

Opinnäytetyö (AMK)

Liiketalous

Tradenomi

2015

Kaisa Aaltonen ja Pekka Mäki-Kuutti

TIIMIOPEIN HAASTEESTA KIERTUEEKSI

- KODUKOHINA 2014

TYÖKALUNA SELKEÄ TAVOITE JA ENNAKKOLUULOTTOMUUS



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Liiketalouden koulutusohjelma | Yrittäjyys ja sähköinen liiketoiminta / BisnesAkademia

Maaliskuu 2015

Timo Linnossuo ja Monica Tamminen

Kaisa Aaltonen ja Pekka Mäki-Kuutti

TIIMIOPEIN HAASTEESTA KIERTUEEKSI

- KODUKOHINA 2014

TYÖKALUNA SELKEÄ TAVOITE JA ENNAKKOLUULOTTOMUUS

Tämä opinnäytetyö on tehty toiminnallisena ja oppi kerätty lehden muotoon käyttäen esikuvana Reetta Vahasen Dressing Mimia -opinnäytetyötä (Turku, 2012).

Oppimisympäristömme Salon BisnesAkatemialla on perinteisestä poikkeava ja todennammekin siksi tässä opinnäytetyössämme oppiprosessimme omaan oppimistapaamme paremmin mukautuvalla tyyllillä.

Tahdomme näyttää, että asioita voi tehdä myös eri tavoin kun on totuttu! Joustava, ketterä ja yrittäjämäinen toiminta on välttämätöntä nykypäivän ja erityisesti tulevaisuuden työelämässä. Miksi siis kangistua samaan vanhaan, kun voi kehittyä jatkuvasti ja tehdä entistä huikeampia asioita?

*Heitämme haasteen Sinulle, joka suunnittelet omaa opinnäytetyötäsi.
Tee se paremmin kuin me!*

Opinnäytetyömme kuvaa prosessin siitä, miten Salon BisnesAkatemialla toimiva osuuskuntamme Osuuskunta Idea-Miilu kehitti KoduKohina -kiertueen tuodakseen Kodun, ja erityisesti siihen liittyvän kansainvälisen ohjelmointikilpailun, KoduKupin, Suomessa peruskoululaisten sekä kuntien koulutusvastaavien tietoisuuteen. Kodu-ohjelma on Microsoft Oy:n kehittämä graafinen ohjelmointiympäristö, joka on suunnattu noin 6-16 vuotiaalle nuorille ensimmäiseksi askeleeksi ohjelmoinnin maailmaan.

Tähän opinnäytetyöhön on kerätty materiaalia, kokemuksia, kuvia ja pohdintoja matkan varrelta erityisesti oppivan organisaation ja tiimityöskentelyn johtamisen näkökulmasta (Kaisa Aaltonen) sekä innovoinnin ja parastamisen hyödyntämisestä ratkaisu- ja tuotekehityksessä (Pekka Mäki-Kuutti). Prosessi ja materiaalit pyritään esittämään yksinkertaisesti ja helposti hyödynnettävässä muodossa. Kuvaamme projektin lähtötilanteen ja nostamme esiin omasta mielestämme projektiin ja omaan oppimiseemme tärkeimmät vaikuttaneet käännekohdat sekä pisteet ja ratkaisumme niihin.

Valmistaudu ennenkokemattomaan elämykseen!

AVAINSANAT: Oppiva organisaatio, tiimityöskentely, johtaminen, parastaminen, ideointi, innovointi, yrittäminen, osuuskuntamuotoinen opiskelu, tiimioppiminen

Kaisa Aaltonen and Pekka Mäki-Kuutti

WITH TEAM LEARNING TOOLS WE CHANGED CHALLENGE INTO ROADSHOW

- KODUKOHINA 2014

TOOLS WE USED: CLEAR TARGET AND OPEN-MINDEDNESS

This study was made as a practical study about our learning in our projects. Its compiled in the magazine format using Reetta Vahanen`s Dressing Mimia -study (Turku, 2012) as a base. Our learning environment in Salo BisnesAkademia is not a traditional when compared to normal business studies. In this thesis we want to show what we have learned and done in a BisnesAkademia way.

We want to show you that things can also be done in different ways what you have used to! Flexible, agile and entrepreneurial activity is essential for the present and the future, particularly in working life. So why, then, stiffen to the old same ways, when you can develop yourself, your surroundings and make something incredible happen!

*We challenge all the students who are planning their thesis:
Make yours much better than we did ours!*

Our study describes the process of how the Salo BisnesAkademia based our cooperative Osuuskunta Idea-Miilu developed KoduKohina. It is series of events to bring Kodu`s and especially the international programming competition, KoduKup`s - awareness to the Finnish elementary school pupils and people in charge of education in municipalities. Kodu program is developed by Microsoft Ltd. as a graphical game creation / programming environment, which is targeted for children 6-16 years of age as the first step in the world of programming.

In this thesis we have collected material, experiences, pictures and thoughts along the way, particularly the learning organization and teamwork management point of view by Kaisa Aaltonen. As well as innovation and product development in a way of benchmarking by Pekka Mäki-Kuutti. The processes and materials described in this study are shown in way that they are easily adopted for future use. We start by describing start of the project and some biggest highlights that helped us in our own work and learning.

Prepare for unprecedented experience!

KEYWORDS: learning organization, teamwork, leadership, benchmarking, ideation, innovation, entrepreneurship, cooperative learning, team learning


TIIMIOPEIN HAASTEESTA KIERTUEEKSI

- KODUKOHINA 2014

TYÖKALUNA SELKEÄ TAVOITE JA ENNAKKOLUULOTTOMUUS

Kaisa Aaltonen ja Pekka Mäki-Kuutti

"42"



*"Jos emme unelmoi jostain suuremmasta,
hyödynnämme vain puolta potentiaalistamme."*

Kilpinen 2008, 85.

PÄÄKIRJOITUS

KoduKohinat 2014 -kiertue on Osuuskunta Idea-Miilun kehittämä markkinointi- ja info-tapahtumakonsepti Microsoft Oy:n Kodu -peliluontiohjelmalle sekä KoduKup-kilpailulle. Projektitiimi koostui alun perin kahdesta tietojenkäsittelyn ja kolmesta liiketalouden osaajasta. KoduKohina-tapahtumiin hyppäsi syksyn aikana mukaan lisäksi vielä yksi liiketalouden osaaja.

Tämä lehti on koostettu allekirjoittaneiden näkökulmasta ja keskittyen erityisesti osaavan organisaation ja tiimityöskentelyn johtamiseen (Kaisa) sekä innovoinnin ja parastamisen hyödyntämiseen ratkaisu- ja tuotekehityksessä (Pekka) KoduKohinat 2014 -projektissa. Lisäksi lehdessä on avattu keskeiset käsitteet KoduKohinoihin liittyen sekä esitelty projekteja yleisellä tasolla kautta linjan. Sovelsimme kaikessa tekemisessämme myös niitä oppeja, kokemuksia ja oivalluksia, joita olemme Osuuskunta Idea-Miilussa tiimin osana sekä Turun Ammattikorkeakoulun Salon BisnesAkatemialla oppijoina ja apuvalmentajina saaneet.

KoduKohinoiden tulevaisuuden osalta neuvottelut ovat vielä käynnissä. Tavoitteena on, että Kodun markkinointi ja opetus - Kohinoiden tai jossain muussa muodossa - pysyy BisnesAkatemialla toimivien osuuskuntien hallussa. Allekirjoittaneet pysyvät hyvin todennäköisesti tavalla tai toisella BisnesAkademia-kuvioissa ja kehityksessä mukana valmistumisenkin jälkeen, eikä Kodussa jatkaminenkaan ole poissuljettu vaihtoehto.

Tavoitteenamme opiskeluiden alusta lähtien on ollut opiskelujen päätteeksi lähteä maailmanympärysmatkalle, myymille. Tavoitteellisuus ja kova työ mahdollisti lopulta meille unelmamme. Tämän lehden sivuilta pääset kurkistamaan millainen matkamme kohti myymmiä oli.

Toivottavasti nautit!

*Kaisa Aaltonen ja Pekka Mäki-Kuutti
Liiketalous, BisnesAkademia*

2. PÄÄKIRJOITUS

3. SISÄLLYSLUETTELO

10. KIERTUE 11. KUTSU
5. KODU KODUKUP
15. WWW.KODU.FI
14. MEDIATIEDOTE
7. KODUKOHINA
13. MEDIA
17. SOME

21. INNOVOINTIMME

20. PARASTAMISEMME

29. TIIMISSÄ TOIMIMINEN
33. KETTERÄN TOIMINNAN JOHTAMINEN
25. TIIMIOPPIMINEN OPPIVASSA ORGANISAATIOSSA
27. JATKUVA OPPIMINEN TIIMISSÄ
35. PARI SANASTA RAHASTA MOTIVAATTORINA

SISÄLLYS

2 PÄÄKIRJOITUS s. 2

3 SISÄLLYSLUETTELO s. 3

5 KODU, KODUKUP s. 5

7 KODUKOHINA s. 7

10 KIERTUE s. 10

11 KUTSU s. 11

13 MEDIA s. 13

14 MEDIATIEDOTE s. 14

15 WWW.KODU.FI s. 15

17 SOME s. 17

20 PARASTAMISEMME s. 20

21 INNOVOINTIMME s. 21

25 TIIMIOPPIMINEN OPPIVASSA ORGANISAATIOSSA s. 25

27 JATKUVA OPPIMINEN TIIMISSÄ s. 27

29 TIIMISSÄ TOIMIMINEN s. 29

33 KETTERÄN TOIMINNAN JOHTAMINEN s. 33

35 PARI SANASTA RAHASTA MOTIVAATTORINA s. 35

37 LÄHTEET s. 37

KODU



"Kodu is a new visual programming language made specifically for creating games. It is designed to be accessible for children and enjoyable for anyone."

Microsoft Research

VISUAALINEN OHJELMOINTIKIELI. PELIMAAILMOJEN LUONTI.
RAJANA VAIN MIELIKUVITUS. KUKA VAIN VOI TEHDÄ.

KODUKUP



The Kodu Kup Europe is a game creation competition for European school-children aged between 6 and 16.

TEKEMÄLLÄ OPPIMINEN. TULEVAISUUDEN TAITOT JA OPPIMINEN.
1 - 4 HENGEN TIIMIT. OHJELMOINTI.

OSALLISTUVIEN MAIDEN VOITTAJATIIMIT OTTAVAT SYKSYISIN MITTAA TOISISTAAN VUOSITAIN VAIHTUVASSA EUROOPAN KAUPUNGISSA.

iskasti tekeminen

oppiminen

Microsoft Oy

tekemällä oppiminen

KAISA

psat yhdessä

K

olmelle liiketalouden ja kahdelle tietojenkäsittelyn opiskelijalle heitetään haaste. "Miten lisäisit KoduKupin näkyvyyttä ja osallistujia Suomesta?"

Salon kaupungin ja Turun Ammattikorkeakoulun tietojenkäsittelijäopiskelijoiden yhteistyössä toteuttamien KoduKerhojen sekä Reaktorin Lasten koodikoulun (koodikoulu.fi) ajatusta parastaen muotoutui vanhemmille ja opettajille suunnatusta infokiertueesta toiminnallinen ohjelmointikoulu, johon aikuisten toivottiin ottavan osaa lastensa kanssa.

4 LOKA-MARRASKUU 2014
- KoduKohinat Turussa, Vantaalla, Tampereella, Helsingissä ja Oulussa
- KoduKup Europe 2014 Brysselissä

5 KEVÄT 2015
- KoduFest, joka jäi toistaiseksi suunnitteluasteelle

3 ELO-SYYSKUU 2014
- KoduKohinoiden pilotointi Salossa.
- Dokumentointi, kehittäminen ja syksyn kiertueen valmistelu.
- Kaupunkien kontaktointi

1 KEVÄT 2014
- Haaste: miten lisätään tietoisuutta Kodusta ja osallistujia KoduKupiin?
- Syntyy ajatus tapahtumakiertueesta

2 KESÄ 2014
- Suunnittelu, ideointi, parastaminen
- Syntyy KoduKohinat.
- Nettisivujen rakennus alkaa.

11. KUTSU
E 5. KODU K
15. WWW.K
14. MEDIA
IKOHINIA

KODUKOHINA?



Suomen infokiertue KoduKupista ja Kodusta

SUOMEN INFOKIERTUE. KUUSI KAUPUNKIA. TEKEMÄLLÄ OPPIMINEN. VANHEMMAT JA LAPSET YHDESSÄ. HAUSKASTI TEKEMINEN.

KAISA (tiimiliideri, yleishäslääjä)
PEKKA (parastamisvastaava, grafiikat)
KENNETH (tiedotus, viestintä)
NIKLAS (nettisivut, KoduMaster)
ALEKSI (Kodun käyttöohjemateriaali, KoduMaster)
TUUKKA (some, KoduMaster)

OSUUSKUNTA IDEA-MIILU JA MICROSOFT.





“Usein sanotaan, että lapset ovat luovia. Kyllä. Heillä on neljästä edellytyksestä kolme kunnossa; he ovat kiinnostuneita kaikesta, heillä on aikaa miettiä asioita ja heillä on itsetuntoa. Heiltä puuttuu kuitenkin syvyys, esimerkiksi 10 vuoden kokemus joltakin alalta.”

Kilpinen 2008, 163.

Kiertue

KoduKohinoiden ydinideana on tehdä Kodua tutuksi vanhemmille ja opettajille sekä tavoitteena luoda vanhemmille ja lapsille yhteistä tekemistä ja kokemuksia sekä tuoda Kodu Suomen käytetyimmäksi ohjelmointiharjoitustyökaluksi lapsille. Totesimme suunnittelun aluksi, että aiempaan kokemukseen perustuen (Salon kaupungin Kodu-kerhot) Koduun tutustuminen on helpointa käytännössä tekemällä. Kodun perusteiden opettelemiseen on hyvä käyttää sen verran keskittymistä ja aikaa, että se olisi hankalampi toteuttaa messustähdillä kiireen ja hälinän keskellä. Suunnitelma muotoutui tilaisuudeksi, jossa tutustutaan Kodun perusteisiin ja opitaan yhdessä.

Kohderyhmäksi määrittelemillemme vanhemmille ja opettajille tahdoimme näyttää, ettei tietokoneella istuminen ja pelaaminen välttämättä aina ole negatiivista. Halusimme antaa aikuisille mahdollisuuden tutustua Kodun logiikkaan - heillä on lapsiin verrattuna parempi kyky sisäistää uutta tietoa lyhyessä ajassa. Aiemman, Salon alueella järjestetyistä KoduKerhoista saamamme kokemuksen perusteella lapset oppivat Kodun helposti ja uskaltavat kokeilla rohkeasti eri toimintoja. Yhdistämällä nämä voimavarat, uskoimme oppitunneista tulevan antoisia. Lapset uskaltavat kokeilla, vanhemmat muistavat opetustilanteessa käydyt asiat

pidempään ja voivat auttaa englanninkielisen ohjelma-alustan kanssa. Vanhemmat ja lapset saavat yhteistä tekemistä ja molemmat oppivat monialaisesti uusia taitoja.

Kiertue toteutettiin syksyllä 2014 järjestämällä kolme tapahtumaa per kaupunki. Tapahtumat olivat kolmen tunnin mittaisia ja osallistujia oli 25 - 40 henkeä joka ilta. Suosio oli aivan huima, meidät järjestäjätkin täysin yllättävä. Illat täyttyivät parhaimmillaan kahdessa minuutissa ja pahimmillaankin vain 9 tunnissa! Yhteistyö kaupunkien ja niiden yhteyshenkilöiden kanssa mahdollistivat tapahtumien tilat sekä toimivan ja joustavan organisoinnin jo kauan ennen itse tapahtumailtaa.

Alunperin Kohina suunniteltiin osaksi vuosittaista sykliä, jossa se sijoittuisi syksyyn. Kevätpuolelle jatkoksi suunniteltiin KoduFest -tapahtumasarjaa. KoduFestissä tarjottaisiin apua, sparrausta ja työkaluja oman pelinsä kanssa Microsoft Oy:n järjestämään Euroopan laajuiseen KoduKup Europe -peliluontakilpailuun osallistuville. Toistaiseksi KoduFest ei ole vielä toteutunut.



Kutsu Turku

Tule tekemään peli yhdessä lastesi kanssa!

Syksy on lähtenyt napakasti käyntiin ja samalla myös uudet ja mielenkiintoiset oppimismahdollisuudet rantautuvat Suomeen!

Järjestämme Turussa ensimmäistä kertaa kolmena iltana peräkkäin maksuttoman KoduFinlandin KoduKohina-illan, johon tahtoisimme teidän osallistuvan nuorisonne kanssa!

Kodu on?

Kodu on Microsoftin kehittämä visuaalinen ohjelmointikieli ja pelintekoympäristö, jonka avulla kuka tahansa voi helposti luoda omia 3D-pelejä. Teillä ei tarvitse olla minkäänlaista osaamista itse koodaamisesta ennen Kodun käyttöä.

Kodun idea on kehittää loogista ajattelua, ongelmanratkomiskykyä sekä osaamista yhdistellä eri tyyppisiä taitoja ja tietoja, joita pelien ja ohjelmistojen kehittäminen sekä laajenevissa määrin ala kuin ala nyt ja tulevaisuudessa vaativat! Kodun avulla modernin koodaamisen idea tulee helposti ja hauskaasti tutuksi.

Kodun kanssa vain mielikuvitus on rajana ja pelintekoympäristöä testanneet sekä aikuiset että lapset ovat saaneet mielettämiä oppimiskokemuksia Kodun parissa!

Kohina?

KoduKohina on maksuton yhden illan sessio, jossa tutustutaan Kodu-pelintekoympäristöön, kokeillaan uusia asioita yhdessä lasten kanssa ja opitaan tekemään Kodulla peli! Toivomme, että huoltaja keräisi ympärilleen 1 – 3 lapsen tai nuoren tiimin, jolla osallistutaan Kohinaan.

Näin saadaan yhdessä tekemistä sekä projektiin näkökulmia niin nuorilta kuin vähän kokeneemmiltakin.

Kohina järjestetään kolmena eri iltana, jotta kaikki halukkaat pääsevät osallistumaan. Osallistujamäärä on noin 30 henkilöä (10 tiimiä) / ilta.

Tapahtumat järjestetään Turussa TOP-Keskuksen tiloissa (Trivium 3. kerros, Lemminkäisenkatu 32, Turku) 28. – 30.10. tiistaina, keskiviikkona ja torstaina klo 17.00 – 20.00. Ilmoittauduthan pikaisesti teille sopivimpaan päivään, jotta pääsette varmasti mukaan.

Salossa järjestetty tapahtuma täyttyi jo ensimmäisenä ilmoittautumispäivänä, joten oletan valppaana ilmoittautumisen aukeamispäivänä tiistaina 14.10. klo 9.00! Tarjolla Kohinoissa on pientä välipalaa ja virvokkeita.

Ilmoittautuminen onnistuu osoitteessa <http://kodu.fi/index.php/#tapahtumat> ja lisäinfoa saat info@kodu.fi

Mitä tarvitset mukaan:

- oma Windows-tietokone tarvikkeineen (virtajohto ja hiiri halutessasi), jollet omista Windows-tietokonetta, niin ilmoitathan siitä meille ilmoittautumisesi yhteydessä
- reipasta oppimisen halua ja tiimityöskentelyä

Syksyisin terveisin,

KoduFinland -tiimi

"Mennäksemme eteenpäin, meillä pitää olla unelmia."

Kilpinen 2008, 86.

Mediatiedote Turku

M

EDIATIEDOTE:

KoduKohinat Turussa 28. – 30.10.

Opi ja ohjelmoi!

KoduKohinat saapuvat vihdoin myös Turkuun! KoduKohinoissa vanhemmat sekä opettajat kouluikäisine lapsineen tutustuvat ohjelmoinnin maailmaan pelillisen Kodu-ohjelmointisovelluksen avulla.

Kodu on Microsoftin kehittämä visuaalinen ohjelmointiympäristö. Pelien ohjelmointi tapahtuu Kodun visuaalisella ohjelmointikielellä, jonka avulla kuka tahansa voi luoda omia 3D-pelejänsä. Kodulla voi rakentaa niin perinteisen ping-pong pelin kuin monimutkaisen strategiapelin. Kodun ajatus on opettaa ohjelmoinnin filosofiaa, ongelmanratkaisua sekä loogista ajattelukykyä.

KoduKohinat järjestetään Turussa 28. – 30.10. TOP-keskuksen tiloissa, Triviumilla 3. kerroksessa (Lemminkäisenkatu 32, Turku) klo 17 – 20. Kohinoissa käydään Kodu-ohjelmoinnin

perusperiaatteet läpi kokeneiden ammattilaisten johdolla, jonka jälkeen rakennetaan oma peli aiemmin opitun pohjalta. Kohina on maksuton ja tarjolla on myös välipalaa (ilmoittautuminen www.kodu.fi).

KoduKohinat toteutetaan Turun lisäksi viidessä kaupungissa ympäri maan Turun ammattikorkeakoulun Salon BisnesAkatemialla toimivan Osuuskunta Idea-Miilun ja Microsoftin yhteistyönä.

Lisätietoja:

Kenneth Sundberg
Kodu-tiimin tiedottaja
Puh. 040 0638755
kenneth.sundberg@kodu.fi
www.kodu.fi

WWW.KODU.FI

- yhdistävä tekijä

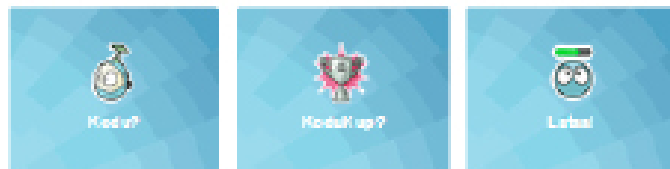
Kodu Finland nettisivut luotiin palvelemaan kaikkea tapahtumiin liittyvää toimintaa. Keskeisessä asemassa oli tiedon kerääminen yhteen paikkaan, jolloin käyttäjän ei tarvitse etsiä informaation palasia eri tahoilta. Ilmoitautumiset tapahtumiin hoidettiin sähköisellä järjestelmällä internet-sivun kautta. Jokaiselle tapahtumalle luotiin oma sivusto, josta löytyi tarpeellinen informaatio sekä linkki ilmoitautumiseen.

Sivusto rakennettiin kesän 2014 aikana ja testattiin lopullisesti Salon Kohinan yhteydessä. Sivusto toteutettiin Joomla-ympäristössä ja palvelintila hankittiin suomalaiselta palveluntarjoajalta. Samalla hankittiin @kodu.fi-sähköpostit, jotta viestintä saatiin hoidettua yhden linjan mukaiseksi.

***“PÄÄTÄ ENSIN, MITÄ HALUAT VERKKOSIVUILLESI SAAPUNEEN
ASIAKASEHDOKKAAN TEKEVÄN (SATUNNAISEN SELAILUN SIJAAN).
SUUNNITTELE SITTEEN SISÄLTÖ JA RAKENNE NIIN, ETTÄ SE
JOHDATTA KIINNOSTUNEET KONKREETTISIIN JATKOTOIMIIN. “***

PARANTAINEN 2008, 209.

SIVUILLA ON OLTAVA FUNKTIO JA TARKOITUSPERÄ, LIIKA ILOTULITUS
KARKOITAA ASIAKKAAN.

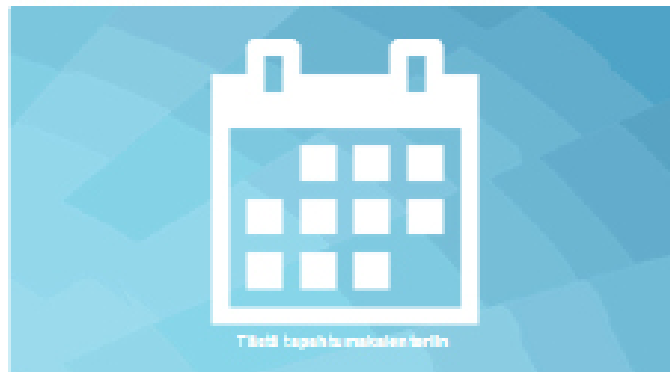


Mikä KoduKohina?

KoduKohina on ilmainen 3 kuukauden kokeilu- ja oppimateriaali, jota jatketaan ensin Kodun ja KoduKohinan loppuosassa sisältäen ohjeet, videot, kirjalliset materiaalit ja suuren määrän materiaalia ja videoita, jotka ovat ilmaisia ja nauttii yhteistä verkkoympäristöä. KoduKohina on alustettu joulukuussa, omien paineiden mukaan ja kokeilu- ja oppimateriaali on saatavilla joulukuusta alkaen. KoduKohina on saatavilla 28. helmikuuta (28. päivä), jolloin KoduKohina on lopussa.

KoduKohina on saatavilla Suomessa, Ruotsissa, Norjassa, Tanskassa, Saksassa, Ranskassa ja Suomessa. KoduKohina on saatavilla myös muissa maissa, jotka ovat kokeilu- ja oppimateriaalin osana. KoduKohina on saatavilla myös muissa maissa, jotka ovat kokeilu- ja oppimateriaalin osana.

Tapahtumat - KoduKohina kiertuekalenteri



Tiimistä löytyi vahva osaaminen niin koodauksen kuin graafisen tuotannon puolelta. Tämä yhdistettiin asiakkaalta saatuuun valmiiseen materiaaliin, jolloin sivustosta saatiin toimiva, hyvännäköinen sekä kustannustehokas. Tekninen ohjelmointi ja graafinen suunnittelu toteutettiin tiettyjen toimeksiantajan määrittämien reunaehtojen mukaan. Pohjaksi tahdottiin yksisivuinen layout, jonka päälle sivusto räätälöitiin halutunlaiseksi.

Sivustolle luotiin valmiudet julkaista kuvia, videota sekä blogipohja, jota tullaan käyttämään valtakunnallisen toiminnan lisääntyessä. Muutama time-lapse video linkitettiin herättämään mielenkiintoa uusille osallistujille.

SOME



KoduKup Finland

K

odu.fi nettisivusto toimii oikeastaan jatkeena Facebook-yhteisölle, johon saimme kerättyä osallistujia ja kiinnostuneita seuraajia. Tuoreimmat julkaisut tulivat ensin Facebookiin, josta ne linkittyivät ristiin nettisivun ja Twitterin kanssa.

Asiakaskuntamme seurasi tapahtumien aikana aktiivisemmin Kodun sosiaalisen median kanavia, kuin staattista nettisivuamme. Painotimme näin ollen sisällöntuotannon näihin väyliin.

Facebook toimii myös Kodu-yhteisössä helppona keinona antaa palautetta, liittyä se sitten itse ohjelmaan, tapahtumiin tai tu-

lemaan. Kynnys ottaa yhteyttä on pienempi sähköisessä muodossa niin sanotusti omalla ajalla kuin erillisellä palautelomakkeella tilaisuudessa.

Kehitimme hastagit kodufinland, kodufi, koduguru, kodukohina ja kodumaster, joiden avulla näkyvyyden lisääminen onnistui helpommin.

Youtube-kanavan loimme tapahtumissa kuvatuille timelapse-videoille.

Huomasimme, että aktiivisuus sosiaalisessa mediassa lisääntyi huomattavasti tapahtumien ollessa käynnissä ja hieman niitä ennen.

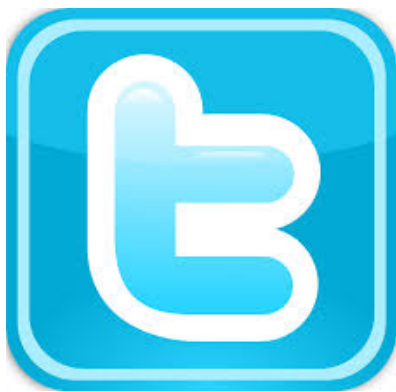
#kodufinland

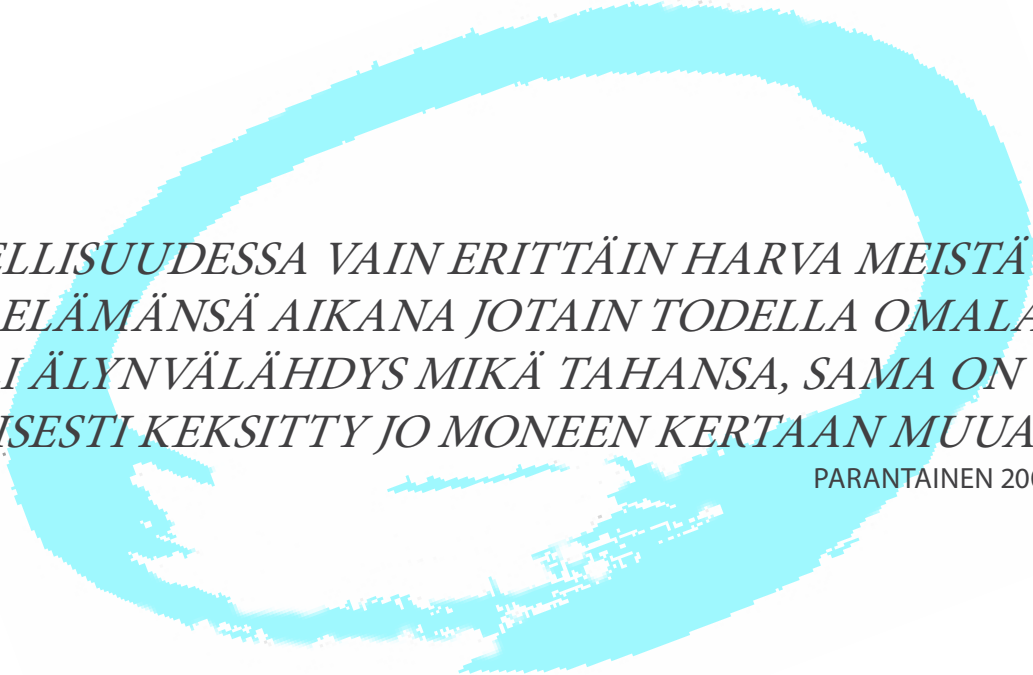
#kodufi

#kodumaster

#kodukohina

#koduguru





“TODELLISUUDESSA VAIN ERITTÄIN HARVA MEISTÄ KEKSII KOKO ELÄMÄNSÄ AIKANA JOTAIN TODELLA OMALAAATUISTA. OLI ÄLYNVÄLÄHDYS MIKÄ TAHANSA, SAMA ON TODENNÄKÖISESTI KEKSITTY JO MONEEN KERTAAN MUUALLA.”

PARANTAINEN 2008, 12.

IHMINEN PÄÄSEE HUOMATTAVASTI HELPOMMALLA KATSELEMALLA ENSIN YMPÄRILLEEN. TODENNÄKÖISYYS KEKSIÄ JOTAIN OMAA KASVAA EXPONENTAALISESTI KUN RAKENTAA POHJAN OMILLE IDEOILLEEN MUIDEN AVULLA. (PEKKA)

Parastamisemme

Miten kehittimme omat tuotteemme

Saimme haasteen, johon tahdoimme vastata täydellä mitalla. Tiimistä löytyi osaamista innovoinnin, kehittämisen ja tuotteen puolesta, joten suuntaviivat olivat selvät. Saisimme kehitettyä paketin, joka kattaisi vähintäänkin hyvin toimivan tuotteen vaatimukset.

Lähtökohta projektissa ei ollut lähteä keksimään pyörää uudestaan, jolloin olisimme hukanneet valtavan määrän resursseja turhaan työhön. Asiakkaalle piti saada lisää näkyvyyttä, käyttäjiä sekä tuotteelle käyttöönottoja. Käytimme hyväksemme tuttuja innovoinnin työkaluja, joita olimme käyttäneet aikaisemmissa projekteissa ja toimeksiannoissa. Prosessin aikana törmäsimme jo olemassa olevaan Reaktorin lasten koodikouluun, jota käytimme lopulta pohjana kehittäessämme KoduKohinat.

Reaktorin Koodikoulu itsessään on suunnattu pelkästään lapsille ja käsittelee suoraan perinteistä ohjelmointia, jossa kirjoitetaan koodia. Pidimme tyylistä, jolla tapahtumaa vedettiin ja totesimme lisätutustumisen olevan hyödyllistä. Halusimme nähdä, miten konseptin pohja mukautuisi kevyempään ympäristöön.

Otimme selvää mitä vaikutuksia pidetyillä tilaisuuksilla oli ympäristöissään ja tästä johdannaisena päätimme järjestää myös itse tapahtumia, joissa samalla haastaisimme aikuisetkin mukaan! Näin saisimme tavoitettua kohderyhmämme, edistettyä asiaamme ja samalla opittua itsekin uutta!

Koska tavoitteena oli saada lisättyä Kodun näkyvyyttä ja haluttavuutta, mukautimme oman tuotteemme siihen suuntaan, että kaikenikäiset pystyisivät osallistumaan. Haaste pyörähti tilaisuuden vetäjälle: ulosannin pitää ottaa huomioon 6-16 vuotiaat, heidän vanhempansa sekä oppilaitosten ja kuntien henkilökunta, jotka lopulta epäsuorasti tekevät ostopäätöksen.

Tehtävänäimme oli saada edistettyä asiakkaamme etua!

Pohja tälle luotiin yhdistelemällä olemassa olevia Kodu-kerhojen läpivientejä, Koodikoulua ja ulkopuolelta tuotuja oppeja sekä kokemuksia. Lopputulemana saatiin aikaiseksi skaalautuva ja kustannustehokas tapahtuma, joka pystytään toteuttamaan sekä pienryhmille että suuremmalle yleisölle!

Itse prosessin aikana pidimme projektitiimin kesken kolme yhteistä ideointisessiota, joissa kerättiin potentiaalisia ideoita kasaan, läpikäytiin aikaisempia ja jatkojalostettiin parhaita. Näiden sessioiden välissä yksittäiset henkilöt kehittivät ja muokkasivat potentiaalisia ideoita ja sparrasivat niitä ristiin tiimin muiden jäsenien kanssa.

1. Herätys!

- irroittelu
saa rikkoo rajoja!
- rentoutuminen
vapautuminen ja asennoituminen innovointiin
- mielen avaaminen
orientoituminen edessä olevaan urakkaan
- lähdetään nolliasta
aloitetaan puhtaalta kankaalta

2. Vapaus innovoida!

- ajatusten heittäilyä
ideoita eri näkökulmista
- kirjataan kaikki ylös
pienikin yksityiskohta voi olla tärkeä
- ei kritiikkiä, avoimin mielin
huonoja ideoita ei ole

3. Jalostus!

- valikointi ja karsiminen
kirsikoiden poiminta innovointikakusta
- kritiikki ja haastaminen
idean katselu eri kuvakulmasta
- arviointi ja kehittäminen
lopullinen ideoiden punnitus, oliko jotain turhaa?
- jatkotoimenpiteet
mitä seuraavaksi ja tulevaisuudessa, kuinka edetään?

Mukaillen.
Saarinen & Haapaniemi 2013, 10-11.

Jalostava innovaatio *“Incremental innovation”*

Olemassa olevan tuotteen jatkokehittämistä, parastamisen perusta. Hyvänä esimerkkinä toimivat matkapuhelinten eri sukupolvet ja vastaavat teknologiset tuoteperheet.

Mullistava innovaatio *“Breakthrough Innovation”*

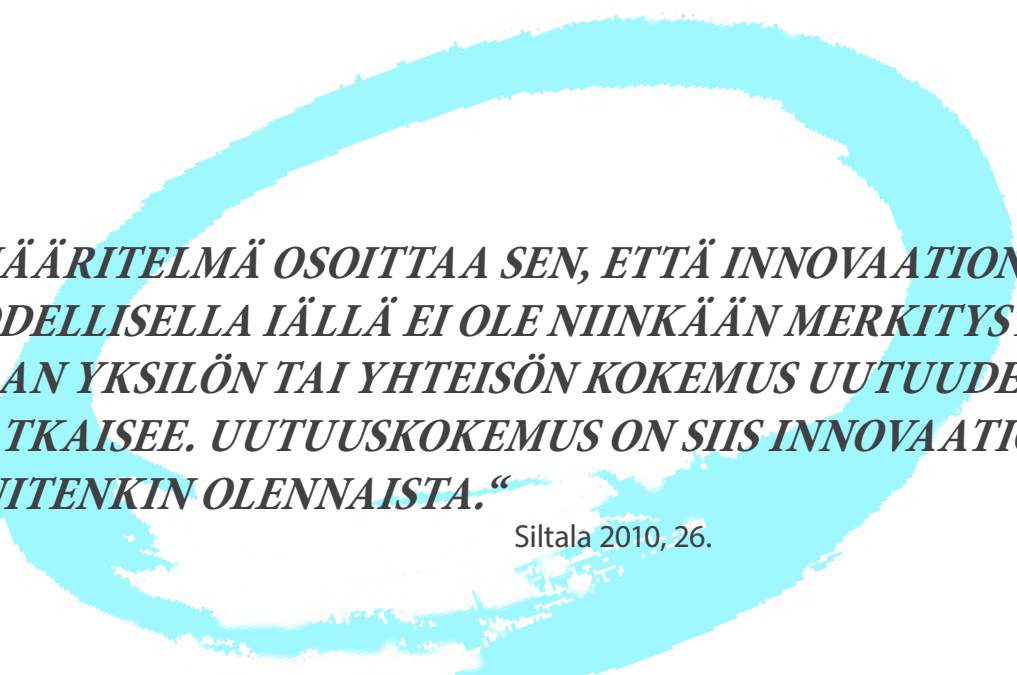
Innovaatio, joka tuo jotain täysin uutta tuotteeseen. Asiakkaat näkevät suuren uutuusarvon ja kerääntyvät sen perään. Tällaisena voidaan nähdä esimerkiksi kosketusnäyttö matkapuhelimissa.

Kääntein tekevä innovaatio *“Transformational Innovation”*

Täysin uusi ja järjestyttävä! Voi luoda täysin uuden alan ja syrjäyttää aikaisemmat teknologiat. 90-luvulla yleistyneet henkilökohtaiset tietokoneet hyvänä esimerkkinä.

Mukaiillen.
Creative Realities, 2010.

Hyvä tiimi koostuu niin introverteista ja extroverteista persoonista. Osa tuottaa valtavan määrän ideoita, joita loput voivat jatkojalostaa ja haastaa. Innovointityökaluista saa parhaan tuloksen kun ryhmällä on vetäjä, joka keskittyy prosessin kulkuun ja työkalujen oikeanlaiseen hyödyntämiseen.



***“MÄÄRITELMÄ OSOITTA A SEN, ETTÄ INNOVAATION
TODELLISELLA IÄLLÄ EI OLE NIINKÄÄN MERKITYSTÄ,
VAAN YKSILÖN TAI YHTEISÖN KOKEMUS UUTUUDESTA
RATKAISEE. UUTUUSKOKEMUS ON SIIS INNOVAATIOLLE
KUITENKIN OLENNAINEN.”***

Siltala 2010, 26.

VANHAKIN ASIA VOI OLLA INNOVATIIVINEN YRITYKSEN ERI TASOILLA.
ASIAAN KUULUU PALATA MONTA KERTAA YRITYKSEN KAAREN AIKANA.
JOKA KERTA VOI OPPIA JOTAIN UUTTA!

TIIMIOPPIMINEN KODUTIIMISSÄ



*Uuden
oppimisen
ihanuus!*

Energia
Johtaminen
Neuvottelut Eteneminen
Tehokkuus Ohjelmointi Tarjouslaskenta
Palkanlaskenta Tiimityöskentely
Markkinointikiertue tapahtumamarkkinointi
Jumi Tapahtuman järjestäminen Jatkuvuus
Esiintyminen Tajunnan räjähdys Lukko
mentointi Tiimi Osuuskunta Idea-Miilu
Haasteet Oman käden jälki Organisointi
Henkilökemia Microsoft Oy Nautinto
Turhautuminen
Vaatiminen
Oivallus

Mitä opin? Tiimityöskentelyä ja tiimin toimintaa, johtamista ja että todella voin oppia "hyväksytysti" niin kuin aina olen parhaiten oppinut; tekemällä ja kokeilemalla.

Näitä ajatuksia pyörittelin mielessäni koko "oppariprosessin" ajan. Samalla mietin tuskaisesti lähestymistapaa ja "kulmaa" tähän opinäytetyöhöni. Miten saan sen kaiken opin yhdistettyä, koottua ja esitettyä sanoin ja kuvin? *-Kaisa*

"... "learning organisations," organisations where people continually expand their capacity to create the results they truly desire, ... where collective aspiration is set free and where people are continually learning how to learn together."

Senge 1990, 3.

JATKUVA OPPIMINEN KODUTIIMISSÄ



"Oppiminen ei tarkoita suoritettuja opintoja, sillä tietä vanhenee. ... Oppiarvo on ositus siitä, että henkilöllä on kyky oppia. ... Se tieto, jota töissä tarvitaan, hankitaan töissä. Työpaikat muuttuvat oppilaitoksiksi."

Kilpinen 2008, 154

Palaute ja kehittyminen sen pohjalta

KoduKohinoissa kirjattiin sisäinen palaute ja tilaisuuden aikana mieleen tulleet huomiot sekä muistutukset sille erikseen varattuun "mustaan vihkoon". Huomioiden pohjalta jokaisen tapahtuman jälkeen käytiin läpi yhteenveto illasta.

Keskustelussa käytiin askarruttavat, parannettavat ja kehitettävät asiat koko tiimin kesken läpi avoimesti ja hyvässä hengessä. Tilanne toimi samalla myös tilaisuudesta irroittavana check-outina. Aluksi osa tiimistä oli tottumattomana hieman ihmeissään "palautetilaisuudesta", mutta pian siihen totuttiin ja yhteistä illan päätöstä odotettiin, koska siten saimme siihen aina selkeän päätöksen.

Asiakkailta saatiin palautetta sekä suullisesti että sähköisesti nettisivuilta löytävän kyselyn avulla ja Facebookissa.

Nämä palautteet käytiin myös välittömästi tilaisuuden päätyttyä läpi ja tartuttiin kehitysehdotuksiin välittömästi. Parannukset otettiin käyttöön parhaimmillaan jo samana iltana, mutta viimeistään seuraavana Kohina-iltana.

Vakavimmat negatiiviset palautteet saimme ilmoittautumisjärjestelmän vuoksi. Emme osanneet odottaa niin suuria ryntäyksiä ilmoittautumisen aukeamishetkillä, joten ensimmäisissä kaupungeissa ilmoittautujille jäi epäselväksi pääsivätkö he mukaan tapahtumaan vai eivät. Ratkaisimme ongelman hankkimalla uuden ilmoittautumisjärjestelmän nettisivustolle ja otimme sähköpostitse yhteyttä kaikkiin ilmoittautujiin, joiden tilanne oli epäselvä.

"Kun yrityksessä on kulttuuri, joka uskoo enemmän työntekijän kasvuun ja oppimiskykyyn kuin valmiiseen osaamiseen, yrityksessä on myös rohkeutta yrittää uutta. Jos kukaan ei tee mitään sellaista, mitä ei ole ennen tehnyt ja mitä ei varmasti osaa, kukaan ei myöskään saa mitään uutta aikaiseksi."

Kilpinen 2008, 95.

Hyvän palautteen antaminen ja saaminen vaatii molemminpuolista luottamusta. Kehittävä palaute on parasta. Palaute voi olla rajuakin, mutta sen pitää tulla sydäimestä ja se on aina annettava niin,

että vilpittömästi tarkoittaa sillä toiselle pelkästään hyvää. On tärkeää muistaa antaa myös hyvää palautetta! Se auttaa jaksamaan!

"Jokaisen projektin jälkeen tapahtuva reflektointi auttaa ymmärtämään saadut opit."

Tikkanen 2014, Tiimiakatemia

"Ensin ihmiset ... sitten asiat."

Collins 2001, 100.

Tiimissä toimiminen

Jos yksi on menossa Helsinkiin ja toinen Rovaniemelle,
niin heitä ei kannata laittaa samaan bussiin.

Tiimissä et voi koskaan itse täysin määritellä miten asiat menevät. Sen voi nähdä sekä positiivisesti että negatiivisesti. Tiimin yksittäinen jäsen voi mokata tilanteen ja koko tiimi on silti siitä vastuussa. Toisaalta tiimin paras voima tulee näkyviin, kun se on rakennettu oikeista - toisiaan täydentävistä paloista, joiden saumattomalla yhteistyöllä voidaan saada aikaiseksi huikeita juttuja, joihin kukaan ei pystyisi yksin.

Tiimin kohdatessa ongelmia, ei niitä tarvitse pohtia yksin, ratkaisumahdollisuudet moninkertaistuvat ja mikäli tiimilläsi ei ole osaamista ratkaisun toteuttamiseksi, niin verkostojen laajuus on hurja verrattuna yhden henkilön vastaavaan. Tiimi tukee ja vahvistaa jäseniään. Yhden ihmisen huonokin päivä muuttuu toimivan tiimin avulla loistavaksi! Jo pelkkä tiimin ilmapiiri voi luoda tällaisen vaikutuksen kun asiat ovat kohdallaan.



Tiimissä saat tehdä niitä asioita, joissa olet paras ja kehittyä niissä. Lisäksi sinulla on joukko ammattilaisia ympärilläsi, joiden puoleen voit kääntyä kun itselläsi loppuu osaaminen ja joiden avulla voit oppia lisää ja uusia taitoja.

Koskaan ei ole hyvä kuvitella olevansa valmis tai "kaiken oppinut". Aina on opittavaa ja kehityttävää. Niin kauan kuin sen pitää mielessään ja toteuttaa sitä tutkimalla, kokemalla ja tahtomalla uusia tietoja, taitoja ja kokemuksia, niin pystyy ja saa oppia kaikkea mahtavaa jota tästä maailmasta löytyy!


Tiimissä vastuu ja tulokset ovat yhteisiä. Se vaatii järkkymätöntä luottamusta, jonka toteutuessa jäsenten omistautuminen ja halu antaa parastaan ovat oikealla tasolla. Tiimiympäristössä on kuitenkin hyvä muistaa myös se, että tiimin ei tarvitse tai sen ei ole edes hyvä olla kaikki mitä jäsenen elämään kuuluu.

Jotta jäsenen motivaatio, sitoutuminen ja jaksaminen pysyy tasaisena, on tiimin annettava jäsenten pitää myös oma elämänsä; perhe, harrastukset ja vapaa-aika. Hyvä tiimi ei polta jäseniään loppuun.

"Broadcasterssissa ei myöskään arvosteta sitä, että joku kehuu tekevänsä pitkää päivää.

Ihminen kun tarvitsee työn ohella myös lepoa ja vapaa-aikaa."

Kilpinen 2008, 92.



"Ainoa tapa saada tuloksia aikaiseksi on se, että matkalla kohti uutta ja parempaa uskaltaa mennä oman epämukavuusalueensa läpi."

Kilpinen 2005, 196.

Oppimisen viive.

Oppiminen tapahtuu viiveellä ja se on turhauttavaa! Varsinkin tekemällä oppimisen tajuaminen ja opin konkretisoiminen itsellekään tajuttavaksi vie välillä todella paljon aikaa. On vain luotettava siihen, että prosessi on hidas, mutta tehokas.

Tekemällä oppii ja ihmiset tarvitsevat yleensä kokemuksen asiasta, jotta voivat oppia jotain. Itseensä ja omiin kokemuksiin luottaminen on vahvempaa kuin jonkun sanoma tai jostain luettu totuus. Tiimin kesken käydyt keskustelut, sparraukset ja kokemusten vaihdot auttavat opin konkretisoinnissa ja kokemus tekemällä oppimisen tehokkuudesta vahvistaa luottoa prosessiin.

Opinnäytteemme opponointivaiheessa tämä kappale oppimisen viiveestä herätti meuhkaan keskustelun opponijana toimineen opiskelukaverin kanssa.

Ensimmäistä bisnesakatemia- vuottaan viettävä yrittäjäkollegamme kihisi turhautumistaan. Vaikka hän on toiminut osuuskuntansa toimitusjohtajana reilut puoli vuotta ja työskennellyt laaja-alaisesti monissa projekteissa sekä toimii parhailaan suuryrityksen tapahtumanjärjestysvastaavana, niin hänestä tuntuu siltä, ettei ole oppinut mitään!

Pitää vain malttaa, kyllä se näillä meriiteillä sieltä vielä konkretisoituu!

Keskustelut ja oivallus

Turhautuminen ja
hermostuminen

Ratkaisu!

Energia
Johtaminen
Neuvottelut Eteneminen
Tehokkuus Ohjelmointi Tarjousla
Palkanlaskenta Tiimityöskente
Markkinointikiertue Tapahtuman
Jumi Tapahtuman järjestäminen jat
Esiintyminen Tajunnan räjähdys Luk
Dokumentointi Tiimi Osuuskunta Idea-Miili
Haasteet Oman käden jälki Organiso
Henkilökemia Microsoft Ou Naut

KETTERÄ JOHTAMINEN KOHINOISSA



"Intended results and useful tools are more important than a detailed plan."

Senge 1999, 55.

Jotta voi toimia ketterästi, on vältettävä turhan yksityiskohtaisesti tehtyä suunnitelmaa. Tavoite pitää määrittää ja pitää kirkkaana mielessä, mutta lopputuloksen ja välimatkan detaljoitu suunnitteleminen saattaa jopa vahingoittaa matkalla tapahtuvaa ideointia sekä tulosta, mikäli ne tekevät siihen ennakoita turhia rajoituksia.

Matkalla voi oppia jotain uutta tai huomata että oma alkuperäinen ajatus olisi vienyt aivan väärille raiteille.

"You must be willing to develop your own learning capabilities, and to be part of teams developing their learning capabilities. You must be open to the possibility of changing yourself."

Senge 1999, 55.

KoduKohinoita varten tehtiin tiimin voimin selkeät raamit kesällä 2014. Kun pilotoimme Kohinat Salossa syksyllä 2014, dokumentoin vetäjänä pienimmätkin yksityiskohdat jotka eivät toimineet tai toimivat varsin hyvin. Seuraavia Kohinoita ajatellen oli kätevää jättää turhat yksityiskohdat pois ja kehittää niitä, jotka puolestaan edesauttoivat tapahtuman luonnikasta kulkua!

Kohinoita oli monessa kaupungissa, erilaisissa tiloissa ja erilaisten ihmisten kanssa. Olisi ollut hyvin jähmeää yrittää järjestää niitä kaikkialla ehdottomasti tietyllä kaavalla. Kohinoissa joustava ja ketterä toiminta mahdollisti tapahtumien menestyksen!

*"...the quality of managerial work often depends upon large amounts of unscheduled time: for "daydreaming" alone or together, for talking about significant subjects **without immediate pressure to produce results**, and for the impromptu conversations that help people deal with ambiguous issues like learning and change."*

Senge 1999, 71.

1. Määritä *tavoite*.
2. Mieti *millä tavoin* noin äkkiseltään ajateltuna pääsisit siihen ja mitä työkaluja tarvitset.
3. Sitten vain *alat hommiin*, etkä hermostu vaikka joutuisit vaihtamaan poran ruuvimeisseliin tai kirjoittamisen tanssimiseen!

“Menestyksen kannalta tärkeää on intohimo, asenne tehtävään. Ei voi johtaa ja inspiroida ketään, jollei itse ole inspiroitunut. Jos ei ole hengessä mukana, ei voi sytyttää henkeä muihinkaan.”

Kilpinen 2008, 191.

Pari sanasta rahasta motivaattorina.

Rahan merkitys opiskelumallissamme on puhuttanut ja nostattaa tunteita puolesta ja vastaan. Raha, siis palkkio tehdystä työstä, siitä puhuminen ja sen pyytäminen nähdään ahneutena ja ylimielisyytenä.

Mietihän.

Se kuitenkin myös toisaalta mahdollistaa, motivoi ja auttaa määrittämään oman työnsä arvon sekä opettaa pärjäämään ja luomaan itse omat mahdollisuutensa. Onko tosiaan niin, että opiskelijan on yhteiskunnallisesti arvokkaampaa ja hyväksyttävämpää tehdä työnsä ja saada elantonsa jonkun muun leivissä kuin yrittämällä ja kokkaamalla eväät itse itselleen?

No niin.

Minkä hintaista sitten on opiskelijayrittäjän työ? Itse olen sitä mieltä, että tulos ratkaisee. Harjoittelijan palkkio ei tarvitse lähtökohtaisesti olla pienempi kuin ammattilaisen. Jos tulos on ammattimainen voi

palkkio olla ammattitasoa. Harjoittelijan työ on näin saman arvoinen, mutta työhön käytetty aika voi olla paljonkin suurempi (jolloin niin sanottu tuntipalkka jää siis pienemmäksi).

Jos harjoittelijan työn tuloskin on vaatimattomampi kuin ammattilaisen, on tällöin toki selvää ja perusteltua, että työ on kokonaisuudessaan myös edullisempi. Yrittäjän on itse osattava hinnoitella työnsä sen mukaan kun tietää ja voi työn jäljestään luvata.

[Miksi lähtökohtaisesti pyytäisi priimasta tuloksesta pientä hintaa?](#)

Motivaatio ja oman työn arvostus sekä siihen panostaminen on oikealla tasolla, kun määrittelee itselleen ja työlleen aidon hinnan. Myös asiakkaan vaatimukset, odotukset ja arvostus asettuvat näin kohdilleen.

... osalle motivaattorina toiminut tavoite, sen eteen tehty kova työ ja siitä saatu raha mahdollistaa lopulta maailmanympärysmatkan, eli "mymmin".

Meillä oli opiskeluidemme alusta lähtien (syksy 2012) tavoitteena lähteä tiimin kanssa maailmanympärysmatkalle. Tämä tavoite siirtyi myös opiskeluidemme osana perustamamme yritykseen, Osuuskunta Idea-Miiluun ja sen muodostamaan tiimiin.

Nyt, vuoden 2015 keväällä olemme lähdössä ensimmäisenä bisnesakatemi-alaisena tiiminä mymmille! Osa jaksamistamme ja tavoitteellisuudestamme on ehdottomasti tämän tavoitteen ansiota. Meille se tavoite oli kirkas alusta pitäen, emmekä välittäneet siitä, etteivät muut uskoneet siihen tai pitivät sitä älyttömänä.

Jumi Tapanin ja Järjes
Esiintyminen Tajunnan
Dokumentointi Tiimi Osuuskur
Haasteet Oman käden ja
Henkilökemia Micros
Turhautuminen
Vaatiminen
Oivallus

*Koska me uskaimme,
se on nyt mahdollista.*

"Sun täytyy varoa mitä sä haluat, koska sä saat sen."

Andy McCoy, Hanoi Rocks

Lähteet:

Adams, D. 1984. *So Long, and Thanks for All the Fish*. Pan Books.

Collins, J. 2001. *Hyvästä Paras - Miksi jotkut yritykset menestyvät ja toiset eivät? Kauppakaari/Talentum Media Oy*. Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä 2001.

Creative Realities Inc. *The Innovationist - The three Levels of Innovation*. 10.12.2010. Viitattu 17.3.2015 <http://www.creativerealities.com/innovationist-blog/bid/49954/The-Three-Levels-of-Innovation>

Jokela, L. 2014. *Microsoft kouluttaa pr-kiertueellaan lapsia ja vanhempia koodaamaan, Ohjelmointi ei ole enää insinööritiedettä*. Turun Sanomat 28.8.2014.

Järvinen, S. 2014. *KoduKohinat tarjoaa oppia pelinrakentajille Salossa*. Salon Seudun Sanomat 27.8.2014, 8.

Kilpinen, P. 2008. *Liekeissä! Miten johtaja inspiroi ihmiset syttymään muutokselle*. Ajatus Kirjat. Gummerus Kustannus Oy. Jyväskylä 2008.

Microsoft Research. 2015. *Kodu*. Viitattu 17.3.2015 <http://research.microsoft.com/en-us/projects/kodu/>

Parantainen, J. 2008. *Pöllö Tästä - 101 Rusinaa Bisnespullasta*. Talentum. Gummerus Kirjapaino Oy.

Saarinen, J. & Haapaniemi M. 2013. *Ideaopas2. Idema*. Tampere 2013.

Sammallahti, T. 2009. *Konseptisuunnittelun Supersankari*. Books on Demand GmbH, Helsinki, Suomi. Books on Demand GmbH, Norderstedt, Saksa.

Senge, P. M. 1990. *The Fifth Discipline - The Art & Practice of the Learning Organization*. Doubleday. Random House, Inc.

Senge, P. M. 1999. *The Dance of Change - The challenges of Sustaining Momentum in Learning Organizations*. Nicholas Brealey Publishing. WSOY.

Siltala, R. 2010. *Innovatiivisuus ja yhteiskunnallinen oppiminen liike-elämässä ja opetuksessa*. Turun yliopiston julkaisu. KMG Printworks. Turku 2010.

Tikkanen, K. 2014. *Muutoksen tanssi – Peter Sengen viisauksia*. Tiimiakatemia. Esseepankki. Viitattu 17.3.2015 <http://esseepankki.tiimiakatemia.fi/muutoksen-tanssi-peter-sengen-viisauksia/>

Vahanen, R. 2012. *Dressing Mimia - Mikä on Dressing Mimia -kanssa, ja miten se luodaan? Opinnäytetyö*. Turun Ammattikorkeakoulu, Kauneudenhoitoalan koulutusohjelma. Viitattu 17.3.2015.



Hauskanpito

“Aikuisten maailma on niin kovin vakava, ettemme uskalla nauraa itsellemme emmekä muille. Nauru olisi kuitenkin tärkeä osa työelämää.”

Organisaatio jossa on hauskaa, jossa mielikuvitus lentää ja jossa ihmiset iloitsevat, saa aikaan paljon enemmän kuin organisaatio, jossa ollaan ryppyotsaisesti kiireisiä ja tärkeitä.”

Kilpinen 2008, 86.

Tavoite

“Unelmat asettavat tavoitteita luovuudelle, joka synnyttää energiaa, jonka ansiosta jaksamme olla inspiroituneita.”

Kilpinen 2008, 86.

Tiimityöskentely

“Olipa idea omani tai toisen tuoma, on sen kehittämässä ja toimeenpanossa oltava aina hyviä tyyppejä mukana.”

Hjallis Harkimo,
yksityisyrittäjä, sijoittaja



entajunnan räjähdys Lukko
imi Osuuskunta Idea-Miilu
man käden jälki Organisointi
kemia Microsoft Oy Nautinto
irhautuminen
Vaatiminen
Oivallus

"Change the participation and you change the organisation."

John Seely Brown, Xerox Vice President



Kaisa

+358 40 5623 518

kaisaelina.aaltonen@gmail.com



Pekka

+358 40 7199 751

pmakiku@gmail.com

hope student
family travel culture
arning ience change
cultural



"So Long, and Thanks for All the Fish!"

Adams 1984

hope
family
stud
tra
villages
backpack
arning
ience
change

TIIMIOPEIN HAASTEESTA KIERTUEEKSI

- KODUKOHINA 2014

TYÖKALUNA SELKEÄ TAVOITE JA ENNAKKOLUULOTTOMUUS

Kaisa Aaltonen ja Pekka Mäki-Kuutti

“42”