

# 6 *Aika*



#6AIKA

## KOKEILUT KUNNISSA JA KAUPUNGEISSA

Kokeilemisen opas kokeilutoiminnan järjestäjille:  
kunnille, kaupungeille ja TKI-toimijoille

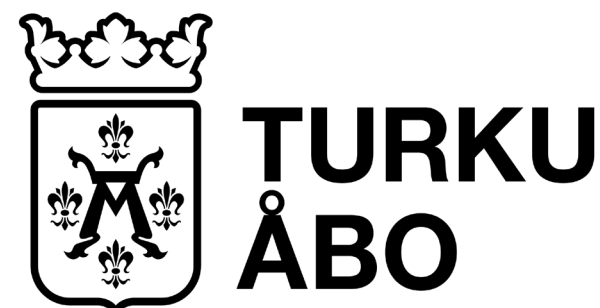


Euroopan unioni  
Euroopan aluekehitysrahasto

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



Uudenmaan liitto  
Nylands förbund



OULU  BUSINESSOULU



# Sisällysluettelo

1. Kokeiluilla toimivia ratkaisuja ..... 3
2. Kokeiluja aidoissa  
kunta- ja kaupunkiympäristöissä ..... 5
3. Kokeiluprosessi pähkinäkuoressa ..... 7
4. Systemaattisen kokeiluprosessin  
rakentaminen kuntaan tai kaupunkiin .. 11
5. Vinkkejä kehittäjille ..... 14

Tämä opas on tuotettu kasvun ekosysteemit 2 – kaupunki kokeilualustana -hankkeessa. Se on Turun, Oulun (Business Oulu -liikelaitos) ja Vantaan kaupunkien yhteinen hanke, jonka tavoitteena on yritysten innovaatiotoiminnan kehittäminen ja mahdollistaminen. Se on jatkoa Kasvun ekosysteemit -hankkeelle. Hankkeen näkökulmana on erityisesti yritykset osana kaupunkien kokeilutoimintaa ja TKI-toimijat, joilla on merkittävä rooli kaupunkien kokeilutoiminnan kehittämisessä, juurruttamisessa ja edelleen kehittämisessä.

# **1. Kokeiluilla toimivia ratkaisuja**



Kuva: Olli-Pekka Orpo

# Kokeiluilla toimivia ratkaisuja

Kokeilutoiminta on yleistynyt kunnissa ja kaupungeissa viime vuosina. Lisäksi uusien palveluiden ketterälle kehittämiselle on tullut entistä suurempi tarve ja samaan aikaan myös käyttäjät odottavat parempaa käytettävyyttä. Luonnollista onkin, että eri osapuolten kesken tehtävä yhteiskehittäminen on nostanut suosiota uusien ratkaisujen kehittämisessä.

Kokeileminen ja kokeilutoiminta ovat osa innovaatio- ja kehittämistoimintaa. Se on parhaimmillaan tavoitteellista, systemaattista ja uusia ratkaisuja oppivasti luovaa toimintaa. Kokeilutoimintaan liittyy vielä paljon tottumattomuutta ja usein se saatetaan virheellisesti sekoittaa toimimattomiin tai epäonnistuneisiin hankkeisiin, tai väliaikaisratkaisuihin. Kokeilu on suunniteltu ja kestoaltaan sekä laajuudeltaan rajattu toimenpide. Voi olla, että kokeiltu ratkaisu ei sellaisenaan toimi, mutta toimimattomuus tuottaa arvokasta tietoa ratkaisun kehittämiseen. Kokeilussa saadaan aina uutta tietoa ja opitaan, mikä toimii ja mikä taas ei. Kokeilut siis onnistuvat aina!

6Aika-hankekokonaisuudessa on kehitetty kaupunkien kokeilutoimintaa jo vuodesta 2014. Kokeilutoiminnan oppeja on koottu useaan julkaisuun, kokeilutoimintaa ja sen kehittämistä on esitelty kaupunkien ja kehitysyhtiöiden verkkosivuilla ja julkaisuja on tehty eri näkökulmista, niin kehittäjän, kokeiluihin osallistuneiden yritysten ja kaupunkilaistenkin näkökulmasta.

Yhteistä näille kaikille on kokeilukulttuurin edistäminen ja kaupunki kokeilualustana -ajatuksen juurruttaminen. Tämä on ollut ja on edelleen iso toimintakulttuurin muutos; sen sijaan että kaupungit ja niiden viranhaltijat kehittäisivät palveluita, mukaan halutaan ottaa entistä enemmän käyttäjiä, palveluntarjoajia, yrityksiä ja kehittäjäkumppaneita. Yhteiskehittämällä luodaan entistä parempia palveluita ja toimintoja sekä niitä kehitetään koko ajan palautteen perusteella. Testaaminen ja kokeilut julkisissa toimintaympäristöissä ovat helpottuneet luotujen innovaatioalustojen ja toimintatapojen myötä ja samalla myös yritysten innovaatiokyvykkyudet ovat kehittyneet; on kehitetty runsaasti uusia palveluita ja tuotteita. Lisäksi on luotu uusia verkostoja kehittämiseen.



## Case

### **KASVUN EKOSYSTEEMIT 2 - KAUPUNKI KOKEILUALUSTANA**

-hanke on ollut itsessään kokeilualustojen kokeilutoimintaa; erilaisia kokeilutoiminnan toteutusmalleja on testattu Turussa, Oulussa ja Vantaalla ja saatu kokemuksia erilaisista yhteistyömalleista.

Tavoitteena on ollut kaupunkien kokeilupalveluiden asiakaslähtöisyyden parantaminen ja juurruttaminen osaksi kaupunkien palvelutarjontaa ja pysyvää toimintaa. Konkreettisenä tavoitteena on ollut, että kaikki tarvittava tieto kokeiluista löytyy yhdestä osoitteesta kaupunkien verkkosivuilla.

## 2. Kokeiluja aidoissa kunta- ja kaupunkiympäristöissä



Kuva: Tuomo Väänänen, Design Studio Muotohiomo

# Kokeilutoiminnan kehittäminen hyödyttää eri osapuolia esimerkiksi seuraavasti:

## Kunnat ja kaupungit

- tarvitsevat uusia ideoita ja toimivia ratkaisuja strategisten tavoitteiden saavuttamiseksi (kuten hiilipäästöjen rajoittaminen) ja käytännön toiminnan kehittämiseksi (esimerkiksi sähköiset palvelut).
- tarvitsevat uusia, erityisesti tuottaja- ja käyttäjälähtöisiä, näkökulmia kehittämiseen ja konkreettisia toteuttamisratkaisuja, joita voidaan myöhemmin hankkia markkinoilta.
- osallistavat kuntalaisia ja palveluiden käyttäjiä kehittämiseen.
- saavat tietoa uusista innovaatioista ja yritysten palvelutarjonnasta.
- voivat selkiyttää yrityspalveluiden palvelupolkuja ja yhteistyötä muiden toimijoiden kanssa.

## TKI-toimijat (kaupunkien ja kuntien kehitysyhtiöt, korkeakoulut)

- hyötyvät kokeilutoiminnasta kerättävästä tiedosta omassa tutkimus- ja kehittämistyössä.
- osaavat paremmin auttaa ja ohjata yrityksiä kehitystyössä, ja jopa yhdessä lyhentää yritysten innovaatioprosessia.
- saavat luontevan roolin yritysten kehittämistoiminnan tukemisessa, kokeilutoiminnan juurruttajina ja jatkokehittämisessä.

## Yritykset

- saavat kokeiluille aidon ympäristön ja kokeiluista arvokasta tietoa tuotteiden ja palveluiden kehittämistyöhön. Tuloksena on markkinakelpoisempia tuotteita ja palveluita.
- saavat tarvittaessa kokeiluosaamiseen tietoa ja opastusta sekä ohjausta jatkopoluille (esimerkiksi kasvuohjelmiin, yrityspalveluihin, verkostoihin ja rahoitukseen).
- saavat tietoa kuntien ja kaupunkien palvelutarpeista ja kehittämisen suunnasta.

## Loppukäyttäjät (kuntalaiset, yritykset ja palveluiden käyttäjät)

- saavat parempia ja ajanmukaisia palveluita.
- voivat osallistua palveluiden kehittämiseen.
- pääsevät vaikuttamaan kuntalaisina kunnan tai kaupungin palvelutarjontaan.



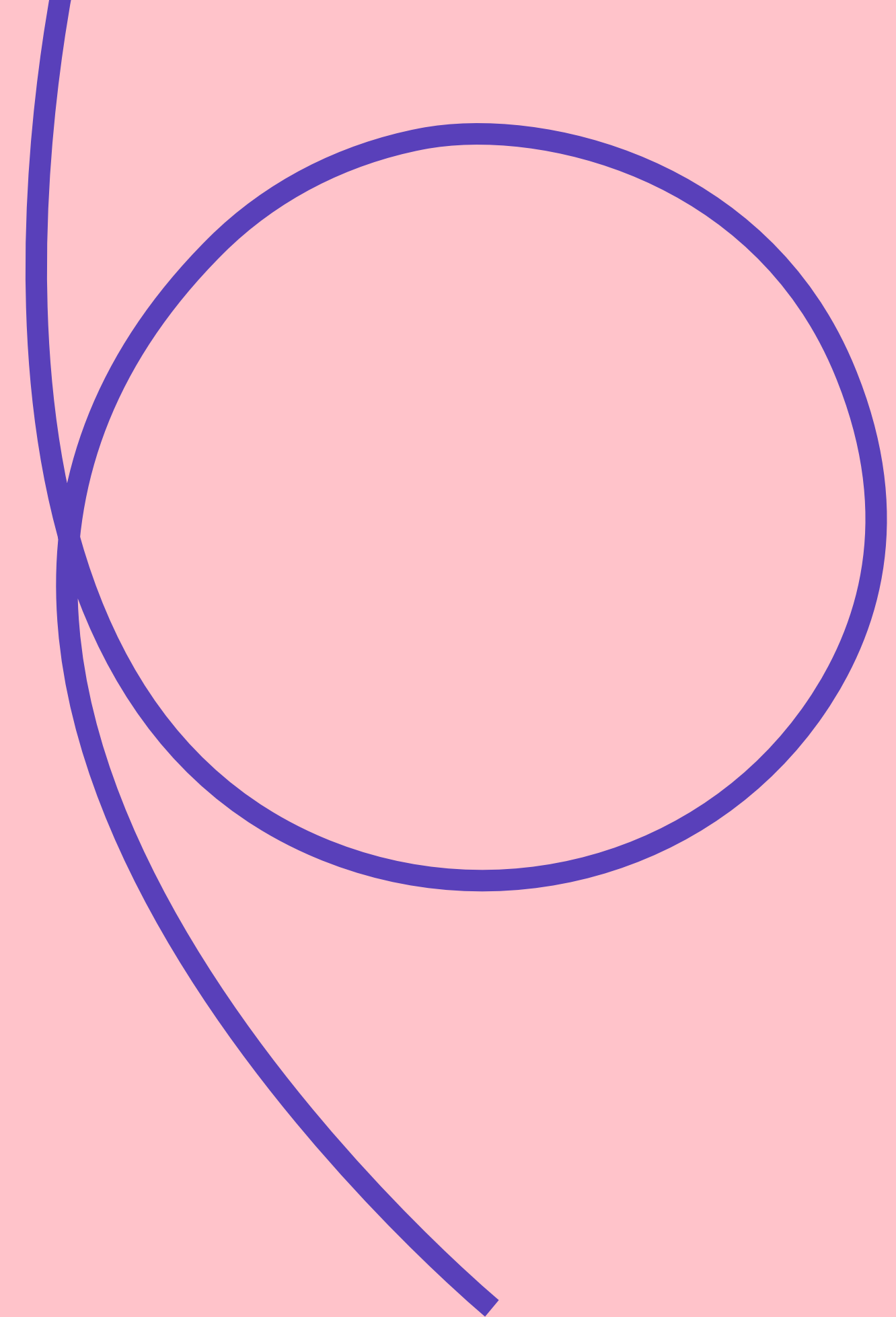
**Lue lisää kaikista 6Aika fantastisuuksista**

→ [6aika-verkkosivut](#)



Kuva: 6Aika Vantaa

### 3. Kokeiluprosessi pähkinänkuoressa



**Jotta kuntaan tai kaupunkiin saadaan rakennettua systemaattinen kokeiluprosessi, on hyvä ensin tarkastella kokeilujen anatomiaa ja kokeiluprosessin vaihteita.**

## **Mistä kokeiluissa lähdetään liikkeelle?**

Kehittämisprosessi alkaa ideasta. Tarve ja alkuidea uudenlaisen palvelujen tai tuotteen kehittämiseen voi tulla:

- **Kunnalta tai kaupungilta** → Esimerkiksi monilla kaupungeilla on määritelty strategiset kärkiteemat, joiden aihepiireihin kokeilutoiminta keskitetään. Kunnat ja kaupungit järjestävät myös kehittämishaasteita.
- **Yrityksiltä** → Monet kunnat ja kaupungit ottavat kokeiluehdotuksia vastaan yrityksiltä. Ne voivat kohdistua mihin toimialaan hyvänsä tai yksittäisiin rajattuihin toimintoihin.
- **TKI-toimijoilta** → Erilaisiin hankkeisiin liittyvät kehityshaasteet, esimerkiksi erilaiset hackathonit.
- **Kaupunkilaisilta** → Asukasosallistamispalveluiden kautta, esimerkiksi kerro kantasi -palvelusta, jossa kaupunkilaiset voivat ilmaista mielipiteitään ja kertoa ehdotuksia.

## **Mihin kokeiluilla pyritään?**

Kokeilujen tavoitteena on kerätä kokemuksia, oppeja ja tietoa kehittämisen tueksi ja kehitystyön ohjaamiseksi. Kokeilut vaihtelevat laajuudeltaan, kestoaltaan ja toteutustavoiltaan. Niissä tulee kuitenkin aina tunnistaa, mikä on kehittämistarve ja mitä kokeilusta halutaan oppia.

Kokeilemalla kehittämisessä on perusideana, että uutta ratkaisua lähdetään kokeilemaan matalalla kynnyksellä ja nopealla aikataululla. Seuraavassa on hyvä muistilista kokeilun toteuttamisen perusasioista:

- Mitä kokeillaan ja miksi?
- Mitä oletuksia ja odotuksia on ratkaisusta?
- Ketkä osallistuvat kokeiluun?
- Minkälaista sitoutumista tai tekemistä odotetaan osallistujilta?
- Mikä on kokeilun suunniteltu aikataulu?
- Miten kokeilun tuomia oppeja käydään läpi ja jaetaan?



## **Case: Lue lisää liikkumiskokeiluista**

→ [Vähähiilinen liikkuminen liikennehubeissa](#)

## Mitä kokeilut voivat olla?

- Uuden idean varhaisen vaiheen testausta.
- Kehitetyn ratkaisun kokeilemista yhdessä loppukäyttäjien kanssa aidossa ympäristössä.
- Tuotteiden tai palveluiden kokeilemista täysin uudessa toimintaympäristössä.

Kokeilujen kiinnostavuutta voidaan lisätä esimerkiksi maksamalla korvausta. Kunta- ja kaupunkiympäristössä kokeilut voivat olla siis vastikkeettomia tai vastikkeellisia (ns. kokeilupalveluhankinta), jolloin niistä maksetaan yrityksille korvaus. Vastikkeelliset kokeilut käynnistetään aina hankintaprosessin kautta. Vastikkeettomassa kokeiluissa puolestaan ei liiku raha.

## Mitä kokeilut eivät ole?

- Lopullisten tuotteiden tai palveluiden testaamista (ne ovat taas pilotteja, joissa tavoitteena on tuotteiden tai palveluiden viimeistely ja hiominen).
- Suora väylä kaupungin hankintoihin.
- (Ilmaisi)palvelua, jolla korvataan tai täydennetään peruspalveluita.

## Mitä opittiin – kokeilun loppuunsaattaminen?

Kun itse kokeiluosuus on toteutettu, seuraavana vaiheena on pohtia, mitä kokeilussa opittiin. Seuraava lista voi toimia kokeilun arvioinnin työkaluna:

- Mitä kokeilussa tapahtui?
- Menikö kokeilu suunnitelman mukaan vai tapahtuiko jotain muuta?
- Mitkä asiat vaikuttivat kokeiluun?
- Mitä opittiin?
- Mitä jatkokehitysjatatuksia on?
- Mikä voisi olla sopiva jatkopolku?

Kunta- ja kaupunkiympäristössä kokeilua ei yleensä voi heti muuttaa osaksi perustoimintaa, vaan jatkopolut etenevät hankintojen ja mahdollisen jatkokehityksen kautta eteenpäin. Tämä on hyvä tuoda prosessikuvauksessa esille. Yritys voi tuki hyödyntää saamaansa oppia omassa kehitystyössään tai muilla markkinoilla.

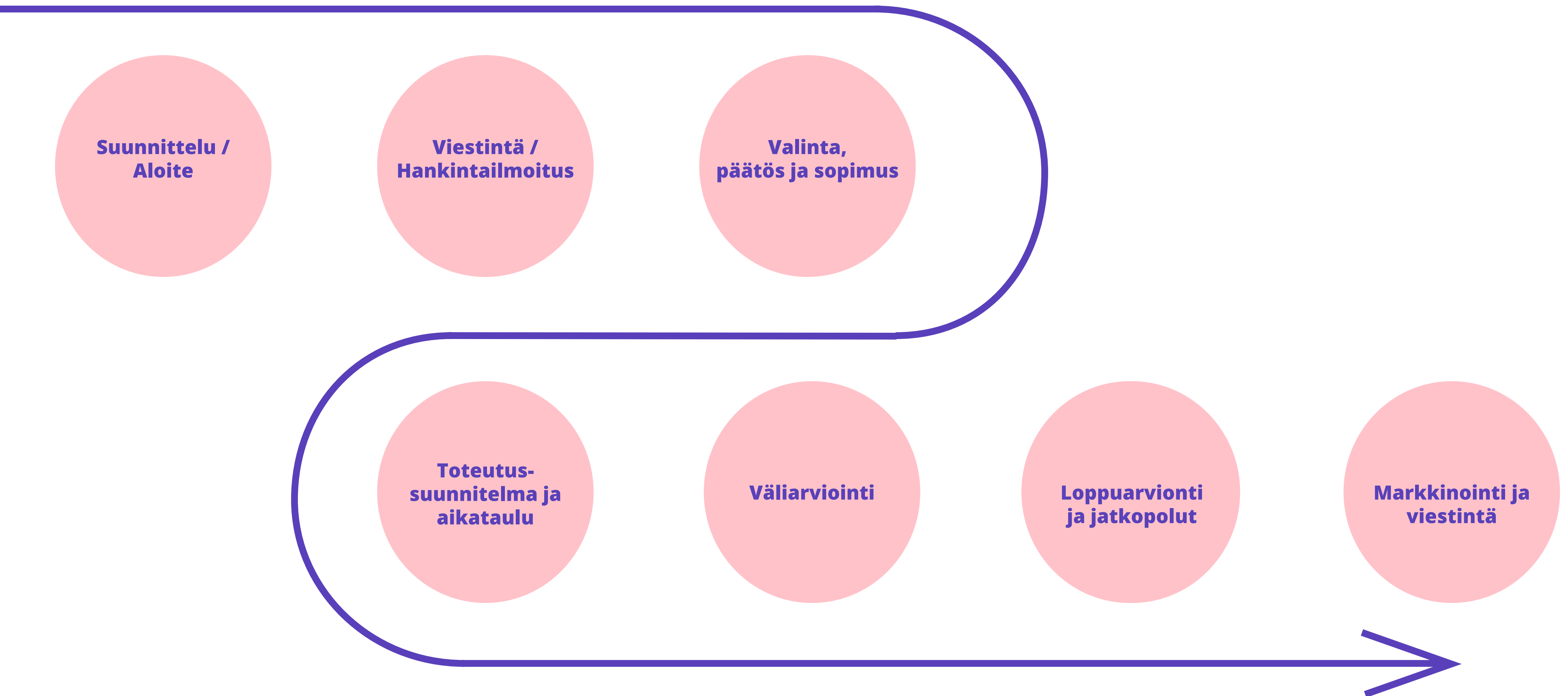
Kokeiluprosessin rakentamisessa kannattaa lähteä liikkeelle tavoitteen määrittelystä eli minkälaista prosessia halutaan kehittää, mitä tavoitellaan, mitkä ovat käytännön tarpeet ja minkälaiset resurssit ovat käytössä.



## Case: Lue lisää kokeiluista opetussektorilla

→ [Kokeilut opetussektorilla](#)

# Yhteenveto: Kokeiluprosessin vaiheet



# 4. Systemaattisen kokeiluprosessin rakentaminen kuntaan tai kaupunkiin



**Kuten usein kehittämisessä, kannattaa lähteä liikkeelle kokeilutoiminnan nykytilanteen kartoituksesta. Seuraavaksi kannattaa määritellä tavoite pitkällä aikavälillä ja askeleet tavoitteen saavuttamiseksi. Tavoitteena voisi olla esimerkiksi se, että:**

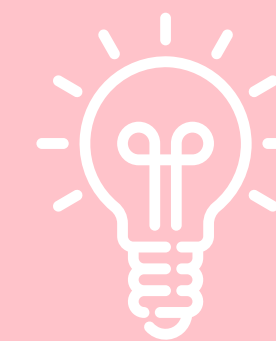
- Rakennetaan kunnan tai kaupungin tarpeisiin räätälöity alusta yritysten ja TKI-toimijoiden kokeiluille.
- Juurrutetaan kokeilutoiminta osaksi kunta/kaupunkikehitystä.
- Kehitetään jatkopolut kokeilujen jälkeisille vaiheille.

### **Konkreettisina toimenpiteinä voisivat olla seuraavat askeleet:**

1. Lähdetään liikkeelle keskustelemalla ja sopimalla strategisista tavoitteista ja tahtotilasta.
2. Omistajuus kunnan/kaupungin organisaatiossa ja annettava palvelulupaus eli mihin sitoudutaan kunnan tai kaupungin strategiassa.
3. Linjataan kokeilutoiminnan kohteet ja laajuus.
4. Varmistetaan riittävä resurssointi kokeilutoiminnan toteuttamiseen.
5. Tehdään päätös kokeilutoiminnan aloittamisesta ja edetään toteutukseen.
6. Räätälöidään kokeilualusta kunnan tai kaupungin tarpeisiin. Käytännössä tämä voi olla verkkosivusto.
7. Kootaan materiaalipankki kokeilutoiminnan tueksi.
8. Markkinoidaan avattavaa kokeilualusta-sivustoa.
9. Julkaistaan kokeiluhakuja ja mahdollistetaan yritysten ja TKI-kehittäjien ehdotukset kokeiluiksi.

10. Mietitään kokeilutoiminnan jälkeiset jatkopolut ja yhteistyö muiden toimijoiden kanssa. Ohjataan yrityksiä aktiivisesti eteenpäin jatkopoluille.
11. Tehdään näkyväksi kokeiluja ja arvioidaan kokeiluprosessia koko ajan.

Riippuen resurssoinnista ja tavoitteesta, yllä mainitut toimenpiteet voivat toteutua vaiheittain useamman vuoden aikana. Kokeilupalvelut voivat kehittyä vähitellen, kun kokeilutoiminnasta saadaan kokemusta.



### **Case:**

**Miten kokeilu toteutettiin käytännössä?**

→ [Urbaani ruoantuotanto ja kaupunkiviljely](#)

## Kokeilualusta (verkkosivusto) on parhaimmillaan yhden luukun periaatteella toimiva palvelualusta ja siellä olisi hyvä olla:

### Kuvaukset kunnan tai kaupungin sisäisistä prosesseista kokeilutoiminnan ja yhteiskehittämisen mahdollistamiseksi.

- Tämä auttaa kuntaa tai kaupunkia viestimään kokeilutoiminnan strategian, määrittelemään tarvittavat resurssit ja muodostamaan kokeilutoiminnan ”konehuoneen”. Se luo myös avoimuutta ja läpinäkyvyyttä kokeilutoimintaan oman organisaation sisällä.
- Lisäksi alustalla voi olla ohjeistusta kunnan tai kaupungin henkilöstölle kokeiluihin liittyen ja sisäisten yhteyshenkilöiden yhteystiedot.

### Yrityksille selkeä polku kokeilutoimintaan osallistumiseksi.

- Selkeät hakuohjeet kokeiluihin hakeutumiseksi.
- Yhteyshenkilöiden yhteystiedot.
- Lisäksi esimerkiksi kokeiluhaasteita, hakukierroksia ja innovaatiokilpailuita.
- Mahdollisuus ehdottaa oman idean kokeilua.
- Polun jatkokehitykseen itse kokeilujen jälkeen ja siirtymän esimerkiksi kehitysyhtiöiden neuvonnan, hautomo- ja kiihdyttämötoiminnan ja muiden kasvuyrityspalveluiden tai korkeakouluyhteistyön pariin.

### Materiaalipankissa voi olla:

- erilaista opastusmateriaalia ja ohjeistusta kokeilutoimintaan ja strukturoituja malleja palveluiden kehittämiseen ja kokeilutoimintaan.
- kuvauksia ja tuloksia jo toteutuneista erilaisista kokeiluista.
- kokeiluissa tuotettua tietoa eri muodoissa. Yksinkertaisimmillaan se voi olla kokeiluja listattuna tai sitten kokeilutoiminnan karttuessa enemmän jalostettua tietoa ja analytiikkaa.
- linkkejä kokeilutoiminnan julkaisuihin ja oppaisiin.
- sopimuspohjia ja arviointilomakkeita.

### Kokeilutoiminnan viestintää ja markkinointia kannattaa tehdä sekä ulkoisesti että sisäisesti, jotta

- kokeilutoiminnasta saadaan tietoa yrityksille. Tähän kannattaa panostaa, sillä kuntien ja kaupunkien toimiminen kokeilualustoina on monille yrityksille uutta.
- kuntien ja kaupunkien maine kehitys- ja kokeilumyönteisinä kumppaneina kehittyisi. Tämä vaatii ensi sijassa kokeilu- ja kehitysmuotoista toimintaa käytännössä, mutta myös lisää markkinointia ja tietoa eri kanavissa. Tässä apuna voivat toimia esimerkiksi yritysten kokeiluosaamista vahvistavat tilaisuudet, casekuvaukset kokeiluista, työpajat, opasmateriaalit ja yritysten ohjaaminen kehittämisen jatkopoluille.



## Case

### Materiaalipankki osana alustaa esimerkkejä:

→ [Turusta](#), [Oulusta](#) ja [Vantaalta](#)

## **5. Vinkkejä kehittäjille**



Kuva: Totti Toiskallio / Hansdotter

## Lopuksi vielä käytännön vinkkejä kehittäjille toisilta kokeilutoiminnan kehittäjiltä:

- Selvitä yleisimmät ja mahdolliset lupakäytännöt, jotta osaat ohjeistaa kokeilijoita. (esim. maankäyttölupaa, melulupaa tai koululaisten huoltajien lupaa vaativat toiminnot).
- Varmista, että kokeilupalveluiden yhteyshenkilöt ovat yritysten tavoitettavissa ja että prosessi on kuvattu ja ohjeistettu hyvin. Kokeilukaupungeissa on saatu palautetta, että kokeilut saattavat pysähtyä esimerkiksi loma-aikoina, kun ketään ei saada kiinni. Sijaisuudet ja tiedottaminen on hyvä miettiä jo etukäteen.
- Jotta kokeilutoiminta olisi toimiva palvelu kunnassa tai kaupungissa, kannattaa sille nimetä omistajataho ja sen pyörittämiseksi nimetä tiimi, joka vastaa käytännön kokeilutoiminnasta ja kehittää sitä.
- Kokeilujen toteuttamiseen kannattaa varata riittävän pitkä aika. Tärkeää on, että kokeilussa ehditään saada sopiva määrä kokemusta siitä, miten idea toimii käytännössä. Kokeilulla on kuitenkin aina määräaika ja liian pitkäksi sitä ei kannata venyttää, koska kokeilun ja normaalitoiminnan raja alkaa ennen pitkää hämärtyä.
- Jotta yritykset löytävät kokeilupalvelut, tulee niistä ja niiden tuloksista viestiä ja markkinoida aktiivisesti eri kanavissa.
- Varmista, että kokeiltavasta palvelusta voi antaa aina käyttäjäpalautetta.
- Kokeilupalveluhankinnoissa hyödynnetään hankintojen eri sovelluksia kuten Cloudiaa ja Hilmaa.

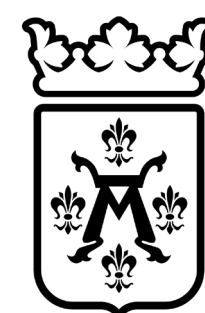
**Kokeilutoiminta on aina poikkihallinnollista yhteistyötä, joka vaatii uudenlaista toimintakulttuuria ja tekemistä. Se on verkostomaista toimintaa, joka ylittää oman organisaation rajat ja on parhaimmillaan eri toimijoita yhdistävää tekemistä alueen elinvoimaisuuden kehittämiseksi.**

**Lue lisää:**

[www.6aika.fi](http://www.6aika.fi)



Euroopan unioni  
Euroopan aluekehitysrahasto



TURKU  
ÅBO

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020

OULU  BUSINESSOULU



Uudenmaan liitto  
Nylands förbund



**Julkaisija:**  
Turun, Oulun ja Vantaan kaupungit / 6Aika

**Tuotanto:**  
Great Minds Oy

**Taitto:**  
Magee Group Oy