**Koulutuskortti**

|  |  |
| --- | --- |
| **Otsikko** | Innovaatiotaidot - miten urheilun innovaatioita voidaan hyödyntää liiketoiminnassa? |
| **Koulutusalue** | *Valitse yksi tai useampi:*   |  |  | | --- | --- | | **Nuori yrittäjyys** |  | | **Yrittäjyys ja urheilu** | *x* | | **Yrittäjyys ja liiketoiminta** | *x* | | **Yrittäjyys EU:ssa** |  | |
| **Avainsanat** | Innovaatiotaidot, suunnitteluajattelu, ideat, luovuus |
| **Koulutusmateriaalin tekijä** | Karelia-ammattikorkeakoulu |
| **Kieli** | Suomi |
| **Sisältö kolmessa tasossa**  [Johdanto, sisältö, yhteenveto] | |
| 1. **Moduulin nimi:** Innovaatiotaidot - miten urheilun innovaatioita voidaan hyödyntää liiketoiminnassa?    1. **Osion nimi: MUOTOILUAJATTELU**       1. **Johdanto muotoiluajatteluun:**   Muotoiluajattelu on prosessi, jossa ongelmia ratkaistaan asettamalla kuluttajan tarpeet etusijalle. Muotoiluajattelu perustuu siihen, että ihmisten vuorovaikutusta ympäristöön havainnoidaan empaattisesti ja prosessissa käytetään iteratiivista, käytännönläheistä lähestymistapaa innovatiivisten ratkaisujen löytämiseksi. Iteratiivinen tarkoittaa, että vaikka suunnitteluprosessi on lineaarinen, käydään prosessi läpi usein päällekkäisinä vaiheina.  Muotoiluajattelu on "ihmiskeskeistä", mikä tarkoittaa, että siinä hyödynnetään näyttöä siitä, miten kuluttajat (ihmiset) todellisuudessa suhtautuvat tuotteeseen tai palveluun, eikä sitä, miten joku muu tai organisaatio luulee heidän suhtautuvan siihen. Aito ihmiskeskeinen suunnittelu seuraa sitä, miten ihmiset käyttävät tuotetta tai palvelua, ja suunnittelussa jatketaan tuotteen tai palvelun kehittämistä kuluttajakokemuksen parantamiseksi. Tätä kutsutaan suunnitteluajattelun iteratiiviseksi osaksi. Sille tyypillistä on nopea toiminta prototyyppien testaamiseksi sen sijaan, että aikaa käytetään loputtomasti tutkimukseen tai pohdiskeluun.  Perinteinen ongelmanratkaisu on lineaarinen prosessi, jossa ensin tunnistetaan ongelma ja sitten ideoidaan ratkaisuja. Muotoiluajattelu sen sijaan on toimivaa vain, jos se perustuu toistuvuuteen, iteratiivisuuteen. Siinä ei niinkään pyritä yksittäiseen ratkaisuun, vaan pikemminkin kehitetään jatkuvasti uutta ajattelua ja vastataan kuluttajien tarpeisiin.  Tutustu esimerkkiin urheilun ja liiketoiminnan yhdistämisestä uuden ja innovatiivisen palvelun avulla: [**https://www.enduranceproject.eu/pdf/ENDURANCE\_Case\_Study\_FIN\_Sportspot.pdf**](https://www.enduranceproject.eu/pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf)    **1.1.2 MUOTOILUAJATTELUN PROSESSI**  1. Ota huomioon käyttäjien näkökulma ja tunnista heidän ongelmansa.  2. Määrittele ongelma yksityiskohtaisesti yhdistämällä saatavilla oleva hajanainen tieto.  3. Ideoi erilaisia mahdollisia ratkaisuja yhdistämällä mielikuvituksellisia näkemyksiä ja tuottamalla mahdollisimman laaja valikoima ideoita.  4. Kehitä ratkaisun prototyyppi uusien polkujen tunnistamiseksi sekä vahvuuksien ja heikkouksien korostamiseksi.  5. Testaa prototyyppiä pyytämällä palautetta lopullisilta käyttäjiltä.  (EntreComp Playbook, 26)   * 1. **Osion nimi: Ideointimenetelmät**      * + 1. **Brainstorming-menetelmä:**   Brainstorming tarkoittaa runsasta ideoiden tuottamista, yhteistyötä ja avoimuutta villeillekin ratkaisuille. ​ Vältä keskusteluja siitä, miksi ideat eivät ehkä toimi. Tällainen käytös tappaa luovuuden ja muuttaa ryhmän ajattelutavan luovasta ajattelutavasta kriittiseksi. Hyviin ideoihin päästään vain, jos on paljon ideoita, joista valita. ​Brainstorming-menetelmän toteuttamisessa on monia tekniikoita. Apuna voidaan käyttää fläppitauluja, muistilappuja ja muita tekniikoita, kuten "brainwriting", "aakkoset", " ruudukko" tai muut brainstorming-menetelmiä (esim. circle brainstorming).  **1.2.2 Brainstorming SÄÄNNÖT**  1. **Vältä arvostelua.** Koskaan ei voi tietää, mistä hyvä idea tulee. Tärkeintä on saada kaikki osallistujat uskomaan, että he voivat sanoa ääneen mielessään olevan idean ja antaa muiden kehitellä ideaa lisää sen pohjalta.  2. **Rohkaise villejä ideoita.** Villit ideat voivat usein synnyttää luovia harppauksia. Hulluja ideoita miettiessämme on helpompaa ideoida sitä, mitä todella halutaan ilman teknologian tai materiaalien asettamia rajoitteita.  3. **Jatkokehittele ideaa muiden ideoinnin pohjalta.** Positiivisuus ja jatkoideointi toisten ideoiden pohjalta vaativat taitoa. Keskustelussa pyritään käyttämään sanaa "ja" sanan "mutta" sijasta.  4. **Keskity aiheeseen.** Yritä pitää keskustelu aiheessa, muuten keskustelu voi harhautua kauemmaksi siitä, mitä yritätte suunnitella.  5. **Yksi keskustelu kerrallaan.** Tiimi pystyy paljon todennäköisemmin jatkokehittelemään ideaa ja tekemään luovia harppauksia, jos kaikki kiinnittävät täyden huomionsa aina yhteen uuteen ideaan kerrallaan.  6. **Ole visuaalinen.** Kirjoita esille tulevat ideat muistilapuille ja kiinnitä ne sitten seinälle. Mikään ei vie ideaa perille nopeammin kuin sen piirtäminen.  7. **Tavoittele määrää**. Tavoittele mahdollisimman paljon uusia ideoita. Hyvässä työskentelyssä 60 minuutissa syntyy jopa 100 ideaa. Kerää ideat nopeasti ja hyödynnä parhaita ideoita.  Brainstorming-menetelmää voidaan toteuttaa monin eri tavoin: voidaan käyttää fläppitauluja, muistilappuja, brainwriting-, aakkos-, ruudukko- tai muita brainstorming-tekniikoita (esim. circle brainstorming).  Brainstorming-menetelmistä löytyy lisää tietoa osoitteessa <https://www.mycoted.com/Brainstorming>  **1.2.3 Brainstorming VAIHEET**   1. **Aloitus**   • Laadi kysymys, joka ohjaa ryhmääsi miettimään haluamaasi ongelmaa.  • Selitä ideoinnin säännöt, jotta voitte aloittaa oikealla asenteella.   1. **Suoritus**   • Aloita yksilöllinen ideointi.  • Jaa ideat ryhmässä ja jatkakaa ideointia toistenne ehdotusten pohjalta.   1. **Seuranta**   • Kerää syntyneet ideat talteen, jotta niitä voitaisiin seurata.  • Kehitetään lupaavimmat ideat validoitavaksi konseptiksi.  (EntreComp Playbook, 64-65)  **1.2.4 Mitä on Brainwriting?**  Brainwriting on brainstorming-menetelmän tavoin loistava tapa jakaa uusia ideoita, kannustaa luovuuteen ja kehittää uusia ideoita. Menetelmän suunnitteli saksalainen markkinointiasiantuntija Bernd Rochback vuonna 1969. Ujot tai introvertit ryhmän jäsenet eivät välttämättä halua ideoida ääneen brainstorming-menetelmän aikana. Brainwriting poistaa tämän haasteen ja antaa kaikille mahdollisuuden saada äänensä kuuluviin. Menetelmässä kirjoitetaan ideat paperille, jolloin kaikilla yhtäläinen mahdollisuus osallistua. Brainwriting kannustaa osallistujia myös käyttämään enemmän aikaa omien ajatustensa muotoilemiseen ja tarjoaa mahdollisuuden kehittää muiden ehdottamia ideoita.  **1.2.5 6-3-5 tekniikka**  Suosittu ja energinen brainwriting-tekniikan muoto on nimeltään 6-3-5.  Session aikana harjoitukset jaetaan useisiin kierroksiin. Kullakin kierroksella kuusi henkilöä kirjoittaa kukin kolme ideaa viiden minuutin kuluessa.  Ensimmäisen kierroksen jälkeen jokainen vaihtaa paperinsa jonkun toisen kanssa, lukee paperin sisällön ja kirjoittaa sitten kolme uutta ideaa. Nämä voivat olla uusia ideoita tai pohjautua jo jaettuihin ideoihin.  Kuuden kierroksen jälkeen paperit kerätään yhteen, ja kaikista ehdotetuista ideoista keskustellaan ja sovitaan seuraavista vaiheista.  Vaikka tässä esimerkissä käytetään kuutta henkilöä, voi ideointikierrokseen ottaa minkä tahansa määrän ihmisiä. Myös muita yksityiskohtia, kuten kierrosten määrää ja kullekin kierrokselle annettua aikaa voidaan mukauttaa tarpeiden mukaan. On kuitenkin huomattu, että parhaita tuloksia saadaan aikaan, kun jokaisella kierroksella pyritään löytämään kolme ideaa.    **1.2.6 Testaa Brainwriting-menetelmää verkossa**  Brainwriting-sessioita voidaan järjestää myös verkossa esimerkiksi etä- tai virtuaalikokouksena: Online-taulu visuaalista yhteistyötä varten [www.miro.com](http://www.miro.com/).  **Viisi kertaa miksi -ongelmanratkaisumenetelmä** <https://youtu.be/B-M3YlA2KDg> auttaa pääsemään nopeasti ongelman ytimeen. Viisi kertaa miksi -tekniikka perustuu videon ajatukseen ja on tehokkain silloin, kun vastaukset tulevat ihmisiltä, joilla on käytännön kokemusta kyseisestä prosessista tai ongelmasta. ​ Menetelmä on hyvin yksinkertainen: kun ongelma ilmenee, etsitään sen perimmäinen syy kysymällä viisi kertaa "miksi?". ​  Kun vastatoimenpide on ilmeinen, noudatetaan sitä, jotta ongelma ei toistuisi. (<https://www.mindtools.com/pages/article/newTMC_5W.htm>)  **Ideointimenetelmä: Kuusi hattua(R)** <https://youtu.be/oHiwpz7r4wY> Tämä ideointimenetelmä auttaa tarkastelemaan päätöstä eri tavoin Edward de Bonon vuonna 1986 kehittämän roolipelimallin avulla. ​Jokainen edustaa erilaista näkökulmaa tiettyyn asiaan. Tavoitteena on oivaltava toiminta, joka estää kapeakatseista ajattelua. ​Menetelmä toimii tiimipohjaisena ongelmanratkaisu- ja brainstorming-tekniikkana. Menetelmää voidaan käyttää ongelmien tutkimiseen eri näkökulmista sellaisten vaihtoehtojen löytämiseksi, jotka muutoin saattaisivat jäädä huomaamatta.  (https://www.groupmap.com/map-templates/six-thinking-hats/)   * 1. **Osion nimi: Sinisen meren strategia**      1. **Johdanto Sinisen meren strategiaan**   Sinisen meren strategialla tähdätään erilaistumiseen ja alhaisiin kustannuksiin uuden markkinatilan avaamiseksi sekä uuden kysynnän luomiseksi. ​  Kyse on kilpailemattoman markkinatilan luomisesta ja valtaamisesta, jolloin kilpailusta tulee merkityksetöntä. (<https://www.blueoceanstrategy.com/what-is-blue-ocean-strategy/>)  **1.3.2 Punaisen ja sinisen meren erot**    Tässä videossa kuvataan kuusi tapaa, jolla voidaan siirtyä punaisesta merestä siniseen mereen: <https://youtu.be/NUWKiC2Jg-A>  **Käytännön tehtävä:** Laadi oma nelikenttäanalyysi suunnittelemallesi liiketoiminnalle. (https://www.blueoceanstrategy.com/tools/four-actions-framework/) | |
| **Päämäärät / osaamis- ja oppimistavoitteet** | |
| Opiskeltuasi tämän moduulin ymmärrät innovaatioiden ja muotoiluajattelun perusteet.  Tunnistat innovaatioihin liittyviä termejä ja tutustut ideointi- ja  ongelmanratkaisumenetelmiin.  Voit syventää oppimistasi tiedoilla, jotka auttavat luomaan uutta arvoa nykyiselle  liiketoiminnalle (esimerkiksi hyödyntämällä sinisen meren strategiaa). | |
| **Kuvaus** (luettelointia varten) | |
| Urheilijoiden on usein oltava innovatiivisia sekä treeneissä että kilpailuissa. Innovaatiotaidot ovat tärkeä osa urheilua. Samat taidot ovat tärkeä osa liiketoimintaa, kun suunnitellaan yritystoimintaa ja mietitään kilpailuetua. Jalkapalloilija miettii miten voittaa maalivahti, ja yrittäjä miettii miten löytää liikeidea, joka vie hänet kilpailijoiden edelle. Nyt on aika valjastaa nuo innovaatiotaidot käyttöön ja soveltaa niitä liiketoiminnan suunnittelussa. Ole innovatiivinen!  Tässä moduulissa tutustutaan muotoiluajatteluun, ideointimenetelmiin ja lisäksi tutustutaan Sinisen meren strategiaan. Tässä moduulissa annetut tiedot ovat vain jäävuoren huippu, ja sen pitäisi kannustaa opiskelijoita hankkimaan lisätietoa tästä aiheesta.  Innovaatiotaidot ovat olennaisen tärkeitä yrittäjille ja niille, jotka suunnittelevat oman yrityksen perustamista. Yrittäjien on kyettävä pysymään markkinoiden ja toimintaympäristön muutosten mukana. Esimerkiksi niillä yrittäjillä, jotka ovat pystyneet innovoimaan uusia tuotteita ja palveluja COVID-19-pandemian aikana, on ollut parhaat mahdollisuudet selvitä nopeista muutoksista. Kriisi merkitsee joskus uusia mahdollisuuksia.  Muotoiluajattelun ymmärtäminen ja kyky soveltaa sitä oman yrityksen kehittämiseen on yksi yrittäjän perustaidoista. Tässä moduulissa kuvataan suunnitteluajattelun taustalla oleva prosessi ja autetaan opiskelijoita ymmärtämään sen epälineaarinen luonne.  Lisäksi tässä koulutusmateriaalissa esitellään pari ideointimenetelmää. Sinisen meren strategiaa pidetään erittäin tärkeänä yrittäjän työkaluna, jonka avulla voidaan etsiä uusia tapoja välttää tarpeetonta ja turhauttavaa kilpailua. Tässä moduulissa opiskelijat tuottavat oman neljän toimen kehyksensä nykyisen tai tulevan liiketoiminnan kehittämiseksi.  ***“The only sure way to avoid making mistakes is to have no new ideas.”* -Albert Einstein** | |
| **Sisältö (Yhteenveto)** | |
| * Muotoiluajattelun periaatteet * Ideointimenetelmät * Sinisen meren strategia | |

|  |  |
| --- | --- |
| **5 sanastomerkintää** | |
| 1) **Brainstorming** on yhdistelmä tekniikoita, joiden tarkoituksena on auttaa osallistujia irrottautumaan perinteisistä ajattelumalleista ja keksimään uusia ideoita tai luovia ratkaisuja tiettyyn ongelmaan tai tietyn teeman ympärille.  2) **Muotoiluajattelu** on luova ja järjestelmällinen ongelmanratkaisuihin keskittyvä lähestymistapa, jossa asetetaan käyttäjä/asiakas kokemuksen keskiöön. Se koostuu viidestä vaiheesta: empatia, määrittely, ideointi, prototyyppi ja testaus. Sitä sovelletaan parhaiten innovaatiohankkeisiin, joissa ongelmakenttää ei tunneta tai ymmärretä täysin ja joissa esiintyy paljon epävarmuutta ja tulkinnanvaraisuutta.  3) **Fasilitaattori** on henkilö tai ihmisryhmä, joka antaa muille mahdollisuuden suorittaa tietyt tehtävät tai prosessit tehokkaasti. Fasilitoija pysyy puolueettomana ja toimii joskus "paholaisen asianajajana", jotta yksittäisten osallistujien luova potentiaali saataisiin käyttöön.  4) **Innovointi** on idean kaupallistamista (kyky luoda arvoa uusien ideoiden ja parannettujen ratkaisujen avulla).  5) **Prototyyppi** on konkreettinen esitys tai näyte ideasta. Sitä käytetään välineenä, jonka avulla voidaan esittää asiakkaille kysymyksiä uuden konseptin, tuotteen tai palvelun kriittisistä oletuksista.  6) **Sinisen meren strategia** on samanaikaista pyrkimystä erilaistumiseen ja alhaisiin kustannuksiin, jotta voidaan avata uusia markkinoita ja luoda uutta kysyntää. Kyse on kilpailemattoman markkinatilan luomisesta ja valtaamisesta, jolloin kilpailusta tulee merkityksettömämpää.  (<https://www.boardofinnovation.com/staff_picks/corporate-innovation-glossary/>) | |
| **Viisi monivalintakysymystä itsearviointitehtäviin** | **1.Miksi innovointi on tärkeää yrittäjille ja yrityksille?**  **a) Sen avulla pysytään markkinoiden muutosten mukana.**  b) Se ei ole välttämätöntä menestyville yrityksille.  **c) Se auttaa yrityksiä kehittämään erittäin tehokkaita prosesseja.**  **2. Muotoiluajattelun prosessin ensimmäinen vaihe on:**  a) Tehdä nopeita kokeiluja.  **b) Määritellä ongelmat.**  c) Suunnitella ratkaisuja.  **3. Mitkä seuraavista ovat ideointimenetelmiä?**  a) Palvelumuotoilu  b) Lean  **c) Viisi kertaa miksi**  **4. Brainstorming-metodissa on tärkeää....**  a) keskittyä laatuun määrän sijaan.  **b) Keskittyä aiheeseen.  c) Kehitellä ideoita lisää toisten ajatusten pohjalta.**  **5.Sinisen meren strategia tarkoittaa...**  **a) Uuden liiketoiminnan rakentamista.**  b) Rajua kilpailua muita yrityksiä vastaan.  **c) Ei-kilpailukykyisen liiketoiminnan etsimistä.** |
| **Aiheeseen liittyvä materiaali** | [Brainwriting template](https://www.mindtools.com/worksheets/BrainwritingWS.pdf)  [Blue Ocean Toolkit](https://blueoceanstrategy.s3.amazonaws.com/download/Blue-Ocean-Toolkit-2021.pdf?utm_source=ActiveCampaign&utm_medium=email&utm_content=Here+s+the+Blue+Ocean+Toolkit+we+promised+you%21&utm_campaign=BO+Toolkit+Delivery+Email)  [Innovation Month®Workbook](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/33313/B29_verkkoversio.pdf?sequence=1&isAllowed=y) |
| **Aiheeseen liittyvä PPT** |  |
| **YouTube video** | Linkki esittelyanimaatioon IWS YouTubessa lisätään tähän myöhemmin. |
| **Viitteet ja lisätietoja aiheesta** | |
| <https://www.wework.com/ideas/professional-development/creativity-culture/what-is-design-thinking#what-is-design-thinking>  <https://www.blueoceanstrategy.com/what-is-blue-ocean-strategy/>  <https://www.blueoceanstrategy.com/tools/errc-grid/>  <https://ec.europa.eu/jrc/en/entrecomp/support-material> (lataa the EntreComp Playbook)  <https://www.ideo.com/post/design-thinking-for-educators>  The Field Guide to Human-Centered Design by IDEO.org (osta paperiversio tai lataa ilmainen PDF) <https://www.designkit.org/resources/1>  Brainstorming online-cards <https://info.boardofinnovation.com/hubfs/Brainstorm%20Cards/Brainstorm%20cards.pdf>  Innovation A to Z: A complete overview of the innovation funnel, with tips &  tricks, tools and related methodologies <https://www.boardofinnovation.com/tools/innovation-a-to-z/> | |
| **Aiheeseen liittyvät linkit** | <https://youtu.be/vTjO0TsQ8-I> (Seven Skills You Need for Innovation in 2021, kesto 3:57)  <https://www.youtube.com/watch?v=De6h0_qGulg> (Randy Komisar-Getting to Plan B, kesto 1:00:49) |