

Kokeilijan ABC

versio 1.0

Helsingin kaupunki 2023

Helsinki

Miten edistän parannuksia nopeilla kokeiluilla? Kokeiluopas Helsingin kaupungin työntekijöille



Photo by Jan Kopřiva on Unsplash

Kokeilijan ABC

Kokeileminen on tapa oppia uuden ratkaisun hyödyllisyydestä ja vaikutuksista ennen käyttöönottoa. Kokeilu ohjaa kehittämistä oikeaan suuntaan, auttaa löytämään uusia näkökulmia sekä pienentää riskejä.

Kokeilijan ABC on tarkoitettu Helsingin kaupungin työntekijöille, jotka haluavat parantaa palveluita, toimintatapoja tai teknologioita. Opas toimii käsikirjana sinulle, joka haluat tehdä ensimmäisen kokeilusi, mutta myös niille, joilla on jo aiempaa kokemusta kokeilemisestä.

Opas tuo selkänöjää ketterän kokeilun systemaattiseen suunnitteluun ja toteutukseen sekä kokeilun oppien jakamiseen myös muille.

Kokeilijan ABC hyödyntää [Kokeilukiihdyttämön](#) kokemuksia kokeilujen toteutuksesta. Kiihdyttämön tuella tehty Kouluruokaparannus-kokeilu toimii havainnollistavana esimerkkinä läpi oppaan.

Kokeilemisen iloa!

Helsinki

“Ideasta
kokeiluun 90
päivässä”



**Tukea digitalisaatiokokeiluihin
kaupungin työntekijöille**

Sisältö

Tämä opas tiivistää tärkeimmät ketterän kokeilun tekemisen vaiheet ja työkalut

Johdanto: Miksi kokeilla?

1. Ongelman kuvaaminen ja kokeilun rajausta
 - Mieti ja dokumentoi kehittämistarve ja alustava toteutusidea
 - Tiivistä tärkein ratkaistava kysymys kokeilukortille
2. Toteuta kokeilu
 - Kirjoita kokeilusuunnitelma
 - Testaa hypoteesi kokeilulla ja kerää huomioita
3. Analysoi tulokset ja opi niistä
 - Tulosten analysointi ja oppiminen
 - Ymmärrä liiketoiminta-arvo (arvo toiminnalle)
4. Opeista toiminnan parantamiseen
 - Koosta loppuraportti ja kerro tuloksista
 - Miten toimintaa voidaan parantaa ja oppeja skaalata

Lopuksi: Mistä tukea kokeiluille?

Lisätietoja, yhteydenotot ja käyttöoikeudet

Liitteet: Kokeilijan työkalut

*“Jokaisella meistä on kyky
innovoida ja luoda uutta, mutta
usein tämä toteutuu vasta
yrityksen ja erehdyksen kautta.*

*Helpottakoon tämä opas
matkaasi tällä taipaleella jota
myös kokeilemiseksi kutsutaan.”*

Ville Meloni,
Kokeilukiihdyttämövastaava ja
Hankepäällikkö
Kanslia



Johdanto: Miksi kokeilla?

Miksi kokeilla?

Monesti kun uusia parannuksia tai kehittämishankkeita ollaan aloittamassa, ei ole täysin selkeää mitä ja miten asioita kannattaisi tehdä. Vaarana on tehdä isojaakin oletuksia ja investointeja ilman että tiedetään miten asiakkaat tulisivat reagoimaan. **Epävarmuus** saattaa koskea myös ratkaisuvaihtoehtoja tai teknologiaa, jolla parannus kannattaisi tehdä.

Siksi kannattaa tehdä **kokeilu**. **Kokeiluissa testataan** ratkaisuidean tärkeimpiä **oletuksia**, jotta voidaan **oppia ja saada varmuus** mitkä ratkaisut toimivat ennen suurempia investointeja.

Kokeileminen on systemaattista ideoiden tutkimista osana **kehittämisen- ja innovaatiotoimintaa**.

Epävarmuus
koska
tehdään tätä
ensimmäistä
kertaa

Oletus

Kokeilu

Oppiminen

Varmuus
suunnasta
jota kohti
kannattaa
mennä
seuraavaksi



*“Kokeilu voi epäonnistua
vain silloin,
jos siitä ei opita mitään.”*

Saska Lohi,
Projektipäällikkö
KYMP

Lue lisää Saskan kokeilusta:
Tekoälyopasteinen kävelykierrosopas
<https://kokeilukiihdyttamo.hel.fi/results/25>

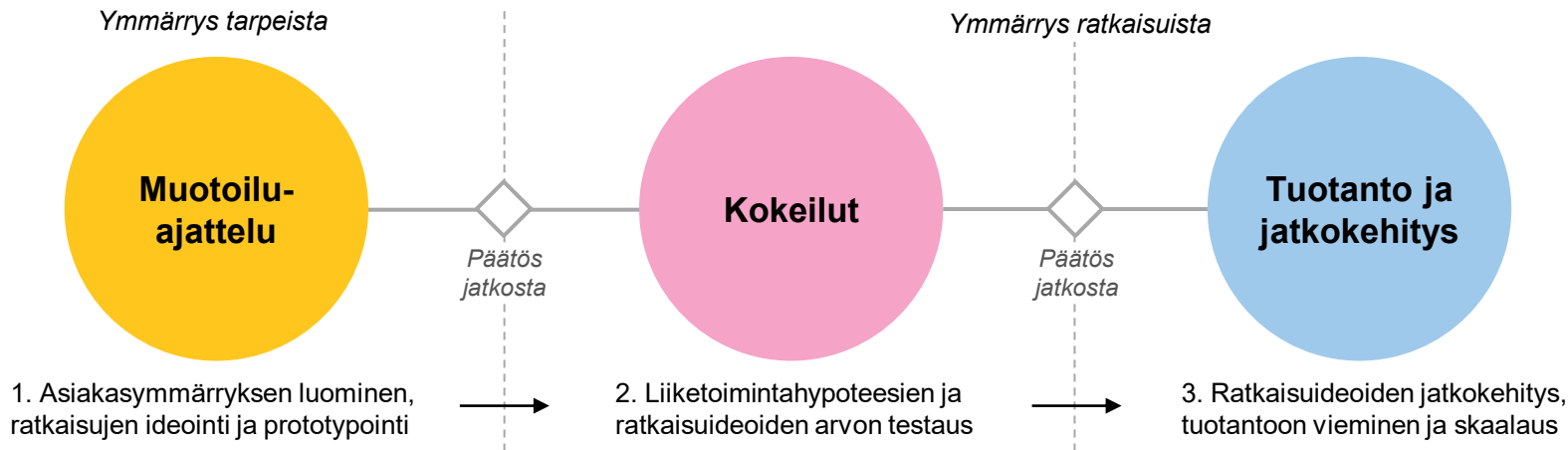
Helsinki

Kokeileminen on työvaihe ideoiden keksimisen ja niiden tuotantoon viemisen välissä

Muotoilujattelu lisää ymmärrystä ongelmista ja tarpeista sekä niiden juurisyistä. Tavoitteena on varmistaa, että **olla ratkaisemassa oikeaa ongelmaa**.

Kokeiluissa ratkaisuihideoita testataan ketterästi käytännössä. Tavoitteena on varmistaa, että tunnistettua **tarvetta olla ratkaisemassa oikealla tavalla**.

Kokeileminen on työtap vähentää ideoiden kehittämiseen liittyviä **riskejä ennen niiden tuotantoon viemistä**. Ketterä kehittäminen on keino hallita riskejä myös tuotannossa.



Kokeilutoiminta osana innovaatiokulttuuria voi kukoistaa kun siinä on luovuutta ja kuria

Kokeileminen
Kokeillaan
systemaattisesti
ja kurinalaisesti

Johtaminen
Johdetaan
vahvoilla visioilla,
matalalla hierarkialla
ja lähellä ihmisiä

**Innovaatio-
kulttuurin
menestys-
tekijöitä**

Yhteistyö
Tehdään yhdessä,
mutta siten, että
jokaisella on
henkilökohtainen
vastuu

Osaaminen
Siedetään mokailua
samalla kun
vaalitaan pätevyyttä
ja sen kehittymistä

Turvallisuus
Luodaan ilmapiiriä,
jossa ihmisillä on
turvallista antaa ja
vastaanottaa suoraa
palautetta



1 Ongelman kuvaaminen ja kokeilun rajaus

Mieti kehittämistarvetta, jonka olet tunnistanut

Ensiksi pitää hahmottaa isompi merkityksellinen kehittämistarve. Mitä ollaan ratkomassa, kenelle ja mitä ainutlaatuista arvoa ratkaisemisella saadaan.

Esim. kehittämistarve voi olla kouluruokailun parantaminen. Miten saadaan parempaa ruokaa helsinkiläisille koululaisille oppilaiden ja valmistusprosessin tarpeet huomioiden?

Helsinki



Visio kehittämistarpeesta - Visiolakana

Visiolakanalla pääset hahmottelemaan kehittämistarpeen tärkeimmät ulottuvuudet. Täytä visiolakana mielellään yhdessä tärkeimpien kehittämistarpeeseen liittyvien tahojen kanssa.

Saattaa olla että, kaikkia vastauksia ei tiedetä heti, jolloin huomaatte yhdessä mitä pitää tutkia lisää.

Tarve Mitä käyttäjien tarvetta ratkaistaan? Miten tarve on todennettu?	Ratkaisu Millä loppukäyttäjän ongelma aiotaan ratkaista? Miten ratkaisun toimivuus on todennettu?	Ainutlaatuinen arvo Mikä on se tekijä joka saa käyttäjät valitsemaan tämän ratkaisun muiden ratkaisuiden sijaan? Miten ainutlaatuinen arvo on todennettu?	Avainresurssit ja kvvvkkvvdet Mitkä resurssit ja kyvykkyydet ovat elintärkeät onnistumiselle? Mitä toteuttajilta vaaditaan? Budjetti projektille, jatkokehitykselle ja ylläpidolle?
Kenelle Millainen henkilö tärkein käyttäjä tai asiakas on?	Käyttäjäpalaute Mistä tiedämme että onnistumme käyttäjän ongelman ratkaisemisessa? Miten onnistuminen todennetaan kehityksen aikana (kyselyt, proton testaus, analytiikka, tutkimukset)?		Rajoitukset Toiminnan sykli, johon aikataulun on osuttava? Säännökset? Tekniset rajoitukset? Arkkitehtuurivaatimukset? Tietoturva ja saavutettavuus? Tekniset riskit?
Toteutusvisio Millä teknologialla ratkaisu toteutetaan? Mitä sillä korvataan? Mikä on onnistumiselle ensiarvoista? Mihin jatkokehittävyyks perustuu? Voidaanko käyttää valmisratkaisuja? Mihin järjestelmiin ratkaisu liittyy ja mitä tietoa on liikuttava näiden välillä?		Toiminnan mittarit Minkä muutoksen ratkaisu tuo (laadun paranemista, toiminnan nopeutumista)? Mitkä ovat välittömät toiminnan mittarit siitä että ratkaisu täyttää tavoitteet? Mitkä ovat sen vaikuttavuuden mittarit?	

Visiolakana - esimerkki

Tarve

Parempaa ja maistuvampaa kouluruokaa.

Nykyisellään on tullut huonoa palautetta ruuasta ja vastaajamäärät ovat olleet pieniä. Kohteissa, joissa on pikapalautejärjestelmä, vastaajamäärät ovat suuria, mutta linkitys päivän ruokalistaan jää vajaaksi.

Ruokaa jää syömättä.

Helppo mahdollisuus antaa palautetta ja tarkka yksilöitävyys: per ruoka, per päivä, per koulu.

Koululaisen kuulluksi tuleminen palautettaan koskien > **rohkaisua palautteen antamiseen.**

Nopeampi palautteen käsittely, jotta oppilas huomaa palautteen vaikuttaneen

Ratkaisu

Aromi-tuotannonohjausjärjestelmästä pitäisi saada integraatio **feedbacklyyn** tai yhteinen paikka yhdistää dataa. Koska paljon voluumia, automaatio tarvitaan.

> ehkä ihan excel yhdistys näistä?

Aromissa on useampi ruokalista, joita ajetaan rinnakkain + eri ravintosuosituksia per kouluaste tekee lisää variaatiota. > ei voida vain katsoa molemmista raporteista mitä tietynä päivänä tapahtui.

Palautteen perusteella tarkastellaan myös tuotantoprosessia, josko sieltä löytyisi selittävä tekijä huonoon palautteeseen 4 viikon välein muuttuu ruokalistat. Nopeampia kokeiluja voidaan viedä testiin valittuihin kouluihin nopeammallakin aikavälillä. Koostus ja statistiikka yli pidemmän ajan (1-5 vuotta), miten esim. kesäkeitto maistuu.

Ainutlaatuinen arvo

Nopeasti selkeä kuva miten tietty ruoka on arvioitu tietynä päivänä tiettyssä paikassa. Viikko kerrallaan tätä voisi olla mahdollista tehdä manuaalisesti (jos olisi resursseja). Ei ole tiedossa, että tähän olisi ratkaisua, koska skaala on 100 000+ annosta per päivä. Henkilöstöruokailujen osalta on olemassa jotain appeja, joissa on ruokalista ja jossa voi kohdentaa palautteen listalla olevaan ruokaan. (koulusafka.fi)

Avainresurssit ja kyvykkyydet

Tekniset konkreetit järjestelmiin. RPA tai muu keino kohtauttaa 2 järjestelmän data. Asiantuntijoilta aikaa. Käyttäjiltä aikaa.

Rajoitukset

Järjestelmätöimittäjien ambitiot datan suhteen? Saadaanko yhdistää dataa muuhun dataan?

Kenelle

Helsinkiläinen koululainen (kaikki koulustaasteet)

[Ruokailusuunnittelu / hankintaosasto]

Käyttäjäpalautte

Alueellinen tai koulukohtainen pilotti. Markkinoidaan + muutetaan ruokia palautteen perusteella. Näytetään koululaisilta tullutta palautetta info-screenillä tai printeillä. Kerrotaan mitä tehdään palautetta saaneelle ruualle, (esim. kesäkeiton reseptiä on muutettu palautteenne mukaan)

Toteutusvisio

Millä teknologialla ratkaisu toteutetaan? Mitä sillä korvataan? Mikä on onnistumisle ensiarvoista? Mihin jatkokehitettävyyden perustuu? Voidaanko käyttää valmisratkaisuja? Mihin järjestelmiin ratkaisu liittyy ja mitä tietoa on liikutettava näiden välillä? RPA? Excel?

Helsinki

Toiminnan mittarit

Ruokahävikki mittarina on = Tavoite on?
Ruokailijamäärien kasvu =
Vastaajamäärät = nyt ? pitäisi nousta ?
Palautteen keskiarvo [1-5] = tavoite on??
Vaikuttavuuden tunne = kyselyllä. Oletko antanut aiemmin palautetta? vaikuttiko antamasi palaute?

**Esim.
Kouluruoka-
parannus**

Asiakaskokemuksen ymmärryksen kasvattaminen palvelukeskus Helsingin palvelupolulla

*“Kokeilun hahmottelussa
on tärkeää selvittää ja
oppia myös siitä,
mitä ongelman eteen
on jo aiemmin tehty.”*

Mimi Rantanen,
Kehittäjälääkäri,
SOTE

Lue lisää Mimin kokeilusta:
Paljon palveluita tarvitsevien asiakkaiden
tunnistaminen terveysasemalla
<https://kokeilukiihdyttamo.hel.fi/results/36>

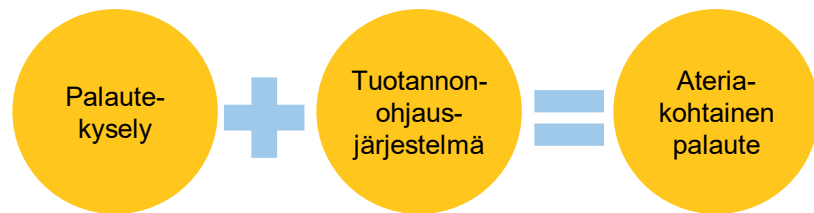
Helsinki



Tiivistä tärkein oletus ja kokeilun idea kokeilukortiksi

Kun olet hahmottanut kehittämistarpeen, poimi siitä kokeilun tärkein oletus ja tee suunnitelma sille, miten oletusta aiotaan testata. Tämä auttaa pitämään kokeilun suunnan kirkkaana.

Esim. kouluruokailun kehittämisessä voisi selvittää, saadaanko ateriakohtainen palaute kerättyä oppilailta ruokalistasuunnittelun pohjaksi?



Kokeilukortti auttaa tiivistämään kokeilun tärkeimmän oletuksen. Täytyy se mieluiten yhdessä kokeiluun osallistuvien kanssa ja hyödynnä niiden tahojen palautetta, jotka kokeilun tuloksilla pitäisi vakuuttaa.

Tärkein oletus - Kokeilukortti

Tiivistä tärkein varmistettava oletus
kokeilukortille.

Visiolakanan 'Toiminnan mittarit' -
kohta kertoi ison kuvan mittareista
ja voi myös auttaa teitä täyttämään
kokeilukorttia ja miettimään mitä
juuri tässä kokeilussa kannattaisi
mitata.

Kokeilun nimi

Uskomme että...

Kokeillaksemme tätä aiomme...

...ja mittaamme...

Olemme oikeassa, jos...

Kouluruokaparannus

Uskomme että:

- voimme tarjota parempaa ja maistuvampaa kouluruokaa
- kiinnostus kouluruokaa kohtaan kasvaa koska palautteella on vaikutusta
- saamme parempaa dataa parempien ruokien suunnitteluun

Kokeillaksemme tätä aiomme:

- Kokeilla yhdessä koulussa, jossa on ala ja yläkoulu
- Teemme palautteen antamisesta mahdollisimman helppoa ja läpinäkyvää
- Palautteesta seuraavat toimenpiteet ja miten ne etenevät näkyväksi.
- Muutamme ruokia palautteiden pohjalta

.. ja mittaamme...

- Keskiarvo koulukohtaisesta jatkuvasta palautteesta ja määrästä
- Ruokakohtaisesti mitatun arvion kehitys pilotin ajalta
- Hävikkiruokan määrän kehitys v.s. otetun ruuan määrä
- Paraneeko data, kun palaute kohdentuu tiettyyn ruokaan ja paikkaan.

Olemme oikeassa, jos...

- Annetun palautteen määrä nousee
- Ruoasta annettu keskiarvo palaute on parempaa
- Hävikkiruoka määrä vähenee
- annoskohtainen palaute on pilotin ajalla nousujohteista

Kokeilukortti - esimerkki

2 Toteuta kokeilu

Laajenna kokeiluidea suunnitelmaksi ja toteuta

Kokeilukortin lisäksi tarvitaan *kokeilusuunnitelma*, joka konkretisoi kokeilun. Se on tiivistys miten ja keiden kanssa kokeilu tullaan toteuttamaan.

Esim. kouluruokakokeilua suunnitellessa on hyvä miettiä, miten dataa saadaan yhdistettyä keittiön työnohjausjärjestelmästä ja koulun palautejärjestelmästä.

Kokeilusuunnitelman voi kirjoittaa kokeilua läpivievä henkilö yksinkin, mutta se on hyvä altistaa muiden palautteelle.



*“Oleellisinta on
kuvata kokeilu ja miettiä,
mitä siitä halutaan ulos ja
keneltä kysytään palautetta.”*

Teemu Kiiveri,
Projektipäällikkö,
KYMP

Lue lisää Teemun kokeilusta:
Robotti tuottamaan analyysia
paikkatietoaineistoista
<https://kokeilukiihdyttamo.hel.fi/results/42>

Varmista toteutus - Kokeilusuunnitelma

1. Kokeilun tarve ja tarkoitus

...

3. Mitä kokeilusta voidaan oppia?

...

4. Mitä resursseja toteuttamiseen tarvitaan?

Henkilöt, rahaa, tiloja, tietoa/dataa, laitteita, muuta?

2. Mitä kokeilussa tehdään?

...

5. Seuraavat askeleet

- 1) mitä tehdään välittömästi
- 2) entä sen jälkeen
- 3) ...

Kokeilusuunnitelma - esimerkki

1. Kokeilun tarve ja tarkoitus

Palvelukeskus Helsinki tuottaa päivittäin 100 000 annosta ruokaa kouluihin. Kouluilta palaute saadaan per päivä per koulu, mutta ei sitä tietoa, mihin ruokaan tämä palaute kohdistuu. Tavoitteena on kyvykkyys parantaa kouluruokaa systemaattisen palautteenkeräämisen kautta. Lisäksi halutaan parantaa koululaisten kokemusta vaikutusmahdollisuuksistaan.

2. Mitä kokeilussa tehdään?

Oppilaille kerrotaan paremmin, että heidän palaute on kuultu ja mitä toimia ollaan tekemässä. Aromi-järjestelmän ruokalista-data yhdistetään Feedbacklyn arviodataan. Näin päästään arvioimaan palautetta ruokalajikohtaisesti.

3. Mitä kokeilusta voidaan oppia?

Miten ruuan laatua saadaan ohjattua asiakasdatalla. Kuinka oppilaiden kokemusta osallistumisesta ja vaikutusmahdollisuuksista voidaan lisätä.

4. Mitä resursseja toteuttamiseen tarvitaan?

Yhteyshenkilöt Aromi- ja Feedbackly-järjestelmien dataan, data-analyytikko, asiantuntijat ja koekeittiö Palvelukeskus Helsingistä, pilottikoulut (oppilaat, koordinaattori ja mahdollisesti infoscreeneistä vastaava henkilö).

5. Seuraavat askeleet

- 1) selvitetään mikä on Aromi ja Feedbackly järjestelmissä olevan datan muoto ja miten se saadaan arvioitavaksi.
- 2) arvioidaan tarvitaanko järjestelmäkehitystä, voidaanko hyödyntää RPAta vai toimisiko yksinkertainen taulukkolaskenta tai joku valmis analysointiohjelmisto datan tarkasteluun.
- 3) toteutetaan pilotti valitussa koulussa tai alueella (kerätään dataa, tehdään koekeittiössä muutoksia, kokeillaan muutoksia, kerätään dataa, tehdään tulokset näkyväksi oppilaille).



“Kokeilun toteutuksessa voi olla luova.

*Me halusimme varmistua, että
mahdollisimman moni koululainen
muistaisi antaa palautteen kouluruoasta.*

*Pyysimme avuksi vapaaehtoisia oppilaita
ruokalaan muistuttelemaan toisia
oppilaita antamaan palautteen.
Tämä oli kiva tapa myös lasten
mielestä.”*

Marianna Mäenpää
Asiakkuuspäällikkö,
Palvelukeskus Helsinki

Lue lisää Mariannan kokeilusta: Kouluruokaan
parannus ruokalajikohtaisen palautteen avulla
<https://kokeilukiinhyttamo.hel.fi/results/35>

Helsinki

Vinkkejä kokeilun toteutusvaiheeseen

1. Varaa riittävästi kaikkien kokeiluun tarvittavien ihmisten aikaa. Tee kalenterivaraukset ajoissa.
2. Kun kokeilutiimi on koossa, esittele tekemiäsi materiaaleja ja varmista, että kaikki ymmärtävät asiat samalla tavalla. Varaa aikaa ja tilaa kysymyksille.
3. Arvioi edistymistä usein. Säännölliset tapaamiset auttavat huolehtimaan että kokeilu etenee.
4. Varaudu siihen, että kokeilujen tekemiseen liittyy aina epävarmuuden sietämistä. Selkeä kokeilun tavoite auttaa keskittymään oleelliseen.
5. Dokumentoi alusta asti. Kun laitat oppeja muistiin ensimmäisistä vaiheista lähtien, muisti ei pääse ohittamaan niitä muutoksia joita ajattelussa tapahtuu kokeilun aikana. Voit hyödyntää dokumentointiin loppuraporttipohjaa kokeilun alusta asti (ks. dia 33).

*“Aika nopeastikin
voi saada valmista,
kun kokeilu on hyvin rajattu.*

*Meillä meni
proton kehittämiseen
10 päivää,
josta tekninen toteutus oli 50%
ja työpajat 50%.”*

Anna-Leena Olkinuora
Nopean avun johtaja
Kasko

Lue lisää Anna-Leenan kokeilusta:
Nopean avun henkilöstön välittäminen ketterästi
ja luotettavasti varhaiskasvatuksessa
<https://kokeilukiihdyttamo.hel.fi/results/37>



3 Analysoi tulokset ja opi niistä

Tulosten analysointi ja oppiminen

Kokeiluilla on tarkoitus oppia jotakin loppukäyttäjistä, kokeiltavasta asiasta, menetelmistä, teknologioista ja toimintaympäristöstä.

Analyysiä tehdessä havainnoidaan, mitä kokeilukorttiin tiivistetylle oletukselle kokeilussa kävi.

Esim. jos ajateltiin, että palautteen kerääminen kouluruoasta parantaisi oppilaiden kokemusta ruuasta sekä ruuan valmistusprosessista, analyysivaiheessa havainnoidaan, tapahtuiko todella näin. Analyysin tulokset kirjataan loppuraporttiin, jota toivottavasti on osin täytetty jo kokeilun toteutuksen alusta asti.

A portrait of Kirsi Verkka, a woman with short brown hair, smiling and resting her chin on her hand. She is wearing a dark blue patterned shirt with green and white designs. The background is a mix of pink and teal colors with abstract shapes.

Helsin

*“Yhteiskehittäminen ja
kokeileminen ovat väistämättä
matka omaan itseen.
Omia tunteita ja asenteita
kannattaa reflektoida ja pohtia
esimerkiksi miten suhtautuu
vastoinkäymisiin.”*

Kirsi Verkka
Kehityspäällikkö
Kanslia

Lue lisää Kirsin kokeilusta:
Tieto osallistuvan budjetoinnin
tukena OmaStadissa

<https://kokeilukiihdyttamo.hel.fi/results/43>

Helsinki

Koosta loppuraportti ja kerro tuloksista

Kokeilua kannattaa esitellä mahdollisimman laajasti ja kerätä siitä nousevia huomioita ja kysymyksiä itselle muistiin. Varaa myös tähän kokeilun vaiheeseen riittävästi aikaa.

Oppeja on tärkeä kirjoittaa auki useasta näkökulmasta - muuten päällimmäisenä itsellä oleva oppi helposti korostuu ja muut jäävät huomaamatta.

Loppuraportti on hyödyllinen dokumentti, jonka täyttäminen porukassa on myös itsessään oppimistilanne.

Loppuraportti on systemaattisen oppimisen välineen niin kokeilun tekijöille kuin muullekin organisaatiolle

Dokumentoi opit - Loppuraportti

Loppuraporttipohjan löydät tämän oppaan Kokeilijan työkalut -liitteestä

Esimerkki: Kouluruokakokeilun [loppuraportti](#)

Sisällysluettelo

1. Tiivistelmä (oletus, kokeilun kuvaus, tulos ja opit)
2. Kokeilun tavoitteet
3. Kokeilun keskeiset opit
4. Kokeilun eteneminen
5. Kokeilun tuotokset
6. Opit kokeiltavan ratkaisun tai toimintatavan mahdollisuuksista
7. Opit asiakkaiden tai palvelun käyttäjien tarpeista
8. Opit ratkaisun kehittämisestä teknisesti
9. Opit kokeilemisesta yleensä
10. Opit kokeiluprojektin arjen pyörittämisestä
11. Kokeilun tekninen ympäristö
12. Kokeilun data
13. Jatkopäätökset ja -ideat

Kirjoita raporttia jo kokeilun aikana. Tiivistä lopuksi, jotta oma ajattelusi täsmentyy ja jotta muiden on helppo omaksua.

Kokeilun opit on tärkeää viedä arkeen, jotta hyötyjen koko potentiaali saadaan käyttöön

4 Opeista toiminnan parantamiseen

Miksi oppien jakaminen on niin tärkeää?

Kun kokeilu on tehty ja sen opit kirjattu ja analysoitu, on aika ymmärtää, miten sen tuloksia voisi hyödyntää laajemmassa mittakaavassa.

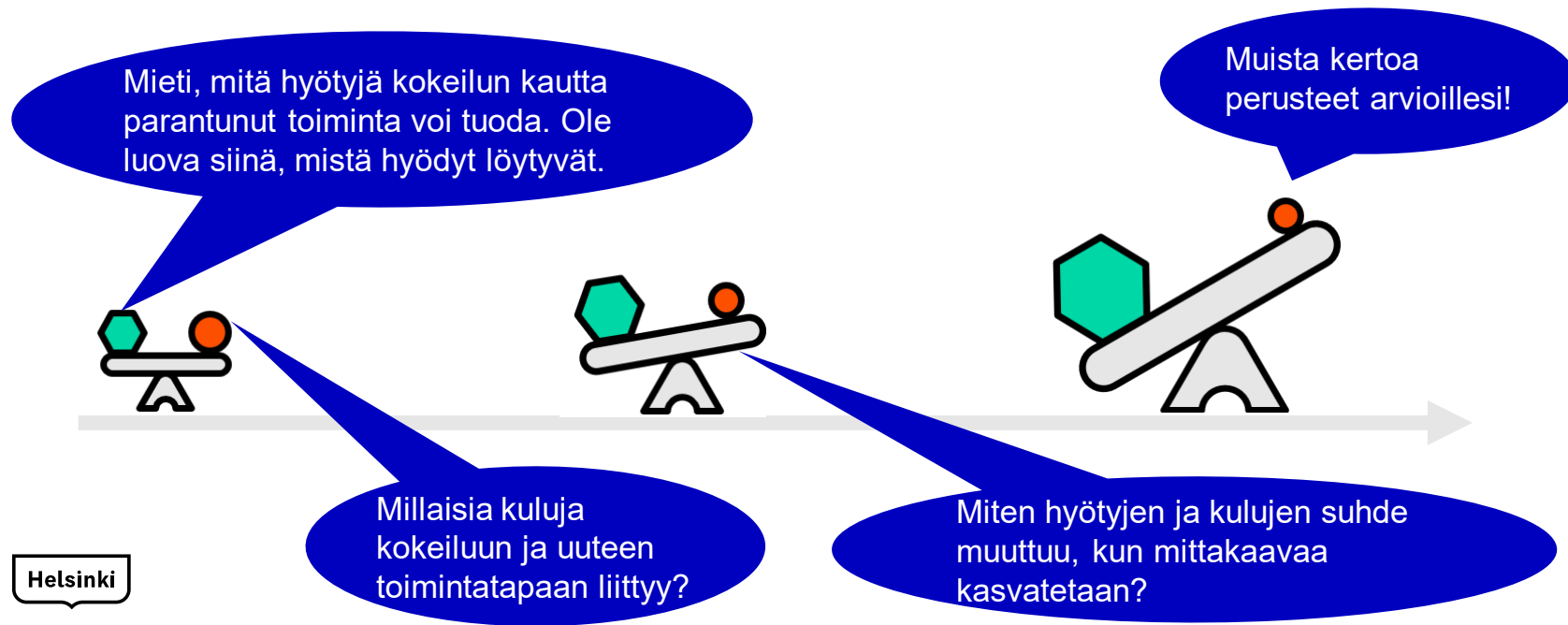
Tämän keskustelun helpottamiseksi voitte palata kokeilutiimin ja tärkeimpien sidosryhmien kanssa alkuperäiseen kehitysideaan visiolakanalla. Miltä se nyt kokeilun ja uusien oppien jälkeen näyttää? Jos tekemistä lähdetään nyt edistämään laajamittaisemmin, mitkä ovat tärkeimmät ratkaistavat pullonkaulat?

Palaute kehitysaihioon - muokattu visiolakana (päivitä kokeilun löydökset visiolakanaan)

Tarve Parempaa ja maistuvampaa kouluruokaa. Nykyisellään on tullut huonoa palautetta ruuasta ja vastaajamäärät ovat olleet pieniä. Kohteissa, joissa on pikapalautejärjestelmä, vastaajamäärät ovat suuria, mutta linkitys päivän ruokalistaan jää vajaaksi. Ruokaa jää syömättä. Helppo mahdollisuus antaa palautetta Tarkka yksilöitävyys: per ruokalista koulusta. Koululaisen kuulluksi tuleminen koskien > rohkaisua palautteen antamiseen. Nopeampi palautteen käsittely, jotta huomaa palautteen vaikuttaneen.	Ratkaisu Aromi-tuotannonohjausjärjestelmästä pitäisi saada integraatio feedbacklyyn tai yhteinen paikka yhdistää dataa. Koska paljon voluumia, automaatio tarvitaan. > ehkä ihan excel yhdistys näistä? Aromissa on useampi ruokalista, joita ajetaan rinnakkain + eri koulukohtainen pilotti. Markkinoidaan + muutetaan ruokalista perusteella koululaisilta tullutta palautetta info-screenillä tai info-pöydällä. Pöytä otetaan mitä tehdään palautetta saaneelle ruoalle, (koulun reseptiä on muutettu palautteenne mukaan)	Ainutlaatuinen arvo Nopeasti selkeä kuva miten tietty ruoka on arvioitu tietynä päivänä tiettyssä paikassa. Viikko kerraallaan tätä on mahdollista. Ei ole tiedossa, että tähän olisi ratkaisua, koska skaala on 100-200+ annosta per päivä. Henkilöstöruokailujen osalta on olemassa jotain appeja, joissa on ruokalista ja jossa voi kohdentaa palautteen listalla olevaan ruokaan. (koulusafka.fi)	Avainresurssit ja kyvykkyudet Tekniset kontaktit järjestelmiin. RPA tai muu keino kohtauttaa 2 järjestelmän data. Asiantuntijoilta aikaa Käyttäjiltä aikaa
Kenelle Helsinkiläinen koululainen (kaikki koulusteet) [Ruokailusuunnittelu / hankintaosasto]	Käyttäjäpalaute Koulukohtainen pilotti. Markkinoidaan + muutetaan ruokalista perusteella koululaisilta tullutta palautetta info-screenillä tai info-pöydällä. Pöytä otetaan mitä tehdään palautetta saaneelle ruoalle, (koulun reseptiä on muutettu palautteenne mukaan)	Rajoitukset Järjestelmätöimittäjien ambitiot datan suhteen? Saadaanko yhdistää dataa muuhun dataan?	
Toteutusvisio Millä teknologialla ratkaisu toteutetaan? Mitä sillä korvataan mikä on onnistumisenle ensiarvoista? Mihin jatkokohitettavuus perustuu? Voidaan käyttää valmisratkaisuja? Mihin järjestelmiin ratkaisu liittyy ja mitä tietoa on saatava näiden välillä? Helsinki		Toiminnan mittarit Ruokahävikki mittarina on = Tavoite on? Ruokailijamäärien kasvu = Vastaajamäärät = nyt ? pitäisi nousta ? Palautteen keskiarvo [1-5] = tavoite on?? Vaikuttavuuden tunne = kyselyllä. Oletko antanut aiemmin palautetta? vaikuttiko antamasi palaute?	

Ymmärrä liiketoiminta-arvo

Kehitysaihion liiketoiminta-arvon voi arvioida ja dokumentoida kevyesti. Mitä kuluja kehitysaihion toteutuksessa on ja millaisia ovat sen hyödyt. Tämä vaihe auttaa laajentamaan ajattelua kokeilusta laajamittaisempaan skaalaukseen. Käytä itsellesi tutuinta työkalua, esim. exceliä tai powerpointia.



Miten toimintaa voidaan parantaa ja oppeja skaalata

Lopuksi mieti vielä, onko kokeilun tuloksista opittavissa jotakin myös alkuperäisen kehitysaihion yli, esimerkiksi muilla toimialoilla. Keiden erityisesti kannattaisi kuulla kokeilun tuloksista?

Kerro yksikkökokouksessa opeista ja ehdota miten niitä voitaisiin hyödyntää

Sovi esihenkilösi kanssa tapaaminen, jossa käytte läpi skaalaamisen taloudellisia vaikutuksia

Kirjoita hyödyistä ja kokeilukokemuksista kaupungin intraan ja jaa oppeja esim. LinkedInissä

Esimerkkejä mahdollisuuksista, joissa kaupungilla voi laajemmin esitellä kokeilutuloksia

- [Kokeilugalleria - Kokeilukiihdyttämö \(hel.fi\)](#)
- [Kaupungin Innovaatioverkoston Teams](#)
- Oman toimialan kehittämispäivät, -tapahtumat ja valmennukset



*“Kaupunkitasoinen
henkilöstön saatavuuden
ohjausryhmä on
kiinnostunut kuulemaan
kokeilumme tuloksista
alkuvuodesta.”*

Sini Miettinen
Rekrytointikonsultti
Sote

Lue lisää Sinin kokeilusta: Sosiaali- ja terveysalan
massarekrytointien sujuvoittaminen digitaalisin keinoin
<https://kokeilukiihdyttamo.hel.fi/results/41>

Helsinki

Lopuksi: Mistä tukea kokeiluille?

Kokeilemisen eri ulottuvuudet

Kokeileminen mielletään usein osaksi uusien ratkaisujen kehittämistä eli innovaatiotoimintaa.

Innovaatiotoimintaa tuetaan kaupungilla eri tavoin riippuen esimerkiksi kokeiltavan ratkaisun uutuudesta ja laajuudesta sekä yhteistyötarpeista kolmansien osapuolten kuten yritysten kanssa.

Osana jatkuvaa työn kehittämistä ja uusien toimintatapojen kokeilemistä apu voi löytyä [lean-kehittämisestä](#). Ihmisten kokeellinen lennättäminen droneilla pelastustilanteissa voi puolestaan vaatia erillistä [hankerahoitusta](#) ja innovaatiotoimintaa tukevien [tahojen](#) apua.

Mikäli kokeilemiseen tarvitaan ulkopuolista apua ja rahoitusta niin **kannattaa** esihenkilön kanssa **kääntyä alkuun oman toimialan kehittämis- ja digipalveluiden puoleen**.

Seuraavalla sivulla on esiteltyinä kaupunkiyhteisiä innovaatiotoimintaa tukevia tahoja ja mekanismeja.

TOIMINTO	KUVAUS	MIHIN	MILLOIN
Forum Virium Helsinki	Innovaatioyhtiö joka kehittää tulevaisuuden kaupunkiratkaisuja yhteistyössä yritysten, tiedeyhteisön, muiden kaupunkien ja kaupunkilaisten kanssa.	Hanketukea ja rahoitushakua yhteistyöprojekteihin joilla lisätään ymmärrystä uusien teknologioiden ja digitalisaation hyödyntämisestä. Hankkeiden kesto useista kuukausista muutamiin vuosiin.	Useita hanketukia vuodessa. Vuosittain kymmeniä projekteja käynnissä eri älykaupunkiteemoilla.
Ideapaahtimo	Henkilöstön oma ideakanava jonne voi kertoa oman ideansa yksin tai yhdessä työkavereiden kanssa	Kaupungin toimintaa parantavien pienten ja suurten ideoiden edistämiseen. Toimivat ideat etenevät toteutukseen.	Ideapaahtimo on aina auki.
Innovaatorahasto	Helsingin elinkeinoja ja osaamista vahvistaville investointihankkeille ja projekteille tarkoitettu rahasto.	Toimialoille ja keskushallinnolle, tytäryhteisölle sekä mm. korkeakoululle, yritykselle tai rekisteröidyille yhdistyksille.	Innovaatorahaston varoja voi hakea hankkeille ympäri vuoden.
Innovaatioverkosto (Kaupunkiyhteinen)	Tuo eri innovaatiotoimijat yhteen. Tarjoaa välineitä innovaatiotoiminnan hyödyntämiseen kaupungin palveluiden uudistamisessa.	Kun halutaan ymmärtää ja kehittää kaupungin innovaatiotoimintaa ja sen välineistöä laaja-alaisesti ja yhteistyössä eri toimijoiden kanssa.	Verkostolla 3-4 tapahtumaa vuodessa. Teamsissa oppien ja ajatustenvaihtoa innovaatiotoiminnan hyödyntämiseen liittyen.
Kokeilukiihdyttämö (Kanslia)	Työntekijöille tarkoitettu palvelu, jossa viedään erityisesti uusia digitalisaatiota hyödyntäviä ideoita kokeiluun.	Kun halutaan kehittää kaupungin omia palveluita ja prosesseja sekä oppia kokeilutoiminnasta. Ketterät kokeilut joiden kesto noin 3 kuukautta ja rahoitus noin 10 000 euroa per kokeilu.	Kokeiluhaut yleensä keväällä ja toteutukset syksyllä.
Testbed.Helsinki (Kanslia) 	Suunnattu erityisesti yrityksille sekä tutkimus-, kehitys- ja innovaatiotoimijoille. Elinkeino-osaston innovaatioagentit tukevat toimialoja yritysyrityksissä.	Kun halutaan vahvistaa kaupungin omaa innovointikykyä ja yhteistyötä yritysten kanssa. Kokeilujen kesto tyypillisesti n. 3-6 kuukautta.	Useita hakuja vuodessa eri teemoilla.

Kokeilemista ja asiakaslähtöistä kehittämistä tukevaa materiaalia

- [Kokeilijan starttipaketti](#) (Valtioneuvoston kanslia)
- [Kokeiluista skaalaan -pelikirja](#) (Motiva)
- [The Book for agile piloting](#) (Forum Virium Helsinki)
- [Kokeilut kunnissa ja kaupungeissa - kokeilemisen opas kokeilutoiminnan järjestäjille](#) (6Aika)
- [Digitaalisen asiakaskokemuksen -pelikirja](#) (Helsingin kaupunki)
- [Helsinki Design System](#) (Helsingin kaupunki)
- [Ketterän ohjelmistokehityksen periaatteita ja hyviä käytäntöjä](#) (Helsingin kaupunki)
- [Helsinki Region Infoshare - avoimen datan palvelu](#) (Pääkaupunkiseudun kaupungit)

Lisätietoja

Helsingin kaupungin Kokeilukiihdyttämö

kokeilukiihdyttamo.hel.fi

kokeilukiihdyttamo@hel.fi

Ville Meloni

ville.meloni@hel.fi

Helsinki

Tämän julkaisun sisältöihin on pääsääntöisesti laaja käyttöoikeus [Creative Commons Nimeä 4.0](#) [Kansainvälinen](#) -lisenssin ehtojen mukaisesti pois lukien valokuvat ja viittaukset kolmansien osapuolten sisältöihin kuten Harward Business Review -artikkeliin.

KOKEILIJAN TYÖKALUT

Ladattavat työkalupohjat löytyvät seuraavilta kalvoilta

- Visiolakana
- Kokeilukortti
- Kokeilusuunnitelma
- Loppuraporttipohja

Visiolakana

Tarve

Mitä käyttäjien tarvetta ratkaistaan?
Miten tarve on todennettu?

Ratkaisu

Millä loppukäyttäjän ongelma aiotaan ratkaista? Miten ratkaisun toimivuus on todennettu?

Ainutlaatuinen arvo

Mikä on se tekijä joka saa käyttäjät valitsemaan tämän ratkaisun muiden ratkaisuiden sijaan? Miten ainutlaatuinen arvo on todennettu?

Avainresurssit ja kyvykkyydet

Mitkä resurssit ja kyvykkyydet ovat elintärkeät onnistumiselle?
Mitä toteuttajilta vaaditaan?
Budjetti projektille, jatkokehitykselle ja ylläpidolle?

Kenelle

Millainen henkilö tärkein käyttäjä tai asiakas on?

Käyttäjäpalaute

Mistä tiedämme että onnistumme käyttäjän ongelman ratkaisemisessa?
Miten onnistuminen todennetaan kehityksen aikana (kyselyt, proton testaus, analytiikka, tutkimukset)?

Rajoitukset

Toiminnan sykli, johon aikataulun on osuttava? Säännökset? Tekniset rajoitukset? Arkkitehtuurivaatimukset? Tietoturva ja saavutettavuus? Tekniset riskit?

Toteutusvisio

Millä teknologialla ratkaisu toteutetaan? Mitä sillä korvataan? Mikä on onnistumiselle ensiarvoista? Mihin jatkokehittävyys perustuu? Voidaanko käyttää valmisratkaisuja? Mihin järjestelmiin ratkaisu liittyy ja mitä tietoa on liikuttava näiden välillä?

Helsinki

Toiminnan mittarit

Minkä muutoksen ratkaisu tuo (laadun paranemista, toiminnan nopeutumista)? Mitkä ovat välttömät toiminnan mittarit siitä että ratkaisu täyttää tavoitteet? Mitkä ovat sen vaikuttavuuden mittarit?

Kokeilukortti

Kokeilun nimi

Uskomme että...

Kokeillaksemme tätä aiomme...

...ja mittaamme...

Olemme oikeassa, jos...

Kokeilusuunnitelma

1. Kokeilun tarve ja tarkoitus

...

3. Mitä kokeilusta voidaan oppia?

...

4. Mitä resursseja toteuttamiseen tarvitaan?

Henkilöt, rahaa, tiloja, tietoa/dataa, laitteita, muuta?

2. Mitä kokeilussa tehdään?

...

5. Seuraavat askeleet

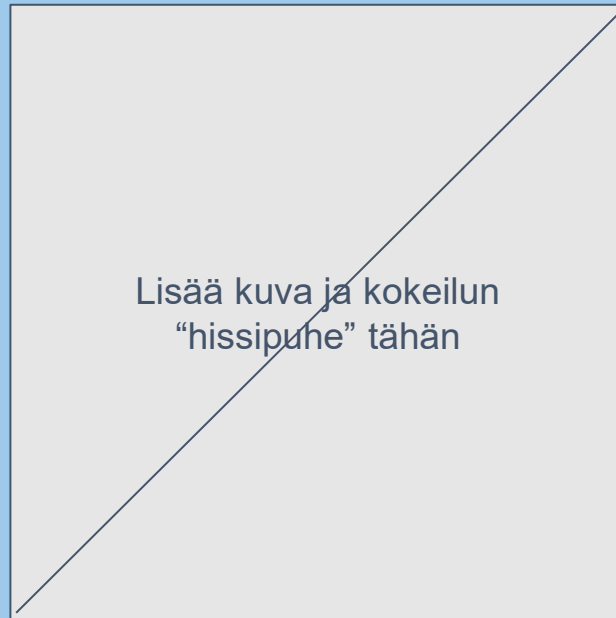
- 1) mitä tehdään välittömästi
- 2) entä sen jälkeen
- 3) ...

LOPPURAPORTTI

Kokeilun nimi

Helsingin kaupungin tiimi ja
toimiala(t)

Toteutuskumppani(t)



Sisällysluettelo

1. Tiivistelmä
2. Kokeilun tavoitteet
3. Kokeilun keskeiset opit
4. Kokeilun eteneminen
5. Kokeilun tuotokset
6. Opit kokeiltavan ratkaisun tai toimintatavan mahdollisuuksista
7. Opit asiakkaiden tai palvelun käyttäjien tarpeista
8. Opit ratkaisun kehittämisestä teknisesti
9. Opit kokeilemisestä yleensä
10. Opit kokeiluprojektin arjen pyörittämisestä
11. Kokeilun tekninen ympäristö
12. Kokeilun data
13. Jatkopäätökset ja -ideat

1. Tiivistelmä

- Kokeilun tavoitteet
- Kokeilun opit
- Suositukset jatkotoimenpiteiksi

-> tiivistä em. kohdat muutamaan lauseeseen per kohta – voidaan hyödyntää suoraan esim. tässä: [Kokeilugalleria - Kokeilukiihdyttämö \(hel.fi\)](#)

Voit lisätä mukaan kuvan kokeilukortista.

2. Kokeilun tavoitteet

- Ongelman kuvaus
- Rajaus
- Oletukset
- Tavoitteet

3. Kokeilun keskeiset opit

- Tapahtuiko kokeilussa niinkuin olit olettanut?
- Miten kokeilu onnistui suhteessa asetettuihin tavoitteisiin? Tee yhteenveto kokeilun toteutumisesta tavoitteisiin peilaten. Yksityiskohtaiset tulokset esitellään seuraavilla dioilla.

Tämän kalvon sisältö syntyyneen parhaiten, kun täytät kaikki muut kalvot ensin ja tämän viimeiseksi.

4. Kokeilun eteneminen

- Mitä kokeilussa tehtiin? Kuvaa kokeilun konkreettiset askeleet.

5. Kokeilun tuotokset

- Mitä kokeilun lopputuloksena syntyi? Esittele konkreettiset tuotokset sanoin ja kuvin!

6. Opit kokeiltavan ratkaisun tai toimintatavan mahdollisuuksista

- Menetelmät ja mitä opittiin niiden käyttömahdollisuuksista (lean-kehittäminen, palvelumuotoilu, data-analytiikka, koneoppiminen, jne.)
- Mitä uutta ongelmasta opittiin kokeilun aikana?

7. Opit asiakkaiden tai palvelun käyttäjien tarpeista

- Mitä asiakkaista tai loppukäyttäjistä opittiin?
- Jos kokeilua testattaisiin joillekin toisille käyttäjille, niin mitä heidän tarpeistaan kannattaisi selvittää?
- Saivatko asiakkaat sitä ainutlaatuista arvoa, jota kokeiltavalla ratkaisulla ajateltiin heille alunperin olevan?

8. Opit ratkaisun kehittämisestä teknisesti

- Mitä kehittämisestä ja teknologioista opittiin? Reflektoi työskentelyn etenemistä ja keskeisiä työvaiheita jne.

9. Opit kokeilemisesta yleensä

- Mikä toimi hyvin, mitä jatkossa kannattaa tehdä samalla tavalla?
- Mikä ei toiminut odotetusti? Mitä jatkossa kannattaa muuttaa tai tehdä toisin?
- Mitä opit muilta Kokeilukiihdyttämössä mukana olleilta tiimeiltä, kaupungin asiantuntijoilta tai valmentajilta?

10. Opit kokeiluprojektin arjen pyörittämisestä

- Kuinka paljon kokeilu vei lopulta aikaa ja miten ajankäyttö jakaantui kokeilun aikajanalla?
- Miten hyvin kokeilun budjetti riitti?
- Mitä resursoinnista opittiin?

11. Kokeilun tekninen ympäristö

- Millainen oli kokeilun toteutusympäristö? Kuvaa tekniset ratkaisut kuten esim. pilvipalvelualusta, tietokannat, sovellukset, algoritmit
- Mitä teknisessä ympäristössä olisi hyvä ottaa huomioon, jos kokeilu tehtäisiin nyt uudelleen?

12. Kokeilun data

- Mitä kokeilun datasta ja sen käsittelystä opittiin?

13. Jatkopäätökset ja -ideat

- Millaisia päätöksiä jatkosta on tehty ja millä perustein? (Jatketaan / muutetaan / päätetään)
- Mikä on mahdollisen jatkokokeilun suunnitelma?
- Miten mahdollinen jatkokokeilu on ajateltu rahoittaa?
- Mitä tulisi huomioida jos kokeilun pohjalta lähdetään rakentamaan tuotantokelpoista ratkaisua?
- Kuvaa kokeilun skaalaamisen potentiaali ja alustava laskelma hyödyistä.