

**Menestys muuttuvassa  
maailmassa on seurausta  
erinomaisuudesta ja  
kyvystä luoda uutta**



Anssi Tuulenmäki  
+358-50-3819772  
[anssi.tuulenmaki@mindustry.fi](mailto:anssi.tuulenmaki@mindustry.fi)  
[www.mindspace.fi](http://www.mindspace.fi)

Miksi olen

**Yli-innovaatioaktivisti?**



# Oletteko samaa mieltä otsikosta?

Että kun maailma muuttuu joka tapauksessa,  
niin menestys (jatkossakin) on seurausta siitä, että

- 1) on jossain erinomainen
- 2) ja/tai kykenee luomaan uutta???

**Synnyttääkö suomalainen  
koulumaailma kumpaakaan?**



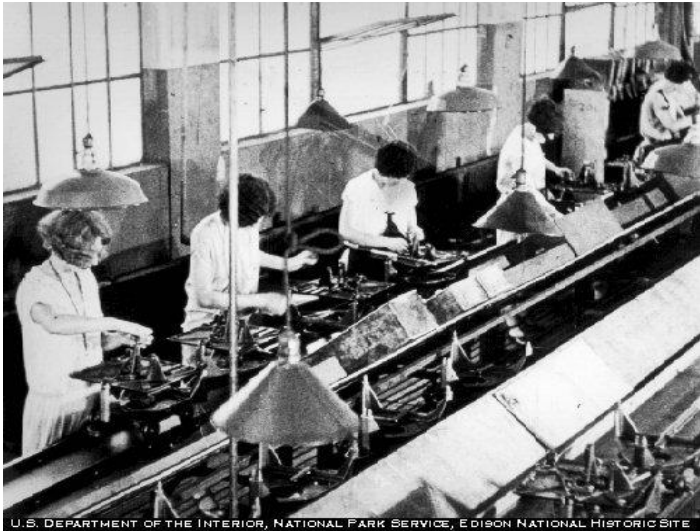
# Innostus

on erinomaisuuden saavuttamisessa ja uuden luomisessa aivan keskeinen tekijä.

Väitän, että meillä on koulussa ja työpaikoilla vallalla tuotanto-paradigma, jossa innostus ei ole olennaista.



# Ihmiset tekemässä sitä, missä ihmiset ovat parhaita ja koneet tekemässä sitä, missä koneet ovat parhaita?



# **Kaikki peliin!**

**Väitän, että meidän pitäisi tarjota enemmän tilanteita, joissa joutuisi yrittämään aivan tosissaan, useita päiviä peräkkäin.**



*Mitä*  
kannattaisi oppia  
kehittämään?



**Elämä, opiskelu ja työ on suurimmaksi osaksi arkea**

**→ siksi arjessa on suurin potentiaali kehittämiselle!**







**Vastaanottovirkailija vs ensivaikutelman johtaja**

**Erroristi**

**Keep-us-out-of-jail Manager**

**Laki Lukee**

**Junior Positivity Officer**

**See You Manager**

**CEO = Chief Energizing Officer...**

**Last Resort Optimizer**

**Koko kaupungin kaveri**

**Montusta nostaja**

**Nasaretilaisen puusepän alihankkija**

**Sales Prevention Team**





Ping pong door by Tobias Franzel



**Kaikki työ on luovaa  
kun sitä yritetään  
tosissaan parantaa...**





DISCOVERED BY  
*Handimania*

# 1.Kotitehtävä:

Listaa työsi useimmin  
tapahtuvia asioita  
ja muuta yhtä niistä joka  
viikko.

**Se voittaa, jolla on eniten  
(oikeaa) tunnetta pelissä.**





# Energia on

# TUNNETTA!





Download from  
**Dreamstime.com**

This watermarked comp image is for previewing purposes only.

ID 22481755

© Natursports | Dreamstime.com

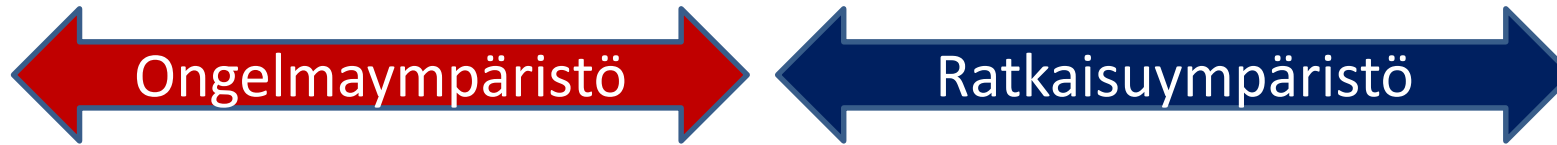


2.Kotitehtävä: Mitä **tunnetta**  
haluatte teille lisää?

Keksikää arkisia tapoja,  
symboleja, miten tätä  
tunnetta **johdetaan**



# Mitä haluatte kehittää?



Tavoite

Ongelma/tarve

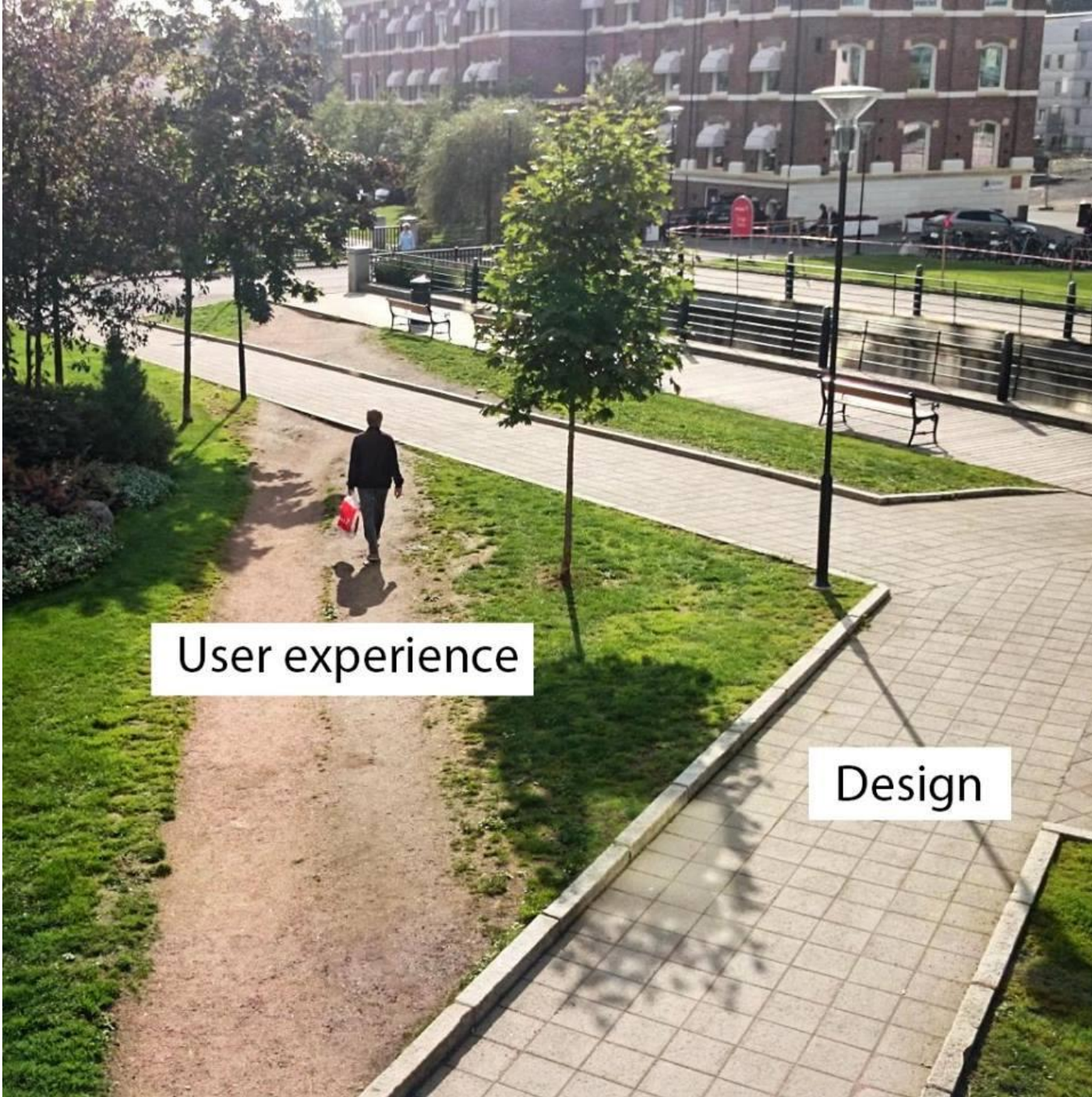
Ratkaisuehdotukset/Ideat

**KOKEILUT**

Tulokset

# Se voittaa, joka OPPII NOPEIMMIN





User experience

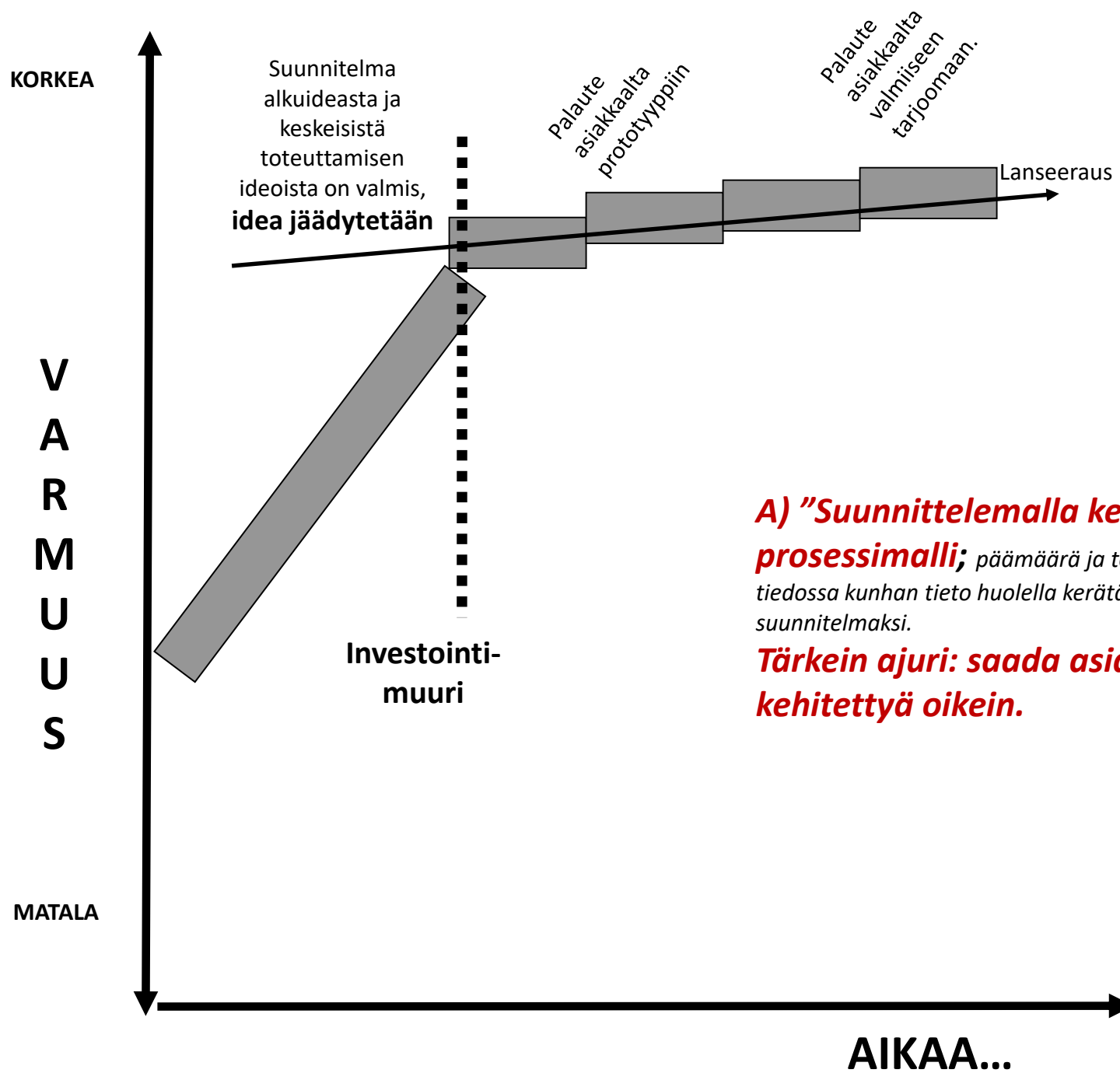
Design

# Miten houkutellaan resursseja syöpätutkimukseen?

→ Kasvattamalla  
viiksiä,  
tietysti!



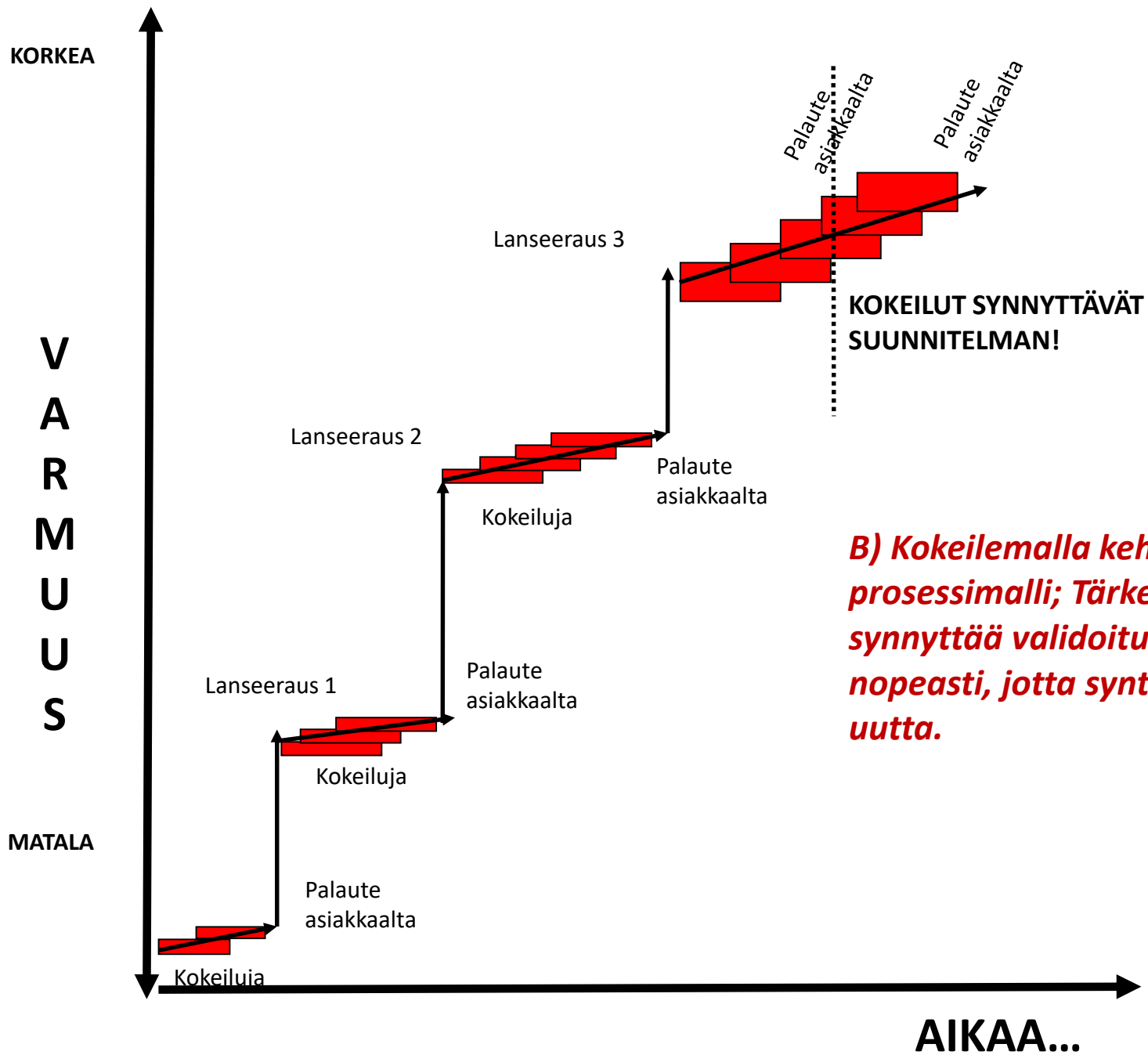




**A) "Suunnittelemalla kehittämisen"**

**prosessimalli;** päämäärä ja toteuttamisen keinot ovat tiedossa kunhan tieto huolella kerätään ja muutetaan suunnitelmaksi.

**Tärkein ajuri: saada asia kerralla kehitettyä oikein.**



***B) Kokeilemalla kehittämisen prosessimalli; Tärkein ajuri: synnyttää validoitua oppimista nopeasti, jotta syntyy uniikkia uutta.***

# Miten opit kävelemään – suunnittelemalla vai kokeilemalla?





**ALKUidea(t)**

**KOKEILEMISEN & KOKEMISEN ideat**

**TOTEUTTAMISEN ideat**



**SUCCESS IS LIKE  
BEING PREGNANT  
EVERYONE SAYS  
CONGRATULATIONS  
BUT NOBODY KNOWS  
HOW MANY TIMES  
YOU WERE FUCKED.**

@greatness\_effect



harveyspecterhd

Follow

8,110 likes

1w

**Kallein  
kupru  
kilpailu...**



**Kokeilu** = asia, jonka oletetaan epäonnistuvan

**Pilotti** = asia, jonka oletetaan onnistuvan



**Kokeilemalla *kehitetään***

*(mennään kohti)*

**Pilotoimalla *toteutetaan***

*(ollaan jo perillä)*





**A = Ask**

**B = Brain-/Bodystorm**

**C = Choose**

**(MA-TI): KUMMASTELU-  
OSAAMINEN**

**D = Demo or die**

**E = Experimentation ideas**

**F = Feedback, Fail Fast**

**(KE-TO): KYKY SIIRTYÄ  
AJATUKSISTA TOIMINTAAN**

**G = Gain & Grow**

**H = High Fidelity Pilot**

**KYKY SAADA AIKAAN  
TULOKSIA**

**I = Illustrate & Illuminate,  
dokumentoi oppiminen**

**(PE): KYKY LISÄTÄ  
OPPIMISNOPEUTTA**

# Mitä tuumatte?



# Kokeilupäätös!

- 1) Mitä tiedetään ennalta, **mitä ei tiedetä?**, eli mitä pitäisi kokeilemalla selvittää? 5 min.
- 2) Asioista, joita ei tiedetä, mikä on kaikkein **kriittisin saada selville?** (tai helpoin päästä liikkeelle) 5 min
- 3) Minkälainen **kokemus ja vuorovaikutus tarvitaan** asian selvittämiseksi? 5 min
- 4) Miten kokeilisitte **halvimmin ja nopeimmin?** Keksikää kokeilemisen idea(t). Ensin yksin 5 min, sitten ryhmässä 15 min.
- 5) **Kuka kokeilee, missä, milloin?** 15 min.
- 6) Miten **dokumentoidaan ja milloin reflektoidaan?**

The logo features a black background with a white grid of small dots. A central horizontal band is defined by two horizontal lines of red dots. The word "official" is written in a white, cursive font within a scalloped, red-outlined shape at the top. Below it, the word "LICENCE" is written in large, bold, white, sans-serif capital letters. At the bottom, the phrase "TO ACT DIFFERENTLY" is written in red, sans-serif capital letters. A second scalloped, red-outlined shape is at the bottom.

*official*  
**LICENCE**  
TO ACT DIFFERENTLY

Anssi Tuulenmäki



LUPA TOIMIA ERI  
TAVALLA



**Kiitos ajastanne.**  
**Thinking by doing.**

Anssi Tuulenmäki  
+358 50 3819772  
[www.mindspace.fi](http://www.mindspace.fi)  
[anssi.tuulenmaki@mindustry.fi](mailto:anssi.tuulenmaki@mindustry.fi)

