



oppimisen uusiaika

Oppimisen uusi aika kehitetään yhdessä

OPAS YHTEISKEHITTÄMISEEN



6Aika



Euroopan unioni
Euroopan aluekehitysrahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Uudenmaan liitto
Nylands förbund

Sisällysluettelo

Johdanto	3
Keskeiset käsitteet	4
Mitä on yhteiskehittäminen?	5
Miksi yhteiskehittää?	6
Yhteiskehittämisen hyödyt	7
Tuotekehityksen muodot	8
Erilaisia tapoja toteuttaa kokeilu	9
Ohjelmamuotoinen kokeilutoiminta	9
Yrityslähtöiset kokeilut	9
Yhteiskehittäminen alustalla	9
Roolit yhteiskehittämisessä	10
Kehittäjät: Yritysten ja oppimisympäristöjen edustajat	10
Innovaatio-opettaja	11
Koordinaattori	11
Oppimisympäristön omistaja	11
Miten edetä?	12
Aikataulu	12
Suunnittelu	13
Toteuttaminen	14
Yhteydenpito kokeilun aikana	14
Seuranta ja arviointi	15
Päättäminen	15
Kokeilun jälkeen hyödyt irti ja opit käyttöön	16
Vaikuttavuuden arviointi	16
Reunaehdot ja sopimukset	17
Pelisäännöt	17
Immateriaalioikeudet	18
Tietosuoja ja tietoturva	18
Yrityksen velvoitteet	19
Markkinointi ja julkisuus	20
Koulujen ja oppilaiden laitteiden käyttö	20
Tartu toimeen	21
Liitteet	22
Lähteet	22

Johdanto

Digitalisaatio ja uudet opetussuunnitelmat tuovat mukanaan kasvatukseen ja opetukseen merkittäviä muutoksia, luoden tarvetta uudentyyppisille käyttäjälähtöisille ja kestäville oppimisympäristöille. Samalla oppimiseen ja oppimisympäristöihin liittyviä tuotteita ja palveluita tarjoavat yritykset tarvitsevat yhteistyökumppaneikseen kaupungeja ja tutkimus- ja koulutusorganisaatioita voidakseen kehittää käyttäjien tarpeita aidosti palvelevia ratkaisuja sekä kiihdyttää tuotteiden tai palveluiden tuotekehitystä. Yhteiskehittäminen on loistava tapa kehittää liiketoimintaa tai opetusta ja oppimista yhteistyössä. Kaikki osapuolet hyötyvät.

Tällaisten ratkaisujen kehittäminen edellyttää yhteisiä yhteiskehittämisen ja kokeilutoiminnan malleja kaupungeissa. 6Aika: Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt -hankkeessa toteutettiin vuosien 2018 - 2020 aikana yli 160 kokeilua fyysisiä, digitaalisia tai virtuaalisia oppimisympäristöjä kehittävien yritysten kanssa. Kokeilu ympäristöinä toimivat päiväkodit, peruskoulut, toisen asteen oppilaitokset sekä ammattikorkeakoulut.

Jokainen kokeilu tuotti paitsi arvokasta uutta tietoa ja hyötyä yritykselle ja opetukseen, myös kehitti ja rakensi osaltaan yhteiskehittämisen mallia kussakin hankekaupungissa. Analysoimme kertyneet opit ja loimme paikallisten kokemusten ja käytänteiden pohjalta viiden kaupungin yhteisen toimintamallin yritysten, tutkimus- ja kehittämisorganisaatioiden sekä kaupunkien yhteiskehittämiseen opetussektorilla. Hyödynsimme myös muissa yhteyksissä kertyneitä yhteiskehittämiseen liittyviä kokemuksia, joita on Suomessa syntynyt erityisesti osana 6Aika -kestävän kaupunkikehityksen strategiaa ja sitä toteuttavissa hankkeissa (6aika.fi). Toimintamalli pureskeltiin käytännön käsikirjan muotoon, jotta kaikki halukkaat pääsisivät toteuttamaan tuloksellista yhteiskehittämistä jatkossa omassa organisaatiossaan. Tässä julkaisussa esitellään yksityiskohtaisesti ja käytännönläheisesti kokeilutoiminnan suunnittelun, toteutuksen ja seurannan prosessit ja toimintamallit.

Toivomme, että opas innoittaa yhteiskehittämiseen opetussektorilla laajasti ympäri Suomen.

Antoisia lukuhetkiä!



Julkaisija 6Aika: Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt -HANKE

Rahoittaja EUROOPAN ALUEKEHITYSRAHASTO / UUDENMAAN LIITTO

Taitto TURUN KAUPUNKI, KONSERNIHALLINTO, KEHITTÄMISPALVELUT / PROJEKTITOIMISTO

Kannen kuva JESSICA LEWIS / PEXELS

ISBN (PDF) 978-952-5991-22-2 | **ISBN (nid.)** 978-952-5991-21-5

Kirjoittajat:

Engström Matias,
Haltia-Nurmi Maiju,
Hämäläinen Matti,
Koskela Anne,
Lankinen Ville,
Megerild Raigo,
Rantapero-Laine Anna,
Salonen Niina,
Sormunen Juha,
Vainio Meri

Keskeiset käsitteet

Kokeilutoiminta on projektiluonteista kehittämistoimintaa, jonka pääasiallisena tavoitteena on kerätä kokemuksen kautta uutta tietoa ja osaamista.

Kokeilu on ajallisesti rajattu prosessi, jonka aikana testataan rohkeita innovatiivisia ratkaisuja. Kokeiluita voidaan toteuttaa nopeina pyrähdysinä. Kokeilun aluksi sovitaan yhdessä kokeilun tavoitteet, vastuunjako ja aikataulu. Kokeilun aikana tehtävä toiminta dokumentoidaan ja lopuksi arvioidaan. Kokeilulla tavoitellaan innovatiivisia ratkaisuja, parannetaan palveluita, edistetään omatoimisuutta ja yrittäjyyttä sekä vahvistetaan alueellista ja paikallista päätöksentekoa ja yhteistyötä kansalaislähtöisiä toimintatapoja hyödyntäen.

Nopeat kokeilut tarjoavat yrityksille mahdollisuuden pilotoida prototyyppivaiheessa olevia tuotteita ja palveluja oikeassa ympäristössä ja oikeiden käyttäjien kanssa. Nopeat kokeilut on fasilitoitu tuotekehityskokonaisuus, jonka aikana yritykset ja loppukäyttäjät pääsevät yhdessä kehittämään oppimisympäristöihin liittyviä tuotteita, palveluita tai ratkaisuja. Yksi tapa toteuttaa nopeita kokeiluja ja yritys lähtöisiä kokeiluja ovat kokeilupalveluhankinnat ([linkki CookBookiin](#): Mustonen ym. 2017).

Nopea kokeilu on lyhyt testiluonteinen innovaatiopyrähdyks, jonka tavoitteena on tuottaa uutta, kokemusperäistä tietoa ja osaamista kokeilun kohteena olevista tuotteista, palveluista tai muunlaisista ratkaisuista. Kokeiltavaa ratkaisua voidaan kehittää ja muokata kokeilun kuluessa. Nopeat kokeilut kestävät tyypillisesti muutamasta viikosta muutamaa kuukauteen.

Nopeat kokeilut (engl. "Agile Piloting") perustuvat toimintamalliin, jolla pyritään houkuttelemaan pieniä toimijoita (esim. startup-yrityksiä) mukaan innovatiivisten uusien ratkaisujen kehittämiseen yhdessä niiden kohde- ja sidosryhmien kanssa.

Pilotti on pienimuotoinen kampanja, kysely tai testaus-toiminto, jonka tavoitteena on tarkistaa ja/tai varmistaa olosuhteet ja operatiiviset yksityiskohdat ennen tuotteen tai sovelluksen täysimittaista käyttöönottoa. Pilotti tuottaa varmuuden tuotteen tai palvelun suunnittelun mukaisesta toimivuudesta.

Yhteiskehittäminen on jatkuva tavoitteellinen kehittämisprosessi, johon eri osapuolet osallistuvat aktiivisesti, ja jossa loppukäyttäjillä on keskeinen rooli.



Tuotekehitys on prosessi, joka etenee tarpeen määrittämisestä ja ideoinnista määrittelyyn ja suunnitteluun kautta kohti valmiita tuotteita.

Testausta tarvitaan tuotekehitysprosessin eri vaiheissa; ideoiden seulonta, tuotekonseptit ja rajaukset kannattaa testata ennen prototyypin tekemistä. Sen toimivuus, käytettävyys ja ominaisuudet varmistetaan ja hiotaan ennen varsinaista tuotteistamista, kaupallistamista ja levittämistä.

Kokeilu- ja kehitysalusta (innovaatioalusta) on mikä tahansa toimintaympäristö, teknologia, järjestelmä, yritys, tuote tai palvelu, jonka kehittäminen tai sisällön tuottaminen on systemaattisesti avattu ulkopuolisille kehittäjille ja arvonluonnille, ja jonka keskeisenä tavoitteena on alustan käyttäjien toisilleen tuottama hyöty ja osallistumisen luoma verkostovaikutus.

Oppimisympäristö on fyysinen tai digitaalinen paikka, jossa tapahtuu oppimista ja opettamista. Sillä tarkoitetaan paitsi tiloja ja paikkoja, myös toiminnan organisointia, siihen käytettäviä välineitä ja palveluita. Oppimisympäristöihin vaikuttavat siihen osallistuvat ihmiset, heidän vuorovaikutuksensa ja toimintansa. Tässä materiaalissa oppimisympäristöllä viitataan pääsääntöisesti fyysiseen paikkaan tai tilaan. Kuntien näkökulmasta oppimisympäristöjä ovat tyypillisesti koulut ja päiväkodit, mutta myös muut kulttuuri- ja liikuntapalvelut, kuten kirjastot, museot, konserttisalit ja liikuntapaikat, voivat toimia oppimisympäristöinä. Oppijan kannalta oppimisympäristöjä ovat myös mm. koti, liikenneväline tai työ-, harrastus- tai harjoittelupaikka.



KUVA: JUSSI HELSTEN / HELSINKI MARKETING

Mitä on yhteiskehittäminen?

Yhteiskehittäminen on luova prosessi, joka hyödyntää ryhmien joukkovoimaa luodakseen ymmärrystä ja innovaatioita. Se on prosessi, jossa laaja-alainen ryhmä osallistuu aktiivisesti molemminpuolisesti hyödylliseen joukkoluomisprosessiin, jonka aikana syntyy kokeellisia ja käytännöllisiä tuloksia.

1. Tunnista tavoitteet, suunnittele ja valmistelee kokeilu
2. Määrittele tärkeimmät sidosryhmät
3. Tunnista aukot omassa tiedossa ja osaamisessa
4. Kokoa yhteiskehittämisen tiimi, jolla on kokeiluun riittävä tieto ja osaaminen
5. Opetta ja harjoittele yhteiskehittämisen taitoja
6. Kerää ja jaa olemassa olevaa tietoa tiimin sisällä
7. Etsi ja luo uutta tietoa
8. Kokeile ja yhteiskehitä jotain uutta
9. Taltioi ja dokumentoi tekeminen ja tulokset
10. Arvioi kokeilu, laita opit jakoon ja aseta uudet tavoitteet

Yhteiskehittämisessä aloitteen voi tehdä yritys tai oppimisympäristön toimijat. Oppimisympäristö toimii yhteiskehittämisessä kokeilu- ja kehitysalustana. Kokeilualustat voivat siis olla esimerkiksi kouluja, päiväkoteja, kirjastoja tai koko kaupunki.





KUVA: MAIJA ASTIKAINEN / HELSINKI MARKETING

Miksi yhteiskehittää?

Yhteiskehittäminen tähtää oikeiden ongelmien löytämiseen ja niiden ratkaisuun. Näin ollen työhön ei kannata ryhtyä, mikäli lopputulos tai sopiva ratkaisu on jo tiedossa.

Yhteiskehittäminen on laaja käsite, joka kattaa kaiken kehittämiseen tähtäävän yhteistyön sidosryhmien kesken.

Yhteiskehittäminen voi kohdistua mihin tahansa kehittämisprosessin vaiheeseen aina ideoinnista ja vapaasta vuorovaikutuksesta yhdessä tehtävään muotoiluprosessiin asti. Kyseessä ei ole mikään yksittäinen menetelmä, vaan kahden-suuntainen toimintatapa, jossa kaikki osapuolet oppivat. Näin ollen yhteiskehittäminen on paljon muutakin kuin vain käyttäjien ja osallistujien kuulemista ja palautteen keräämistä. Sananmukaisesti siis kehitetään yhdessä. Yhteiskehittäminen korostaa käyttäjien osallistumisen, luovuuden ja voimaannuttamisen tärkeyttä.

Yhteiskehittämisen tavoitteena voi olla esimerkiksi:

- Tehdä valintoja olemassa olevista ideoista
- Saada uutta perspektiiviä

- Tunnistaa ongelmakohtia
- Hyötyä eri käyttäjäryhmien välisestä vuoropuhelusta (kompetenssit, mielipiteet, ideat)
- Muuttaa ajatusta "kehittämistyöstä"
- Kehittää vuoropuhelua sidosryhmien välillä (= löytää yhteinen kieli)
- Motivoida osallistumaan ja osallistamaan
- Rakentaa luovaa ajattelua lisäävää ilmapiiriä
- Luoda uusia yhteistyöverkostoja
- Mahdollistaa edelläkävijyyttä

Yhteiskehittämisen tavoitteena on aineettoman hyödyn saaminen niin yrityksille kuin kokeiluun osallistuville oppimis-ympäristöille, kuten kouluille ja päiväkodeille. Yritysten ei siis pidä ajatella kokeiluja markkinointi- tai myyntikanavana eikä koulujen tapana saada uusia tuotteita, vaan keinona oppia jotain uutta.

Yhteiskehittämisen hyödyt

Yritysten hyöty syntyy yhdessä kehitetyistä, testatuista ja paremman markkina-arvon tuottavista tuotteista sekä suorasta yhdessä tekemisestä loppukäyttäjien kanssa. Yhteiskehittäminen tarjoaa mahdollisuuden varhaisen vaiheen kokeilemiseen ja kokeilemiseen aidossa ympäristössä.

Toiminnan kautta verkostoidutaan ja saadaan arvokkaita uusia suhteita esimerkiksi muihin yrityksiin, korkeakoulujen tki-organisaatioihin ja oppilaitosten henkilökuntaan.

Yhteiskehittäminen

- Tarjoaa resursseja ja työkaluja ideointiin, osallistamiseen sekä monialaisuuteen
- Mahdollistaa tuotteen pedagogisen validoinnin
- Luo yhteistä ymmärrystä käyttäjistä ja oppimisympäristöstä
- Tuottaa arvokkaan referenssin kokeilusta tuleville julkishallinnon ja opetusmaailman asiakkuuksille

Hyödyt eri toimijoiden näkökulmasta

Oppimisympäristöt



- Vahvistaa oppimisympäristöissä toimivien henkilöiden osallisuutta, vuorovaikutusta ja vaikutusmahdollisuuksia
- Tukee opetussuunnitelmien laaja-alaisen osaamisen tavoitteiden toteutumista
- Synnyttää parempia ratkaisuja oppimisympäristöjen arkea helpottamaan
- Toteuttaa yrittäjyyskasvatuksen tavoitteita
- Tuo mahdollisuuden oppia käytännössä toteuttamaan tutkimuksellista toimintaa

Yritykset



- Lisää asiakasymmärrystä
- Tarjoaa resursseja ja tukea uusien ratkaisujen kehittämiseen
- Tukee yritysten liiketoiminnan edellytyksiä
- Antaa uusia referenssejä
- Tuo mahdollisuuden varhaisen vaiheen testaamiseen
- Varmistaa palveluiden sopivuuden eri käyttäjä- ja asiakasryhmille soveltuvasti

Kaupunki



- Lisää asiakasymmärrystä
- Synnyttää parempia tuotteita ja palveluja sekä tuo yrityksille kilpailukykyä
- Tarjoaa resursseja ja tukea uusien ratkaisujen kehittämiseen
- Muuttaa toimintaa asukaslähtöisemmäksi

Asiakkaat



- **Asiakkaat** = esimerkiksi oppilaat, lapset, opettajat, henkilöstö, yhteiskehittäjät
- Tarjoaa toiminnallisia oppimistilanteita ja tehostaa oppimista
- Tuo innostusta ja energiaa
- Parantaa hyvinvointia ja viihtyvyyttä
- Tukee tutkivaa ja luovaa toimintaa ts. kehittää hakemaan, arvioimaan, muokkaamaan, tuottamaan sekä jakamaan tietoa ja ideoita
- Kehittää havainnointitaitoja sekä kannustaa olemaan avoin uusille ratkaisuille ja mahdollisuuksille
- Vahvistaa yrittäjyystaitoja

TKI-toimijat

- Mahdollistaa TKI-hankkeiden toteuttamisen autenttisissa toimintaympäristöissä yritysten ja oppimisympäristöjen kanssa
- Tarjoaa resursseja ja tietoa TKI-hankkeiden toteuttamiseen



Tuotekehityksen muodot

Yhteiskehittämällä pyritään parantamaan yrityksen tuotteita niin, että ne palvelisivat parhaalla mahdollisella tavalla käyttötarkoitustaan ja kohderyhmäänsä. Riippuen yrityksen lähtötilanteesta kyseessä voi olla kokeneen EdTech-yrityksen olemassa olevan tuotteen hiominen tai kokonaan toisella alalla toimineen tai vasta toimintansa aloittaneen startup-yrityksen ensimmäinen päänavaus opetuslalle. Lähtökohdan tiedostaminen ja kertominen toisille yhteiskehittäjille helpottaa alkuun pääsyä.

Parannukset olemassa oleviin tuotteisiin

Teknisiä tai pedagogisia päivityksiä olemassa oleviin tuotteisiin, esim. käyttöliittymän parannus, bugien korjaus, yms.

Uudistetut tuotteet

Esimerkiksi uuden opetussuunnitelman mukaiseksi päivitetty sisältö, uudet menetelmät ja tavoitteet.

Uudet tuoteperheet

Kokonaan uusi valikoima toisiaan tukevia tuotteita, esim. matematiikan opetusvälineet peruskoulun 1.–9.-luokille tai opettajan pedagogiset työkalut.

Tuoteperheen laajennukset

Esimerkiksi yleiseen kieltenopetukseen tarkoitettua opetusohjelman laajentaminen ammatilliseen kieltenopetukseen tai uusiin kieliin.

Vanhan tuotteen uudelleen aseointi

Esimerkiksi teollisuuden laitteiden käyttöasteita mittaavan järjestelmän räätälöinti kouluympäristöön tai viihdekäyttöön suunnitellun pelin muokkaaminen opetuskäyttöön soveltuvaksi.

Täysin uudet tuotteet

Esimerkiksi koulusta esiin nousseen tarpeen täyttävä uusi sovellus, jollaista yritys ei ole ennen tehnyt.





KUVA: MAIJA ASTIKAINEN / HELSINKI MARKETING

Erilaisia tapoja toteuttaa kokeilu

Ohjelmamuotoinen kokeilutoiminta

Yksi tapa toteuttaa nopeita kokeiluja on organisaation, kuten koulun tai kaupungin, strategiaa tukeva kokeiluohjelma. Siinä aloite kokeiluihin tulee oppimisympäristöltä yrityksille haasteena, joihin toivotaan vastauksia.

Kiinnostuneita yrityksiä kutsutaan kehittämään ja kokeilemaan esimerkiksi yhden lukukauden aikana uusia ratkaisuja kohteena olevan päiväkodin, koulun tai monitoimitalon arjen näkökulmasta löytyneisiin haasteisiin. Tarjouskierroksista tiedotetaan julkisena hankintailmoituksena, erilaisissa tapahtumissa ja verkostoissa.

Yrityslähtöiset kokeilut

Toinen tapa tarjota yrityksille yhteiskehittämismahdollisuuksia on yleinen avoimuusilmoitus, johon vastaamalla yritykset pääsevät ketterästi kehittämään tuotteitaan ja saamaan niistä asiakaspalautetta omista tuotekehitystarpeistaan lähtien. Yritykset voivat siis tarjota tuotteitaan lyhyisiin, muutaman kuukauden mittaisiin kokeilujaksoihin.

Näihin yrityslähtöisiin kokeiluihin voi tarjota tuotteita ottamalla yhteyttä avoimuusilmoituksessa mainittuun yhteyshenkilöön tai yksikköön.

Yhteiskehittäminen alustalla

Espoossa on kehitetty digitaalinen Make-with-Espoo-innovaatioalusta, joka tarjoaa mahdollisuuden sekä yritys- että oppimisympäristölähtöiseen kokeilevaan yhteiskehittämiseen. Toistaiseksi alusta on avoin yrityksille ja yhdistyksille sekä Espoon kaupungin toimijoille.



Roolit yhteiskehittämisessä

Kehittäjät: yritysten ja oppimisympäristöjen edustajat

Yhteiskehittämisessä yritykset sekä oppimisympäristöt ovat tasavertaisia yhteiskehittämisen kumppaneita. Yhteiskehittämisen prosessit voivat olla joko yrityslähtöisiä tai kaupunki/oppimisympäristölähtöisiä, minkä vuoksi kokeilun toteutuksen painotuksissa saattaa esiintyä eroavaisuuksia.

Kokeilun aikana yritys vastaa sovittavalla tavalla kokeilun toteutuksesta, kehittäjien osallistamisesta ja kantaa päävastuun omasta tuotekehityksestä. Yritys perehdyttää kokeilun osapuolet kehitettäviin tuotteisiin ja oppimISRatkaisuihin.

Oppimisympäristöissä kehittäjinä voivat toimia sekä henkilöstö että lapset/oppilaat. Oppimisympäristöjen roolina on toimia yhteiskehittämisen kumppaneina osana oman yksikkönsä tavanomaista toimintaa ja työtä. Henkilökunta sitoutuu tekemään kokeilun yhdessä yrityksen kanssa sovitun toteutussuunnitelman mukaisesti. Tuotteiden ja palveluiden käyttäjiltä saadaan palautetta ja kokemuksia, joiden perus-

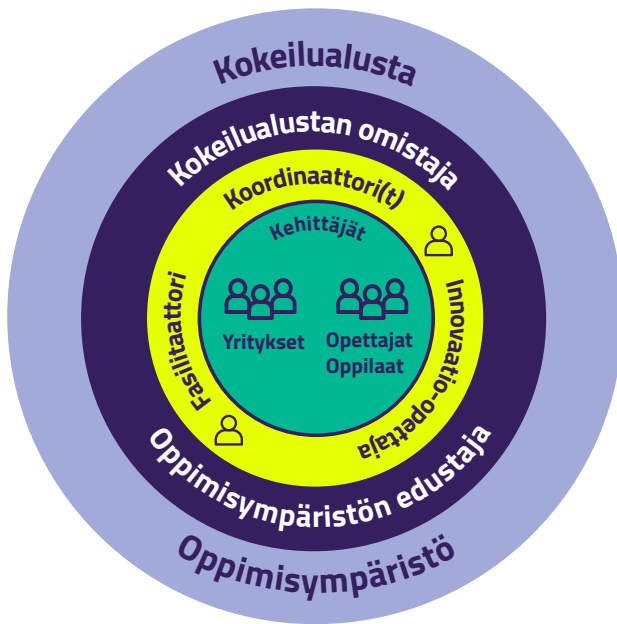
teella yritykset voivat tunnistaa, millaiset ratkaisut toimivat ja mihin suuntaan kehitystä kannattaa viedä. Kokeiluihin osallistuvat oppimisympäristöjen toimijat eivät ole vain käyttäjiä, vaan laajemmin ajateltuna kehittäjiä. Yrityksen kannattaakin hyödyntää tämä mahdollisuus ja ottaa oppimisympäristön väki laajemmin mukaan koko kehittämisprosessiin.

Innovaatio-opettaja

Kokeilussa voi olla mukana innovaatio-opettaja, joka kehittää tuotteita, sovelluksia ja palveluita yhdessä yritysten sekä oppimisympäristöjen käyttäjien kanssa ja tuo käyttäjäkokemuksia sekä ajankohtaista tietoa opetukseen, oppimiseen ja kasvatukseen liittyen. Hänen tehtävänä on osallistua kokeilutoimintaan, innostaa kehittäjiä mukaan ja avustaa heitä kokeiluissa tarpeen mukaan. Tehtävässä on keskeistä auttaa sekä yrityksiä että kouluja saavuttamaan kokeilulle asetetut tavoitteet, jotta kokeilussa syntyy molemminpuolista hyötyä ja saadaan kehitettyä laadukkaita tuotteita ja palveluita. Inno-

vaatio-opettajat osallistuvat tarvittaessa yhteiskehittämisen tilaisuuksiin ja työpajoihin oppimisen asiantuntijoina.

Jos organisaatiossa on nimettyinä innovaatio-opettajia, heille on syytä varata riittävästi resursseja kokeilutoimintaan osallistumiseen. Innovaatio-opettajille tulisi myös järjestää erillisiä koulutustilaisuuksia koskien kokeilutoimintaa.



Koordinaattori

Kokeilun onnistuneen toteuttamisen varmistamiseksi kokeilulle tarvitaan koordinaattori, jonka pääasiallisena tehtävänä on huolehtia kokeilun suunnittelusta, seurannasta ja raportoinnista. Koordinaattori voi olla kokeilun ulkopuolinen ammattilainen eli fasilitaattori, tai kokeiluun aktiivisesti osallistuva henkilö, kuten innovaatio-opettaja.

Kokeilutoiminnan koordinaattorin tehtävänä on auttaa yrityksiä ja oppimisympäristöjä mahdollisuuksien mukaan, esimerkiksi tukemalla sopimusteknisissä asioissa, selvittämällä toimintaympäristöön liittyviä prosesseja ja etsimällä tarvittaessa oikeat kontaktit asioiden edistämiseksi. Koordinaattorin keskeisiä tehtäviä ovat esimerkiksi kaikki nopeiden kokeilujen käynnistämiseen liittyvät tehtävät, poistaa toimintaympäristöön liittyviä esteitä ja hoitaa sidosryhmäviestintää.

Koordinaattori voi olla aktiivisesti yhteydessä yrityksiin ja oppimisympäristöihin, seurata alan kehitystä sekä yritysten ja koulujen tarpeita. Hän tukee tarvittaessa yrityksiä ja oppimisympäristöjä törmäyttämisessä sekä yhteistyön mahdollistamisessa.

Oppimisympäristön omistaja

Rehtorit ja päiväkotien johtajat johtavat yksiköiden arkea, joten he yleensä päättävät kokeilutoimintaan osallistumisesta ja kokeiluympäristön toiminnasta. Jos organisaatiossa on sovittu yhteisesti noudatettavat pelisäännöt ja sopimusmallit yritysten ja oppimisympäristöjen välisestä kehittämistoiminnasta, rehtorilta/päiväkodinjohtajalta vaadittava työpanos jää pienemmäksi: riittää, että hän on tietoinen yksikössä toteutettavasta yhteiskehittämisestä, ja tarvittaessa hyväksyy yhteiskehittämistä koskevat sopimukset.

Rehtori tai muu oppimisympäristön allekirjoitusoikeuden omaava henkilö ja yritys hyväksyvät kokeilun toteutussuunnitelman. Ennen suunnitelman hyväksymistä oppimisympäristön edustaja (ja/tai koordinaattori) varmistaa, että kaikki tarvittavat luvat on haettu/pyydetty tai haetaan/pyydetään ennen kokeilu alkamista. Tämän julkaisun liitteenä olevat dokumentit ovat helposti muokattavissa omaan käyttöön ja tukevat yhteiskehittämisen aloittamista organisaatiossa.

Omistajalta vaaditaan panostusta erityisesti projektin alkuvaiheen toimissa, kuten sääntöjen ja rajoitusten sopimisessa. Omistajan ei välttämättä tarvitse olla mukana käytännön kokeilutoiminnassa ja yhteiskehittämisessä.

Tutkimuskumppani

Kokeilussa voi olla mukana myös tutkimuskumppani, joka hyödyntää kokeilualustaa esimerkiksi tutkimuksen, opinnäytetyön, kurssin tai nopean arvioinnin tekemiseen. Tutkimuskumppani laajentaa kokeilun käytössä olevaa osaamista tarjoamalla esimerkiksi resursseja ja teoreettista taustaa tuotekehitykseen, vaikuttavuuden arviointiin ja todentamiseen. Lisäksi tutkimuskumppani kokoaa kokeilujen tuloksia viestittäväksi laajemmalle yleisölle. Jos kokeiluun osallistuu tutkimuskumppani, tulee huolehtia tutkimusluvasta oman organisaation vaatimusten mukaisesti.



KUVA: JUSSI HELLISTEN / HELSINKI MARKETING

Miten edetä?

Aikataulu

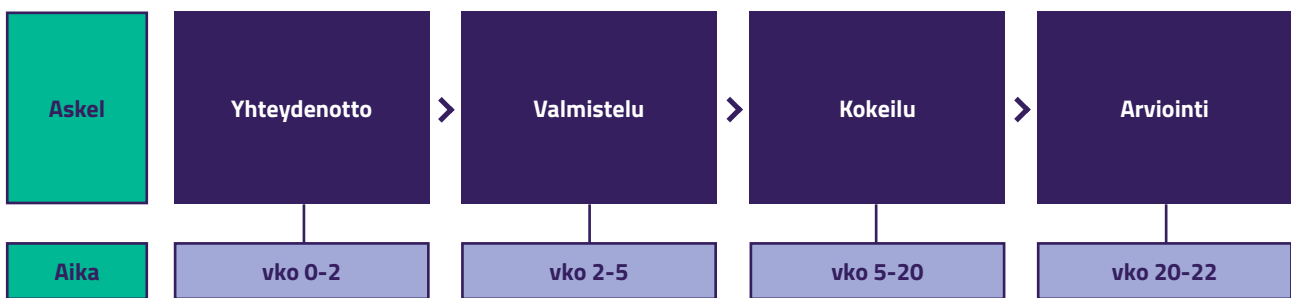
Yhteiskehittämisen prosessi alkaa joko yrityksessä tai oppimisympäristössä syntyneellä kehitysidealla, johon toinen osapuoli voi vastata. Jos kiinnostus on molemminpuolista, kehitysidea voidaan jalostaa kokeiluksi. Prosessi alkaa kokeilun suunnittelulla, jossa määritellään molempien osapuolten tavoitteet ja päättyy kokeilun loppuarvointiin.

Yhteiskehittämisen kumppanin voi löytää kaupunkien avointen ilmoitusten tai innovaatioalustojen kautta. Toimijoita voidaan törmäyttää digitaalisella alustalla tai kasvotusten esimerkiksi messuilla tai muissa tapahtumissa. Törmäyttämistä voidaan fasilitoida esimerkiksi speed dating -konseptillä.

Yksi yhteiskehittämisen malli on ohjelmamuotoinen nopeiden kokeilujen prosessi, joka alkaa yleisellä avoimuusilmoituksella tai niin sanotulla haasteen julkaisulla. Kokeiluohjelman valmistelussa ja seurannassa voi käyttää apuna liitteestä 2 löytyvää toteutussuunnitelma- ja raporttipohjaa.

Speed Dating eli pikatreffailu on fasilitoitu tutustumistapahtuma, jossa uusia tuotteita kehittävät yritykset esittelevät tuotettaan tai tuoteideaansa kokeilunhaluisille opettajille. Esimerkiksi tunnin mittaisessa Speed Dating sessiossa 10 yritystä ehtii pikaesitellä tuotteensa kymmenelle opettajalle (tai kymmenelle 2-3 hengen opettajaryhmälle) viiden minuutin pikatreffeillä. Treffien päätteeksi voivat toisistaan kiinnostuneet osapuolet vaihtaa yhteystietojaan ja sopia uudesta tapaamisesta.

Alla on esitetty esimerkkiaikataulu kokeilun toteutuksesta.



Suunnittelu

Kokeilun suunnittelu

Suunnitteluvaiheessa laaditaan tarkempi toimintasuunnitelma kokeilujaksolle sekä arvio siitä, millaista tukea kokeilussa tarvitaan fasilitaattorilta ja eri sidosryhmiltä – sillä tarkkuudella millä tässä vaiheessa pystytään identifioimaan. Kokeilujakson aikana järjestetään yhteisiä välitapaamisia, joissa kokeilun etenemistä seurataan ja suunnitelmaa tarvittaessa päivitetään. Aiheesta lisää alla kappaleessa Toteuttaminen. Suunnitelman laatimisessa voi käyttää pohjana toteutussuunnitelma-lomaketta (liite 2).

Ennen kokeilun aloitusta on myös hyvä valmistella kokeilun käyttöön jokin yhteinen sähköinen alusta, jossa kokeilun osapuolten on mahdollista jakaa keskenään tärkeää tietoa esimerkiksi organisaation yleisistä tarpeista, meneillään olevista kehittämiskohteista, aikatauluista ja budjeteista sekä käytössä olevista laitteista ja teknologiasta.

Toteutussuunnitelma sisältää karkeasti:

- kokeilun aikataulu
- yhteiset tavoitteet
- viestintä (sisäinen ja ulkoinen) ja yhteyshenkilöt
- vastuunjako ja eri osapuolten sitoutuminen kokeiluprosessiin
- kokeilussa kerättävät tiedot ja niiden tallennus
- kokeilun etenemisen seuranta ja arviointi (väli- ja loppuarviointitapaamiset)

Kokeilussa onnistutaan parhaiten, jos hyödyt opettajien ja oppijoiden sekä yrityksen näkökulmasta on selkeästi tunnistettu ja kokeilu on rakennettu osaksi normaalia opetustoimintaa. Tällä tavalla kokeiluun saa mukaan mahdollisimman sitoutuneen joukon, joka haluaa aidosti kokeilun onnistuvan.

Etukäteen tulee miettiä, miten opettajien ja oppijoiden on helppo osallistua yhteiskehittämisen prosessiin ja se on innostavaa. Luonnollisesti laajalla ja motivoituneella käyttäjäryhmällä saadaan kehittämiseen enemmän sisältöä ja palautetta. Opettajia, oppijoita ja opetusmetodeja on monenlaisia.

Kokeilun aloitustilaisuus

Kokeilu kannattaa aloittaa yhteisellä aloitustilaisuudella, jonka aikana osallistujat pääsevät kunnolla tutustumaan toisiinsa ja varmistetaan, että kaikki ovat toiminnan suhteen "samalla sivulla". Tilaisuudessa pohjustetaan tulevaa toimintaa käymällä läpi, mitä yhteiskehittäminen tarkoittaa, millaiset stepit kokeilussa on yleisellä ja käytännön tasolla sekä taustoittamalla millaisia kokeilutyyppejä on olemassa innovoinnista ja kehittämisestä testaamiseen. Tässä vaiheessa on tärkeää myös sanallistaa niin yritysten kuin oppimisympäristöjen/opettajien odotukset tulevalle ja täsmennetään toteutussuunnitelmaa tarvittaessa niin, että odotuksia on mahdollista saavuttaa. Tilaisuuden päätteeksi sovitaan, millä tavalla lähdetään liikkeelle.

Toteuttaminen

Kokeilu toteutetaan yhdessä hyväksytyn toteutussuunnitelman mukaan, joka perustuu kokeilun laajuuteen. Kokeilujakson aikana pidetään muutamia yhteisiä välitapaamisia, joissa tarkastetaan, toteutuuko kokeilu odotetusti. Alla on kuvattu esimerkki nopean kokeilun toteutuksesta. Kokeilun aikana pyritään tekemään lyhyitä iteraatioita, jotka kestävät muutama viikon kerrallaan. Näiden toistojen välissä toimintajaksoa reflektoidaan ja tehdään kokeiluun sekä tuotteeseen tarvittavia muutoksia. Yritystä rohkaistaan kokeilemaan uusia ideoita toteutusvaiheessa. Todellinen toteutus riippuu kuitenkin yrityksen tuotteesta tai palvelusta, kokeilutarpeesta ja heidän omista suunnitelmistaan.

Laajuus

XS (1-2 päivää)

XS-projekti on esim. yksi työpaja, demo-oppitunti tai kehitysidean testaus.

S (alle 1 kk)

S-projekti on esim. ilmiöviikko tai työpajasarja.

M (1-3 kk)

M-projekti on esim. yhden kurssin opetussisältöä tukeva projekti.

L (lukukausi)

L-projekti on esim. kahden jakson aikana toteutettava kehitysprojekti.

XL (lukuvuosi tai pidempi)

XL-projekti on pidempi projekti, esim. jatkuva kehittäminen.



Yhteydenpito kokeilun aikana

Kokeilun aikana yhteydenpito ja mahdollisten eteen tulevien haasteiden selvittäminen hoidetaan pääsääntöisesti koordinaattorin välityksellä, ellei muuta sovita. Tällä tavalla minimoidaan oppimisympäristöjen henkilökuntaan kohdistuvia ylimääräisiä rasitteita kokeilujen aikana. Yhteydenpidon helpottamiseksi jokaisen kokeilun kohdalla on selkeästi nimettävä yhteyshenkilö sekä yrityksen että oppimisympäristön puolesta.

Kokeiluun osallistuvan tiimin yhteydenpitoon voidaan mahdollisuuksien mukaan hyödyntää sähköisiä alustoja, kuten esimerkiksi Teamsia tai Slackia, jotka toimivat hyvänä alustana kokeiluun liittyvien dokumenttien tallentamiseen sekä tiimin väliseen viestintään. Virallisen viestinnän ohella on hyvä käyttää epävirallisempia viestintäkanavia, kuten WhatsAppia. Tärkeää on, että kaikki viestit voidaan kerätä talteen dokumentointia ja arviointia varten.

Esimerkki M-laajuisen kokeilun kulusta:

Kokeilun suunnittelu (aloitustilaisuudessa)

Suunnitellaan kokeilujakson kulku ja tapahtumat.

- Mitä tehdään, mitä tarvitaan, ketkä osallistuvat, kuinka pitkät jaksot jne.
- Suunnittelussa käytetään hyödyksi myös oppimisympäristön henkilöstöltä saatua palautetta.

1. Kokeilujakso n. 2–4 viikkoa

- Kokeilu käynnissä.
- Kokeilua voidaan hienosäätää etänä ja paikan päällä sekä saada esim. asiantuntijatukea fasilitaattorilta tai innovaatio-opettajalta.
- Yritys voi kerätä jatkuvasti palautetta kokeilun aikana, riippuen miten kokeilu on suunniteltu.

Yhteinen välitapaaminen

- Keskustellaan koulun henkilöstön kanssa kokeilun toimimisesta tähän asti.
- Mitä on tehty? Mitä pitäisi muuttaa? Onko mukana oleva ryhmä sopiva? Mitä tehdään seuraavaksi?
- Jos 1. kokeilujakson aikana ei kerätty palautetta, se tehdään tässä vaiheessa. Lisää kohdassa seuranta ja arviointi.
- Yritys käy läpi oman suunnitelmansa ja muokkaa sitä tarvittaessa.
- Yritys tekee tarvittavat muutokset tuotteeseen tai palveluun.

2. Kokeilujakso n. 3–8 viikkoa

(Yhteinen välitapaaminen)

(3. Kokeilujakso n. 3–8 viikkoa)

Lopputapaaminen

- Arviointi ja palautteet
- Kokeilun päättäminen
- Jatkotoimista sopiminen

Jälkipyykki

- Loppuraportti
- (Kokeilujulkaisu)

Seuranta ja arviointi

Kokeilun etenemistä ja tuloksia arvioidaan suhteessa asetettuihin tavoitteisiin kokeilun aikana ja kokeilun päätyttyä. Seurannan takia on tärkeää, että kokeilun kulkua myös dokumentoidaan jatkuvasti esim. valokuvien tai videoiden avulla. Kaikki kokeilun aikana kerätty materiaali on kokeilun arvioinnin ja raportoinnin kannalta erittäin tärkeää.

Välisarviointi toteutetaan välitapaamisen yhteydessä.

Mikäli todetaan, että kokeilu ei etene alkuperäisten odotusten mukaisesti, kannattaa kokeilun toteuttamiseen tehdä tarvittavia muutoksia mahdollisimman varhaisessa vaiheessa, jotta kaikki osapuolet pysyvät motivoituneina, ja kokeilu säilyy merkityksellisenä. Jos odotuksia ei kuitenkaan saada kohtamaan, voi kokeilu olla syytä lopettaa ennen aikaisesti. Vaikka tavoitteena on viedä kokeilu loppuun asti, ei ennen aikaista keskeytystä kannata kuitenkaan arastella liikaa, sillä keskeytetty kokeilukin saattaa olla onnistunut ja tuoda osallistujille paljon uutta ymmärrystä ja ajatuksia kokeilun kohteena olevasta aiheesta.

Loppuarvioinnissa kokeilua arvioidaan usealla eri tasolla kaikkien kokeilussa mukana olleiden toimijoiden kanssa. Kokeilua arvioidaan suhteessa yhteiskehittämisen alussa yhdessä asetettuihin tavoitteisiin ja kerätään palautetta osallistujilta prosessista.

Jokaisen osallistujan kannattaa kirjoittaa kunnolliset muistiinpanot tai raportti, jotta tuloksia voidaan hyödyntää jatkossakin. Lisäksi projektia on hyödyllistä tarkastella esimerkiksi seuraavista näkökulmista:

Yritykset

- Mitä apua kokeilusta oli yrityksen tuote- palvelukehitykselle?
- Mitä uutta opittiin?
- Päästiinkö oletettuihin tuloksiin?

Oppimisympäristöt

- Kuinka kokeiltu tuote tai palvelu sopi kokeilijoille?
- Millaista hyötyä kokeilusta oli oppimiseen ja opettamiseen?
- Mitä uutta opittiin?
- Miten kokeilu vaikutti oppimistuloksiin tai opiskelumotivaatioon?

Yhteiset (koordinaattori arvioi yhdessä molempien osapuolten kanssa)

- Miten kokeilun toteutuksessa edettiin?
- Kuinka suunnitellusti prosessi toteutui?
- Mitä jäi tekemättä tai mitä voitaisiin vielä tehdä?
- Mitä muutoksia seuraavaan kokeilukierrokseen tulee tehdä?

Esimerkki arvioinnissa apuna käytettävästä lomakkeesta löytyy liitteestä 4.

Päätäminen

Kokeilun päätteeksi on hyvä järjestää selkeä päätöstilaisuus, jonka aikana kokeilu muodollisesti päätetään, kirjataan ylös kokeilun tuloksia ja siihen osallistuneiden kokemuksia prosessista sekä vapautetaan kokeilun osapuolet kokeiluun liittyvistä vastuista. Tilaisuuden sisältö, kesto ja laajuus voivat vaihdella tilanteen ja tarpeen mukaan. Se voidaan toteuttaa myös tarvittaessa puhelimitse tai etäyhteyksiä hyödyntäen. Tilaisuuden aikataulutuksessa on kuitenkin hyvä ottaa huomioon, että kokeiluun osallistuneet osapuolet ehtivät pohtia tuloksia omasta näkökulmastaan etukäteen.

Päätöstilaisuudessa kannattaa pohtia, miten kokemuksista tai tuloksista halutaan viestiä eteenpäin organisaatioiden sisällä tai ulospäin. Kokeilusta on mahdollista saada positiivista julkisuutta, josta hyötyy niin oppilaitos, kunta tai yritysikin. Kokeilun luonteesta riippuen voi olla myös mielekästä järjestää esimerkiksi pieni tapahtuma, esitellä tuloksia messuilla ja seminaareissa tai kirjoittaa vaikka artikkeli. Viestinnän osalta kannattaa hyödyntää myös mahdollisuuksien mukaan kaupungin tai kunnan viestinnän ammattilaisia ja heidän vinkkejään.

Kokeilun päätöstilaisuudessa palautetaan myös mahdolliset yhteiskehittämiseen liittyneet laitteet, tarvikkeet tai muu omaisuus, kuten kalusteet, tai poistetaan sopimuksen mukaan mahdollisesti asennetut ohjelmat tai käyttäjätunnukset. Tilaisuudessa voidaan sopia myös muista mahdollisista jatkotoimenpiteistä, kuten uusista projekteista, yhteisistä tempauksista tai vierailuista puolin ja toisin. Yhteisestä tekemisestä syntyy parhaimmillaan verkostoja oppilaitosten ja yritysten välillä, josta saadaan molempinpuolista hyötyä vielä pitkään.



Kokeilun jälkeen hyödyt irti ja opit käyttöön

Yritys saa yhteiskehittämisestä hyvän referenssin, jota se voi hyödyntää omassa markkinoinnissaan kokeilun jälkeen. Referenssi toimii yritykselle siten mielekkäänä porkkanana. Asiasta onkin hyvä sopia jo ennen kokeilun alkua oppilaitoksen/kunnan kanssa. Tällöin keskusteltavana on, millä ehdoilla referenssin voi saada sekä miten ja kuinka pitkään sitä voidaan käyttää. Yhteisesti voidaan sopia, että luonnehdintaa "kehitetty yhteistyössä" saa käyttää yhdessä päätetyn kokeilun jälkeen.

Yhteiskehittämisen positiivisena tuloksena yrityksellä on käsissään uusi käyttäjäystävällinen tuote, jolle löytyy kysyntää. Kokeilusta voi olla hyötyä tuotteen sisällön kehittämisen lisäksi tuotteen soveltamisessa tilaajan teknologisiin ja tietoturva vaatimuksiin. Tuloksien kaupallinen hyödyntäminen voi vaatia erikoisosaamista ja verkostoja, joten yritys kannattaa ohjata alan asiantuntijoiden luo.

Kokeiluista saatuja oppeja kannattaa levittää laajasti ja aktiivisesti muillekin kuin kokeilussa mukana olleille tahoille. Kokemuksia kannattaa jakaa mahdollisuuksien mukaan myös kuntien muille toimialoille ja muille kunnille. Kokeilut kannattaakin tästä syystä dokumentoida huolella – ja ottaa valokuvia jo matkan varrelta.

Yhteiskehittäminen tai kokeilu ei automaattisesti johda hankintaan, eikä nopean kokeilun päätavoitteena ole tuotteen myyminen kokeilun toiselle osapuolelle. Jos kokeilun tavoitteena on tuotteen myynti, johtaa se helposti kokeiltavan tuotteen heikkouksien peittelemiseen sen sijaan, että niitä tietoisesti yritetään tunnistaa ja korjata. Nopean kokeilun jälkeen voidaan käynnistää hankintaan tähtäävä pilotti, joka suunnitellaan erikseen kaupungin kanssa.

Vaikuttavuuden arviointi

Kokeilujen vaikuttavuutta voidaan arvioida kokeilun jälkeen tehtävillä kyselyillä. Kyselyt voidaan tehdä esim. vuoden ja kahden vuoden päästä kokeilun päätyttyä, ja niillä pyritään selvittämään kokeilun pitkäaikaisia vaikutuksia yrityksen liiketoiminnalle ja opetustoiminnalle.

Kokeilujen pitkäaikaisia vaikutuksia voivat olla mm.

Yritykset

- kokeilun tuomat tuotekehitysideat
- ymmärrys kouluympäristöstä ja siitä mahdollisesti poikineet uudet liiketoimintaideat
- kokeilun kautta saatujen referenssien hyödyntäminen osana tuotteen skaalaamista ja myyntiä
- tarve uusille työntekijöille
- yhteistyön jatkuminen koulujen ja opettajien kanssa

Oppimisympäristöt

- kokeilun kautta saatu vahvempi ymmärrys erilaisten ratkaisujen toimivuudesta osana opetusta ja myös siitä, minkälaiset ratkaisut eivät sovellu käytettäväksi opetuksessa
- kokeilun tuottama muu hyöty, joka on jäänyt kokeilun jälkeen elämään, esim. yrityksen ja opetushenkilökunnan välinen muu yhteistyö
- oppijoiden ja opettajien kyky ja rohkeus käyttää uusia moderneja välineitä ja kehittää niitä
- osaamisen kehittyminen ja monipuolistuminen
- yrittäjyyskasvatus, työelämäyhteydet



KUVA: MAIIA ASTIKAINEN / HELSINKI MARKETING



KUVA: TUOMAS LUSHEIMO / HELSINKI MARKETING

Reunaehdot ja sopimukset

Koulujen ja päiväkotien sekä yritysten välinen toiminta on valtakunnallisesti säänneltyä. Toimintaa ohjaavat esimerkiksi EU:n yleinen tietosuoja-asetus sekä kaupunkien omat säännöt. Onkin hyvä ottaa huomioon tietyt reunaehdot, joiden puitteissa toimitaan.

Jokaiseen kokeiluun liittyen tehdään kirjallinen yhteistyösopimus, jossa sovitaan mm. seuraavat asiat: markkinointi ja julkisuus, osapuolten velvoitteet, immateriaalioikeudet, tietosuoja ja tietoturva sekä kuntien ja oppilaiden omien laitteiden käyttö. Liitteessä 1 on esimerkki yhteistyösopimuksesta.



- kaikille avointa
- toiminta on julkista
- kokeilu ei johda hankintaan
- kehittämistä, ei markkinointia
- kaikkien osapuolten tavoiteltavat hyödyt ja panokset näkyviin
- aikataulujen tulee olla kaikkien tiedossa, tarkkoja mutta tarvittaessa joustavia
- opitaan yhdessä – hyödytään yhteistyöstä
- aitoa palautetta suoraan loppukäyttäjiltä niin onnistumisista kuin epäonnistumisistakin

Immateriaalioikeudet

Immateriaalioikeuksista on syytä sopia ennen kokeilun alkua kirjallisesti, jotta niihin liittyvät periaatteet ovat kaikilla tiedossa alusta asti ja epäselvyyksiltä välttytään.

Opetuksen järjestäjä saa käyttöoikeuden yrityksen kehitettävään tuotteeseen ja muuhun sovittuun aineistoon ainakin kokeilun ajaksi. Jos kokeilussa käytetään yrityksen sovellusta, yritys antaa sovittavan määrän käyttäjätunnuksia sovellukseen kokeilijoiden käyttöön.

Yritys voi antaa kokeilijoille määräaikaista oikeuden käyttää aineistoa tai sovellusta kokeilun päättymisen jälkeen. Jos on jo etukäteen tiedossa, että kokeiltavaa tuotetta voidaan käyttää myös kokeilun jälkeen, voi se lisätä motivaatiota tuotteen parantamiseen, kun sitä tehdään omaa tulevaa käyttöä varten eikä ainoastaan yrityksen tarpeiden täyttämiseksi.

Jos kokeilussa käsitellään yrityksen luottamuksellista materiaalia, on sitä kohdeltava liike- tai ammattisalaisuutena, jota ei saa paljastaa ulkopuolisille. On tärkeää, että kaikki luottamuksellinen materiaali merkitään ja ilmaistaan selvästi, jotta sitä ei vahingossa käytetä väärin.

Yritys vastaa siitä, että palvelut tai tuote tai niihin liittyvä aineisto tai kokeilun muu lopputulos ei loukkaa Suomessa voimassa olevia patentti-, tekijän- tai muita immateriaalioikeuksia. Jos kokeiluun osallistujat tuottavat yrityksen tuotteeseen tekijänoikeuslain suojaamaa aineistoa, on sen jatkokäytöstä sovittava erikseen.

Tietosuoja ja tietoturva

Kokeilua on helpointa hallinnoida ja toteuttaa silloin, kun kokeilun aikana ei kerätä tai käsitellä osallistujien henkilötietoja. Jos henkilötietoja kuitenkin on tarpeellista kerätä, tulee niiden käsittelyssä noudattaa henkilötietojen käsittelyn ehtoja.

Jos yrityksen palveluun tarvitaan käyttäjätunnuksia ja salasanoja, ne voivat olla joko

1. täysin keksittyjä, kokeilijoille valmiina annettuja tunnuspareja (esim. Test1, Test2, Test3...), jolloin osallistujien henkilötietoja ei käytetä (suositeltava tapa),
2. jokaisen käyttäjän itse sovellukseen kirjautuessaan tai kokeiluun ilmoittautuessaan antamia tietoja tai
3. koulutuksen järjestäjän ylläpitämästä henkilörekisteristä yritykselle luovutettuja esimerkiksi oppilasluetteloita (paperilla, Excel-tiedostossa tai muussa sähköisessä muodossa).

Alaikäisten osallistujien kohdalla kahteen jälkimmäiseen tietojen luovutukseen pitää olla huoltajien lupa. Palvelun käyttäjällä tai hänen huoltajallaan on aina oikeus saada jäljennös siitä, mitä henkilötietoja palvelussa käsitellään ja vaatia mahdollisten virheiden korjaamista.

Kirjautuminen yrityksen palveluun voidaan toteuttaa myös ilman erillisiä käyttäjätunnuksia oppilaitostunnuksilla esimerkiksi MPASSid-rajapinnan kautta, jonka käytöstä tehdään erillinen sopimus. Kirjautumista yksityisillä sähköpostiosoitteilla tai esim. Google-tilillä ei suositella.

Sopimusta tehtäessä kirjataan tarkasti

- ✓ mitä tietoja mistäkin käyttäjäryhmästä (opettajat/oppilaat) tallennetaan (nimi/käyttäjätunnus/salasana/sähköpostiosoite/luokkatunnus/koulun nimi...).
- ✓ mitä tietoja palvelu kerää käyttäjistä tai käyttäjien toimista palvelussa (kirjautumiset, käytön seuranta, suoritukset, evästeet...).
- ✓ millaisia sisältöjä käyttäjät itse luovat palveluun.
- ✓ miten ja mihin tarkoituksiin yritys käyttää kerättyjä tietoja ja palvelun sisältöä.

Yrityksen tulee varmistaa, että palvelussa kerätään ja käsitellään vain opetuksen järjestämiseksi tarpeellisia tietoja. Palvelun kehittämiseksi voidaan käyttää henkilötiedoista muodostettua anonyymiä dataa.

Palvelussa tulee huomioida eri käyttäjäryhmien näkymät ja käyttöoikeudet. Esimerkiksi opettajalla saa olla pääsy vain oman ryhmänsä tietoihin. Käyttäjän tietosuojaa parhaiten tukevat asetukset tulee olla palvelussa oletuksena päällä.

Jos yrityksen palvelu on ollut jo aiemmin käytössä, sen tietosuojaseloste toimitetaan sopimuksen liitteenä. Jos kyseessä on uusi palvelu, seloste laaditaan sopimusvaiheessa. Tarvittaessa voidaan konsultoida kaupungin lakimieheltä, että seloste on yhteensopiva GDPR-säädöksiin ja kaupungin omiin ohjeisiin.

Ellei erikseen muuten sovita, noudatetaan tietosuojan suhteen Kuntaliiton vahvistamia yleisiä periaatteita:

- Käsiteltäessä henkilötietoja Tilaaja on rekisterinpitäjä ja Palveluntuottaja on henkilötietojen käsittelijä.
- Palveluntuottaja toteuttaa asianmukaiset tekniset ja organisatoriset toimenpiteet, joilla se varmistaa, että Tilaajan henkilötietojen käsittely tapahtuu sopimuksen vaatimusten ja sovittujen käytäntöjen mukaisesti. Toimenpiteiden tarkoituksena on varmistaa henkilötietojen lainmukainen käsittely sekä käsittelyjärjestelmien ja palveluiden luottamuksellisuus, eheys, saatavuus ja vikasietoisuus.
- Palveluntuottaja ei käsittele eikä muulla tavoin hyödynnä sopimuksen perusteella käsittelemiään henkilötietoja muutoin kuin sopimuksen mukaisessa tarkoituksessa ja laajuudessa.



KUVA: JUSSI HELLSTEN / HELSINKI MARKETING

- Palveluntuottaja nimeää tietosuojavastaavan tai tietosuojasta vastaavan yhteyshenkilön Tilaaajan henkilötietoihin liittyviä yhteydenottoja varten.
- Palveluntuottaja varmistaa, että kaikki sen alaisuudessa toimivat henkilöt, joilla on oikeus käsitellä Tilaaajan henkilötietoja, ovat sitoutuneet noudattamaan sopimuksessa sovittuja salassapitoehtoja tai heitä koskee lakisääteinen salassapitovelvollisuus.
- Palveluntuottaja varmistaa, että jokainen sen alaisuudessa toimiva henkilö, jolla on pääsy Tilaaajan henkilötietoihin, on tietoinen henkilötietojen käsittelyyn liittyvistä velvoitteista ja käsittelee niitä ainoastaan sopimuksen, näiden erityisehtojen ja Tilaaajan ohjeiden mukaisesti.
- Palveluntuottajalla on oikeus käsitellä Tilaaajan henkilötietoja ainoastaan Euroopan talousalueella.
- Palveluntuottajan on ilmoitettava Tilaaajalle kirjallisesti tietoonsa tulleesta henkilötietojen tietoturvaloukkauksesta ilman aiheutonta viivytystä. Lisäksi Palveluntuottaja sitoutuu ilmoittamaan Tilaaajalle ilman aiheutonta viivytystä muista palvelun häiriö- tai ongelmatilanteista, joilla voi olla vaikutuksia rekisteröityjen asemaan ja oikeuksiin.
- Sopimuksen voimassaoloaikana Palveluntuottaja ei saa poistaa Tilaaajan lukuun käsittelemiään henkilötietoja ilman Tilaaajan nimenomaista pyyntöä.
- Sopimuksen päättyessä tai purkautuessa Palveluntuottaja palauttaa Tilaaajalle kaikki Tilaaajan puolesta käsitellyt henkilötiedot sekä hävittää omilta taltioiltaan mahdolliset kopiot henkilötiedoista.
- Samat säännöt koskevat myös mahdollisia alihankkijoita.

Yrityksen velvoitteet

Julkisyhteisöt tekevät yhteistyötä vain luotettavien ja velvoitteensa asianmukaisesti hoitaneiden toimijoiden kanssa. Vaikka kyseessä ei olekaan Tilaajavastuulaissa tarkoitettu hankinta, kunta/oppilaitos voi pyytää nähtäväksi siihen liittyvät todistukset:

- yrityksen kuulumisesta yritys-, työnantaja- ja verorekistereihin
- arvonlisä- ja ennakverojen hoitamisesta (ei verovelkaa)
- työntekijöiden tapaturma- ja eläkevakuutuksen sekä työterveyshuollon järjestämisestä
- keskeisistä työehdoista tai noudatettavasta työehtosopimuksesta

Erilliset todistukset voi korvata myös ulkopuolisen ylläpitäjän "Luotettava kumppani" - raportilla.

Yrityksellä on oltava toiminnan vastuuvakuutus, joka korvaa kolmannelle osapuolelle aiheutettuja henkilö- ja esinevahinkoja. Vastuuvakuutuksen tulee olla voimassa koko sopimuskauden ajan.

Yritys vastaa edustamiensa tuotteiden tuotevastuuvakuutuksista.

Osapuolet korvaavat toiselle osapuolelle aiheuttamansa vahingon. Jos rikkomus tehdään tahallisesti tai törkeällä tuottamuksella, sopimusta rikkoneen on korvattava toiselle osapuolelle myös sopimusrikkomuksesta aiheutuneet välilliset vahingot.

Markkinointi ja julkisuus

Kokeilujen tavoitteena ei ole tuotteiden myyminen kokeilijoille. Yritys saa kokeilun aikana näkyvyyttä, kun sen tuotteita käytetään ja kokeilusta kerrotaan avoimesti muille. Kokeilussa syntyvää entistä parempaa tuotetta on yrityksen helpompi markkinoida.

Yrityksen palvelu ei saa sisältää mainoksia eikä sen avulla saa seurata käyttäjiä kohdennetun markkinoinnin toteuttamiseksi palvelussa tai sen ulkopuolisilla sivustoilla.

Yrityksen logonäkyvyys on sallittua. Yrityksen edustajat voivat käyttää omaa logoaan ja graafista ilmettään omissa tuotteissaan sekä esimerkiksi vaatetuksessaan vieraillessaan koulun tiloissa. Logonäkyvyys on sallittua myös toisin päin: yritys voi käyttää kunnan tai oppilaitoksen logoa asianmukaisissa yhteyksissä.

Kokeilun aikana yrityksellä on mahdollisuus näkyvyyteen koulun tai sen ylläpitäjän nettisivuilla ja sosiaalisen median kanavissa. Kun yritys tuottaa sisältöä omille kanavilleen, sen sisältö on hyvä hyväksyttävä kaupungin/oppilaitoksen toimijoilla.

Kokeilutoimintaan pätevät samat lait ja Opetushallituksen sekä Kilpailuviraston säännöt kuin yritysten ja koulujen välisessä yhteistyössä muutoinkin. Eri-tyisesti alaikäisiin kohdistuvassa kokeilussa ei saa:

- jakaa oppilaille yrityksen markkinointimateriaalia (kyniä, esitteitä, t-paitoja yms.)
- kohdistaa oppilaisiin suoria osto-kehotuksia eikä rohkaista lasta tai nuorta painostamaan huoltajia ostamaan yrityksen tuotteita
- ilman huoltajan kirjallista lupaa kerätä oppilaiden tai alaikäisten opiskelijoiden henkilötietoja markkinointitarkoituksessa

Viestintä on osa kokeilutoimintaa ja kannustaa avoimeen tiedotukseen sekä kokemusten jakamiseen. Koordinaattori viestii omilla kanavillaan ja tarjoaa tukea viestintään tarvittaessa. Oppimisympäristön edustaja päättää kokeilutoiminnasta tiedottamisesta koteihin, mutta suosittelemme esimerkiksi Wilma-viestin lähettämistä ennen kokeilutoiminnan aloittamista.

Kokeilijat voivat viestiä julkisuudessa meneillään olevasta kokeilusta ja julkaista kuvia oppilaista edellyttäen, että kuvien julkaisuun on kirjallinen suostumus alaikäisten huoltajilta. Yrityksen näkökulmasta näkyvyys on oleellista ja heillä on myös asian julkistamiseen mahdollisuus.

Kuvien julkaiseminen on sallittu yritykselle ainoastaan, mikäli oppijat eivät esiinny kuvissa tunnistettavana. Mikäli yritys haluaa käyttää kuvia yrityksen markkinointimateriaaleissa ja -tilaisuuksissa, on heidän sovittava tästä ja mahdollisesta korvauksesta erikseen ja kirjallisesti alaikäisen huoltajien tai täysi-ikäisen opiskelijan kanssa.

Kuntien ja oppijoiden laitteiden käyttö

Kokeilussa tarvittavia laitteita koskevat järjestelyt tulee selvittää perinpohjaisesti ja niistä pitää sopia selkeästi ennen kokeilun aloittamista. Lähtökohtaisesti on suositeltavaa käyttää kokeilutoiminnassa vain kunnan tai yrityksen omistamia laitteita. Oppijoiden ja opettajien omia laitteita voidaan käyttää kaupungin yleisten linjausten mukaisesti.

Laitteiden käytössä tulee huomioida kaupungin tietosuojaa ja -turvaa koskevat säännöt, jotka sitovat opetuksenjärjestäjää myös tavallisessa arjessa. Kokeiluissa osapuolet vastaa- vat molemmat omista laitteistaan ja sitoutuvat käyttämään laitteita huolellisuutta noudattaen.

Koulujen ja päiväkotien laitteille voidaan tarvittaessa asen- taa yrityksen kokeilussa käytettävä sovellus tai ohjelmisto. Sovellusten asentamiseen tarvitaan useimmiten tietohal- lintopalveluiden käyttöoikeuksia. Tuotteen mahdollinen integrointi esimerkiksi oppilashallintojärjestelmään, kaupun- gin käyttämään työpöytä- tai kirjautumisjärjestelmään tai opetusverkkoon pitää sopia erikseen.

Jos kokeiluun osallistuva käyttää omia laitteitaan, hän voi esimerkiksi ladata kokeiltavan sovelluksen omaan mobiililait- teeseensa sovelluskaupasta. Sovellusten ikärajot ja huolta- jien suostumuksen mukaista toimintaa on noudatettava.

Tartu toimeen

Yhteiskehittäminen on loistava tapa kehittää omaa liike-toimintaa tai opetusta ja oppimista yhteistyössä. Kaikki osapuolet hyötyvät. Jos olet lukenut koko käsikirjan, olet saanut kattavan kuvan yhteiskehittämisen kokonaisuudesta. Sanan mukaisesti kehittäminen on kuitenkin tekemistä, joten tartu toimeen.

- Tunnista idea
- Etsi kumppani
- Sovella prosessi itsellesi sopivaksi
- Toteuta
- Arvioi



Tämä materiaali on tuotettu osana Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt -hanketta.

6Aika: Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt -hanke (2017–2020) oli osa Suomen kuuden suurimman kaupungin yhteisen 6Aika-strategian toteutusta.

Hankkeen rahoittajina toimivat Euroopan aluekehitysrahasto, Uudenmaan liitto ja toteuttajaorganisaatiot Helsingin kaupunki (päätoteuttaja), Espoon kaupunki, Forum Virium Helsinki, Oulun ammattikorkeakoulu, Oulun kaupunki, Tampereen ammattikorkeakoulu, Tampereen kaupunki, Turun ammattikorkeakoulu sekä Turun kaupunki.

Hankkeen tavoitteena oli vahvistaa oppimiseen sekä älykkäisiin fyysisiin ja virtuaalisiin oppimisympäristöihin liittyviä palveluita, tuotteita ja teknologioita kehittävien yritysten liiketoimintamahdollisuuksia. Hankkeen aikana kehitettiin ratkaisuja ja järjestettiin kokeiluja mm. digitaalisten työkalujen, VR- ja AR-teknologioiden, fyysisten oppimisympäristöjen sekä tuote- ja palvelukehitysympäristöjen tiimoilta.

Järjestimme runsaasti kokeiluja sekä työpajoja eri sisällöillä ja menetelmillä mukana olleissa kaupungeissa (Helsinki, Espoo, Oulu, Tampere, Turku). Tarjosimme myös yritysvalmennuksia sekä tukea yritysten kansainvälistymiseen.

6Aika



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Liitteet

Nämä liitteenä olevat lomakkeet ja mallit on tarkoitettu esimerkeiksi, ja niitä saa vapaasti muokata omaan käyttöön sopiviksi. Materiaali on ladattavissa osoitteessa www.oppimisenuusika.fi/lomakkeet



Yhteistyösopimus pohja



**Toteutussuunnitelma-
ja raporttipohja**



Ilmoitus ja kuvauslupa



Arviointityökalu

Lähteet

- Gaika. 2018. (<https://6aika.fi/6aika-avoimia-ja-alykkaita-palveluja>)
- Hassi, L., Paju, S., Maila, R. (2015) Kehitä kokeillen! – Organisaation käsikirja. Talentum Pro.
- Järvelin AM., Roiha U. & Salminen V. (2020). 6AIKA: Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt -hankkeen arviointi. 4Front Oy.
- Kilpailuvirasto. (<https://www.kkv.fi/ratkaisut-ja-julkaisut/julkaisut/kuluttaja-asiamiehen-linjaukset/aihekohtaiset/koulujen-ja-oppilaitosten-seka-yritysten-ja-yhteisöjen-valinen-yhteistyö-markkinointi-ja-sponsorointi/>)
- Kokeileva kehittäminen. (2015). Työ- ja elinkeinoministeriön julkaisu. TEM raportteja 67/2015. (https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/74944/TEMrap_67_2015_web.pdf?sequence=1)
- Mustonen ym. (2017). Fiksu kalasatama. Cook book – nopeiden kokeilujen reseptit. (https://6aika.fi/wpcontent/uploads/2017/11/Fiksu_Kalasatama_NKO_Cookbook.pdf)
- Sutinen ym. (2016). Koulujen ja yritysten yhteiskehittämisen KYKY Living Lab –käsikirja. (http://kykytori.espoo.fi/menu/1/ff_files/Tiedostot/2016-11-24_Espoo_KYKY_kasikirja_FI.PDF)

Kaupunki
6Aika: Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt

Sopimus

Pvm

1 (4)

Yhteiskehittämisen sopimus

Sopijaosapuolet

Kaupunki

(Yksikkö, jos tiedossa)

Koulu

Yritys

Koulu	Yritys
Osoite	Osoite
Y-tunnus	Y-tunnus
Yhteyshenkilö	Yhteyshenkilö

1. Sopimuskausi

Sopimus on määräaikainen xx–xx.

2. Sopimuksen sisältö

Yhteistyön ensisijaisena tavoitteena on oppimisen edistäminen oppimisympäristöjä laajentamalla. Yhteiskehittäminen mahdollistaa uuden teknologian hyödyntämisen oppimisympäristön kehittämisessä, joka hyödyttää sekä oppijaa että yritystä.

Sopimuksen toiminta on vastikkeetonta.

Yhteiskehittämisestä syntyvä hyöty ohjautuu mukana olevan yrityksen lisäksi kouluille ja muille toimijoille kehittämistyön raportoinnin sekä järjestettävien työpajojen avulla. Tuloksia voidaan julkaista sekä yrityksen että kaupungin internetsivuilla sekä muissa välineissä.

Yritys omistaa kehitetyn ratkaisun kehitystyön jälkeen. Yrityksen tuote, jota kehitetään sopimuskaudella, sekä sen kehittämistapa on kuvattu tarkemmin liitteessä X (Suunnitelma- ja raporttipohja). Samalla lomakkeella arvioidaan yhteiskehittämisen etenemistä ja lopputulosta sopimuskauden päättyessä.

Kaupunki
6Aika: Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt

Sopimus

Pvm

2 (4)

3. Yhteistyön tavoitteet ja toteuttaminen

Mitä yhteistyössä tehdään

Mitä? Missä? Milloin? Kenen kanssa? Miten?

Ideoidaan.... Kehitetään... Testataan... Arvioidaan... liitteenä olevan toteutussuunnitelman mukaisesti

Mitä yhteistyöllä tavoitellaan

Tavoitteet Koulu (ja muut koulutuksen järjestäjän sidosryhmät)

- Kehitetään teknologian käyttöä eri kouluasteiden opetuksessa modernien välineiden avulla
- Kehitetään oppilaiden kykyä ZZZ ja osaamista YYY
- Harjoitellaan sekä BBB että CCC

Tavoitteet Yritys

- saadaan käytettävyympalautetta ja kehitysehdotuksia kehitettäviin tuotteisiin eri kouluasteilla ja käyttötilanteissa
- laajennetaan laitteen/palvelun sovellusaluetta SSS:sta esimerkiksi DDD:hen
- ideoidaan ja testataan tuotteen ominaisuuksia oppimisympäristöissä
- saadaan käyttäjien ideoita uusien oppimissovellusten kehittämiseen
- kehitetään yhdessä tuotteen ympärille palvelupaketti, joka sopii opetussuunnitelmiin

Yhteyshenkilöiden tehtävät

Sopimuksen yhteyshenkilöiden tehtävänä on seurata ja valvoa sopimuksen toteutumista ja tiedottaa siitä oman organisaationsa sisällä ja toiselle osapuolelle. Sopimuksen yhteyshenkilön vaihtumisesta on viipymättä ilmoitettava toisen osapuolen yhteyshenkilölle.

4. Sopimusehdot

Koululla on tämän sopimuksen ajan määräaikainen (yksinomainen ja ei-siirrettävissä oleva) käyttöoikeus käyttää sopimukseen sisältyvää palvelua ja tuotteita. Kaupungilla tai yksittäisellä koululla ei ole oikeutta käyttää palvelua mihinkään muuhun tarkoitukseen kuin mitä tässä sopimuksessa on sovittu.

Kehitystyö tehdään sovitun mukaisesti, huolellisesti sekä tehtävän edellyttämällä ammattitaidolla ja toimituksesta vastaavilla henkilöillä on tehtävien edellyttämä koulutus ja pätevyys tehtäviinsä.

Koulu ja yritys vastaavat omalta osaltaan siitä, että kokeilu toteutetaan Suunnitelman (liite 1) mukaisesti.

Osapuolet voivat käyttää tiedotuksessaan ja markkinoinnissaan toisen osapuolen nimeä ja logoa asianmukaisissa yhteyksissä.

Yhteistyöhön pätevät samat lait ja säännöt kuin yritysten ja koulujen välisessä yhteistyössä muutoinkin koskien erityisesti alaikäisiin kohdistuvaa markkinointia (Kuluttajansuojalaki 20.1.1978/38). Näin ollen yritys ei saa:

- jakaa oppilaille yrityksen markkinointimateriaalia (kyniä, esitteitä, t-paitoja yms.)
- kohdistaa oppilaisiin suoria osto-kehotuksia eikä rohkaista lasta tai nuorta painostamaan huoltajia ostamaan yrityksen tuotteita
- ilman huoltajan kirjallista lupaa kerätä oppilaiden tai alaikäisten opiskelijoiden henkilötietoja markkinointitarkoituksessa

Yrityksen tuotteita saa käyttää opetustarkoituksessa ja tällöin Yrityksen logonäkyvyys on sallittua.

Koulu vastaa huoltajien informoisesta koulussa meneillään olevasta yhteistyöstä, minkä jälkeen Yritys voi kertoa meneillään olevasta kokeilusta vapaasti julkisuudessa.

Koulussa otettujen kuvien julkaiseminen on sallittu Yritykselle ainoastaan, mikäli oppilaat eivät esiinny kuvissa tunnistettavana. Mikäli Yritys haluaa sopia tarkemmin oppilaiden esiintymisestä yrityksen markkinointimateriaaleissa ja -tilaisuuksissa, on Yrityksen sovittava tästä ja mahdollisesta korvauksesta erikseen suoraan alaikäisen oppilaan huoltajien kanssa tai täysi-ikäisen opiskelijan kanssa.

Mikäli Koulu tai Yritys käyttävät ulkopuolisia asiantuntijoita tai alihankkijoita kokeilun toteutuksessa, vastaavat ne alihankkijoidensa työn tekemisestä ja lopputuloksen laadusta kuin omasta työstään. Näistä asiantuntijoista tai alihankkijoista on ilmoitettava toiselle osapuolelle.

Koulu vastaa koko kokeilun ajan siitä, että alaikäiset eivät ole yrityksen edustajien kanssa ilman koulun edustajan läsnäoloa ja valvontaa. Tarvittaessa yrityksen edustajilta voidaan vaatia lain 504/2002 mukainen taustaselvitys.

Sopimuksen siirtäminen

Sopimusta ei saa siirtää kolmannelle osapuolelle. Osapuolen mahdollinen sulautuminen kolmannen osapuolen kanssa tulee ilmoittaa Koululle kirjallisesti ja sen vaikutus tämän sopimuksen jatkoon harkitaan tapauskohtaisesti.

Vakuutukset

Yrityksellä on oltava tässä sopimuksessa kuvattua toimintaa kattava toiminnan vastuuvakuutus, joka korvaa kolmannelle osapuolelle aiheutettuja suoria henkilö- ja esinevahinkoja. Vastuuvakuutuksen tulee olla voimassa koko sopimuskauden ajan.

Yritys vastaa edustamiensa tuotteiden tuotevastuuvakuutuksista. Yritys huolehtii lisäksi oman henkilökuntansa ja omaisuutensa lakisääteisistä työnantajavelvollisuuksista. Yritys antaa pyydettyä asiakkaan tutustuttavaksi ko. todistukset ja vakuutuskirjat.

Vahingonkorvaus

Sopijaosapuolet ovat velvollisia korvaamaan sopimusrikkomuksestaan toiselle sopijaosapuolelle aiheutuneet välittömät vahingot.

Jos sopimusosapuoli rikkoo sopimusta tahallisesti tai törkeällä tuottamuksella sopimusta rikkoneen sopijaosapuolen on korvattava toiselle sopijaosapuolelle myös sopimusrikkomuksesta aiheutuneet välilliset vahingot.

Osapuolet korvaavat toiselle osapuolelle aiheuttamansa vahingon.

Kaupunki
6Aika: Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt

Sopimus

Pvm

4 (4)

Yleiset sopimusehdot

Osana tätä sopimusta noudatetaan Julkisten hankintojen yleisiä sopimusehtoja palveluhankinnoissa (JYSE 2014 PALVELUT/huhtikuu 2017)

Julkisten hankintojen yleisiä sopimusehtoja sovelletaan siltä osin kuin ne eivät ole ristiriidassa tämän sopimuksen kanssa. Mikäli JYSE 2014 PALVELUT –ehtojen yksittäinen ehto tai ehtokokonaisuus sisältää määräyksiä, joista osa on tämän sopimuksen muussa ehdossa mainittu, sovelletaan ko. yleisen ehdon kohtaa täydentävänä ja siltä osin kuin muut ehdot eivät sisällä sen sisältämiä määräyksiä.

Hankintasopimusasiakirjat täydentävät toisiaan. Jos hankintasopimusasiakirjat ovat keskenään ristiriidassa, noudatetaan niitä seuraavassa keskinäisessä pätevyysjärjestyksessä:

1. Sopimus
2. Kokeilun Suunnitelma- ja raporttilomake
3. Julkisten hankintojen yleiset sopimusehdot palveluhankinnoissa (JYSE 2014 PALVELUT/Huhtikuu 2017)

5. Allekirjoitukset ja sopimuskappaleet

Tämä sopimus on tehty kahtena samansisältöisenä kappaleena, yksi kummallekin Osapuolelle. Vahvistamme sopimuksen molempia osapuolia sitovaksi.

Paikka ja aika: _____

Kaupunki

Yritys

Johtaja

Toimitusjohtaja

Liite 1 Yrityksen jättämä toteutussuunnitelmatarjous liitteineen

- toteutussuunnitelma
- (Tarvittaessa: tilaajavastuulain edellyttämät todistukset viranomaisvelvoitteiden hoitamisesta tai Luotettava kumppani - todistus)
- tuotteen tarkempi kuvaus/esite/kehitysstrategia

Liite 2 Julkisten hankintojen yleiset sopimusehdot palveluhankinnoissa
(JYSE 2014 PALVELUT/Huhtikuu 2017)

Kokeilun suunnitelma- ja loppuraporttipohja

Ohjeet: Täytä suunnitelmalomake ja palauta se koordinaattorille.

Kokeilun lopuksi täytetään *loppuraportti*. Suosittelemme täyttämään loppuraporttia jo kokeilun aikana tai ainakin miettimään kysymyksiin vastauksia etukäteen.

Yrityksen tiedot

Yrityksen nimi, y-tunnus ja osoite	
Yrityksen vastuhenkilö kokeilussa Nimi ja yhteystiedot (sähköpostiosoite ja puhelinnumero)	

Suunnitelma

Tuote-/palvelukuvaus Mitä ollaan kehittämässä?	
Kokeilun tavoitteet yritykselle Lyhyt kuvaus siitä, miten kokeilu kehittää yrityksen toimintaa, mitä hyötyjä yritys haluaa saada	
Kokeilun tavoitteet koululle Lyhyt kuvaus siitä, miten kokeilu kehittää koulun toimintaa, mitä hyötyjä koulu haluaa saada	
Yhteiskehittämisen kohderyhmä ja laajuus?	Mihin kehittämisympäristöön kokeilu kuuluu? ☐ Fyysinen ympäristö ☐ Verkko-oppimisympäristö ☐ Erillinen, itsenäinen ☐ Integroitavissa esim. Moodleen kokonaisuus
	Kohderyhmä ☐ Varhaiskasvatus ☐ Esiopetus, alakoulun luokat 1.-2. ☐ Alakoulun luokat 3.-6. ☐ Yläkoulun luokat 7.-10. ☐ Yläkoulun luokat 7.-10. ☐ Lukiokoulutus ☐ Toisen asteen ammatillinen koulutus ☐ Ammattikorkeakoulu ☐ Yliopisto/tutkimuslaitos ☐ Opettajat ☐ Muu oppilaitoshenkilöstö Osallistujaryhmän koko, oppiaine, muut erityistoiveet/tarpeet/huomiot:

Yhteiskehittämisen prosessin kuvaus ja kesto? Mitä kokeilussa käytännössä tehdään eri osapuolten toimesta? Prosessin vaiheet? Miten koulun henkilöstö osallistuu prosessiin?	
Sisältyykö kokeiluun laitevaatimuksia? Esim. mitä järjestelmää koulujen laitteet pitää tukea	
Vastaa seuraaviin henkilötietojen käsittelyä /tietoturvaa koskeviin kysymyksiin	1) Käsitelläänkö palvelussa, järjestelmässä tai toiminnassa henkilötietoja? (Henkilötietoja ovat sellaiset tiedot, joiden perusteella henkilö voidaan tunnistaa suoraan tai välillisesti esimerkiksi yhdistämällä yksittäinen tieto johonkin toiseen tietoon, joka mahdollistaa tunnistamisen. Henkilötietoja ovat esimerkiksi nimi, osoite, sähköpostiosoite, henkilötunnus, IP-osoite, potilastiedot, valokuvat jne.)
	2) Mitä henkilötietoja käytetään (esim. nimi, osoite jne.) ja mikä on käyttötarkoitus?
	3) Käsitelläänkö palvelussa arkaluonteisia henkilötietoja? (esim. terveydentila, henkilötunnus, sosiaalihuolto, etninen alkuperä, yhteiskunnallinen toiminta, uskonnollinen vakaumus, tms.)
	4) Pysyvätkö tiedot EU- tai ETA -alueella? Missä paikassa ja kuinka kauan tietoja säilytetään?
	5) Omistaako palvelun käyttäjä datan? (Onko käyttäjällä, esim. kuntalainen, opettaja tai oppilas oikeus omien tietojen poistamiseen? Kuinka tämä tapahtuu?)
	6) Onko teillä ajantasaista dokumentaatiota tietojärjestelmän valvonta- ja ylläpitovastuista? Kuka henkilö vastaa yrityksessä tietoturvasta (nimi, yhteystiedot)?
	7) Onko palvelussa mainoksia?

Aikataulu ja vaiheistus		
Ajanjakso	Mitä kokeilussa tapahtuu Mitä yritys/koulun edustajat tekevät	Vaiheen tavoite / kehittämisen kohde

Tuotetta koskevan palautteen kerääminen kokeilun aikana (Keneltä kerätään, kuka kerää, milloin ja missä?)	
---	--

Kokeilun seuranta ja ohjaus

Aloitustapaaminen - Kuka osallistuu? - Kuka kirjaa/dokumentoi? - Missä ja milloin?	
Kokeilun / yhteiskehittämisen aloitus	
Väliarviointi / checkpoint	
Lopetus / loppuarviointi	

Päiväys

Yritys

Allekirjoitus	
Nimenselvennys ja ammattinimike	
Yhteystiedot	

Vastuuopettaja

Allekirjoitus	
Nimenselvennys ja ammattinimike	
Yhteystiedot	

Kunta/koulutuksen järjestäjä

Allekirjoitus	
Nimenselvennys ja ammattinimike	
Yhteystiedot	

Väliarviointi

Suunniteltu päivämäärä	
Tavoite	
Toteutunut päivämäärä	
Kokeilun tulokset ja ongelmat	
Mitä kokeilussa on opittu?	
Jatketaanko kokeilua ja miten	

Yritys

Allekirjoitus	
Nimenselvennys ja ammattinimike	
Yhteystiedot	

Vastuopettaja

Allekirjoitus	
Nimenselvennys ja ammattinimike	
Yhteystiedot	

Kunta/koulutuksen järjestäjä

Allekirjoitus	
Nimenselvennys ja ammattinimike	
Yhteystiedot	

Loppuarviointi

Mitä kokeilussa tehtiin?

Kerro kokeilusta ja sen vaiheista. Mitä teitte kokeilussa? Miten toiminta kehittyi?

Mitä hyötyä kokeilusta oli yritykselle?

Saavutitteko asetetut tavoitteet?

Voidaanko kokeilun tulosta hyödyntää palvelun tai tuotteen kehityksessä?

Voidaanko kokeilun tulosta hyödyntää yrityksen muissa palveluissa / tuotteissa?

Millaista hyötyä kokeilusta oli koululle?**Jäikö kokeilu kesken?**

Jäikö kokeilussa jotakin tekemättä tai olisiko kokeiluun voinut liittää esim. muita yrityksen palveluja / tuotteita?

Mitä opitte?

Mitä kokeilusta on opittu, mikä toteutui hyvin, missä on kehitettävää?

Miten yhteistyö sujui koulun kanssa?**Miten kaupunki / hankkeen työntekijät onnistuivat kokeilun mahdollistajana?****Muita huomioita?**

Mitä tahansa muita huomioita kokeiluun liittyen?

Jatkotoimenpiteet koululla:**Jatkotoimenpiteet yrityksessä:**

Päiväys

Yritys

Allekirjoitus	
Nimenselvennys ja ammattinimike	
Yhteystiedot	

Vastuopettaja

Allekirjoitus	
Nimenselvennys ja ammattinimike	
Yhteystiedot	

Kunta/koulutuksen järjestäjä

Allekirjoitus	
Nimenselvennys ja ammattinimike	
Yhteystiedot	

SUOSTUMUS LAPSEN VALOKUVAAMISEEN JA KUVAUSMATERIAALIN JULKAISUUN

Yritys Oy toteuttaa pilottia lapsenne koulussa yhteistyössä Helsingin kaupungin elinkeino-osaston kanssa osana 6Aika: Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt -hanketta.

Tällä suostumuksella yritys saa valokuvata ja käyttää kuvamateriaalia viestintä- ja markkinointitarkoituksiin painetussa medioissa (esim. esitteet, mainos) ja sosiaalisessa mediassa (esim. facebook, instagram) sekä internetissä ja intranetissä.

Kuvia ei luovuteta eteenpäin kaupalliseen käyttöön ja kuvan oikeudet jäävät yritykselle.

Lastani saa kuvata ja kuvia julkaista

☐

Lastani EI saa kuvata ja kuvia julkaista

☐

Lapsen nimi

Helsingissä, ____ . ____ .20 ____

Huoltajan allekirjoitus ja nimenselvennys

ARVIOINTITYÖKALU

_____._____.20____

ONNISTUMISET

Kuvaa tähän keskeisimmät kokeilussa tähän mennessä saadut onnistumiset.

VAIKEUDET

Kuvaa tähän mennessä koettuja haasteita, missä ei olla onnistuttu.



Kokeilun nimi/tunniste



PARASTA KOKEILUSSA

OPIT JA VINKIT

Mitä ollaan tähän mennessä opittu?

TEKISIN TOISIN

Tekisitkö jotain toisin, jos nyt aloittaisit kokeilun.

Arvioinnissa käytetään hyödyksi arviointityökalua. Jokaisesta kokeilusta ja arvioinnista syntyy kaksi arviointia, yksi yrityksen kanssa, tuotekehityksen ja toteutussuunnitelman tavoitteiden pohjalta täytetty ja yksi oman toiminnan arviointiin keskittyvä.

(Muokattu 6Aika Tampereen kaupunki – Innovatiiviset hankinnat, arviointiapilan pohjalta.)

Yrityksille

Yhteiskehittäminen tarjoaa uusia liiketoimintamahdollisuuksia yrityksille, jotka kehittävät fyysisiin ja virtuaalisiin oppimisympäristöihin liittyviä palveluita, tuotteita ja teknologioita. Yritykset pääsevät kehittämään tuotteitaan yhdessä niiden käyttäjien eli oppilaiden, opiskelijoiden ja opettajien kanssa sekä tutkimus- ja kehittämisorganisaatioissa toimivien asiantuntijoiden kanssa. Loppukäyttäjät antavat kehitysideoita, muokkaavat yhdessä tuotteita toimivammiksi sekä tarjoavat aidon, välittömän käyttäjäpalautteen.

Kouluille ja päiväkodeille

Opettajat ovat keskeisessä roolissa yhteiskehittämisessä: he pääsevät aitiopaikalta näkemään, mikä kaikki on nykytekniikalla mahdollista, ja vaikuttamaan, mihin suuntaan koulutusalan tuotteita kehitetään. Yhteiskehittäminen tarjoaa myös oppijoille ainutlaatuisen mahdollisuuden päästä osallistumaan yritysten tuotekehitysprosesseihin ja tätä kautta tutustumaan yritysten arjen toimintaan.

Yhteiskehittämisen kautta jalostuneet tuotteet ja palvelut vastaavat paremmin opetuksen ja oppilaitosarjen tarpeisiin. Tulevaisuudessa kaupungit ja kunnat voivat hankkia entistä laadukkaampia ja pedagogisesti vaikuttavampia oppimisympäristöratkaisuja.



6Aika



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

