



Etelä-Karjalan pienten kuntien innovaatio- ja kokeiluekosysteemin kehittäminen

## KOKEILUSUUNNITELMA

Tämä työkirja on luotu osana MINT-hanketta, joka on LAB-ammattikorkeakoulun, LUT-yliopiston, Luumäen kunnan, Parikkalan kunnan, Rautjärven kunnan, Savitaipaleen kunnan ja Taipalsaaren kunnan yhteishanke, jonka tavoitteena on luoda innovaatio- ja kokeiluekosysteemi toimintamalli kuntien, yritysten ja korkeakoulujen välille. Hankkeessa keskitytään kuntien, yritysten ja niiden yhteisten innovaatiohaasteiden ratkaisemiseen kokeiluiden avulla ja sitä kautta kunnissa toimivien pk-yritysten innovaatio-osaamisen kasvattamiseen.

Hanketta rahoittaa Euroopan aluekehitysrahasto.



### 1. Mitä ideaa lähdet kokeilemaan ja miksi?

Kuvaa ideasi lyhyesti

---

---

---

Minkä ongelman tai tarpeen tuote- tai palveluideasi voisi ratkaista?  
(tunnistettu ongelma / tarve)

---

---

Kenen ongelman ideasi voisi ratkaista? (oletettu asiakasryhmä)

---

---

Mitä konkreettisia hyötyjä ideasi voisi tuottaa asiakkaille? (oletetut hyödyt)

---

---

Mikä voisi olla tuotteesi / palvelusi hinta ja mitkä sen kulut?

---

---



## 2. Mitä tietoa tarvitset ensin lisää?

Mitä sinun tulisi tietää ensin lisää, jotta uskaltaisit ottaa ideasi kanssa seuraavan askeleen?

- Listaa vähintään 15 kysymystä tai oletusta
- Kysymykset voivat liittyä mm. asiakasryhmään, asiakkaille syntyviin hyötyihin, käyttäjäkokemukseen, hintaan tai kustannuksiin
- Merkitse 1-3 kaikkein tärkeintä kysymystä/oletusta

---

---

---

---



---

Kuka on vastuussa kokeilusta? (kokeilun omistajan nimi)

---

---



## 4. Ketkä ovat koeasiakkaita/-käyttäjiä?

Mikä on olettamasi pääasiakasryhmä, joka hyötyy tuotteestasi / palvelustasi?  
(katso kohta 1)

---

Kuinka monta koeasiakasta/-käyttäjää tarvitset, jotta saisit riittävän luotettavan tiedon ideasi toimivuudesta?

---

Miten tavoitat koeasiakkaat / -käyttäjät ja houkuttelet heidät mukaan?

---

Kuka vastaa koeasiakkaiden / -käyttäjien hankkimisesta?

---



## 2. Miten luot käyttäjäkokemuksen?

Mikä on olettamasi keskeisin hyöty (tai pari hyötyä), jonka tuotteesi tai palvelusi käyttäjä saa ideasta?

---

---

---

Millä tavalla saat konkretisoitua tämän hyödyn koekäyttäjille?

- Toisin sanoen, miten saat rakennettua nopean prototyypin, jota käyttämällä koekäyttäjät saavat ideastasi aidon käyttökokemuksen?
- Pyri mahdollisimman nopeaan ja edulliseen prototyypin tekoon (max 1 päivä työaika)

---

---

---

Mitä nopean prototyypin valmistamiseen tarvitaan? (tarvikkeet, raha, muut resurssit)

---

---

---

Kuka tekee nopean prototyypin?

---



## 4. Miten keräät tietoa kokeilusta?

Jotta saisit mahdollisimman hyvin vastauksia kysymyksiisi, niin miten keräät tiedon koekäyttäjiltä? Menetelmiä ovat mm.

- Aktiivinen havainnointi (palveluntuottaja luo käyttäjäkokemuksen ja kirjaa ylös havaintoja). Kuka havainnoi?
- Passiivinen havainnointi (havainnoija ei luo käyttäjäkokemusta, vaan kirjaa ulkopuolisena ylös havaintoja). Kuka havainnoi?
- Kyselylomake: mitä kysytään ja milloin ja missä vastataan. Kuka suunnittelee ja tekee lomakkeen?
- Haastattelu: mitä kysytään ja keneltä, missä ja milloin. Kuka suunnittelee ja haastattelee?
- Muotoiluluotain: koekäyttäjät kirjaavat itse ylös käyttökokemuksen. Kuka suunnittelee luotaimen ja ohjeistaa koekäyttäjät?
- Data digitaalisilta alustoilta (Google analytics, Facebook...)

---

---

---

---

---

---

---



## 7. Miten analysoit keräämäsi tiedon?

Miten analysoidaan eri menetelmillä kerätty tieto?

- Määrällinen tieto
- Laadullinen tietoa

---

---

Milloin analysoidaan?

---

---

Miten analyysin tulokset esitetään?

---

---

Kuka/ketkä analysoivat?

---

---



## 8. Miten päätetään jatkosta?

Kuka raportoi kokeilun?

---

---

Milloin raportti valmistuu?

---

---

Miten tulokset esitellään ja kenelle?

---

---





