassa kokeilualustaa on tarjottu yritysten omille kokeiluille. Kokeilut eivät siis liity suoraan kaupungin sisäisiin kehityshankkeisiin, eivätkä johda lähtökohtaisesti hankintaan kokeilun jälkeen. Koska valitut kokeilut edustavat tulevaisuuden ratkaisuja, ne liittyvät tiiviisti kaupungin tavoitteisiin.

Ennen kuin lähtee miettimään minkälaisen kokeilujen tekemistä, tärkein kysymys vastattavaksi on **Miksi?** Kokeiluohjelman toteutus vaatii rahallista ja ajallista panostusta, ja mitä selkeämmin pystyy vastaamaan miksi-kysymykseen, sitä onnistuneemman kokeiluohjelman pystyy rakentamaan.

ETSI NÄIHIN KYSYMYKSIIN VASTAUKSET

- Mihin nopeilla kokeiluilla pyritään?
- Mitkä ovat keskeiset haasteet tai ongelmat, joihin etsitään ratkaisuja?
- Millaisia palveluaihioita tai ideoita halutaan kehittää?
- Mitkä keskeiset sidosryhmät halutaan saada mukaan?



Määrittele kokeiluohjelma: kumppanit, tavoitteet, ja teemat

Nopeiden kokeilujen suunnittelussa on tärkeää ottaa alusta lähtien keskeiset yhteistyökumppanit mukaan suunnittelemaan ohjelmaa ja sen tavoitteita. Näin varmistetaan, että ohjelmasta pystytään rakentamaan tarpeeksi vaikuttava ja rahoituspohjasta tarpeeksi laaja. Yhteistyökumppanien verkostot ovat myös tärkeä kanava löytää mahdollisia kokeilijoita sekä uusia palveluaihioita ja prototyyppisiä testattavaksi.

TEEMAT, TAVOITTEET JA VALINTAKRITEERIT

Jotta kokeilut lähtevät alusta asti oikeaan suuntaan ja ratkomaan oikeita asioita, niiden tavoitteet ja teemat määritellään osana ohjelman ja tarjouskierroksen valmistelua. Keskeiset tavoitteet kiteytetään tarjouspyynnöksi yhdessä yhteistyökumppanien kanssa.

Teemoja voivat olla esimerkiksi kaupungin ilmastotavoitteiden saavuttaminen tai asukkaiden hyvinvointia lisäävät lähipalvelut. Temaattisten kokonaisuuksien avulla haetaan uusia ratkaisuja nimenomaan kyseiseen haasteeseen.

Tavoitteet voivat olla suhteellisen avoimia, esimerkiksi haastemuotoisia, koska kokeiluissa etsitään uutta ja innovatiivista. Tavoitteena on kiihdyttää uusien ratkaisujen kehittymistä ja luoda uusia liiketoimintamalleja. Olennaista on, että kokeilusta syntyy oppeja myös laajemmin kaupungille ja muille sidosryhmille.

Tavoitteita vastaamaan tulee määritellä valintakriteerit, joiden mukaan kokeilut valitaan nopeiden kokeilujen ohjelmaan. Valintakriteerejä voivat olla esimerkiksi kokeilun innovatiivisuus, skaalautuvuus, tiimi ja resurssit, käyttäjälähtöisyys ja ketteryys.

KENELLE KOKEILUOHJELMA ON SUUNNATTU?

Kokeiluohjelman määrittelyssä kannattaa heti alussa miettiä, millaisia toimijoita tavoitellaan ja miten kokeilualustan tarjoama vastaa näiden tarpeita. Esimerkiksi Fiksun Kalasataman kokeilukierrokset on suunnattu erityisesti pk- ja startup -yrityksille, mutta tarjouskierros on avoin myös muille pienille toimijoille, kuten kolmannen sektorin organisaatioille, taloyhtiöille, tutkimusryhmille ja oppilaitoksille.

Kokeiluohjelman tarjoamasta riippuu, keitä se parhaiten palvelee: voidaanko tukea esimerkiksi asukasvetoisia kokeiluja vai etsitäänkö tietyn toimialan yrityksiä? Jos yhteistyökumppanina on esimerkiksi kiihdyttämö tai muita kansainvälistymistä tukevia verkostoja, on tarjoama kiinnostava jo kasvuun tähtääville pk-yrityksille. Kalasatamassa ohjelma on soveltunut parhaiten varhaisessa vaiheessa oleville palvelukonsepteille.

KOKEILUOHJELMAN YHTEISTYÖKUMPPANIT

Nopeiden kokeilujen tekemiseen kannattaa etsiä kumppaneita ja sidosryhmiä. Itse ei kannata tehdä kaikkea. Kun mietit, ketkä voisivat olla hyviä kumppaneita ja sidosryhmiä kokeiluihin, mieti näitä seuraavia asioita:

- Strategisiksi kumppaneiksi kannattaa etsiä toimijoita, kenen kanssa päästään kohti pitkän tähtäimen tavoitteita. Etsi toimijoita, joille valitut teemat ovat ajankohtaisia ja tärkeitä.
- Arvioi, millaisia verkostoja ja osaamista kumppanilla on.
- Voiko kumppani itse toimia kokeilujen alustana tai tarjota jonkin keskeisen resurssin kokeilujen tekemiselle?
- Mitkä ovat kumppanin tavoitteet kokeiluohjelman osallistumiselle? Miten nämä tavoitteet huomioidaan kokeiluohjelmassa?

FIKSU KALASATAMA KEHITTÄJIEN KLUBI

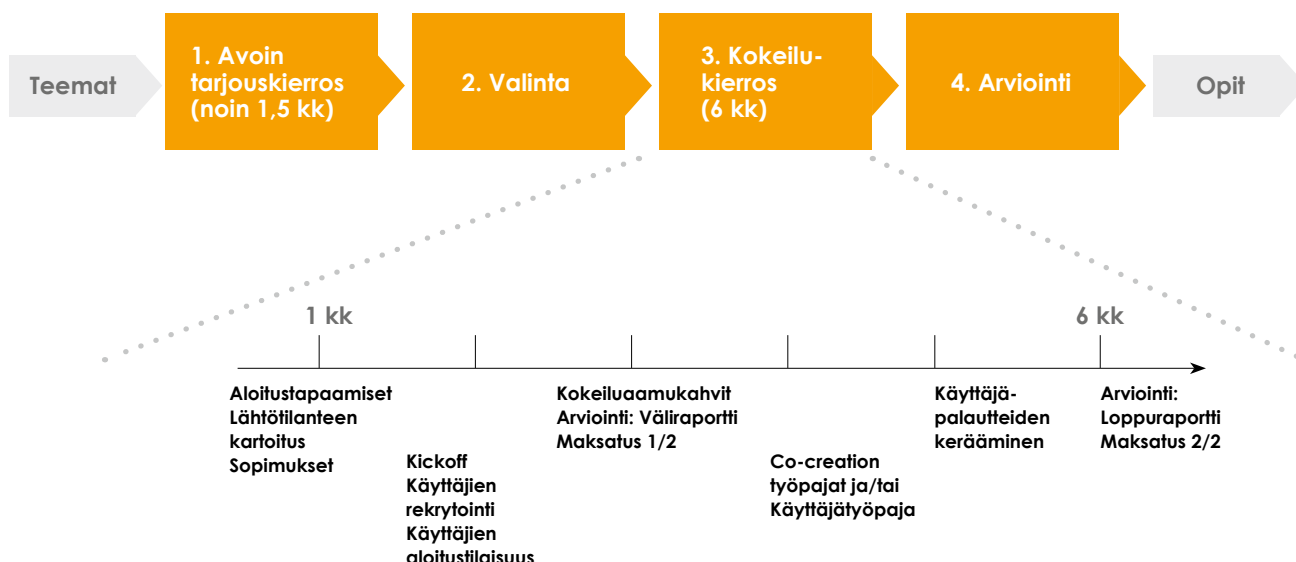
Kalasatamassa kokoontuu Fiksun Kalasataman Kehittäjien klubi, jonne on kutsuttu niin aluetta kehittävät isot ja pienet yritykset, kaupungin virkamiehet kuin aktiiviset asukkaat. Klubin avulla yhteistyökumppaneiden löytäminen ja yhteisten projektien suunnittelu helpottuu.

Kehittäjien klubi kokoontuu neljä kertaa vuodessa. Se verkostoi Kalasataman tekijöitä, keskustelee ja katsoo tulevaisuuteen. Klubin avulla alueen toimijat saavat säännöllisesti tietoa toistensa kuulumisista ja tulevista tapahtumista.

KYSYMYKSIÄ KOKEILUOHJELMAN MÄÄRITTELYYN

- Kuka on ohjelman omistaja?
- Kenen sisällöllisiä tavoitteita ohjelma palvelee?
- Mitkä ovat keskeisiä yhteistyötahoja, jotka osallistuvat ohjelman teeman määrittelyyn, kokeilujen rahoitukseen ja yhteiskehittämiseen? Yhteistyökumppanit voivat myös tarjota käyttöön kokeiluympäristöä tai muita resursseja.
- Mihin teemaan kokeilut halutaan kiinnittää?

KOKEILUOHJELMA



ARVIOINTIKRITEETIT FIKSUSSA KALASATAMASSA

Esimerkiksi Kalasatamassa nopean kokeilun ohjelman kokeilukierroksille on määritelty haasteita yhdessä yhteistyökumppanien, kuten Smart & Clean -säätien ja Helsingin kaupungin sosiaali- ja terveysviraston kanssa. Valintakriteeristö on muokattu tapauskohtaisesti palvelemaan valittua temaa ja kokeilukierroksen tavoitteita.

Arviointikriteerit	arvioidaan asteikolla 1–5
Kokeilun innovatiivisuus	• palvelun tai tuotteen uutuusarvo ja innovatiivisuus • kokeilu tuo uudenlaisia käytäntöjä/ratkaisuja/näkökulmia johonkin haasteeseen
Palvelun skaalautuvuus	• palvelun toimivuus • palvelun liiketoimintamallin toimivuus • mahdollisuus pysyväksi ratkaisuksi • pystytään toteuttamaan Kalasatamassa/kaupungissa
Toteuttajat ja resurssit	• osallistuvan tiimin osaaminen • toteuttajan muut resurssit (esim. rahoitus, yhteistyö) • mahdollisuudet viedä palvelua eteenpäin kokeilujen jälkeen • toteuttajana enemmän kuin yksi organisaatio
Fiksu, ketterä ja käyttäjälähtöinen	• palvelussa/tuotteessa hyödynnetään ICT-teknologiaa tai dataa • kehityksessä hyödynnetään ketterän kehityksen metodeita • palvelu tuottaa lisäarvoa käyttäjille

KOKEILUALUSTAN TARJOOMA

Co-Creation Fasilitointi	Näkyvyys
Tutkimus	Verkostot
Teema ja markkina	
Tekninen infra kokeilualustana	

Kokeilualustan tarjooman tulee olla riittävän houkutteleva, jotta saadaan mukaan kiinnostavia kehittäjiä ja kokeilijoita. Alustan houkuttavuustekijät voidaan jakaa kuuteen eri luokkaan.

1. FASILITOINTI JA CO-CREATION: Millaista tukea ja fasilitointia sekä yhteiskehittämistä kokeilualusta pystyy tarjoamaan?

Näin Kalasatamassa: Apua käyttäjien tavoittamiseen, tilojen etsimiseen, kaupunkiyhteyksien luomiseen. Alustan puolesta organisoitu ja fasilitoitu yhteiskehittämistyöpaja avaa kokeilua laajemmin sidosryhmille ja tuo mukaan laajemmin palveluekosysteemiä.

2. NÄKYVYYS: Millaisen näkyvyyden mediassa niin paikallisesti kuin globaalisti kokeilualusta pystyy tarjoamaan? Millaisen markkinareferenssin kokeilija saa?

Näin Kalasatamassa: Kokeiluista viestitään aktiivisesti niin omassa kuin sidosryhmien kanavissa sekä kansainvälisille vierailija- ja toimittajaryhmille.

3. TUTKIMUS: Millaisia tutkimuskumppaneita ja tutkimus-, kehitys- ja innovaatiotoiminnan verkostoja kokeilualustalla on tarjota? Onko mukana tutkimuskumppani arvioimassa ohjelmaa?

Näin Kalasatamassa: Sidosryhmissä on laajasti mukana pääkaupunkiseudun T&K&I-toimijoita. Tämä tarjoaa myös mahdollisuuden yhteistyöhön näiden toimijoiden kanssa. Lisäksi ohjelmaa arvio tutkimuskumppani.

4. VERKOSTOT: Millaiset yhteisöt kokeilualustaan on kytketty? Millaisia partnereita sitä kautta voi saada?

Näin Kalasatamassa: Alustaan kytketyt yhteisöt: kaupunki, 6Aika- yhteistyökaupungit, kansainväliset yhteistyökumppanit.

5. TEEMA JA MARKKINA: Edustaako kokeilualusta sitä markkinaa, jolle kokeilijat pyrkivät? Esimerkiksi edtech- yritykset haluavat kokeilualustaksi koulunja healthtech-yritykset haluavat kokeilla sosiaali- ja terveystoimialan verkoston kanssa.

Näin Kalasatamassa: Kokeilualustalla sijaitsevat Kalasataman koulu sekä terveys- ja hyvinvointikeskus, jotka edustavat toimialansa merkittäviä kehityskohteita.

6. TEKNINEN INFRASTRUKTUURI: Millaista infrastruktuuria tai muita elementtejä (kuten dataa tai 3D-malleja) kokeilualustalla on tarjota kokeilun tueksi?

Näin Kalasatamassa: Älykkäät infraratkaisut tuottavat esimerkiksi tarkkaa energiadataa.

Kokeiluohjelman rahoittaminen ja resursointi

Nopeiden kokeilujen ohjelmassa ostetaan kokeiluita pienhankintana. Kokeiluilla hankitaan erityisesti uusia innovatiivisia palveluita eli kokeilut osuvat hakijoiden tutkimus-, kehitys- ja innovaatiotoimintaan.

Kokeiluja voivat rahoittaa eri toimijat. Rahoittamiseen soveltuu esimerkiksi Euroopan aluekehitysrahaston (EAKR) rahoitus, mutta kokeiluja voivat rahoittaa myös kaupungin yksiköt tai yrityskumppanit. Kokeiluja voidaan toteuttaa myös vastikkeettomina, jolloin ohjelmassa tarjotaan yrityksille pääsy kaupungin kokeilualustalle ja kokeilun fasilitointia.

Ohjelmassa korostuu avoin toimintatapa: kokeilujen tarjouskierros on kaikille avoin prosessi. Kokeiluohjelmasta viestitään laajasti eri kanavissa (kaupungin kanavat, julkisten hankintojen ilmoituskanava Hilma, pk- ja startup-verkostot) ja toimijoita pyydetään tarjoamaan kokeiluun avoimen tarjouskilpailun kautta. Valittujen kokeilujen toteuttajien kanssa tehdään hankintasopimukset.

Yhden kokeilukierroksen kokeilut ovat erillisiä hankintoja. Kokeilun toteuttajana on usein yhteistyössä useampi organisaatio, mutta hankintasopimus tehdään yhden toimijan kanssa. Jotta kokeiluista syntyisi mahdollisimman laajasti oppia, kokeilut arvioidaan osana prosessia. Lisäksi loppuarvioinnit, parhaat käytännöt ja opit annetaan kaikille avoimesti käyttöön.

MITÄ KOKEILUOHJELMA VOI MAKSAA?

Vastikkeellisissa kokeiluissa ostetaan kokeiluja pienhankintoina. Vastikkeellisten kokeilujen hinnan

määrittää kokeilualusta ja siihen vaikuttavat kokeilun kesto ja laajuus. Kalasatamassa on opittu, että vastikkeellisten kokeilujen tekeminen on perusteltua siinä mielessä, että erityisesti startup-yrityksille ja muille pienille toimijoille 8 000 euroa on merkittävä summa, jota ilman kokeiluun ei lähdettäisi. Se motivoi noin reilun kuukauden työn, jonka kokeilija tyypillisesti kokeiluun käyttää. Fiksun Kalasataman kokeiluissa keskimääräinen kokonaiskustannus on 15 000–20 000 euroa per kokeilu sisältäen kokeiluhankinnan sekä fasilitaatiotyön.

Alustan eli fasilitaattorien työn arvoksi vuodessa – kun tehdään noin 10 kokeilua – tulee 50 000–100 000 euroa, riippuen tiimin koosta. Lisäksi alustan kustannuksiin tulee laskea esimerkiksi tilat ja muut resurssit sekä tutkimuskumppanin osallistuminen ohjelman arviointiin (vähintään 15 000 euroa vuodessa).

VASTIKKEETTOMAT KOKEILUT

Kokeiluja voi myös tehdä vastikkeettomana, jolloin tarjotaan vain kokeilualustaa yritysten käyttöön eikä tehdä hankintaa. Tässäkin tapauksessa tulee kokonaiskustannuksissa huomioida kokeiluohjelman fasilitointi, tilat ja muut resurssit sekä arvioinnin tarvitsema työ määrä. Toki työtä voi myydä myös palveluna yrityksille, jolloin kustannuksia voidaan myös kattaa palvelusta syntyvillä tuloilla.



Näin fasilitointi toimii nopeissa kokeiluissa

Kokeilujen fasilitointi voidaan rinnastaa tuottamiseen: fasilitaattorit antavat tekemiselle puitteet ja auttavat löytämään oikeat yhteistyötahot, asiantuntijoita tai muita tarvittavia resursseja. Fasilitointitiimissä pitää löytyä myös asiakasymmärrystä sekä osaamista liiketoiminnan kehittämisestä sekä kokeilukierroksen toimialasta.

Fasilitoinnin rooli kulkee mukana koko kokeiluohjelman ajan. Se alkaa yhteistyökumppaneiden ja teeman valinnasta sekä tarjouskierroksen koordinoinnista ja jatkuu kokeilujen käynnistämiseen, seurantaan ja mentorointiin, sopimusprosesseihin sekä yhteiskehittämistapahtumien järjestämiseen. Tarvittaessa fasilitaattori edistää kaupunkiympäristössä tapahtuviin kokeiluihin tarvittavien lupien hankkimista.

Fasilitaattoreilla on hyvä olla valmentava ote ja kykyä puskea kokeilutiimiä eteenpäin. Hyvä fasilitaattori on valmis näkemään vaivaa ja ylittämään toimenkuvansa rajoja ja hän pystyy selättämään kokeilun esteitä. Fasilitaatio vaatii monipuolista osaamista ja siksi on tarkoituksenmukaista, että fasilitaatiota tekee tiimi yhden yksittäisen henkilön sijaan.

Näin teet tarjouskierroksen ja tavoitat kokeilijat

Tarjouskierroksella viestitään kokeilujen viitekehyksestä ja tavoitteista. Ohjelmaan valitaan teemoja, jotka tukevat alustan omaa strategiaa ja tavoitteita. Kierroksen määrittelyvaiheessa voidaan tunnistaa olemassa olevia mahdollistajia tai resursseja, kuten dataa, rajapintoja tai alustoja, joita kokeiluissa voidaan hyödyntää.

Tarjouskierroksen viestinnässä on tärkeää kiteyttää, mihin haasteeseen kokeilulla tavoitellaan ratkaisuja. Näin kierroksen teema tarjoaa eri toimijoille viitekehyksen asemoida omaa palvelua suhteessa kokeilualustan tavoitteisiin.

Julkisen sektorin toimijoille ohjelma tarjoaa kanavan uudelleen vuorovaikutukseen yritysten kanssa. Sopivien yritysten löytäminen lähtee kokeiluohjelman suunnittelusta ja tarjouskierroksen valmistelusta. Tarjouskierroksen aukioloajaksi olemme sopineet 1-1,5 kuukautta, jolloin siitä viestitään aktiivisesti. Tarjouspyyntö julkaistaan avoimesti relevanteissa kanavissa, kuten kokeilualustan omilla sivuilla, sosiaalisessa mediassa ja kaupungin kanavissa sekä julkisten hankintojen Hilmassa.

VIESTI AKTIIVISESTI TARJOUSKIERROKSEN AIKANA

Tarjouskierroksen viestintää kannattaa tehdä yhteistyössä kiihdyttämöjen, yrityshautomojen, korkeakoulujen ja T&K&I-toimijoiden kanssa. Viestinnän lisäksi on hyvä järjestää avoimia infotilaisuuksia. Niissä voi avata tarkemmin kierroksen teemaa ja tavoitteita ja tieteenkin alustan tarjoomaa yrityksille. Infotilaisuuksissa voidaan myös tarjota sparrausta ideoiden viimeistelemiseksi vielä paremmin ohjelman teemoihin vastaaviksi.

Yksi keino hyvien tarjousten sparramiseen on ennen tarjouskierroksen sulkeutumista järjestettävä "kokeiluklinikka", jossa toimijoilla on mahdollisuus vielä saada palautetta tarjousaihioidhinsa.

MITEN TAVOITTAAT YRITYKSET?

Mieti, mitä yrityksiä ensisijaisesti haluat mukaan kokeiluohjelmaan ja mitä kautta nämä yritykset voi tavoittaa.

- Hyödynnä viestinnässä teemaan liittyvien toimialojen verkostot ja toimijat sekä sosiaalisen median kanavat.
- Verkostoidu alan startup-hautomoiden tai kiihdyttämöiden kanssa. Ne voivat viestiä ohjelmasta myös omissa kanavissaan.
- Hyödynnä viestinnässä omat ja yhteistyökumppanien verkostot, tapahtumat ja kanavat, erityisesti sosiaalinen media.
- Järjestä infotilaisuus!
- Kerro tarjouskierroksesta kaikissa sopivissa teemaan liittyvissä tilaisuuksissa, joissa yrityksiä voi tavoittaa
- Käytä viestinnässä myös konkreettisia esimerkkejä: tarinat aiempien kierrosten kokeiluista ovat kiinnostavia.

Tarjouskierroksen toteutus

- Ota ohjelman ja tarjouskierroksen valmisteluun mukaan sidosryhmiä, joilla on myös hyvät verkostot relevantteihin yrityksiin.
- Pidä tarjouskierros auki noin 1,5 kuukautta.
- Viesti aktiivisesti niin omissa kuin sidosryhmien kanavissa.
- Järjestä infotilaisuuksia ja mieti kokeiluklinikan järjestämistä tarjousaihioiden sparraamiseksi.

Valitse kokeilijat ja tee hankintasopimukset

Kokeilutarjoukset arvioidaan temaattisen kokeilukierroksen suunnitteluvaiheessa luoduilla valintakriteereillä. Valintaprosessiin osallistuu arviointiraati, joka koostuu kokeilualustan sekä ohjelmasta vastaavan tiimin jäsenistä ja mahdollisesti ulkopuolisista asiantuntijoista.

Kokeiluvaiheen käynnistyessä ohjelman fasilitaattorit tapaavat valitut kandidaatit ja käyvät tarkemmat keskustelut kokeilun käynnistymisestä. Tässä vaiheessa voidaan vielä muovata kokeiluaihiota ja tarkentaa yksityiskohtia. Koska kokeiluissa on tarkoitus edetä kokeilusprinteillä, parhaiksi ovat osoittautuneet kokeilut, joissa etenemistä ei ole kuvattu liian tarkasti ja lineaarisesti.

Kokeilun toteuttajan kanssa tehdään kokeilusta myös hankintasopimus. Sopimuksissa kuvataan hankinta palvelukokemuksena ja sovitaan aikataulusta. Kokeilun IPR:t eli immateriaalioikeudet kuuluvat kokeilijalle. Sopimuksessa on hyvä sopia myös laskutukseen liittyvät asiat ja kytkeä nämä raportointiin, esimerkiksi maksamalla kahdessa erässä väli- ja loppuraportoinnin jälkeen.

Hyvän kokeilun ominaisuudet

- Kokeilu on innovatiivinen ja siitä on mahdollisuus oppia paljon.
- Kokeilun tekijä haluaa aitoa käyttäjäpalautetta.
- Kokeilun tekijä rakentaa myös ratkaisun liiketoimintamallia.
- Ratkaisulla on mahdollisuus skaalautua.
- Ratkaisu on ketterä ja käyttäjälähtöinen.
- Ratkaisu hyödyntää oivaltavasti uutta teknologiaa tai dataa.





Näin kokeilukierros etenee

Jokainen kokeilu on erilainen. Ohjelma tarjoaa kokeilualustalle rungon ohjata ja auttaa kokeilijoita eteenpäin. Yhden kierroksen kestoksi on määritetty 6 kuukautta ja kokeilut ovat kestoltaan 1–6 kuukautta.

KICK OFF KÄYNNISTÄÄ KOKEILUKIERROKSEN

Kokeilukierroksen alussa järjestetään kokeilijoille yhteinen kick off -tapahtuma. Sen tarkoitus on auttaa mukaan valittuja täsmentämään suunnitelmaansa ja tiedostamaan paremmin, mitä kokeileminen käytännössä on. Kick offissa on myös mahdollisuus tavata yhteistyökumppanit. Kick offin jälkeen toteutetaan aloituskysely, jossa päivitetään kokeilun tavoitteet ja eteneminen.

KOKEILUAAMUKAHVIT

Kokeilukierroksen aikana pyritään saattamaan kokeilijoita ja alustan teemaan keskeisesti liittyviä verkostoja yhteen. Kokeiluaamukahvit ovat kierroksen keskivaiheilla järjestettävä vapaamuotoinen kokeilujen, fasilitaattorien sekä sidosryhmien edustajien tapaaminen. Fasilitaattorit voivat ohjata etenemisessä tai auttaa esteiden yli. Myös muu verkosto pystyy seuraamaan kokeilujen etenemistä.

CO-CREATION ELI YHTEISKEHITTÄMISTYÖPAJAT

Yhteiskehittämistyöpajat ovat keino osallistaa laajemmin innovaatioalustan verkostoa ja asukkaita kokeiluihin sekä avata keskustelua ja puhalttaa uusia aihioita käyntiin. Fiksu Kalasatama Living Lab järjestää kokeilukierroksen aikana yhden työpajan per kokeilu. Työpajan tavoitteet määritellään yhdessä kokeilijatiimin kanssa, ja yhteen työpajaan osallistuu 15–20 tarkkaan valikoitua asiantuntijaa. Toisinaan järjestetään yhteinen työpaja muutamalle kokeilulle, mikäli niiden teemat tukevat toisiaan.

KÄYTTÄJÄPALAUTTEEN KERÄÄMINEN

Kokeilun päätteeksi tiimit keräävät käyttäjäkokemukset. Kokeiluun osallistuville käyttäjille viestitään tiiviisti koko kokeilun ajan etenemisestä. Panostuksesta riippuen voidaan kokeilijoille tarjota osallistumisesta pieni palkkio. Tästä vastaavat kokeilijat.

VÄLI- JA LOPPURAPORTTI

Kokeilualusta tarjoaa työkaluja kokeilujen dokumentointiin. Napakka sähköinen kysely aloitus-, väli- ja loppuvaiheessa auttaa dokumentoimaan kokeiluja ja ne tarjoavat työkalun reflektointiin eli siihen, mitä kokeilussa opittiin. Raporttien sisältöä hyödynnetään myös arvioinnissa.

CASE • KOTIHIILI: paljon iterointia ja pieniä pyrähdyksiä

Kotihiihi-kokeilua voi kutsua iteroivan kehittämisen mallioppilaaksi. Tarkoituksena oli kehittää asukkaille reaaliaikainen hiihijalanjälkilaskuri.

Kaikki osallistujat haastateltiin ennen kokeilujakson alkua ja näin saatiin pohjatieto heidän päivittäisistä kulutustottumuksistaan. Kokeilun aikana hiihijalanjälkeä arvioitiin useista datalähteistä: jätedatasta, energiadatasta sekä liikkumis- ja ruokailudatasta. Jos datan laatu ei vastannut toivottua tasoa, etsittiin vaihtoehtoinen tapa ratkaista asia.

Osallistujien kanssa viestittiin tiiviisti kokeilun aikana sähköpostitse, tekstiviestitse sekä Facebook- ja Oma kotihiihi -sivulla. Palautetta ja ideoita kerättiin päivittäin.

Kokeilu oli intensiivinen, mutta lyhyessä ajassa saatiin paljon oppia niin datan keruun haasteista kuin asukkaiden tarpeista ja palvelun käyttötavoista. Asukkaiden osalta kokeilujakso päättyi palvelumuotoilijan fasilitoimaan yhteiskehittämistyöpajaan.



Viestintä kokeilun aikana

Ulkoisen viestinnän lisäksi aktiivinen ohjelman sisäinen viestintä lisää vuorovaikutusta ja yhdistää sidosryhmiä, kokeilijoita ja käyttäjiä.

Nopeiden kokeilujen ohjelmassa ei voi olla liikaa viestintää. Hyviä erilaisia kanavia viestimiseen ovat esimerkiksi sähköposti, suljetut Facebook-ryhmät ja digitaalinen Solved-alusta. Tärkeintä eivät kuitenkaan ole käytettävät työkalut, vaan se, että kaikki tietävät, miten ja missä kommunikoidaan ja että viestintää tehdään aktiivisesti. Kokeilijan tarpeista riippuen yhteydenpitoa voi olla paljonkin: kokeilijat tarvitsevat usein nopealla aikataululla tietoa tai ideoita esimerkiksi paikallisista toimijoista, käytössä olevista tiloista tai kanavista joista tavoittaa asukkaita.

Erilaiset epäformaalit tavat tuoda kokeilijat ja sidosryhmät yhteen ovat osoittautuneet erinomaisesti tavaksi viestiä. Kehittäjätapaaamiset, infotilaisuudet ja aamukahvit toimivat hyvin.

AKTIIVISELLA VIESTINNÄLLÄ NÄKYVYYTTÄ MEDIASSA

Ulkoisen viestintä on ohjelmalle tärkeää, sillä viestinnällä oppeja voidaan levittää laajemmalle ja kokeilutoiminnasta saadaan tehtyä näkyvämpää. Medialle ja eri sidosryhmille kannattaa viestiä aktiivisesti sekä suoraan että some-kanavien kautta.

Tyypillisesti kokeiluvälinoista kerrotaan myös laajemmin kaupungin ja kumppanien omissa kanavissa ja tapahtumissa. Kokeiluista kannattaa viestiä myös kokeiluohjelman jälkeen, koska tarinat ja aidot kokemukset kiinnostavat.

Kalasatamassa on vieraillut yli 1 500 innovaatioturistia. Kokeilut ovat näille asiantuntijaryhmille kiinnostavia käytännön esimerkkejä älykaupunkipalveluista. Fiksu Kalasatama on tarjonnut myös kokeilutiimeille mahdollisuuden tavata kansainvälisiä sidosryhmiä. Esimerkiksi toimittajavieraat voivat tarjota laajaakin kansainvälistä medianäkyvyyttä.



Näin käyttäjät osallistuvat kokeiluihin

Käyttäjien, niin asukkaiden kuin kaupungin ja muiden organisaatioiden edustajien osallistuminen kokeiluihin on ensiarvoisen tärkeää.

Käyttäjät voivat osallistua kokeiluihin useilla tavoilla. Käyttäjät voivat olla kaupunkilaiset tai organisaatioiden edustajat kuten isännöitsijät, opettajat ja terveydenhuollon työntekijät. Keveimmillään osallistuminen voi olla kokeilusta kertovien linkkien jakamista ja jutusta tykkäämistä. Kokeilukierroksen aikana kannattaa hyödyntää kaikki tilaisuudet, joissa voi olla kosketuksissa käyttäjiin. Se on oiva mahdollisuus saada palautetta mielikuvista: onko palvelun konsepti ymmärrettävä tai epäilyttäväkö joku asia?

Käyttäjät voidaan ottaa myös aktiivisiksi kumppaneiksi yhteiskehittämään tuotetta. Heille voidaan esimerkiksi pitää testikäyttäjien jälkeen yhteiskehitystyöpaja, jossa palvelua tai tuotetta jatkokehitetään.

PALVELUIDEN MAKSULLISUUS KOKEILUISSA

Kokeiluihin osallistuminen on lähtökohtaisesti käyttäjille ilmaista. Osallistumisen vaatimasta panoksesta riippuen kokeilun toteuttava taho on voinut kuitenkin halutessaan palkita osallistujat esimerkiksi ruokakaupan lahjakortilla, elokuvalipuilla tai vaikka tabletilla.

Kokeilussa voidaan myös testata tuotteen houkuttelevuutta ja kiinnostusta asettamalla tuotteelle kokeilun ajaksi lopullista hintaa matalampi maksu.

Näin toimittiin Fiksun Kalasataman Auntien terapiapaketien kokeilussa. Koska tavoitteena on ollut, että palvelua olisi mahdollisuus päästä kokeilemaan myös maksutta, paketteja arvottiin myös kyselyyn vastanneiden kesken. Näin mukaan saadaan myös käyttäjiä, joilla ei muuten olisi maksukykyä tai jotka eivät olisi valmiita maksamaan pyydettyä hintaa.

ERILAISIA MOTIIVEJA OSALLISTUA

Käyttäjät voivat motivoida monet asiat. Osallistujat voivat kokea palvelun arvojensa mukaiseksi: tieto siitä, että palvelu tukee ekologisempaa toimintaa, voi olla motiivi tulla mukaan. Osa käyttäjistä on kiinnostunut kokeilusta harrastuksen puolesta tai he näkevät mukana olemisen mahdollisuutena oppia uutta.

Myös uudet teknologiat kiinnostavat osaa käyttäjistä ja he haluavat olla ensimmäisten joukossa vaikuttamassa niiden kehitykseen. Taustalla voi olla myös sosiaaliset motiivit: kokeiluiden kautta voi tutustua naapurustoonsa tai harrastaa uusien tuttavien kanssa.

Kyselyissä yksi esille noussut toive on saada tietoa palvelun jatkosta. Kokeilun loputtua käyttäjille onkin hyvä kertoa, miten heidän osallistumisensa on palvelun kehittämiseen vaikuttanut. Tämä on kokeilijatiimien vastuulla.



KÄYTTÄJIEN ERI ROOLIT

Nopeiden kokeilujen ohjelmassa käyttäjät voivat olla mukana eri rooleissa. Kalasatamassa rooleja on lähestytty jäsentämällä niitä kuusiportaiselle jatkumolle. Samaan kokeiluun voi osallistua käyttäjiä monissa eri rooleissa.

Rooli	Määritelmä	Miten voi ilmetä?	Esimerkki Kalasataman nopeista kokeiluista
Käyttäjä-innovaattori (eng. user-innovator)	Tekee kehitystyötä omaan käyttöönsä.	Tekee oman aloitteen, organisoii toimintaa, suunnittelee palvelukokonaisuuden ja vie sen käytäntöön.	Asukkaat ideoivat ja rahoittivat Kalasataman keksijumppat Nappi Naapurin nopeassa kokeilussa.
Yhteissuunnittelija (Co-creator)	Käyttäjät osallistuvat palvelun, tuotteen tai prosessin suunnitteluun ja muotoiluun yhdessä tuotekehitystiimin tai Living Lab-toimijoiden kanssa.	Osallistuu yhteiskehitystyöpajaan, tuo omia ideoitaan palvelukehitykseen, käyttää palvelua ja ideoi sen jatkoa.	Kotihilli-kokeilussa käyttäjät ideoivat ominaisuuksia palveluun sekä kehittivät jatkokonseptia palvelumuotoilutyöpajassa.
Edistäjä (Contributor)	Edistäjä toimii tiiviissä yhteistyössä muiden verkoston toimijoiden kanssa ja on tärkeä linkki käyttäjäyhteisöön. Edistäjä tukee kokeilun mahdollistumista sekä motivoi muita käyttäjiä mukaan.	Toimii yhteyshenkilönä, avustaa oikeiden henkilöiden tavoittamisessa, kutsuu ihmiset paikalle, tarjoaa mahdollisuuden tai puitteet toiminnalle.	Settlementiasuntojen yhteisökoordinaattori sekä taloyhtiöiden hallitusten jäsenet ovat tärkeitä alueellisia kontakteja, jotka auttavat tilojen löytymisessä esim. uusille sensori-asennuksille ja auttavat asukkaiden tavoittamisessa.
Testaaja Tester	Testaajat osallistuvat innovatiivisen ratkaisun kokeiluun tosielämän ympäristössä kuten kouluissa, asunnoissa tai sairaaloissa.	Käyttää tuotetta tai palvelua ja antaa siitä palautetta. Vastaa kyselyyn, suosituu haastateltavaksi, luovuttaa tietoja.	Elwedon nopeassa kokeilussa asukkaat osallistui- vat alkuhaastatteluihin, antoivat käyttää asuntonsa energiankulutusdataa sekä antoivat palautetta palvelun toiminnasta.
Informantti Informant	Informantti tarjoaa käyt- töön mielipiteensä, tiedon ja henkilökohtaisen kokemuksensa ympäristös- tään. Tätä tietoa voidaan hyödyntää tarkkailemalla informantin toimintaa, haastatteleamalla häntä tai pyytämällä vastaamaan kyselyyn.	Seuraajana some-kanavissa, tulee paikalle infotilaisuuteen, tilaa uutiskirjettä.	Auntien kokeilussa haas- tateltiin vapaamuotoisesti perhekerhon osallistujaryhmää varsinaisen käyttäjärekrytoinnin yhteydessä. Lisäksi kokei- lussa toteutettiin kysely, johon pystyi vastaamaan netissä.
Tiedon vastaanottaja / tiedotuksen kohde	Tiedon vastaanottaja seu- raa ja saa tietoa käytössä olevien kanavien kautta.		InnoGreen kirjoitti kokei- luistaan useita blogikirjoi- tuksia, joita palvelun seu- raajat lukivat ja jakoivat.

Osallisuusmalli pohjaa Seppo Lemisen määrittelemiin käyttäjärooleihin.

Leminen, S., Westerlund, M. and Nyström, A-G. (2014) 'On becoming creative consumers – user roles in living labs networks', Int. J. Technology Marketing, Vol. 9, No. 1, pp.33–52.

Näin rekrytoit käyttäjiä mukaan kokeiluihin

Kokeilijat ovat itse määritelleet alustavasti kokeilun kohderyhmät, mutta lopullinen suunnitelma käyttäjien rekrytoimiseksi täsmennetään yhdessä kokeilualustan fasilitoivan tiimin kanssa. Aloitustapaamisessa määritellään yhdessä tavoiteltu käyttäjien lukumäärä sekä rekrytoinnin aikataulu. Paikalliset kontaktit alueella auttavat tunnistamaan helposti saavutettavat käyttäjäryhmät.

MITEN PALJON KÄYTTÄJIÄ TARVITAAN?

Nopeissa kokeiluissa osallistuvien käyttäjien määrä on vaihdellut. Tyypillisesti käyttäjiä on ollut 10–20, toisaalta käyttäjien määrä on voinut olla jopa yli 300. Pienen tiiviisti yhteiskehittämiseen osallistuvan käyttäjäryhmän lisäksi suurempi ryhmä käyttäjiä on voinut osallistua esimerkiksi vastaamalla kyselyyn. Sopiva osallistujien määrä riippuu kokeilusta ja siitä, mistä tuotteen tai palvelun ominaisuudesta halutaan oppia.

Kokeilun aikana kannattaa mieluummin pyrkiä saamaan rikasta palautetta pienemmältä, keskenään erilaiselta käyttäjäjoukolta kuin tehdä ylimalkainen kysely suurelle määrälle ihmisiä.

KUINKA KÄYTTÄJÄT LÖYDETÄÄN?

1. **Määritä** kohderyhmä.
2. **Jalkaudu** sinne missä kohderyhmän ihmiset ovat: päiväkodit, koulut, työpaikat, senioritalot, FB-ryhmät, urheiluseurat...
3. **On helpompi lähestyä** ja saada mukaan ryhmiä kuin yksilöitä.
4. **Ryhmän** avainhenkilöt voivat tuoda muutkin ryhmän jäsenet mukaan.
5. **Käytä viestinnässä** niin oman organisaatiosi kanavia kuin sidosryhmien kanavia.
6. **Mieti tavoitatko** kohderyhmäsi digitaalisissa kanavissa, paikanpäällä esim. vanhempainillassa tai harrastepiirissä vai ovatko jaettavat lehtiset tai printattavat ilmoitukset tehokkaampia.
7. **Kokeilualustan**, esimerkiksi kaupungin, omat Facebook-sivut, asukasryhmät ja taloyhtiöt voivat olla tärkeä kanava käyttäjien löytämiseksi.

HUOMIOI KÄYTTÄJIEN REKRYTOINNISSA NÄMÄ ASIAT

- Käyttäjien rekrytointi on hyvä aloittaa hyvissä ajoin, tyypillisesti se vie 3–4 viikkoa.
- Kokeilujen alussa käyttäjät tulee perehdyttää huolellisesti palvelun käyttöön ja kokeilun etenemiseen.
- On tärkeää viestiä aikataulut selkeästi.
- Kokeilujen päätyttyä osallistuneille lähetetään lyhyt palautekysely.
- Kerro, miten käyttäjien antama palaute vaikuttaa palvelun kehitykseen.

Kuntokaverit: miten rekrytoida käyttäjiä

Kuntokaverit-kokeiluun lähdettiin etsimään sekä vertaisohjaajia että ryhmiin osallistuvia asukkaita. Vertaisohjaajilta vaadittava sitoutuminen oli merkittävästi suurempaa, ja heidät päätettiin palkita ilmaisella tabletilla. Vertaisohjaajiksi saatiin hyvinkin kokeneita liikkujia, joilla oli myös ohjaajakokemusta.

Osallistujien rekrytointi tapahtui ensisijaisesti sosiaalisessa mediassa, ja Fiksun Kalasataman sivuille tehtiin rekrytointiviesti somessa jaettavaksi. Yhteydenotot ja ilmoittautumiset osoitettiin päätoteuttajalle eli Kuntoutussäätiölle.

Rekrytoinnissa hyödynnettiin erityisesti alueella sijaitsevien senioritalojen kontaktihenkilöitä, jotka levittivät tietoa omissa kanavissaan, kutsuivat mukaan tuttavien sekä tulostivat rekrytointiviestiä eri paikkoihin esille laitettavaksi. Näin tavoitettiin myös niitä, jotka eivät käytä aktiivisesti somea.

Kerää palaute ja dokumentoi kokeilu

Nopeina pyrähdyksinä tehtävissä kokeiluissa on tärkeää kerätä palautetta sekä dokumentoida, mitä kokeilussa on tehty ja mitä huomattiin ja opittiin. Palautetta kannattaa kerätä sekä itse palvelun kehittymisestä että siitä, kuinka prosessi sujuu ja mitkä tekijät vaikuttavat tuotekehitykseen. Kokeilut kannattaa dokumentoida hyvin, koska se auttaa oppimisessa. Dokumentointia tulee tehdä niin kokeilujen kuin kokeilualustan tarpeista lähtien.

Kokeilujen dokumentoinnissa auttavat kierroksen aikana toteutettavat sähköiset kyselyt. Mieti, millainen formaatti palvelee parhaiten alustan tarpeita ja mitä kannattaa painottaa sisällöllisesti.

Näin kokeiluja dokumentoidaan:

Aloituskysely: Kunkin kokeilun tavoitteiden, kokeilu-prosessin ja lähtötietojen kerääminen.

Väliraportti: Mitä on tähän mennessä kokeiltu ja opittu, mitä kokeillaan seuraavaksi?

Loppuraportti: Mitä kokeiltiin ja opittiin? Miten kokeilu auttoi palvelua kehittymään?

Käyttäjäpalautetta kannattaa kerätä ja dokumentoida kokeilujen aikana ja päätteeksi.

Tärkeää on kuitenkin, että dokumentaatiosta ei tule liian raskasta. Formaatti kannattaa pitää napakana ja kehottaa dokumentoimaan asioita myös kuvien tai videoiden avulla.

Arvioi kokeilut ja opi

Nopeiden kokeilujen ohjelman tavoitteena on oppia mahdollisimman paljon. Niinpä ohjelmaa, sen jokaista tarjouskierrosta ja yksittäisten kokeilujen onnistumista arvioidaan systemaattisesti. Arvioinnin tavoitteena on ymmärtää, kuinka nopeat kokeilut edistävät innovaatioiden syntymistä ja miten kokeilualusta tukee sitä.

Keskeistä arvioinnissa on oppimisnopeuden tarkastelu. Uuden luomisessa on aina rajoitteita ja esteitä, ja tavoitteena on oppia mahdollisimman nopeasti, miten esteiden yli päästään.

Nopeiden kokeilujen ohjelman vaikuttavuuden arviointia kehitetään, jotta kokeiluja voitaisiin ohjata mahdollisimman hyvin. Näin resursseja voidaan mitoitaa paremmin ja ohjelman vaikutusta voidaan vertailla muihin tapoihin kehittää kaupunkipalveluita. Huomiota arvioinnissa tulisi kiinnittää erityisesti siihen, miten käyttäjäpalautte ja tosielämän kokeiluympäristö vaikuttavat kehitettävään palveluun.

Koska ohjelma on itsessäänkin uusi tapa toimia, ulkopuolinen ja puolueeton tutkimuskumppani on hyvä vaihtoehto arviointiin. Silloin arvioinnista ja sen

perusteella saaduista opeista saadaan paras mahdollinen tulos, joka voidaan jakaa kumppaneille, sidosryhmille, kokeilijoille ja käyttäjille.

NÄIN KALASATAMAN

NOPEITA KOKEILUJA ARVIOITIIN

Kalasataman Nopeiden kokeilujen ohjelmaa arvioitiin seuraavista näkökulmista:

- Kokeilijoiden oppimisnopeus
- Fiksu Kalasatama -hankkeen oppimisnopeus
- Kokeiluista kaupungille kertyvä osaaminen
- Yhteiskunnalle ja innovaatiostyemille laajemmin kertyvä oppiminen
- Kokeilemiseen sijoitetun pääoman tuotto (ROI)



Loppusanat

Kalasatamassa on systemaattisesti kokeiltu syksystä 2014 asti. Nopeat kokeilut ovat tulleet osaksi fiksua kaupunkikehittämistä. Kokeilut konkretisoivat ja tekevät nopeasti näkyväksi ratkaisuja, ja toimivat vastapainona hitaalle muutokselle. Niin kaupunkilaiset kuin päättäjätkin hyötyvät konkreettisista, käytännön esimerkeistä. Kokemus toimii pohjana keskustelulle: hyvä idea voi toteutettuna osoittautuakin tarpeettomaksi, kun taas yllättävistä aineksista voi kehkeytyä korvaamaton ratkaisu. Kokeilu on vahva viestinnän väline.

Älykaupunkivisionäari Boyd Cohen on kuvannut miten *Smart City 3.0* hyödyntää ideoiden ja resurssien yhä nopeampaa ja tehokkaampaa jakamista. Kaupungeilla on kunnianhimoa mennä yhä pidemmälle: johtavat älykkäät kaupungit ovat ottaneet kilpaa käyttöön co-creation-malleja, jotka vannovat uudenlaisen yhteisöllisyyden nimeen. Kaupunki tarjoaa neutraalin maaperän erilaisten toimijoiden väliselle yhteistyölle – uusia malleja yhteistyölle ja kokeiluille tarvitaan. Nopeat kokeilut on hyvä viitekehys vauhdittaa tällaista kehitystä.

Kalasatamassa on lisäksi opittu, että kokeiluilla on voimaa tuoda kaupunginosa yhteen ja luoda naapurustolle identiteettiä. Yli tuhat Kalasataman asukasta on osallistunut alueen kehittämiseen eri tavoin kolmen vuoden aikana ja pääseet jaka-

maan näkemyksiään, ideoitaan sekä jättämään sormenjälkensä rakentuvaan kaupunginosaan. Ja kokeilut jatkuvat Kalasatamassa: syksyllä 2017 isot alueen yritykset ja kaupungin sosiaali- ja terveystoimiala määrittelevät yhdessä tarpeita hyvinvointia lisääville kokeiluille, joita toteuttamaan pääsevät myös pienet yritykset. Keväällä 2018 alueen koulu aloittaa ohjelman yritysten kanssa, siten että koulu-yhteisö pääsee itse määrittelemään omat kehitystarpeensa ja tavoitteet kokeiluille.

Nopeat kokeilut ovat levinneet jo muuallekin Helsinkiin ja Suomen kaupunkeihin. Tämä keittokirja on kirjoitettu inspiraatioksi lähteä kokeilemaan.

Kuten kaikki hyvät keittokirjat, tämäkin jättää kokkaamisen kokeille: poimi parhaat ohjeet ja sovelta makusi mukaan!



Tero Pajukallio



Sancity



Riku Pihlanto



Matti Mäkeläinen

FIKSU KALASATAMA

Fiksu Kalasatama-hanke kehitti nopeiden kokeilujen ohjelman kiihdyttämään ja konkretisoimaan älykaupunkikehitystä. Vuosina 2016–17 toteutettiin 16 kokeilua yhdessä kymmenien startuppien, isojen yritysten, Helsingin kaupungin, tutkijoiden ja asukkaiden kesken. Monet kokeillut ratkaisut leviävät jo maailmalla, osa on kuopattu ja paljon on opittu. Tämä keittokirja tarjoaa testatut reseptit kaikille kaupunkikehittäjille kokeilutoimintaan.

www.fiksukalasatama.fi

www.forumvirium.fi

