Huomioita innovaatiojärjestelmästä 26.2.2016 Eduskunta

Anssi Tuulenmäki
+358-50-3819772
anssi.tuulenmaki@mindustry.fi
www.mindspace.fi

Miksi olen

Yli-innovaatioaktivisti?

→Meillä ei ole innovaatiokoulutusta ja sitä kautta uuden luomisen osaamista

Ensimmäinen uuden luomisen kyvykkyys:

kyky kummastella

First Impression Manager vai vastaanottovirkailija?

Erroristi
Keep-us-out-of-jail Manager

Laki Lukee
Junior Positivity Officer

See You Manager
CEO = Chief Energizing Officer…

Last Resort Optimizer
Koko kaupungin kaveri
Montusta nostaja

Ammatillinen lähelle tulija

Sales Prevention Team







M!ND FINNISH SCHOOL OF INNOVATION


When an engineer goes camping


DISCOVERED BY
Handimania

Toinen uuden luomisen kyvykkyys:

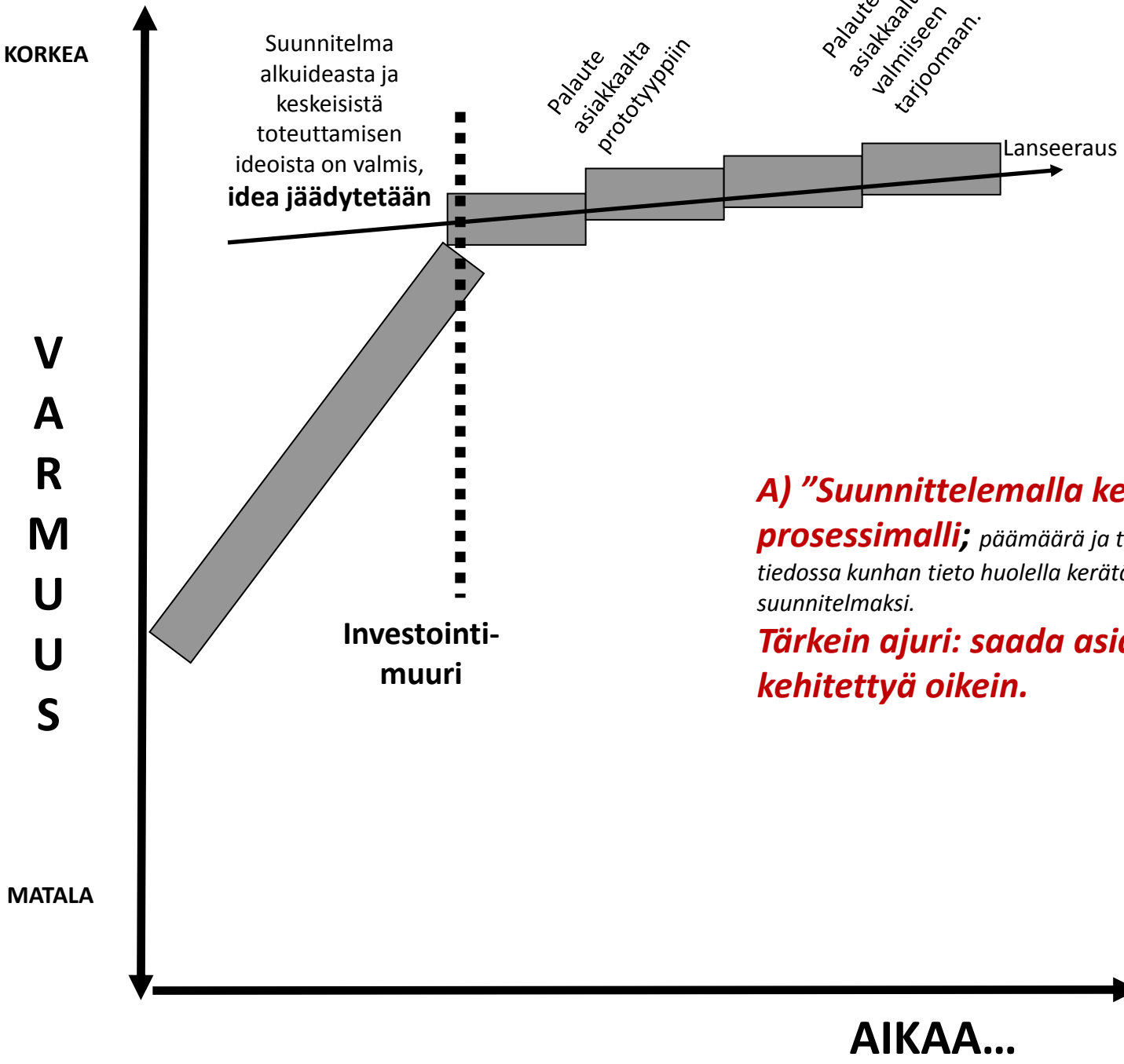
kyky siirtyä nopeasti

ajatuksista tekoihin

Miten houkutellaan resursseja syöpätutkimukseen?

→Kasvattamalla viiksiä, tietysti!

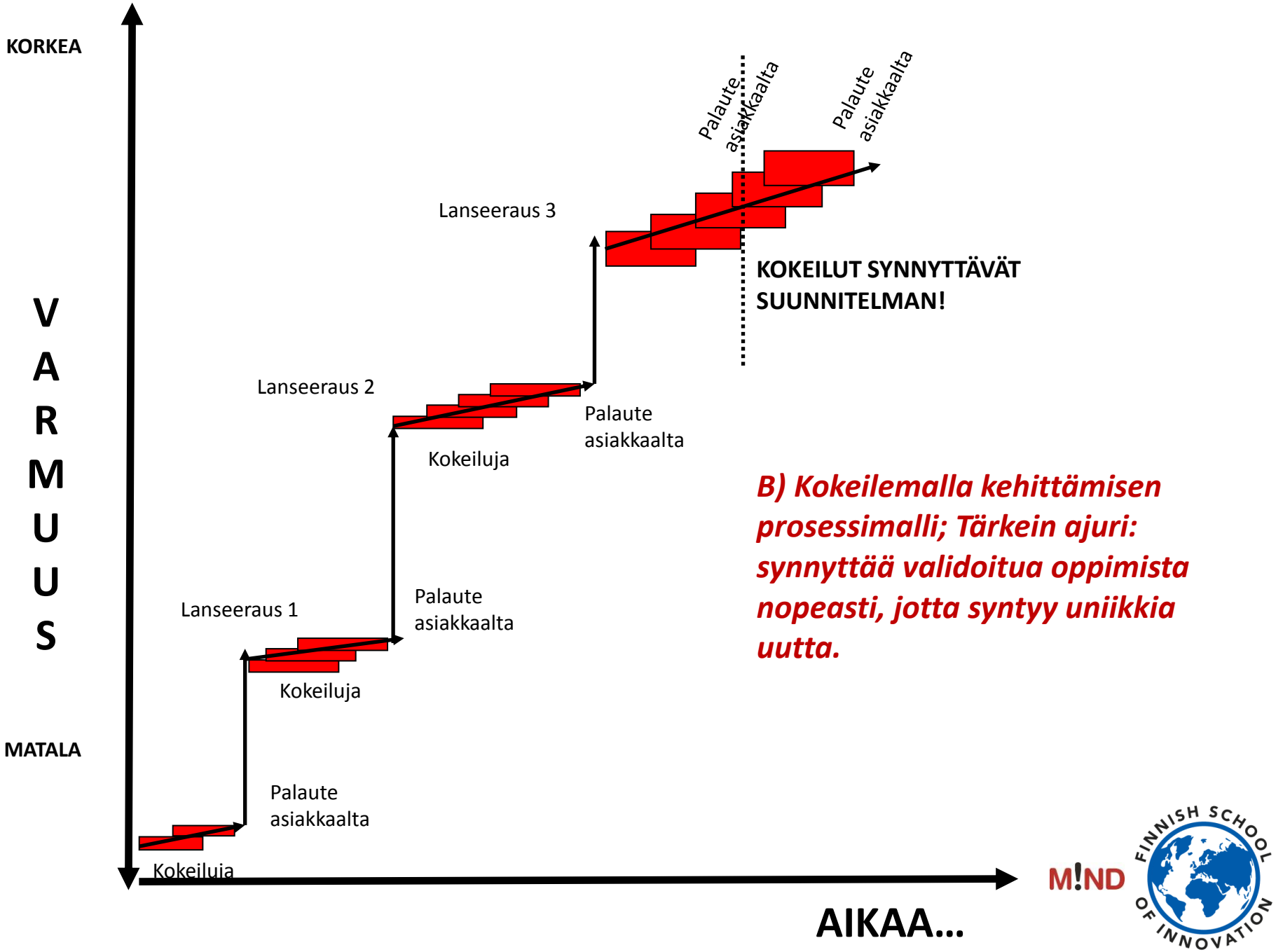




A) ”Suunnittelemalla kehittämisen” prosessimalli; *päämäärä ja toteuttamisen keinot ovat tiedossa kunhan tieto huolella kerätään ja muutetaan suunnitelmaksi.*

Tärkein ajuri: saada asia kerralla kehitettyä oikein.

M!ND FINNISH SCHOOL OF INNOVATION



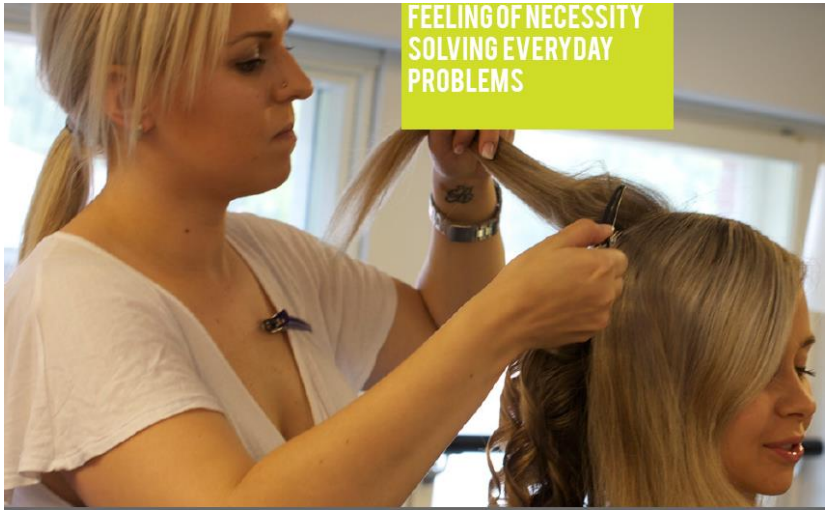
B) Kokeilemalla kehittämisen prosessimalli; Tärkein ajuri: synnyttää validoitua oppimista nopeasti, jotta syntyy uniikkia uutta.

M!ND FINNISH SCHOOL OF INNOVATION

Miten opimme uimaan… tai kävelemään?

Suunnittelemalla…
vai kokemalla, tekemällä?







M!ND FINNISH SCHOOL OF INNOVATION

ALKUidea(t)

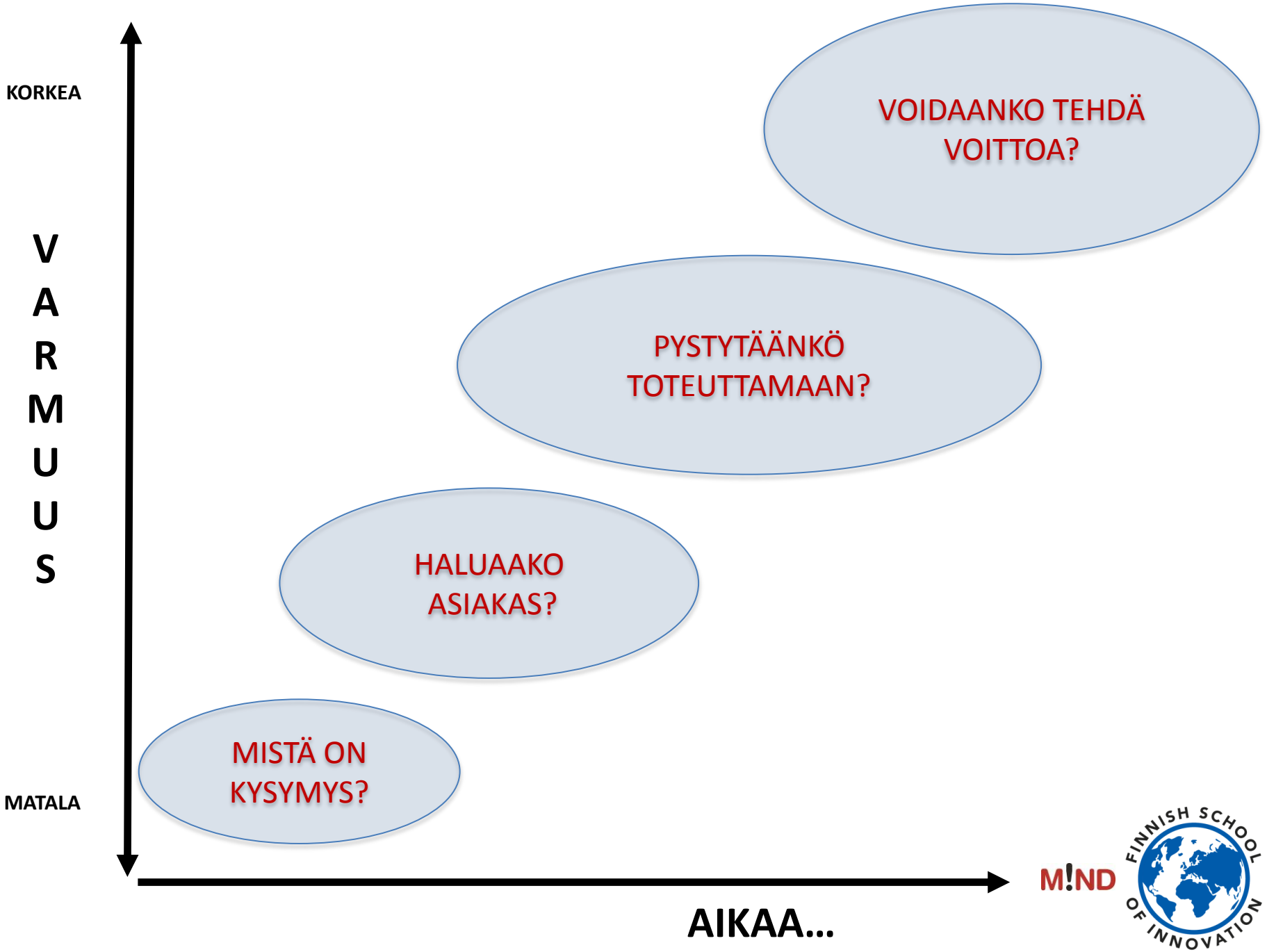
KOKEILEMISEN & KOKEMISEN ideat

TOTEUTTAMISEN ideat

Kolmas uuden luomisen kyvykkyys:

kyky siirtyä

toiminnan kokeiluista tuloksiin.


KORKEA
VARMUUS
MATALA
VOIDAANKO TEHDÄ VOITTOA?
PYSTYTÄÄNKÖ TOTEUTTAMAAN?
HALUAAKO ASIAKAS?
MISTÄ ON KYSYMYS?
AIKAA...
M!ND
FINNISH SCHOOL OF INNOVATION

Virhe vs erhe…

Failure resume…

Kallein kupru kilpailu…

Kokeilu = asia, jonka oletetaan epäonnistuvan

Pilotti = asia, jonka oletetaan onnistuvan

M!ND FINNISH SCHOOL OF INNOVATION

Kokeilemalla *kehitetään*

(mennään kohti)

Pilotoimalla *toteutetaan*

(ollaan jo perillä)

A = Ask
B = Brain- & Bodystorm
C = Choose

KUMMASTELU-OSAAMINEN

D = Demo or die
E = Experimentation ideas
F = Feedback, Fail Fast

KYKY SIIRTYÄ AJATUKSISTA TOIMINTAAN

G = Gain & Grow
H = High Fidelity Pilot

KYKY SAADA PALAUTTEESTA AIKAAN TULOKSIA

I = Illustrate & Illuminate, dokumentoi oppiminen

KYKY LISÄTÄ OPPIMISNOPEUTTA

M!ND FINNISH SCHOOL OF INNOVATION

Anssin ehdotukset korjausliikkeiksi:

1) Innovaatio-opetus peruskouluun
2) TET, Työssäoppiminen 2.0
3) KET ja muut investoinnit siirtymiin ja rajapintojen ongelmiin

Anssin ehdotukset korjausliikkeiksi:

4)Yliopistolaitos uusiksi

a)yksi huippututkimusyliopisto, Helsingin yo
b)Innovaatioyliopisto
c)Taideyliopisto
d)Maakunnalliset ja AMKit keskittyvät opettamiseen ja paikalliseen vaikuttamiseen ja/tai erikoistuvat

Anssin ehdotukset korjausliikkeiksi:

5)Hankerahoitusta kehitettävä

a)Onko jotain tehtävissä EU-hankkeille?
b)SHOK alas, ok
c)TEKESille erilaisia ohjelmamekanismeja

Anssin ehdotukset korjausliikkeiksi:

6)Yrittämisen pitäisi olla helpompaa ja kannattavampaa kuin mennä toiselle töihin (tai olla työtön!),
kasvamisen pitäisi olla houkuttelevampaa kuin olla kasvamatta

7)Innostus on järjestelmän haavoittuvin, harvinaisin resurssi

M!ND FINNISH SCHOOL OF INNOVATION

official

LICENCE

TO ACT DIFFERENTLY

Anssi Tuulenmäki



Kiitos ajastanne.

Thinking by doing.

Anssi Tuulenmäki
+358 50 3819772
www.mindspace.fi
anssi.tuulenmaki@mindustry.fi