



Hackathon jatkokehityspolkujen prosessikuvaus



Sisällysluettelo

3 Hackathon jatkokehityspolut

4 Johdanto hackathoneihin

4 Mikä on hackathon?

5 Innovaatioprosessi

7 Minkälainen hackathon?

8 Sidosryhmät

8 Järjestäjät ja mahdollistajat

10 Kuvitteelliset häkkääjätiimit

12 Hackathon jatkopolut

15 Ideoita jatkokehitystä varten Espoossa

16 Polun vaiheet & checklist

Hackathon jatkokehityspolut

Hackathon jatkokehityspolut pitää sisällään prosessikuvauksen ja checklistin siitä, mitä kaupungin tulee huomioida ennen hackathonia sen aikana ja hackathonin jälkeen.

Eriyisenä tavoitteena liiketoiminnan näkökulmasta on vastata kysymykseen "what happens beyond hackathons" ja esittää polut siitä, miten kaupunki voi parhaiten tukea hackathonissa syntyneiden ideoiden jatkokehityspolkuja kaupallistamiseen asti.

Jatkokehityspolut ovat kuvattu geneerisesti niin, että mikä tahansa kaupunki voi hyödyntää niitä suunnitellessaan ja osallistuessaan hackathoneihin tai järjestäessään niitä itse.

Vaikkakin tässä casessa keskitytään hackathoneihin, tätä jatkokolujen kuvausta voi hyödyntää erilaisissa kokeiluissa, innovaatiokilpailuissa jne.

Prosessista tullaan tuottamaan geneerinen kaupunkitasoinen konkreettinen työkalu, jota on helppo hyödyntää kaikissa kaupungeissa.

Johdanto hackathoneihin

Mikä on hackathon?

Miksi hackathonit ovat niin suosittuja?

Menetelmä

- Innovointimenetelmä, jonka tarkoituksena on tuottaa lyhyessä ajassa (n.1pv-1vk) paljon ideoita
- Luovaa ongelmanratkaisua pienissä ryhmissä
- Tapahtuman alussa osallistujille esitellään haasteet
- Tapahtumaan valitut mentorit ohjeistavat toimintaa
- Ratkaisu voi olla esimerkiksi toimintamalli, palvelu tai tuote
- Lopuksi pienryhmät tekevät tuotoksestaan lyhyen esittelyn, jota tapahtumaan valitut tuomarit kommentoivat

Hyödyt

- Ulkopuolista näkemystä
- Yllättäviä ideoita ja aihioita
- Konkreettisia testattavia prototyyppejä
- Taitavien osaajien löytäminen
- Positiivinen ilmapiiri ja viesti

Innovaatioprosessi

Espoon kaupungilta
annettuna



Määrittele ja tunnista

Tunnista strategiset haasteet, fokus-alueet ja kasvupotentiaali

Määrittele innovoinnin teemat ja ongelmanasettelu

Osallista päätösvaltaisia johtajia määrittelyyn



Ideoi ja konseptoi

Ideoi ratkaisuja ja kehitä kiinnostavimpia eteenpäin

Aloita lopputuloksesta ja työstä ratkaisua "taaksepäin".

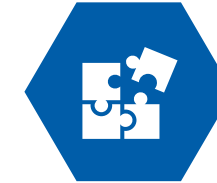
Tavoitteena on luoda selkeä kuvaus kokonaisuudesta eli konsepti



Prototyyppi ja demo

Konseptista luodaan demo ja mahdollisuuksien mukaan toimiva prototyyppi.

Näistä tulee käydä ilmi ratkaisun uniikkisuus, toimivuus ja vastaavuus strategiaan tavoitteisiin.



Validoi ja toteuta

Prototyypillä validoidaan markkinoita ja todennetaan aiemmin luotuja hypoteeseja.

Konseptia jatkokehitetään ja tuotteistetaan tavoitteena tuoda se markkinoille

Hackathonin osuus

Kaaviota on sovellettu seuraavan tiedoston pohjalta: <https://www.hackerearth.com/community-hackathons/resources/e-books/guide-to-organize-hackathon/#internal-hackathons>

Haasteet hackathon menetelmään liittyen:

Hackathoneihin liittyy aina epävarmuutta ja menetelmää on kritisoitu siitä, että ratkaisut:

- Eivät ole riittävän tai ovat liian innovatiivisia
- Eivät ole sovellettavissa ajateltuun kontekstiin
- Eivät ole kustannustehokkaita
- Eivät ole laadukkaita



Miten hyvät lopputuotokset varmistetaan?

Hackathonin lopputuotoksiin voidaan vaikuttaa seuraavien toimenpiteiden avulla:

- Haasteiden tuotteistaminen on tärkeää - vaikuttavuus ja tuloksellisuus riippuu siitä kuinka "oikea ongelma on"
- Selkeä omistajuus
- Kaupungin sisäinen hackathon konsultointi ja tuki kaikissa vaiheissa (etenkin haasteen tuotteistamisessa)
- Riittävän kontekstuaalisen tiedon sekä avoimen datan/ kaupungin datan tarjoaminen häkkääjille
- Panostaminen ohjaukseen ja mentorointiin

Haasteet jatkopolkuihin liittyen:

Jatkopolkuja on vaikea suunnitella etukäteen, koska lopputuotoksia ei voida täysin ennakoita. Omalta osaltaan myös kaupunkiorganisaatio asettaa omia rajoitteita:

- Useat osallistettavat henkilöt
- Toimivalta tehdä päätöksiä
- Hankintalaki
- IPR-oikeudet
- Häkkääjän/ tiimin kyvykkyys ja sitoutuminen



Miten onnistuneet jatkopolut varmistetaan?

Kaupungin sekä innovaatioekosysteemin jatkopolkuihin voidaan vaikuttaa seuraavien toimenpiteiden avulla:

- Jatkopolkujen ennakointi ja odotusten asettaminen oikealle tasolle
- Jatkopolkujen omistajuus
- Kaupungin jatkopolkujen valmistelu (hankintojen, kokeilujen ja pilottien järjestelyt ennalta sovittuna)
- Paikallisen yritysneuvojan merkittävä rooli innovaatioekosysteemin jatkopoluissa
- Tiimin tilanteen huolellinen arviointi jatkopolkujen alussa
- Välietapit ja arviointi jatkopolkujen varrella
- Oppien kerääminen, jakaminen ja skaalaaminen kaikissa vaiheissa

Miten hackathonin kautta voidaan tukea kansallista ja kansainvälistä skaalautumista?

Skaalautuvuus ja yhteistyön mahdollisuudet kannattaa huomioida jo hackathonia suunniteltaessa:

- Haasteiden tuotteistaminen tutkimus-, kehitys- ja innovaatio toimijoiden kanssa
- Hackathoneihin osallistuminen yhdessä esim. kansallisesti 6Aika yhteistyössä ja kansainvälisesti mahdollisesti Nordicsalla

Skaalautuvuus jatkopoluissa:

- Hackathon yhteistyön kautta skaalautuminen kaupunkitasolla, kansallisesti, Pohjoismaissa sekä Euroopassa
- Innovaatioekosysteemin yrityksen perustamiseen, yrittämiseen ja kansainvälistymiseen liittyvät palvelut

Minkälainen hackathon?

Esimerkkejä erilaisista hackathoneista:

Kaupungin itse järjestämä

- Rajatumpi haaste
- Helpommin ennakoitavissa olevat lopputuotokset
- Ajankohdan ja aikataulun voi päättää itse
- Isompi työmäärä
- Osallistujien valinta
- Paljon yrityksiä osallistujina

Hackathon yrityksen järjestämä

- Yleensä viikonlopputapahtuma
- Useita haasteita eri toimialoilta
- Paljon opiskelijoita
- Englanninkielinen tapahtuma
- Voi olla myös Online-hackathon

Yleishyödylliset hackathonit

Hackathonit keskittyvät yhteiskunnallisiin haasteisiin, joiden ratkaiseminen on yleishyödyllistä tai yhteiskuntaa tukevaa. Haasteet ovat avoimia ja teemana voi olla esim. hyvinvointi tai ilmasto.

Rajatut hackathonit

Yritykset ja organisaatiot voivat järjestää hackathoneja vastaamaan rajattuun haasteeseen. Tämä on hyvä tapa markkinoida ja kehittää uutta tuotetta tai palvelua. Esim. Tampereen kaupunki järjesti hackathonin, jossa kehitettiin tulevaa raitiovaunua.

Ohjelmointikieli tai rajapinta

Ohjelmistopainotteiset hackathonit voivat keskittyä tietyn ohjelmointikielen tai -rajapinnan hyödyntämiseen.

Sprintit

Hackathonit voivat olla myös ns. "sprinttejä" ilman kilpailullista ulottuvuutta.

Niche-teemat

Esimerkiksi 'Music hack Day' keskittyy musiikille olennaisiin haasteisiin. Espoon kaupunki voisi järjestää esim. "Puistothonin", joissa keskityttäisiin kehittämään kaupungin puistoalueita.

Tausta ja osaamistaso

Hackathonit voidaan järjestää myös vähemmistökohteryhmille esim. opiskelijoille, nuorille, naiskoodareille, yms. Espoon kaupunki voi kutsua esim. tietyn palvelun asiakkaita kehittämään valittua palvelua.

Sidosryhmät

Järjestäjät ja mahdollistajat



Järjestäjä



Haasteen tarjoaja



Järjestäjätiimi



Innovaatio-
ekosysteemin
toimijat



	Järjestäjä	Haasteen tarjoaja / asiakas	Järjestäjätimi	Innovaatioekosysteemi
Sidosryhmät	<ul style="list-style-type: none"> • Kaupungin toimiala(t) järjestää tapahtuman itse • Hackathon yritys järjestää tapahtuman, jolloin kaupungin toimiala(t) osallistuu haasteen tarjoajana • Toimialan substanssiosaaja 	<ul style="list-style-type: none"> • Kaupungin toimiala(t) • Toimintavaltainen henkilö • Voi olla sama henkilö kuin järjestäjä 	<ul style="list-style-type: none"> • Haasteen tarjoaja / asiakas • Toimialan substanssiosaaja • Hackathon asiantuntija • Strateginen asiantuntija • Tietohallinnon asiantuntija • Hankinnan asiantuntija • Viestinnän asiantuntija • Muut fasilitaattorit, mentorit, tuomarit... (sisäinen tai ulkoinen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Yrittäjille ja yrityksen perustamiseen liittyvät palvelut • TKI-toimijat • Suuryritykset
Tarpeet & tavoitteet	<ul style="list-style-type: none"> • Tavoittelee omiin ympäristöihin sovellettavissa olevia yllättäviä ratkaisuja, joita ei löydy muilta markkinoilta • Haluaa lisää kasvua tavoittelevia yrityksiä 	<ul style="list-style-type: none"> • Tavoittelee omiin ympäristöihin sovellettavissa olevia yllättäviä ratkaisuja, joita ei löydy muilta markkinoilta 	<ul style="list-style-type: none"> • Sujuvat ja selkeät prosessit 	<ul style="list-style-type: none"> • Ymmärtää tiimien/ häkkääjän tarve ja tarjota siihen tukea • Yhteiskehittää ratkaisuja omiin ympäristöihin sopivaksi • Lisää yritystoimintaa kaupunkiin
Haasteet & esteet	<ul style="list-style-type: none"> • Kokemuksen puute • Päätöksenteon kankeus ja usean eri sidosryhmän sitouttaminen eri vaiheissa esim. haasteen asettamiseen, jatkopolkuihin ja hankintaan liittyen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kokemuksen puute • Lopputuotokset eivät vastaa annettuun haasteeseen • Lopputuotoksen jatkokehittäminen osoittautuu hankalaksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Kokemuksen puute • Epäselkeät tehtävät ja vastualueet • Viikonlopputyöt • Kaupunkiorganisaatio ei ole tuttu (esim. ulkopuoliset mentorit, tuomarit...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiimit/ häkkääjä eivät löydä palvelun pariin • Palvelun pariin pääsemisessä kestää kauan
Ideat & mahdollisuudet	<ul style="list-style-type: none"> • Huolelliset ohjeet ja nimetyt henkilöt hackathonin eri vaiheisiin liittyen • Hackathon asiantuntija tukena 	<ul style="list-style-type: none"> • Ohjeistus hackathonien jatkokehityspolkuun ja niiden valmisteluun • Hackathon asiantuntija tukena 	<ul style="list-style-type: none"> • Selkeä ohjeistus eri tehtäviin • Tiedottaminen 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiivis yhteistyö eri toimijoiden välillä • Tiedotus tiimeille alusta lähtien

Kuvitteelliset häkkääjät

.....



Opiskelijatiimi



Yritystiimi



KV-yritystiimi



Yksityishenkilö



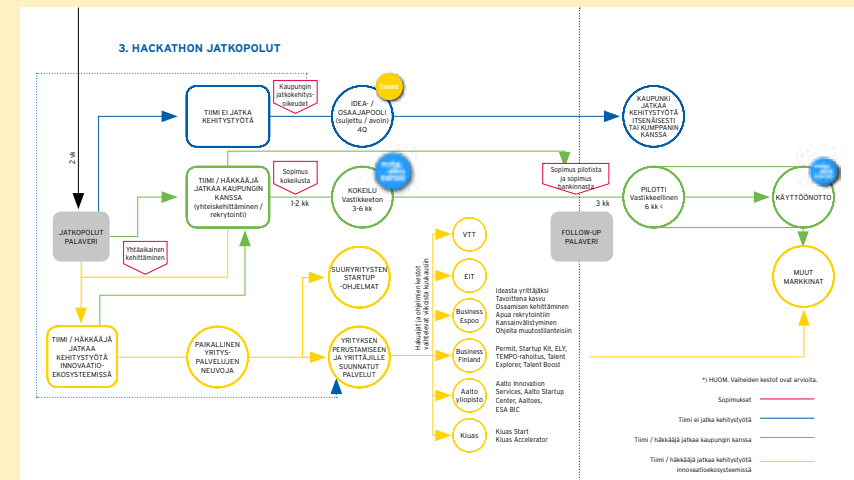
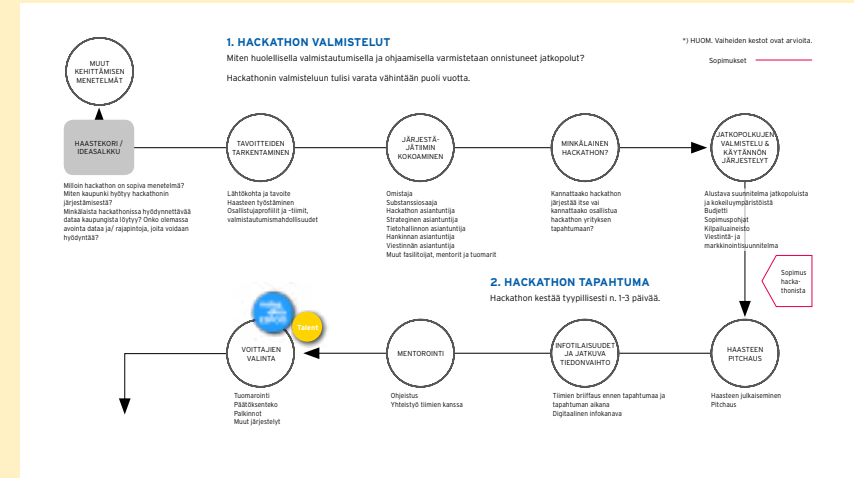
Super-häkkääjät



	Opiskelijatiimi	Yritystiimi	KV-yritystiimi	Yksityishenkilö	Super-häkkääjä
Sidosryhmät	<ul style="list-style-type: none"> Toisilleen entuudestaan tuntematon tiimi muodostetaan hackathonissa paikanpäällä. Kenellekään ei ole vielä ehtinyt kertyä kokemusta työelämästä tai yrittäjyydestä. Ryhmä on tuottelias ja lopputuotoksena heiltä syntyy hypoteettinen ja kunnianhimoinen toimintamalli julkiselle sektorille. 	<ul style="list-style-type: none"> Yritystiimi osallistuu kaupungin järjestämään sisäilmahackathoniin. Yritystiimillä on jo kehitteillä oleva haasteeseen sopiva sensoriteknikalla toimiva ilmanvaihdon ratkaisu. Ratkaisu on sovellettavissa mihin tahansa rakennukseen. 	<ul style="list-style-type: none"> Seo-joon on lukenut Suomen puhtaasta luonnosta ja innovatiivisesta yrityskulttuurista korealaisesta verkkolehdestä. Hän on hakemassa elämälleen ja pienelle it-alan yritykselleen uutta suuntaa: 12-tuntiset työpäivät eivät enää houkuta ja perheen perustaminen tuoreen aviovaimon kanssa alkaa olla ajankohtaista. 	<ul style="list-style-type: none"> Tiina tekee töitä toiminimellä ja hän haluaisi kasvaa yrittäjänä. 	<ul style="list-style-type: none"> Kokenut häkkääjä, jolla on takanaan useita voittoja. Osallistuu useisiin eri maissa järjestettäviin hackathoneihin. Ei halua tavallista toimistotyötä.
Tarpeet & tavoitteet	<ul style="list-style-type: none"> Tiiminjäsenet ovat mukana hyvin eri lähtökohdista. Osa on nauttimassa tapahtumasta ja osa on etsimässä töitä. 	<ul style="list-style-type: none"> He näkevät hackathonin tilaisuutena testata tuotteen toimivuutta kaupunkiympäristössä. Samalla he yrittävät saada kaupungin asiakkaakseen. 	<ul style="list-style-type: none"> Seo-joon osallistuu hackathoniin saadakseen varmistusta ajatukselleen muutosta Suomeen. Samalla hän etsii uusia kontakteja. 	<ul style="list-style-type: none"> Hackathonin avulla hän toivoo löytävänsä uuden liikeidean sekä potentiaalisia yrityskumppaneita. Hackathonissa hän käyttää paljon aikaa verkostoitumiseen. 	<ul style="list-style-type: none"> ”Voitonhuuma” vetää hackathonista toiseen. Mahdollisesti houkuteltavissa tuotteistamaan ideansa.
Haasteet	<ul style="list-style-type: none"> Sitoutuminen pitkään yhteiskehittämisen prosessiin. Eivät ehdi muodostaa tiivistä ja kestäväää tiimiä lyhyessä ajassa. Tietämättömyys yrityksen perustamisesta. Ratkaisujen kokeilu ja pilotointi voi osoittautua haastavaksi. 	<ul style="list-style-type: none"> Hankinnan realiteetit. 	<ul style="list-style-type: none"> Ei tiedä minkälaista on harjoittaa liiketoimintaa Suomessa eikä tiedä mistä etsiä tietoa. Työlupien saaminen. 		<ul style="list-style-type: none"> Ei tiedä Suomesta eikä kaupungin tarjoamista yrittämisen mahdollisuuksista. Ei ole välttämättä ajatellut yrityksen perustamista vakavasti. Vahva substanssiosaaminen, mutta yrittäjyysasiat voivat olla vieraita.
Arvioitu jatkopolku	<ul style="list-style-type: none"> Yhteiskehittämisen polku kaupungin kanssa. Palaverissa tiedustellaan onko tiimi/häkkääjä kiinnostunut yrittäjyydestä. Silloin ohjataan paikallisen yrityspalvelujen neuvojalle 	<ul style="list-style-type: none"> Riippuen ratkaisun valmiudesta yritys ohjataan joko kaupungin yhteiskehittämisen polulle (keskeneräinen ratkaisu) tai avoimeen kilpailutukseen (valmis ratkaisu). Yrityspalvelujen peruspalvelut 	<ul style="list-style-type: none"> Ohjataan paikallisen yrityspalvelujen neuvojalle Business Finland (Permit ja Startup Kit) 	<ul style="list-style-type: none"> Ohjataan paikallisen yrityspalvelujen neuvojalle Matching alusta 	<ul style="list-style-type: none"> Yrityspalvelut/ yrittäjyyden mahdollisuudet kaupungissa

Hackathon jatkokolut

Pääpaino oli hackathonien jatkokoluissa. Sen vuoksi hackathonin järjestelyihin tai hackathonin aikaisiin vaiheisiin ei olla syvennytty lukuunottamatta niitä vaiheita, joilla on merkittävä vaikutus hackathonin lopputuotoksiin ja jatkokoluihin.





1. HACKATHON VALMISTELUT

Miten huolellisella valmistautumisella ja ohjaamisella varmistetaan onnistuneet jatkopolut?

Hackathonin valmisteluun tulisi varata vähintään puoli vuotta.

*) HUOM. Vaiheiden kestot ovat arvioita.

Sopimukset

Milloin hackathon on sopiva menetelmä?
Miten kaupunki hyötyy hackathonin järjestämisestä?
Minkälaista hackathonissa hyödynnettävää dataa kaupungista löytyy? Onko olemassa avointa dataa ja/ rajapintoja, joita voidaan hyödyntää?



Lähtökohta ja tavoite
Haasteen työstäminen
Osallistujaprofiilit ja -tiimit,
valmistautumismahdollisuudet



Omistaja
Substanssiosaaja
Hackathon asiantuntija
Strateginen asiantuntija
Tietohallinnon asiantuntija
Hankinnan asiantuntija
Viestinnän asiantuntija
Muut fasilitoijat, mentorit ja tuomarit



Kannattaako hackathon järjestää itse vai kannattaako osallistua hackathon yrityksen tapahtumaan?



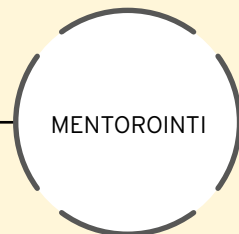
Alustava suunnitelma jatkopoluista ja kokeilu ympäristöistä
Budjetit
Sopimus pohjat
Kilpailuaineisto
Viestintä- ja markkinointisuunnitelma

2. HACKATHON TAPAHTUMA

Hackathon kestää tyypillisesti n. 1-3 päivää.



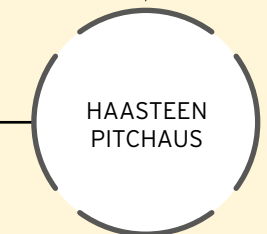
Tuomarointi
Päätöksenteko
Palkinnot
Muut järjestelyt



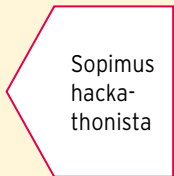
Ohjeistus
Yhteistyö tiimien kanssa



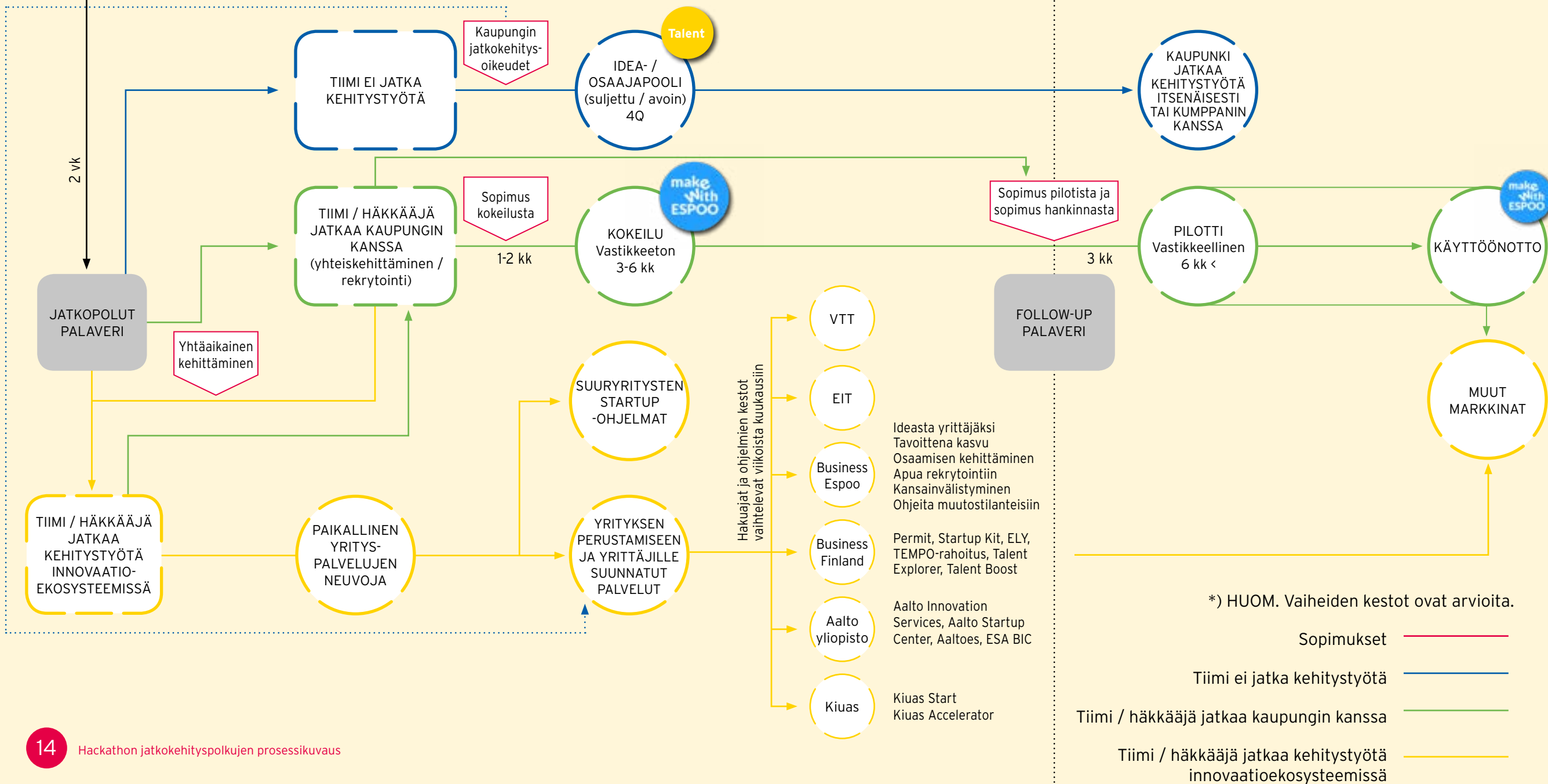
Tiimien briiffaus ennen tapahtumaa ja tapahtuman aikana
Digitaalinen infokanava



Haasteen julkaiseminen
Pitchaus



3. HACKATHON JATKOPOLUT



Ideoita jatkokehitystä varten Espoossa

- Hackathoneista yleisesti hyödynnetty menetelmä kaupungissa: Menetelmä tulisi esitellä johdon foorumissa, jotta hackathonista tulisi laajemmin käytetty toimintatapa.
- Kaupunkien välisen yhteistyön lisääminen: 6Aika-kaupunkien välillä voitaisiin tehdä enemmän yhteistyötä. Kaupungit voisivat järjestää hackathonin sekä kokeilu- ja pilotointimahdollisuuksia yhdessä. Yhteistyöllä tulisi olla selkeät pelisäännöt liittyen resurssointiin ja tiimien väliseen yhteistyöhön. Edelläkävijäkaupunkien välillä voisi myös olla fasilitoituja tapaamisia vuorovaikutuksen lisäämiseksi, hackathonien ja jatkokolkujen kehittämiseksi sekä lopputuotosten skaalaamiseksi.
- Resurssipooli: Kaupungilla resurssien löytäminen on vaikeaa. Pitäisi olla resurssipooli, josta löytyisi tarvittavat osaajat ja johdon henkilöt. Tämä tukisi myös hackathon-osaamisen systemaattista kehittämistä.
- Sisäinen hackathon asiantuntija: Palvelukehityksikkö auttaa hackathonin järjestämisessä etenkin, jos hackathonia ollaan järjestämässä tietyn toimialan toimesta vasta ensimmäistä kertaa. Tulevaisuudessa tehtävää varten voisi olla nimetty vastuhenkilö / sisäinen konsultti, joka tuntee menetelmän.
- Kannustin hackathonien järjestämiseen: Siirtymävaiheessa voisi olla järkevää, että hackathonia varten olisi oma kokeilubudjetti, kuten digikokeilumallissa, jota ollaan buustattu.
- Kaupunkitasoinen budjetti: Kaupungilla pitäisi olla kaupunkitasoinen kehittämisen johtamiseen tarkoitettu budjetti, jolla hackathon kustannettaisiin.
- Suunnittelukilpailut: Kaupunki ei ole laajemmin tutkinut esimerkiksi suunnittelukilpailun tuomia mahdollisuuksia (vrt. arkkitehtuurikilpailut), jolloin voittajan ratkaisu voidaan viedä suoraan toteutukseen.
- Palkitsemismalli: 50% palkinnosta annetaan hackathonin voittajille ja 50% jatkokolkujen aikana.

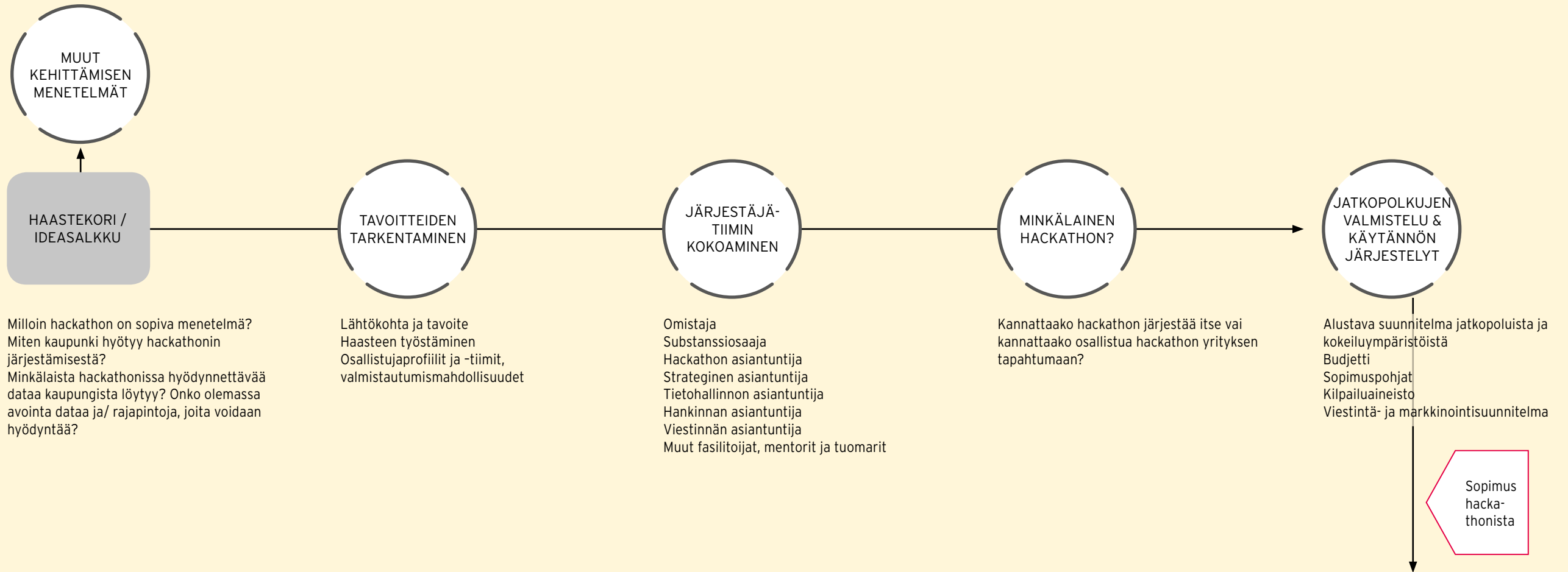
- Yksityishenkilön palkitseminen: Ilman y-tunnusta työ voidaan korvata palkkiolla. Tämä ei ole pysyvä ratkaisu vaan talouspalveluiden kanssa tulisi löytää tähän jokin toimiva malli esim. kevytyrittäjyyden mahdollisuuksia tutkimalla.
- Haastekilpailut lähtökohtana kaupungin hackathoneihin: Kaupunki voi järjestää avoimia haastekilpailuja. Parhaat ideat viedään tuotteistettavaksi palvelualueiden yhteiseen työpajaan.
- Mentori mukana myös jatkololuissa: Mentorin rooli voi jatkua myös jatkololuissa.
- Markkinointipotentialin hyödyntäminen: Hackathonien ja jatkokolkujen viestintään tulisi olla selkeä markkinointisuunnitelma. Omistajan toimialalta pitäisi resurssoida viestinnän henkilö, joka sitoutuu tehtävään vähintään vuodeksi. Tehtävään liittyy sekä tapahtuman että jatkokolkujen markkinointi.
- Talent-leimat tunnistetuille lahjakkuuksille: Tulevaisuudessa kaupunki voi jakaa Talent diplomien/tunnustuksen tunnistetuille lahjakkuuksille. Varsinkin kv-osaajat voisi ohjata Talent Boost tms. osaaja pooliin.
- Ideapooli ja idea Hunter: Hyödyntämättömille ideoille voisi olla oma poolinsa. Ideoita voitaisiin tarjota esim. kasvuyrityksille ja ekosysteemitomijoille kehitettäväksi. Kaupungin tulisi miettiä, onko se avoin vai suljettu, niin että muutkin kaupungin ulkopuolelta voisivat poimia ideoita jatkokehittettäviksi. Salkun moderointiin (esim. Idea Hunter) tulisi panostaa, koska muuten riskinä on, että ideat hautautuvat ja unohtuvat. Ideapoolin haasteena on, että jonkun muun keksimän idean kehittäminen voi tuntua vieraalta ajatukselta.
- Yritysneuvontaa kokeilujen yhteydessä: Kokeiluihin voisi tulevaisuudessa sisältyä sparrausta ja yritysneuvontaa.
- Matching tool: esim. Launchpad-alusta. Kanava, jota kautta häkkääjät voivat helposti saada infoa itsenäisesti ja heille voidaan tarjota aktiivisesti infoa. Paikka, jossa tiimi / uusi "yritys" voisi elää.
- Vuosikello ja roadmap myöhempää käyttöä varten: Kaikille ideoille tuskin löytyy käyttöä heti hackathonin jälkeen. Sen vuoksi käytössä olisi hyvä olla vuosikello, jonka mukaan kerättyjä ideoita tarkasteltaisiin säännöllisin väliajoin.
- Rekrytointimahdollisuudet: Rekrytointimahdollisuuksia täytyy tutkia lisää. Periaatteessa kaupungin virat täytetään avoimen haun kautta ellei haeta määräaikaista työntekijää.
- Klinikat ennen tapahtumaa ja sen jälkeen: Tapahtumat, joissa selvitetään minkälaisia kiinnostuksia tai tarpeita häkkääjillä / tiimeillä on ja etsitään heitä parhaiten palvelevat tahot.
- Business Espoon rahoitusasiantuntija: Asiantuntija, jolla mahdollisuus / kontaktit uuden liiketoiminnan rahoittamiseen ja mentorointiin.
- Online hackathon: Online hackathonien mahdollisuuksia täytyy tutkia lisää. Niitä tarjoavat mm. hackathon yritykset.

Polun vaiheet & checklist



1. HACKATHON VALMISTELUT

Hackathonin valmisteluun tulisi varata vähintään puoli vuotta.



HAASTEKORI / IDEASALKKU

TAVOITTEIDEN TARKENTAMINEN

Kaupungin haastekilpailut ja haastekorit

Kaupunki voisi tulevaisuudessa järjestää avoimia haastekilpailuja, joihin kaupungin toimialat / tulosyksiköt ehdottavat potentiaalisia haastealueita. Ideat kerätään haastekoriin / ideasalkkuun. Korista valitaan parhaat haasteet jatkokehitystä varten. Jokaiselle haasteelle valitaan sopivin kehitysmenetelmä esim. hackathon.

Milloin hackathon kannattaa järjestää?

Hackathon on yksi innovatiivisen kehittämisen menetelmä. Hackathon kannattaa järjestää silloin, kun kaivataan täysin uusia ideoita tai ratkaisuja. Vaihtoehtoisesti hackathon voidaan järjestää vastaamaan täsmäongelmaan, jolloin myös lopputuotokset ovat helpommin implementoitavissa suoraan käytäntöön. Lisäksi, hackathon on toimivaa menetelmä, jos tarjolla on avointa dataa/ rajapintoja, jota voidaan hyödyntää haasteen ratkaisemiseksi.

Lupa hackathonin järjestämistä varten

- Toimivaltainen henkilö päättää hackathonin järjestämisestä.

- Lupakäytännöt hackathoniin järjestämiseen liittyen vaihtelevat yksikkökohtaisesti.
- Hackathonin valmisteluun tulisi varata vähintään puoli vuotta.

Kannustimen hyödyntäminen

- Siirtymävaiheessa voisi olla vastaavanlainen kokeilubudjetti kuin digikokeilumallissa, jota ollaan buustattu. Se ratkaisi myös vuotuisen budjetoinnin asettamat haasteet.
- Kaupungilla pitäisi olla kaupunkitasoinen kehittämisen johtamiseen tarkoitettu budjetti, jolla hackathon kustannettaisiin.

Miten kaupunki hyötyy hackathonista?

- Hackathon tiimit / ratkaisut potentiaalisesti luovat uusia innovatiivisia yrityksiä ja työllistävät kaupunkilaisia.
- Hackathon on hyvä kanava kaupunkimarkkinoinnille. Tapahtuman avulla voidaan esim. kertoa uusista teknologiasta, jotka ovat kaupungin käytössä tai houkutella kaupungille uusia työntekijöitä.
- Hackathoneissa tuotetut ratkaisujen tulisi kehittää ydinpalveluja eikä kasvattaa palvelujen määrää. Ratkaisujen avulla voidaan esim. ehkäistä syrjäytymistä tai edistää palvelujen piiriin pääsemistä.

Lähtökohta ja tavoite

- Haasteiden asettamisen yhteydessä tulee miettiä minkälaisia lopputuotoksia hackathonista halutaan ja minkälaisia jatkokehitysmahdollisuuksia niihin voidaan tarjota.

Haasteen rajaus

- Hackathoniin liittyy aina se riski, ettei sopivaa ratkaisua välttämättä löydy.
- Haasteen asettamisella voidaan vaikuttaa lopputuloksiin.
- Liian lavea tai liian tiukka haaste ei ole hyvä vaan haasteen tulee olla riittävän tarkka, mutta erilaisia ratkaisumalleja varten täytyy myös jättää tilaa.
- Haaste ei saa olla epäselvä.
- Itse järjestetyissä hackathoneissa on usein omistajan tarpeisiin vastaava tiukemmin rajattu haaste.

Osallistettavat henkilöt

- Haasteen asettaminen on yhteistyötä ja siihen osallistuu kaupungin oma hackathon asiantuntija ja toimialajohto. Heidän lisäksi voidaan kutsua myös muita yksikön henkilöitä.

- Valmiissa hackathoneissa haasteen asettamiseen saa mahdollisesti tukea järjestäjän toimesta.

Yhteinen haaste ulkopuolisen kumppanin kanssa:

- Yhteiset haasteet tuovat lisää uskottavuutta haasteelle.

Espoo

Esim. Espoon kaupunki ja ESA BIC voisivat järjestää yhteisen haasteen, jossa käytetään satelliittipaikannusta. Myös 6Aika kaupunkien yhteiset haasteet tai hackathonit voisivat tuottaa hyviä lopputuotoksia.

JÄRJESTÄJÄ- TIIMIN KOKOAMINEN

- Omistajan kanssa mietitään minkälaisia kyvykkyyksiä tarvitaan. Parhaimmillaan samat asiantuntijat ovat mukana koko prosessin ajan.
- Kaupungilla resurssien löytäminen on vaikeaa. Pitäisi olla resurssipooli, josta löytyisi tarvittavat osaajat ja johdon henkilöt.
- Kirkasta itselle ja kaikille osapuolille yhteiset tavoitteet ennen projektin aloittamista.
- Osallistujien kanssa sovitaan ne ohjauspisteet, missä vaiheissa kukin on mukana. Henkilöiden kanssa täytyy selvittää mahdollisuus viikonlopputyöhön, jos tapahtuma järjestetään viikonloppuna.

Asiakas/ haasteen omistaja

- Omistajalla on päättäjän rooli eri etapeissa sisältäen mm. haasteen asettamisen, hackathonin tuomaroinnin, kokeilun ja pilotin onnistumisen arvionnin sekä päätöksen mahdollisesta käyttöönotosta.
- Omistajan tulee sitoutua koko prosessiin, jotta hackathoneissa kehitetyt ratkaisut päätyvät jatkokehityspolkuihin. Jos haasteille ei nimetä omistajaa, niin ideoiden toteuttaminen helposti jää tai vastuu siirtyy hackathon asiantuntijalle.

Järjestäjätiimi:

- Toimialan substanssiosaaja.
- Hackathon asiantuntija on kehitysyksikön asiantuntija, joka neuvoo käytännön järjestelyissä (esim. haasteen muodostamisessa, esiintymisessä jne.) Hänen tehtävänsä päättyvät hackathonin jälkeen.
- Strateginen asiantuntija on mukana, jotta tekeminen on tavoitteellista ja kasvua tukevaa.
- Tietohallinnon asiantuntijaa tarvitaan vastaamaan tietoteknisiin kysymyksiin.
- Hankinta-asiantuntijan ja lakimiehen avulla valmistellaan prosessin varrella tarvittavat erilaiset hankintamallit ja sopimus pohjat.
- Toimialan viestinnän henkilö, joka sitoutuu tehtävään vähintään vuodeksi. Tehtävään liittyy sekä tapahtuman että jatkopolkujen markkinointi.

Muut fasilitoijat, mentorit ja tuomarit

- Muut osallistujat täytyy kouluttaa ja rekrytoida koko tapahtuman ajaksi.

MINKÄLAINEN HACKATHON?

Kannattaako osallistua valmiiseen hackathoniin vai järjestää tapahtuma itse?

A. Päätös osallistua valmiiseen hackathoniin:

- Tapahtumat ovat tyypillisesti viikonloppuisin ja kestävät useamman päivän.
- Haasteita on useita ja niitä voidaan tuoda usealta eri toimialalta.
- Osa järjestelyihin liittyvistä asioista tulee valmiina esim. haasteen asettamiseen voi saada apua. Siitä huolimatta järjestäjän tulee olla oma-aloitteinen ja sitoutunut tekemään paljon töitä hackathonin eteen mm. viestintään ja eri asiantuntijoiden osallistamiseen liittyen.
- Osallistuminen on iso rahallinen panostus. Toisaalta työmäärällisesti panos on pienempi itse järjestettyyn tapahtumaan verrattuna.
- Haaste esitetään usein vasta tapahtuman alussa, joten tapahtumaan ei voi valmistautua ja tuotetut ratkaisut ovat raakileita.
- Osallistujien valintaan ei pysty itse vaikuttamaan ja joukossa on hyvin erilaisia häkkääjiä ja paljon opiskelijoita.

B. Päätös järjestää itse:

- Hackathon kannattaa järjestää itse etenkin, jos tietyllä toimialalla on täsmähaaste, johon haetaan täsmäratkaisua. Paljastamalla haaste ennen tapahtumaa esim. ilmoittautumisen auettua, osallistujilla on parempi mahdollisuus valmistautua. Ilmoittautumisen yhteydessä voidaan esim. kertoa mihin teemaan haaste liittyy paljastamatta haastetta kokonaisuudessaan.
- Haasteita on vähemmän, haaste on rajatumpi ja lopputuotokset on paremmin ennakoitavissa.
- Jos hackathoniin ilmoitaudutaan valmiilla tiimillä, niin he voivat valmistautua tapahtumaan paremmin. Yhtälaillla tiimi on "valmiimpi" jatkopolkuihin.
- Ajankohdan ja aikataulun voi päättää itse.
- Työmäärä on isompi, kun kaikki täytyy järjestää itse.
- Rekrytointiin täytyy panostaa ja osallistujat voi valita itse. Business Finland voi auttaa, jos tavoitellaan kansainvälisiä osallistujia.
- Osallistujina on usein yrityksiä, joilla on valmiita ratkaisuaihioita, joita hackathonissa kehitetään edelleen.

JATKO- POLKUJEN VALMISTELU & KÄYTÄNNÖN JÄRJESTELYT

SOPIMUS HACKATHONISTA

Hackathon nivotaan osaksi julkista hankintamenettelyä arvioimalla mahdollisen kokeilun, pilotin ja sen jatkotilauksen arvon, soveltuvan hankintamenettelyn ja valmistelemalla tarvittavat hankintadokumentit.

Budjetti

- Tapahtuman järjestämiseen liittyvien kulu- jen lisäksi budjetoinnissa tulee huomioida myös palkinnot, giveawayt ja jatkopolut.
- Lähtökohtaisesti haasteen omistaja kustantaa tapahtuman, koska on hackathonin suurin hyötyjä. Tapahtumia voi myös järjestää yhteistyössä eri toimialojen kanssa, jolloin kustannukset maksetaan poikkial- linnollisesta budjetista.

Sopimusohjat

- Useampi sopimusohja tulee valmistel- la huomioiden jatkopolkujen eri vaiheet (punaisella merkityt kohdat polussa), erilaiset tiimit, käytettävissä oleva budjetti ja yhteiskehittämisen kohteet.
- Hankintalait ovat todella tarkat ja lakimies tarkistaa sopimukset aina.
- Prosessin aikana käytettävät mallipohjat ja aineistot pystyy suunnittelemaan etukä- teen, mutta substanssi puuttuu.

- Hankintapuolta ei kannata ulkoistaa hac- kathonin toteuttavalle taholle.

Alustava suunnitelma jatkolusta

- Sovi kokeiluista alustavasti kokeiluypä- ristöjen kanssa.
- Tavoitteena on, että hackathonista edet- täisiin kokeiluihin mahdollisimman no- peasti, kun tiimi on vielä helposti tavoitet- tavissa.
- Kaikille ideoille tuskin löytyy käyttöä heti hackathonin jälkeen. Sen vuoksi käytössä olisi hyvä olla vuosikello, jonka mukaan kerättyjä ideoita tarkasteltaisiin säännöllis- in väliajoin.

Viestintä- ja markkinointisuunnitelma

- Hackathonien ja jatkopolkujen viestintä vie yllättävän paljon aikaa ja siihen tulisi olla selkeä markkinointisuunnitelma. Viestin- tään kannattaa panostaa, koska viestinnän kerrannaisvaikutukset voivat olla valtavat sekä tiimien että kaupungin näkökulmasta.
- Ennakkomarkkinointi on tärkeää etenkin, jos tapahtumaa järjestetään itse. Sen avulla tapahtumaan saadaan houkuteltua enemmän osallistujia.

- Hackathonin ilmoittautumisen yhteydessä kerrotaan IPR-oikeuksista ja mahdollisista vaihtoehdoista eri tasoille lopputuotok- sille (idea vs. tuotos).
- Hackathon-yrityksillä on omat sopimus- pohjansa, jotka täytyy tarkistaa kaupungin näkökulmasta. Hackathoneissa on usein lähtökohtana, että ratkaisut tehdään avoimen datan pohjalle ja IPR-oikeudet kuuluvat tiimeille.
- Julkisena toimijana esim. Espoon kau- punki ei ole kiinnostunut IPR-oikeuksista. Tiimin suostumuksella kaupunki saa käyt- tö- ja jalostamisoikeudet.
- Liian tiukat vaatimukset etenkin ilman kompensatiota voivat karkoittaa osallis- tujia.

HAASTEKORI / IDEASALKKU

1. Mikä tulosyksikkö tai toimiala järjestää hackathonin?
2. Ketkä päättävät hackathonin järjestämisestä?
3. Mihin tarkoitukseen hackathon järjestetään? Miten se tukee kaupungin strategisia tavoitteita?
4. Mitä hackathonin avulla halutaan saavuttaa ja minkälaisia tavoitteita siihen liittyy?
5. Minkälaista dataa kaupungilta löytyy, jota voisi hyödyntää hackathoneissa? Tarkista löytyykö hyödynnettävää avointa dataa ja/ rajapintoja. Keneltä täytyy pyytää lupa sen käyttöä varten?
6. Missä asioissa palvelukehitysyksiköltä kaivataan apua?

TAVOITTEIDEN TARKEN- TAMINEN

1. Mikä tulosyksikkö tai toimiala järjestää hackathonin?
2. Ketkä päättävät hackathonin järjestämisestä?
3. Mihin tarkoitukseen hackathon järjestetään? Miten se tukee kaupungin strategisia tavoitteita?
4. Mitä hackathonin avulla halutaan saavuttaa ja minkälaisia tavoitteita siihen liittyy?
5. Minkälaista dataa kaupungilta löytyy, jota voisi hyödyntää hackathoneissa? Tarkista löytyykö hyödynnettävää avointa dataa ja/ rajapintoja. Keneltä täytyy pyytää lupa sen käyttöä varten?
6. Missä asioissa palvelukehitysyksiköltä kaivataan apua?

JÄRJESTÄJÄ- TIIMIN KOKOAMINEN

Minkälaisia henkilöresursseja tarvitaan ja kenen kanssa niistä sovitaan? Jos tapahtuma on viikonloppuna, niin sovi esimiesten kanssa viikonlopputöistä.

Tiiminjäsenet ja tehtävät:

1. Haasteen omistaja

Nimi:

Esimies:

HTP-arvio & tehtävät:

2. Toimialan substanssiosaaja

Nimi:

Esimies:

HTP-arvio & tehtävät:

3. Hackathon asiantuntija

Nimi:

Esimies:

HTP-arvio & tehtävät: Sisäilmahackathonissa hackathon asiantuntija toimi myös tapahtuman järjestäjänä. Työmäärä yhdeltä henkilöltä oli n. 75 htp.

4. Strateginen asiantuntija

Nimi:

Esimies:

HTP-arvio & tehtävät:

5. Tietohallinnon asiantuntijaa

Nimi:

Esimies:

HTP-arvio & tehtävät:

6. Hankinta-asiantuntija

Nimi:

Esimies:

HTP-arvio & tehtävät:

7. Lakimies

Nimi:

Esimies:

HTP-arvio & tehtävät:

8. Viestinnän asiantuntija

Nimi:

Esimies:

HTP-arvio & tehtävät:

MINKÄLAINEN HACKATHON?

1. Osallitutaanko valmiiseen hackathoniin vai järjestääkö Hackathon itse? Perustelkaa vastaus peilaten aiemmin asetettuihin tavoitteisiin (avoin vai rajattu haaste) sekä käytössä oleviin resursseihin (arki- vai viikonlopputapahtuma).
2. Minkälaisia häkkääjiä tapahtumaan halutaan?
3. Voiko tapahtumaan ilmoittautua valmiina tiiminä?
4. Voiko tapahtumaan valmistautua? Milloin haaste paljastetaan?

JATKO-
POLKUJEN
VALMISTELU &
KÄYTÄNNÖN
JÄRJESTELYT

SOPIMUS
HACKATHONISTA

Jatkopolkuvaihtoehdot:

1. Mitä lopputuotoksille tehdään hackathonin jälkeen (kokeilu, pilotti)?
2. Alustavat kokeilu- tai pilottiympäristöt ja kohteiden yhteyshenkilöt:
3. Ideoiden tarkasteluväli (vuosikello) ja foorumi:

Kilpailuaineisto

1. Kenellä vastuu kilpailuaineistoista?
2. Mitä dataa ja rajapintoja hyödynnetään?
3. Mitä muuta aineistoa hyödynnetään?
4. Mistä aineisto kerätään ja keneltä täytyy pyytää lupa sen käyttöä varten?
5. Mihin mennessä aineiston tulee olla valmis hackathonia varten?
6. Millä kielellä aineisto on?
7. Miten aineisto jaetaan? (tekninen muoto):
8. Annetaanko mahdollisuus tutustua aineistoon etukäteen?

Viestintä- ja markkinointisuunnitelma

1. Ketkä vastaavat viestinnästä?
2. Millä kielillä viestintä tehdään?
3. Viestinnän graafinen ilme (+logot):
4. Fyysiset materiaalit (juliste/ esite/ ständi):
5. Millä sosiaalisen median kanavilla viestitään? (sisällöt, hashtagit)
6. Käytetäänkö muita median kanavia? (lehtitiedote...)
7. Tehdäänkö omat nettisivut tai facebook-tapahtumasivut?

Hankinta ja sopimus pohjat

1. Vaaditaanko osallistujilta y-tunnusta?
2. Kenellä on vastuu sopimuksista? Varmista lakimieheltä mitä niihin liittyen tulee huomioida.
3. Osallistutaanko valmiiseen hakathoniin? Jos kyllä, niin tarkistakaa sopimus pohjat ennen tapahtumaa ja muokatakaa ne kaupungin tarkoitukseen sopivaksi. (Julkisena toimijana esim. Espoon kaupunki ei ole kiinnostunut IPR-oikeuksista. Tiimin suostumuksella kaupunki saa käyttö- ja jalostamisoikeudet).

Budjetti

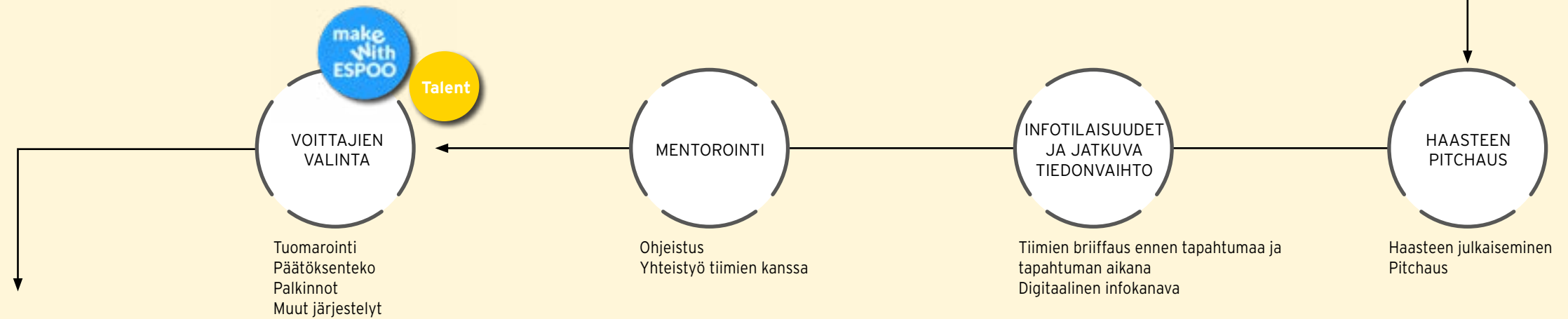
1. Kenellä on vastuu budjetista?
2. Mihin budjettiin hackathonin ja jatkopolkujen kustannukset kytketään?
3. Kuinka suuri budjetti on varattu eri osakokonaisuuksille?

Täydennä tiedot / vaihe:

1. Tapahtuma
Sisältö:
Budjetti:
Sopimustyyppi:
Lisätiedot:
2. Palkinto
Sisältö:
Budjetti:
Sopimustyyppi:
Lisätiedot:
3. Kokeilu:
Sisältö:
Budjetti:
Sopimustyyppi:
Lisätiedot:
4. Pilotti ja käyttöönotto
Sisältö:
Budjetti:
Sopimustyyppi:
Lisätiedot:
5. Yhteistyö innovaatioekosysteemissä
(Sisältö)
(Budjetti)
Sopimustyyppi:
(Lisätiedot)

2. HACKATHON TAPAHTUMA

Hackathon kestää tyypillisesti n. 1-3 päivää.



HAASTEEN PITCHAUS

Haasteen julkaiseminen

- Jos haaste paljastetaan ennen tapahtumaa esim. ilmoittautumisen auettua, niin osallistujilla on parempi mahdollisuus valmistautua.
- Ilmoittautumisen yhteydessä voidaan kertoa mihin teemaan haaste liittyy paljastamatta haastetta kokonaisuudessaan.

Pitchaus

- Pitchauksen harjoitteluun on varattava riittävästi aikaa.
- Pitchaus on osa näkyvyyttä ja markkinointia etenkin, jos haasteet nauhoitetaan ja levitetään.
- Valmiissa hackathoneissa pitchauksen merkitys korostuu, koska siellä kilpailaan osallistujista. Sen vuoksi olisi tärkeää olla fyysisesti paikalla.
- Haasteen pitchaus vaatii valmistautumista. Hackathon asiantuntija tarjoaa sparrausta esiintymiseen ja pitchin valmisteluun liittyen.

INFO- TILAISUUDET JA JATKUVA TIEDONVAIHTO

Tiimien briiffaus

- Infotilaisuudessa jaetaan tietoa haasteen aihepiiriin liittyen.
- Osallistujille tulisi korostaa infotilaisuuden merkitystä, jotta mahdollisimman moni tulisi paikalle.
- Q&A-tilaisuudessa osallistujat voivat esittää kysymyksiä haasteeseen liittyen.
- Kaupungin tulee kutsua tilaisuuteen riittävä määrä kaupungin asiantuntijoita vastaamaan kysymyksiin eri aihealueisiin liittyen.
- Haasteeseen liittyvää materiaalia voidaan lähettää osallistujille myös ennakoon. Sen varaan ei kuitenkaan laskea, että he olisivat perehtyneet niihin ennen tapahtumaa.
- Osallistujat voivat esittää kysymyksiä myös tilaisuuden ulkopuolella valitun sovelluksen kautta. Kysymyksiin vastaamiseen on varattava paljon aikaa hackathonia edeltävinä viikkoina.

Jatkokojen kommunikointi ja markkinointi

- Jatkokehitysmahdollisuuksista tulisi tiedottaa mahdollisimman paljon jo ennen hackathonia ja sen aikana. Moni osallistuja ei harkitse/ tiedä lainkaan mitään jatkopoluista. Monet haluavat vain osallistua hackathoniin ja nauttia kokemuksesta.
- Talent Boost toiminta.

Klinikat ennen tapahtumaa ja sen jälkeen:

Tapahtumat, joissa selvitetään minkälaisia kiinnostuksia tai tarpeita häkkääjillä / tiimeillä on ja etsitään heitä parhaiten palvelevat tahot.

MENTOROINTI

Ohjeistus

- Mentorit ovat aihepiirin (teema tai tekniikka) asiantuntijoita.
- Mentorit täytyy kouluttaa tehtävään ennen tapahtumaa.
- Mentorien ei tarvitse olla kaupungin työntekijöitä ja silloin briiffaukseen täytyy sisällyttää osuus organisaation taustoittamiseen liittyen.
- Yksi sessio riittää. Muuten tehtävä vie liikaa aikaa ja vaatii liikaa sitoutumista.
- Mentorit täytyy esitellä toisilleen ja tiimeille, jotta mentorit tietävät mihin kysymyksiin kukin on paras vastaamaan.

Yhteistyö tiimien kanssa

- Tiimien löytäminen isoissa hackathon-tapahtumissa voi olla haastavaa. Mentorin tulee olla ulospäinsuunautunut ja lähestyä tiimejä myös oma-aloitteisesti.
- Mentori ei osallistu ongelman ratkaisuun vaan sparraavat tiimejä. Mentori vastaa kysymyksiin, jotka selventävät haastetta, mutta eivät niihin, joilla ohjataan tiimiä kohti jotain tiettyä ratkaisua.
- Mentori varmistaa, että osallistujat pysyvät annetun haasteen raameissa, eivätkä lähde liian kauas siitä.
- Jatkokolkujen kannalta on hyödyllistä laittaa tiimit alusta asti pohtimaan sitä mikä on ratkaisun markkinapotentiaali.
- Mentorin rooli voi jatkua myös jatkokolkujen aikana.

VOITTAJIEN VALINTA

Tuomarointi

- Tuomareita voi olla useita ja parhaimmassa tapauksessa omistaja osallistuu tuomarointiin.
- Valmiissa tapahtumissa tuomarit voivat tulla järjestäjän puolesta. Tuomarin täytyy olla sisällä aiheessa. Jos he tulevat ulkopuolelta, heidät täytyy perehdyttää aiheeseen ja pyytää omistajalta mielipidettä voittajista.
- Tuomarien olisi hyvä olla läsnä koko tapahtuman ajan, jotta he osaavat arvioida tiimejä paremmin.

Päätöksenteko

- Päätös täytyy tehdä hyvin lyhyessä ajassa. Siksi puheaiho on hyvä valmistella etukäteen. Mahdollinen "midway pitch" auttaa myös valmistautumaan lopulliseen tuomarointiin.
- Voittaja saattaa olla vain hyvä idea. Valintakriteerejä ovat ideoiden uutuusarvo ja vastaavuus haasteeseen, mutta myös aktiivisuus hackathonin aikana.
- Vaikka tilaisuudessa valitaan voittaja, niin se ei tarkoita, että muut ideat karsiutuisivat jatkokoluista.

Palkinnot

- Omistaja on miettinyt valmiiksi minkälaisen palkinnon haluaa antaa voittajille. Palkintoja voi olla useita ja se voi olla joko rekrytointi, rahallinen palkkio (esim. 50% voiton yhteydessä ja 50% jatkololuissa) ja / tai pääsy kokeiluun. Sopimus tehdään hackathonin jälkeen pidettävässä palaverissa, jossa tehdään jatkokehityssuunnitelma.
- Osallistujat saavat osallistumisella referenssin, joka on arvokas sellaisenaan.

Muut järjestelyt

- Kerää ja tallenna tiimien lopputuotokset.
- Kerää voittajien yhteystiedot sekä pankkitiedot palkintoa ja jatkokolkua ajatellen.
- Sovi osallistujien kanssa follow-up-palaverista.

Espoo

Tulevaisuudessa kaupunki voi jakaa Talent diplomien/tunnustuksen tunnustetuille lahjakkuuksille. Varsinkin kv-osaajat voisi ohjata Talent Boost tms. osaaja pooliin.

HAASTEEN PITCHAUS

1. Kuka on vastuussa pitchin kirjoittamisesta?
2. Kuka on vastuussa pitchaamisesta?
3. Tarvitaanko hackathon asiantuntijan apua?

INFO- TILAISUUDET JA JATKUVA TIEDONVAIHTO

1. Kuka on vastuussa info-tilaisuuden järjestämisestä?
2. Milloin ja missä tapahtuma järjestetään?
3. Ketä asiantuntijoita kutsutaan paikalle vastaamaan kysymyksiin? Järjestä бриифaus asiantuntijoille ennen tilaisuutta.
4. Ketkä vastaavat osallistujien lähettämiin kysymyksiin muissa viestintäkanavissa?
5. Miten osallistujat kutsutaan ja milloin?
6. Lähetetäänkö osallistujille infopaketti? Milloin? Missä muodossa?
7. Kuka laatii infopaketin?
8. Osallistutaanko klinikoihin? Miten?

MENTOROINTI

Kuka on vastuussa mentorien kutsumisesta ja ohjeistamisesta?

Kokoonpanon päättäminen:

1. Kuinka monta mentoria? Vähimmäismäärä?
2. Ketä kutsutaan?
3. Kutsutaanko ulkopuolisia tahoja?

Ohjeistaminen:

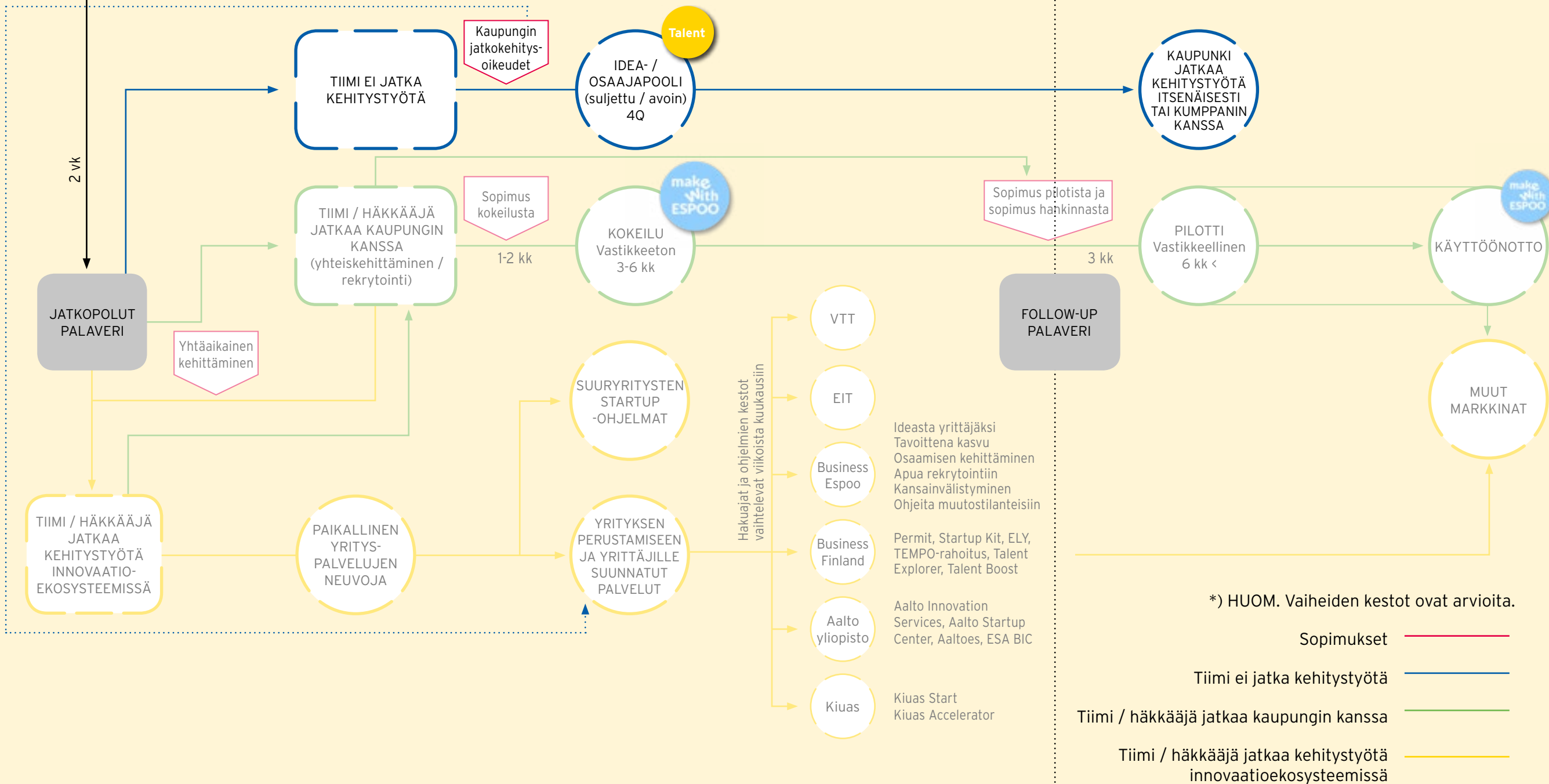
1. Milloin ja missä briefing-sessio pidetään?
2. Mitä taustatietoa ja materiaalia mentoreille jaetaan?
3. Mitkä asiat kuuluvat mentorin tehtäviin?
4. Minkälaista läsnäoloa mentoreilta odotetaan?
5. Hankitaanko kiitoslahja mentoreille?

VOITTAJIEN VALINTA

1. Kuka kirjoittaa puheaihion?
2. Kuka kaupungilta julkistaa voittajat? Tehtävään olisi hyvä löytää mahdollisimman arvovaltainen henkilö.
3. Mitkä ovat arviointikriteerit?
4. Mitä annetaan palkinnoksi? (esim. rekrytointi, rahallinen palkkio (esim. 50% voiton yhteydessä ja 50% jatkopoluissa) ja / tai pääsy kokeiluun.
5. Minne kerätään ja kuka kerää tiimiläisten yhteystiedot ja pankkitiedot?
6. Kuka sopii jatkopolkujen palaverista tiimiläisten kanssa? Milloin se pidetään?
7. Kuka kerää lopputuotokset? Minne ne tallennetaan?



3. HACKATHON JATKOPOLUT



JATKOPOLUT PALAVERI

Kaupungin sisäinen palaveri

- Kaupungin sisäisessä palaverissa lopputuotoksille tehdään roadmap.

Tiimin kanssa pidettävä palaveri

- Tiimin kanssa pidetään palaveri, joissa mahdollisuuksien mukaan piirretään jatkolun kartta. Palaveri on jatkolukujen yksi tärkeimmistä vaiheista. Silloin selvitetään tiimin/ häkkääjän kiinnostus ja mahdollisuudet sitoutua jatkoluihin. On tärkeää kommunikoida mahdollisimman avoimesti eri polkujen mahdollisuudet, vaatimukset ja kestot.
- Palaveri tulee olla jo etukäteen sovittuna seuraavan 2-3 viikon sisään hackathonista, koska muuten tiimiä voi olla vaikea tavoittaa. Palaveri voidaan järjestää myös Skypen välityksellä. Hackathonit houkuttelevat kansainvälisiä osallistujia, joten pian tapahtumaan jälkeen he voivat olla poistuneet paikkakunnalta tai

Suomesta. Tämä asettaa omat haasteensa myös jatkokehitykseen.

- Häkkääjän kokemuksen ja osaamisen puute on suurin yleinen haaste jatkon kannalta. Myös löyhät tiimirakenteet aiheuttavat haasteita.
- Tiimiltä pyydetään tekemään ehdotus jatkokehityssuunitelmasta ja mahdollisesti uusi pitchaus-tilaisuus kaupungille tai ekosysteemitomijoille.

Espoo

- Business Espoon rooli on tärkeää tuoda esiin, jos se ei ole häkkääjille entuudestaan tuttu. Business Espoo on mukana jo jatkopalaverissa, tai sen jälkeen, kun häkkääjät ovat osoittaneet kiinnostuksensa jatkon suhteen.
- Aalto Startup Centeristä voi myös tulla henkilö arvioimaan tiimin / tuotteen valmiusastetta.

[Palaverissa tarjotaan yhteiskehittämisen prosessi ja käsikirja.](#)

TIIMI EI JATKA KEHITYS- TYÖTÄ

Tiimi voi kieltäytyä lopputuotosten kehittämistä erinäisistä syistä johtuen.

KAUPUNGIN JATKOKEHITYS- OIKEUDET

- Jos tiimi ei halua jatkaa kehitystyötä, niin kaupungilla pitäisi olla oikeus kehittää lopputuotoksia itsenäisesti. Tämä tulee olla kommunikointuna häkkääjille selvästi alusta alkaen.
- Julkisen toimijana esim. Espoon kaupunki ei ole kiinnostunut IPR-oikeuksista. Tiimin suostumuksella kaupunki saa käyttö- ja jalostamisoikeudet.
- Liian tiukat vaatimukset etenkin ilman kompensatiota voivat karkoittaa osallistujia.
- Hackathon-yrityksillä on omat sopimusperusteensa, jotka täytyy tarkistaa kaupungin näkökulmasta.
- Yleisesti hackathoneihin liittyen ajatellaan, että ideaa ei voi suojata, joten ideatasoiset lopputuotokset ovat vapaasti kaikkien käytettävissä.

IDEA- /
OSAAJAPOOLI
(suljettu / avoin)
4Q

Espoo

- Hackathoneissa kehitetyt ideat halutaan kerätä talteen ja etsiä niille uusia jatkokehitysmahdollisuuksia. Samaten tunnistetut lahjakkuudet halutaan tuoda esille esim. Espoossa Launchpad tai Make with Espoo -alustan kautta.
- Kaupungin tulisi miettiä, onko se avoin vai suljettu, niin että muutkin tahot kaupungin ulkopuolelta voisivat poimia ideoita jatkokehittävänä.
- Hyödyntämättömiä ideoita voitaisiin tarjota ekosysteemitoimijoille kehitettäväksi. Toisaalta tiimit voivat kokea toisen kehittämän idean jatkojalostamisen vieraaksi.
- Salkun moderointiin tulisi panostaa, koska muuten riskinä on, että ideat hautautuvat ja unohtuvat massan alle.

FOLLOW-UP PALAVERI

Kaikille ideoille tuskin löytyy käyttöä heti hackathonin jälkeen. Sen vuoksi käytössä olisi hyvä olla vuosikello, jonka mukaan kerättyjä ideoita tarkasteltaisiin säännöllisin väliajoin.

KAUPUNKI
JATKAA
KEHITYSTYÖTÄ
ITSENÄISESTI
TAI KUMPPANIN
KANSSA

- Kaupungilla pitäisi olla selkeät ohjeet siitä missä vaiheessa ja missä muodossa tuotoksia voidaan jakaa.
- Kaupunki voi jatkaa kehitystyötä esim. yliopistojen ja tai ammattikorkeakoulujen kursseilla.

JATKOPOLUT PALAVERI

1. Kuka tallentaa tiimien lopputuotokset? Minne tiedostot tallenetaan? Tarvitaanko tallentamiseen teknistä tukea?
2. Milloin sisäinen jatkokolkujen palaveri pidetään? Ketä kutsutaan paikalle?
3. Sisäisessä palaverissa laaditaan roadmap lopputuotoksille. Mihin tarpeeseen lopputuotokset vastaavat? Soveltuvatko lopputuotokset ajateltuihin kokeiluympäristöihin?
4. Milloin jatkokolkupalaveri pidetään tiimitäisten kanssa? Pidetäänkö palaveri Skypen välityksellä? Keitä innovaatioekosysteemin toimijoita kutsutaan mukaan palaveriin?
5. Mikä on arvio idean / prototyypin maturiteetista, tiimin motivaatiosta sekä valmiudesta jatkokolkuihin liittyen?
6. Pyydetäänkö tiimiltä ehotus jatkokolkujen toteutumiseksi? Sovitaanko seuraavasta palaverista? Keitä kaikkia palaveriin kutsutaan? Milloin palaveri pidetään?

TIIMI EI JATKA KEHITYSTYÖTÄ

1. Haluaako kaupunki jatkaa lopputuotosten kehittämistä? Jos kyllä, niin kuka pyytää tiimiltä jatkokehitysluvan?
2. Kuka pyytää tiiminjäseniltä luvan lisätä kontaktitiedot ja ideat osaja- ja ideapooliin?

KAUPUNGIN JATKOKEHITYSOIKEUDET

1. Miten, missä ja milloin lopputuotoksia voidaan jakaa ja jatkokehittää? (Tämä valmiiksi mietittynä jo suunnitteluvaiheessa)

IDEA- / OSAAJAPOOI (suljettu / avoin) 4Q

Talent

1. Kuka tallentaa ideat ideapooliin?
2. Kuka lisää osajat osajapooliin?

FOLLOW-UP
PALAVERI

1. Kuka kutsuu tiimin koolle?
2. Milloin palaveri pidetään?

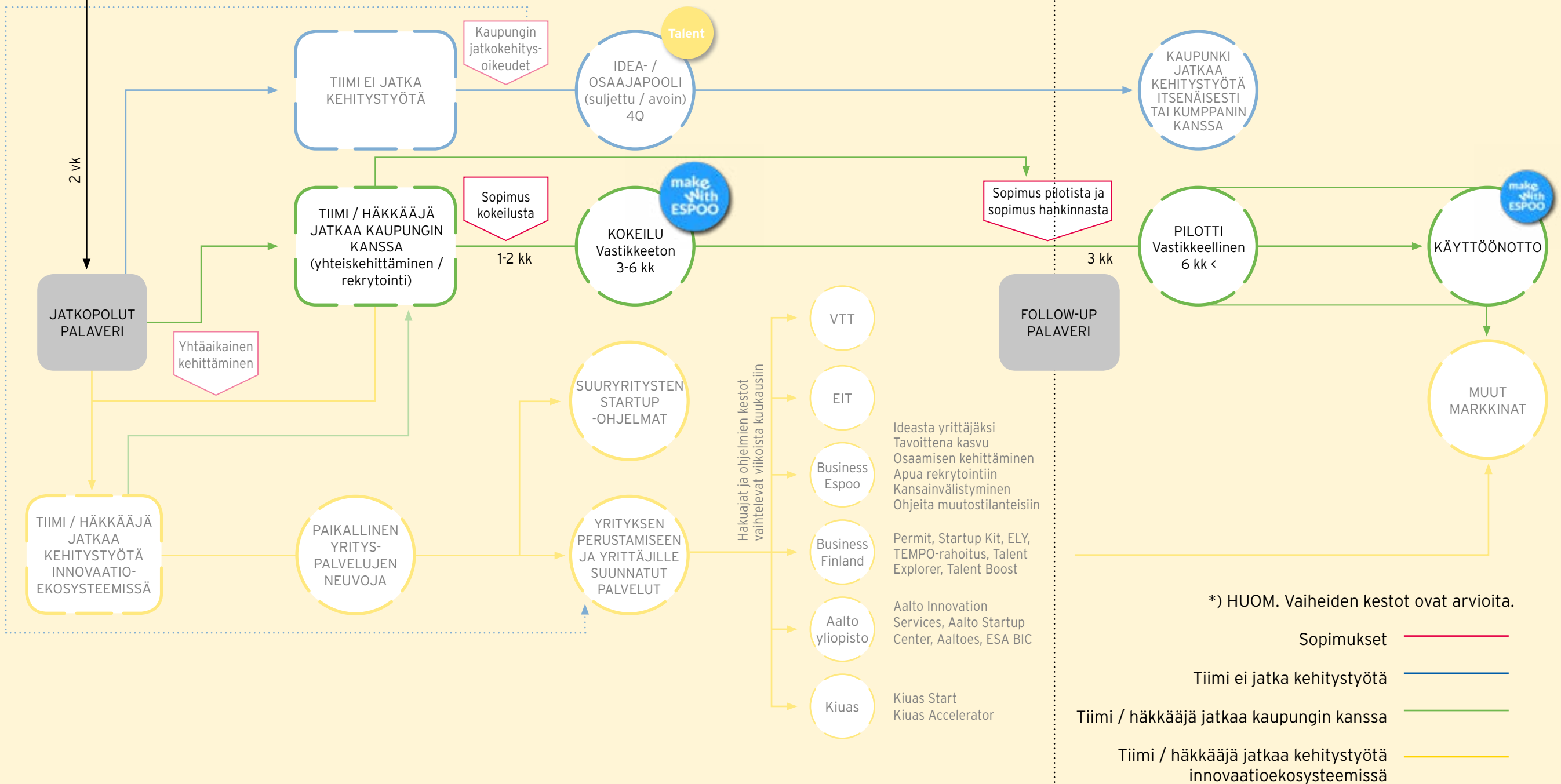
Tarkastelkaa jatkopolkujen toteutumista ja roadmapia.

1. Mitä tähän mennessä on tehty?
2. Mitä tehdään seuraavaksi?

KAUPUNKI
JATKAA
KEHITYSTYÖTÄ
ITSENÄISESTI
TAI KUMPPANIN
KANSSA

1. Keiden kanssa (esim. kurssiyhteistyö) kehittämistä jatketaan?

3. HACKATHON JATKOPOLUT



JATKOPOLUT PALAVERI

TIIMI / HÄKKÄÄJÄ
JATKAA
KAUPUNGIN
KANSSA
(yhteiskehittä-
minen / rekrytointi)

1-2 kk

Kaupungin sisäinen palaveri

- Kaupungin sisäisessä palaverissa loppu-tuotoksille tehdään roadmap.

Tiimin kanssa pidettävä palaveri

- Tiimin kanssa pidetään palaveri, joissa mahdollisuuksien mukaan piirretään jatkopolun kartta. Palaveri on jatkopolukujen yksi tärkeimmistä vaiheista. Silloin selvitetään tiimin/ häkkääjän kiinnostus ja mahdollisuudet sitoutua jatkopoluihin. On tärkeää kommunikoida mahdollisimman avoimesti eri polkujen mahdollisuudet, vaatimukset ja kestot.
- Palaveri tulee olla jo etukäteen sovittuna seuraavan 2-3 viikon sisään hackathonista, koska muuten tiimiä voi olla vaikea tavoittaa. Palaveri voidaan järjestää myös Skypen välityksellä. Hackathonit houkuttelevat kansainvälisiä osallistujia, joten pian tapahtumaan jälkeen he voivat olla poistuneet paikkakunnalta tai Suomesta. Tämä asettaa omat haasteensa myös jatkokehitykseen.
- Häkkääjän kokemuksen ja osaamisen puute on suurin yleinen haaste jatkon kannalta. Myös löyhät tiimirakenteet aiheuttavat haasteita.

- Tiimiltä pyydetään tekemään ehdotus jatkokehityssuunnitelmasta ja mahdollisesti uusi pitchaus-tilaisuus kaupungille tai ekosysteemitomijoille.

Espoo

- Business Espoon rooli on tärkeää tuoda esiin, jos se ei ole häkkääjille entuudestaan tuttu. Business Espoo on mukana jo jatkopalaverissa, tai sen jälkeen, kun häkkääjät ovat osoittaneet kiinnostuksensa jatkon suhteen.
- Business Espoo koostuu seuraavista toimijoista: Espoon kaupungin elinkeino- ja kaupunkikehityksikö, Espoo Marketing Oy, Helsingin seudun kauppakamari, Uudenmaan TE-toimisto, Espoon Yrittäjät, Yritys-Espoo ja Omnia. Lisäksi Business Espoo osaa ohjata tiimejä myös muihin innovaatioekosysteemin palveluihin.
- Aalto Startup Centeristä voi myös tulla henkilö arvioimaan tiimin /tuotteen valmiusastetta.

[Palaverissa tarjotaan yhteiskehittämisen prosessi ja käsikirja.](#)

Yhteiskehittäminen

- Kaupunki tutustuu tiimin laatimaan jatkokehityssuunnitelmaan ja tekee mahdolliset muutosehdotukset.

Rekrytointi

- Rekrytointimahdollisuuksia täytyy tutkia lisää. Periaatteessa kaupungin virat täytetään avoimen haun kautta ellei haeta määräaikaista työntekijää. Avoimen paikan valmistelu voi viedä puolikin vuotta. Monet osallistuvat Hackathoneihin työnhakumielessä.

Huom.

- Jatkokehitystä voi jatkaa koko tiimi tai vain osa siitä.

Espoo

Espoon kaupungilla voisi olla nimetty "Talent Hunter" joka pyrkii tunnistamaan avoimen haun kautta tulleita osaajia.

SOPIMUS KOKEILUSTA

- Kokeilutyypit valitaan tapauskohtaisesti. Kokeiluja on erilaisia esim. digikokeilut, nopeat kokeilut ja räätälöidyt kokeilut.
- Sopimustyyppi valitaan kokeilutyypin mukaan.
- Sopimus pohjaan voidaan kirjata optio pilottiin ja sitä kautta käyttöönottoon.

Huom.

- Ilman y-tunnusta työ voidaan korvata palkkiolla. Tämä ei ole pysyvä ratkaisu vaan talouspalveluiden kanssa tulisi löytää tähän jokin toimiva malli esim. kevytyrittäjyyden mahdollisuuksia tutkimalla.
- Sopimusosapuolina ovat tiimi ja kaupunki. Sopimus pohjissa pitäisi lukea, että jos joltain tiimin jäseneltä osapuolelta tulee myöhemmin vaade, niin kaupunki ei ota siitä vastuuta.
- Jos tiimiläisiä tulee matkan varrella lisää, niin IPR-oikeuksia täydennetään.

Espoo

- Espoossa pyritään siihen, että kokeilut ovat vastikkeettomia, mutta palkintoon (kokeiluun) voi sisältyä myös pieni rahallinen palkkio esim. niin, että palkinnosta 50% annetaan hackathonin lopussa ja 50% kokeilun/ jatkopolun jälkeen.
- Jos kokeilu on vastikkeeton, niin voidaan hyödyntää KYKY:n mallisopimusta. Jos kokeilu on vastikkeellinen, niin mennään normaalin hankintamenettelyn mukaan (jolloin pitää olla y-tunnus).
- Kaupunki ei ole laajemmin tutkinut esimerkiksi suunnittelukilpailun tuomia mahdollisuuksia (vrt. arkkitehtuurikilpailut) jolloin voittajan ratkaisu voidaan viedä suoraan toteutukseen.
- Kokeiluun, pilottiin, testaukseen tai yhteiskehittämiseen muuten osallistunut kaupungin työntekijä ei voi saada IPR-oikeuksia

KOKEILU Vastikkeeton 3-6 kk

make
with
ESPOO

- Hackathonin lopputuotokset ovat usein vielä raakileita. Kokeilun aikana lopputuotosta yhteiskehitetään kaupungin tarpeisiin sopivaksi ja selvitetään, että onko ratkaisulla potentiaalia.
- Parhaimmassa tapauksessa kokeilu toteutuu hyvin pian hackathonin jälkeen edellyttäen, että valmistelut on tehty huolella ja että tiimeillä on aikaa kokeiluihin.
- Kokeiluja on erilaisia esim. digikokeilut, nopeat kokeilut ja räätälöidyt kokeilut. Kokeilutyypit valitaan tapauskohtaisesti.
- Kokeilun puitteissa erityisesti kokemattomille tiimeille voidaan tarjota asiantuntijaneuvontaa kokeiluympäristöön liittyen.

FOLLOW-UP PALAVERI

- Kokeilun päätteeksi arvioidaan ratkaisun toimivuutta ja soveltuvuutta kaupunkiorganisaatioon.
- 50% / 50% -mallissa palkinnon toinen osa maksetaan, kun seuraava konkreettinen tavoite on saavutettu.
- Jos ratkaisu ei ole kokeilun jälkeen pilottikypä, niin tiimi voidaan ohjata Innovaatioekosysteemin muihin kehityspalveluihin.

SOPIMUS
PILOTISTA
JA SOPIMUS
HANKINNASTA

3 kk

PILOTTI
Vastikkeellinen
6 kk <

KÄYTTÖÖN-
OTTO



Haasteen omistaja ja yksikkö päättää hankinnasta. Prosessissa edetään hankintalain mukaan. Vaihtoehtoisia hankintamalleja ovat (kaikki edellyttävät y-tunnuksen):

- Innovatiivinen hankinta
- Kilpailutus
- Puitesopimus
- Suorahankintamenettely

Huom.

Prosessin aikana käytettävät mallipohjat ja aineistot pystyy suunnittelemaan etukäteen, mutta substanssi puuttuu. Prosessista on vaikea tehdä nopeaa eli, jos tiimi haluaa kehittää kaupungin kanssa, niin sen tulee myös osoittaa halukkuutta sitoutua prosessiin pidemmäksi aikaa.

- Pilottiin tuodaan valmiit / lähes valmiit tuotteet testattavaksi.
- Pilotin on sidottu käyttöönottoon ja hankintaan. Pilotin aikana varmistetaan, että puitteet käyttöönottoa varten ovat kokonaisarkkitehtuurin näkökulmasta kunnossa. Pilotin aikana on vielä mahdollista tehdä pieniä muutoksia.
- Pilotin vaikuttavuutta arvioidaan mittareiden avulla.
- Käyttöönotto suoritetaan onnistuneen pilotin jälkeen hankintasopimuksien mukaisesti.

JATKOPOLUT PALAVERI

1. Kuka tallentaa tiimien lopputuotokset? Minne tiedostot tallennetaan? Tarvitaanko tallentamiseen teknistä tukea?
2. Milloin sisäinen jatkopolkujen palaveri pidetään? Ketä kutsutaan paikalle?
3. Sisäisessä palaverissa laaditaan roadmap lopputuotoksille. Mihin tarpeeseen lopputuotokset vastaavat? Soveltuvatko lopputuotokset ajateltuihin kokeiluympäristöihin?
4. Milloin jatkopolkupalaveri pidetään tiimitäisten kanssa? Pidetäänkö palaveri Skypen välityksellä? Keitä innovaatioekosysteemin toimijoita kutsutaan mukaan palaveriin?
5. Mikä on arvio idean / prototyypin maturiteetista, tiimin motivaatiosta sekä valmiudesta jatkopolkuihin liittyen?
6. Pyydetäänkö tiimiltä ehotus jatkopolkujen toteutumiseksi? Sovitaanko seuraavasta palaverista? Keitä kaikkia palaveriin kutsutaan? Milloin palaveri pidetään?

TIIMI / HÄKKÄÄJÄ JATKAA KAUPUNGIN KANSSA (YHTEISKEHITTÄ- MINEN / REKRYTOINTI)

1. Ketä jatkokehitystiimiin kuuluu?
2. Minkälaisia rooleja ja tehtäviä tiiminjäsenillä on?
3. Kuinka hyvin tiimin laatima jatkokehityssuunnitelma vastaa kaupungin tarpeisiin?
4. Minkälaisia konkreettiset tavoitteita kokeilulle asetetaan follow-up tapaamiseen asti? Minkälaisia arviointityökaluja hyödynnetään?
5. Kuka hyväksyy suunnitelman?

SOPIMUS KOKEILUSTA

1. Minkälainen kokeilu järjestetään? (esim. digikokeilut, nopeat kokeilut ja räätälöidyt kokeilut..)
2. Alustavien jatkopolkusuunnitelmien ja sopimus pohjien päivittäminen.
3. Kuka päivittää pohjat?

KOKEILU Vastikkeeton 3-6 kk

1. Mitä kokeilun aikana tehdään?
2. Mikä on kokeilun tavoite?
3. Missä kokeilu tehdään?
4. Täytyykö kokeiluympäristöön tehdä fyysisiä muutoksia?
5. Millä aikataululla kokeilu tehdään?
6. Minkälaista tiedottamista kokeilusuunnitelmaan liittyen täytyy tehdä?
7. Ketkä ovat kokeiluympäristön yhteyshenkilöt?
8. Ketä kokeiluun osallistetaan?

make
with
ESPOO

FOLLOW-UP PALAVERI

1. Kuka sopii follow-up palaverista?
2. Milloin palaveri pidetään?
3. Kuinka kokeilu sujui yrityksen ja kokeiluympäristön mielestä? Minkälaisia arviointityökaluja hyödynnetään?
4. Onko tiimin / häkkääjän ratkaisu hyödyllinen kaupungille?

SOPIMUS PILOTISTA JA SOPIMUS HANKINNASTA

1. Alustavien jatkopolkusuunnitelmien ja sopimus pohjien päivittäminen. Kuka päivittää pohjat?

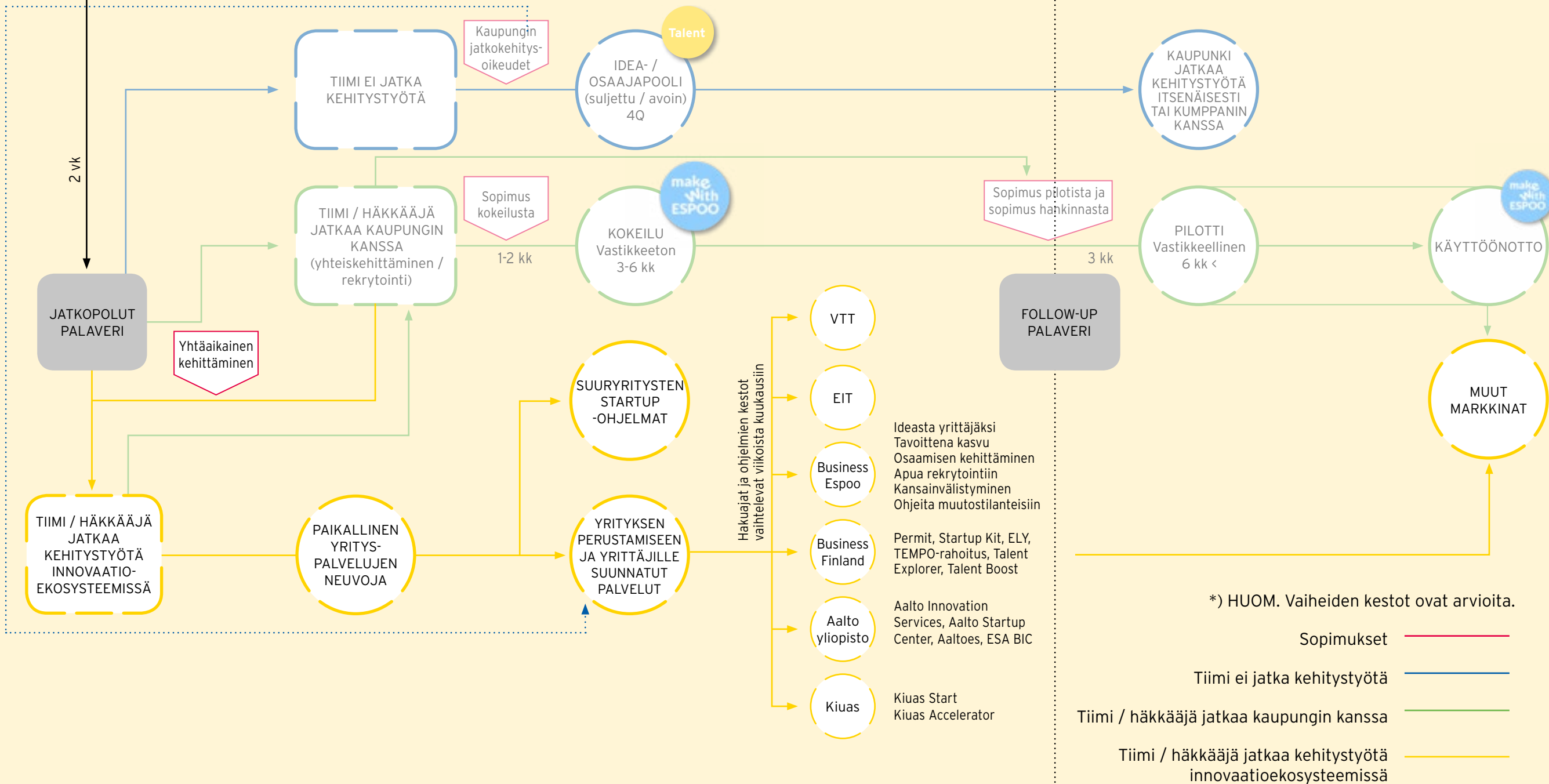
PILOTTI Vastikkeellinen 6 kk <

KÄYTTÖÖN- OTTO



1. Mitä pilotin aikana tehdään?
2. Mikä on pilotin tavoite?
3. Missä pilotti tehdään? Täytyykö pilottiympäristöön tehdä fyysisiä muutoksia?
4. Millä aikataululla pilotti suoritetaan? Minkälaista tiedottamista pilottiin liittyy?
5. Ketkä ovat pilottiympäristön yhteyshenkilöt?
6. Ketä pilottiin osallistetaan?
7. Minkälaisia arviointityökaluja hyödynnetään?

3. HACKATHON JATKOPOLUT



JATKOPOLUT PALAVERI

TIIMI / HÄKKÄÄJÄ JATKAA KEHITYSTYÖTÄ INNOVAATIO- EKOSYSTEEMISSÄ

YHTÄAIKAINEN KEHITTÄMINEN

Kaupungin sisäinen palaveri

- Kaupungin sisäisessä palaverissa loppu-tuotoksille tehdään roadmap.

Tiimin kanssa pidettävä palaveri

- Tiimin kanssa pidetään palaveri, joissa mahdollisuuksien mukaan piirretään jatkopolun kartta. Palaveri on jatkopolukujen yksi tärkeimmistä vaiheista. Sillon selvitetään tiimin/ häkkääjän kiinnostus ja mahdollisuudet sitoutua jatkopolkuihin. On tärkeää kommunikoida mahdollisimman avoimesti eri polkujen mahdollisuudet, vaatimukset ja kestot.
- Palaveri tulee olla jo etukäteen sovittuna seuraavan 2-3 viikon sisään hackathonista, koska muuten tiimiä voi olla vaikea tavoittaa. Palaveri voidaan järjestää myös Skypen välityksellä. Hackathonit houkuttelevat kansainvälisiä osallistujia, joten pian tapahtumaan jälkeen he voivat olla poistuneet paikkakunnalta tai Suomesta. Tämä asettaa omat haasteensa myös jatkokehitykseen.
- Häkkääjän kokemuksen ja osaamisen puute on suurin yleinen haaste jatkon

- kannalta. Myös löyhät tiimirakenteet aiheuttavat haasteita.
- Tiimiltä pyydetään tekemään ehdotus jatkokehityssuunitelmasta ja mahdollisesti uusi pitchaus-tilaisuus kaupungille tai ekosysteemitöimijoille.

Espoo

- Business Espoon rooli on tärkeää tuoda esiin, jos se ei ole häkkääjille entuudestaan tuttu. Business Espoo on mukana jo jatkopalaverissa, tai sen jälkeen, kun häkkääjät ovat osoittaneet kiinnostuksensa jatkon suhteen.
- Aalto Startup Centeristä voi myös tulla henkilö arvioimaan tiimin / tuotteen valmiusastetta.

[Palaverissa tarjotaan yhteiskehittämisen prosessi ja käsikirja.](#)

- Kaupungille on suotavaa, että tiimi jatkaa kehitystä itsenäisesti, koska tiimit / ratkaisut potentiaalisesti luovat uusia innovatiivisia yrityksiä ja työllistävät kaupunkilaisia.
- Tiimit voivat hyödyntää yrityspalveluja kaikissa jatkopolun vaiheissa. Kaupunki ei suoraan tarjoa yrityspalveluja vaan ohjaa niiden pariin.

- Tiimin täytyy selvittää, että onko eri toimijoilla ja ohjelmilla sopimussitoumuksia ja voivatko he osallistua niihin samanaikaisesti.
- Tiimin kannalta ei ole kannattavaa kehittää ainoastaan kaupungille suunnattua palvelua, jos se aikoo hyödyntää muita ekosysteemin palveluja, joista usea tähtää laajemmille ja mahdollisesti kansainvälisille markkinoille.

PAIKALLINEN YRITYSPALVELUJEN NEUVOJA

Espoo

- Jatkokolut Espoon innovaatioekosysteemissä alkavat Business Espoolta, joka arvioi tiimin / häkkääjän tilanteen ja ohjaa sopivien palvelujen pariin.
- Business Espoo koostuu seuraavista toimijoista: Espoon kaupungin elinkeino- ja kaupunkikehitysyksikkö, Espoo Marketing Oy, Helsingin seudun kauppakamari, Uudenmaan TE-toimisto, Espoon Yrittäjät, YritysEspoo ja Omnia. Lisäksi Business Espoo osaa ohjata tiimejä myös muihin innovaatioekosysteemin palveluihin.
- Business Espoo on tarjoaa kattavan kokonaisuuden yrityspalveluja ja valmiita palvelukokonaisuuksia mm. kasvuhakuisille tai kansainvälistymisestä kiinnostuneille tiimeille. Aloitteleville yrittäjille tarjotaan mm. yrittäjyyskoulutusta, osaamisen ja liikeidean kartoittamista sekä kypsyysasteen arviointia. Myös kokeneemmat toimijat voivat tarvita tukea, esim. paikallispalvelujen löytämisessä ja ymmärtämisessä.

SUURYRITYSTEN STARTUP-OHJELMAT

- Suuryritykset hakevat pilottitoteuttajia esim. Venture Capital -toiminnan kautta, jotka pysyvät toimeenpanemaan projekteja nopeasti kumppanimuotoisesti.
- Isot yritykset järjestävät omia hackathoneja ja jatkokolkuja niihin esim. yhteiskehittämisen muodossa.
- Paikallisella yrityspalvelujen asiantuntijalla tulisi olla näkyvyys suuryritysten startup-toimintaan.

YRITYKSEN PERUSTAMISEEN JA YRITTÄJILLE SUUNNATUT PALVELUT

TKI-TOIMIJAT

KV-PALVELUT

YRITYSPALVELUT

KIIHDYTÄMÖT

HAUTOMOT

Espoo

Kiuas

- Kiukaalla on kaksi ohjelmaa eri tilanteissa oleville tiimeille. Kiuas Start on suunnattu varhaisen vaiheen ideoille. Kolmen viikon mittaisen ohjelman aikana tiimit pääsevät kehittämään ja arvioimaan ideansa toimivuutta. Tapahtumat ovat pääasiassa ilmaisia ja viikonloppuisin mikä mahdollistaa osallistumisen muun työn ohella. Start-ohjelma järjestetään kahdesti vuodessa. Kiuas Accelerator on 9-10 vk:n mittainen ohjelma hieman pidemmällä oleville startupeille. Ohjelma järjestetään kesäisin ja vaatii täyspäiväistä osallistumista.
- Kiukaan kannalta kiinnostavat tiimit ovat tärkeimpiä ja kehitettävä ratkaisu on vasta toissijainen asia. Puuttuvia tiiminjäseniä etsitään tällä hetkellä manuaalisesti ja siinä mielessä osaajapooli voisi olla kiinnostava myös Kiukaan näkökulmasta.

Aalto Yliopisto

- Aalto Startup Center ja Aalto Innovation Services tarjoavat From Idea to Impact palveluja yritysten eri kypsyysvaiheisiin.
- Startup Centerille on helppo ohjata, koska siellä on paljon eri toimijoita ja yritysneuvoja, joka tarkastelevat tiimin tilannetta ja ohjaavat tiimin tilanteeseen sopivien palveluiden piiriin. Aalto ekosysteemikartta
- Aaltoes (lyhenne nimestä Aalto Entrepreneurship Society ry) on suurin ja aktiivisin opiskelijavetoinen yrittäjyysyhteisö. Sen päätargetoituksena on edistää kasvuyrittäjyyttä Suomessa ja erityisesti kannustaa opiskelijoita yrittäjyyteen.
- ESA BIC (European Space Agency's Business Incubation Centrin) toiminta on suunnattu tiimeille, joiden ratkaisu tukee tai hyödyttää avaruusteollisuutta (esim. hyödyntämällä satelittipaikannusteknologiaa). ESA:n toimintaan

hyväksytään valmiimpia tiimejä, joilla täytyy olla y-tunnus viimeistään kahden kuukauden sisällä hakemuksen jättämisestä. ESA tarjoaa mm. rahoitusta, Venture Capital kumppaneita, teknistä tukea ESA:n asiantuntijoilta, business mallin suunnittelua sekä testausta.

Business Finland

- Business Finland tavoittelee Suomeen IT- ja ohjelmisto-osaajia sekä startup-yrittäjiä (Talent Boost). Business Finland on kehittänyt Startup kit:in, jonka avulla pyritään helpottamaan ulkomaalaisten yritysten asettumista Suomeen. (esim. Permittiin ja käytännön asioihin kuten pankkitilin avaamiseen liittyen).
- Business Finland tarjoaa myös Tempo-rahoitusta, joka on tarkoitettu kansainväliseen kasvuun tähtääville suomalaisille startup-, pk- ja midcapyrityksille. Yrityksellä on oltava projektin käynnistyessä osaava tiimi ja uskottava rahoitus projektin toteuttamiseksi.

FOLLOW-UP PALAVERI

- Tiimin / häkkääjän edistymistä arvioidaan ja pohditaan seuraavia suuntia jatkopoluissa.
- 50% / 50% -mallissa palkinnon toinen osa maksetaan, kun seuraava konkreettinen tavoite on saavutettu.
- Kaupunki voisi olla mentoroina myös innovaatioekosysteemin jatkopoluissa ei-kaupallisena toimijana.

MUUT MARKKINAT

- Paikallinen yritysneuvoja neuvoo kansallisiin ja kansainvälisiin verkostoihin.
- Yritys voi saada Business Finlandin kaikki palvelut käyttöönsä myöhemmässä vaiheessa. Tukea saa (mm. asiakaskartoitukset ja asiakaspilotit), kun se on ajankohtaista yritykselle.

Espoo

- Kaupunki voi auttaa yrityksiä muille markkinoille esim. Citybusiness.fi ja 6Aika eekosysteemiverkoston kautta.
- Kaupungin viestinnällä on suuri painoarvo etenkin pienille yrityksille. Kaupungin kanavilla on suuret yleisömäärät verrattuna pienten yritysten kanaviin.
- Yhtenä polkuvaihtoehona on myös matching-alusta, joka yhdistää palvelun tarjoajia ja asiakkaita keskenään.

JATKOPOLUT PALAVERI

1. Kuka tallentaa tiimien lopputuotokset? Minne tiedostot tallenetaan? Tarvitaanko tallentamiseen teknistä tukea?
2. Milloin sisäinen jatkokolokujen palaveri pidetään? Ketä kutsutaan paikalle?
3. Sisäisessä palaverissa laaditaan roadmap lopputuotoksille. Mihin tarpeeseen lopputuotokset vastaavat? Soveltuvatko lopputuotokset ajateltuihin kokeiluympäristöihin?
4. Milloin jatkokolokupalaveri pidetään tiimitäisten kanssa? Pidetäänkö palaveri Skypen välityksellä? Keitä innovaatioekosysteemin toimijoita kutsutaan mukaan palaveriin?
5. Mikä on arvio idean / prototyypin maturiteetista, tiimin motivaatiosta sekä valmiudesta jatkokolokuihin liittyen?
6. Pyydetäänkö tiimiltä ehotus jatkokolokujen toteutumiseksi? Sovitaanko seuraavasta palaverista? Keitä kaikkia palaveriin kutsutaan? Milloin palaveri pidetään?

TIIMI / HÄKKÄÄJÄ JATKAA KEHITYSTYÖTÄ INNOVAATIO- EKOSYSTEEMISSÄ

1. Mitkä ovat konkreettiset tavoitteet follow-up tapaamiseen asti?
2. Kuka ohjaa Talentit osaajapoolista innovaatioekosysteemiin?

YHTÄAIKAINEN KEHITTÄMINEN

1. Kuka selvittää mahdolliset sopimussitoumukset? (Tiimi?)

PAIKALLINEN YRITYS- PALVELUJEN NEUVOJA

1. Kuka ohjaa yritysneuvojalle? Mitä kautta?
2. Kuka ohjaa TKI-toimijoille? Mitä kautta?

SUUR- YRITYSTEN STARTUP -OHJELMAT

1. Kuka ohjaa suuryritysten startup ohjelmiin? Mitä kautta?

YRITYKSEN PERUSTAMISEEN JA YRITTÄJILLE SUUNNATUT PALVELUT

TKI-
TOIMIJAT

KV-
PALVELUT

YRITYS-
PALVELUT

KIIHDYT-
TÄMÖT

HAUTOMOT

FOLLOW-UP PALAVERI

1. Ketkä innovaatioekosysteemistä osallistuvat follow-up palaveriin?
2. Ketkä kaupungilta osallistuvat follow-up palaveriin?
3. Milloin ja missä palaveri pidetään?
4. Miten jatkopolkujen onnistumista mitataan?
5. Minkälaista jatkoa tiimille tarjotaan?

MUUT MARKKINAT

1. Kuka kannustaa tiimiä liittymään matchmaking -alustaan sekä citybusiness.fi -verkkosivuille?
2. Kuka tuloksia kaupungin muissa omissa kanavissa? Missä?
3. Kuka esittelee tuotoksia kaupunkien yhteistyöhankkeissa ja verkostoissa? Missä?



#MakeWithEspoo-tuoteperhe

Espoossa kokeillen kehitettyjä tuotoksia kehittämisen, johtamisen ja konsultoinnin työkaluiksi City as a Service -tavoitteen mukaisesti.

Kaupunki palveluna



kuvaavat kehittämisen taustan ja teoreettisen viitekehksen

- Ekosysteemien innovaatiojohtamisen viitekehys
- Asiakkuusperustaisen tietojohdamisen viitekehys
- Johtamisen viitearkkitehtuuri



tarjoavat malleja ja esimerkkejä kaupunkikehittäjien käyttöön

- Avoimen osallisuuden käsikirja
- Yhteiskehittämisen käsikirja
- Asiakkuustiedon tuottamisen ja hyödyntämisen käsikirja
- Kyvykkyyksien johtamisen käsikirja
- Monikanavaisen asiointipalvelun käsikirja
- Sähköisen asiointin asiakastuen käsikirja
- Kuntakanvas
- Hackathonien jatkokehityspolkujen prosessikuvaus



opastavat mallien konkreettiseen käyttöön ja esittelevät toteutuksia Espoosta

- Ison Omenan palvelutori innovaatioalustana
- Innovaatioiden showroom
- Datatietosuoja ja tietoturvallinen avaaminen
- KYKY - koulujen ja yritysten kiihdytetty yhteiskehittäminen