

Clothing as a Service -hackathon

7.3.-22.3.2018



Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020



1

TAVOITE

Mihin kokeilulla pyrittiin?

- Tausta:
 - vaatekappaleen myymisen sijaan myydäänkin palvelua
 - Nykyinen tulonmuodostusmalli tekstiilien osalta pohjautuu tuotteen myyntiin. Mitä enemmän myyt, sitä enemmän rahaa teet
 - CaaS sitä vastoin pohjaa vaateen elinkaaren pidentämiseen esim. vuokraamalla. Tämä myös tarkoittaa sitä, että mitä pidempään vaate pysyy kierrossa, sitä isompi on tuotto
- Kokeilun tavoitteet:
 - Selvittää, miten CaaS –konseptia voidaan kehittää osallistuvien yritysten liiketoiminnassa
 - Avoimen datan hyödyntäminen

2

TOTEUTUS

Miten kokeilu toteutettiin askel askeleelta?

- 7.3.2018 Kick-off
 - haasteiden anto, yhteinen innovointi, jakautuminen yrityskohtaisiin tiimeihin ja tiimien teemojen suunnittelu
- 14.3.2018 Välitsekkaus
 - Tiimien innovointi, aihetiedon syventäminen, konseptien suunnittelu, tiimityöskentely
- 22.3.2018 Pitchaukset
 - Tiimit pitchasivat ideansa ja suunnitelmansa toimeksiantajille
- 22.4.-5.5.2018 Raportointi
 - Tiimit koostivat suunnitelmastaan raportin, joka lähetettiin asiakkaille

3

YHTEISTYÖ

Oliko kokeilussa yhteistyötahoja?

- Clothing as a Service -hackathonin toimeksiantajana olivat Finlayson, Imagewear ja Vaatepuu.
- Kokeilun toteuttivat Turun ammattikorkeakoulun monialaiset opiskelijatiimit

4

MUUTTUJAT

Mitä mitattiin? Mitä muuttujia kokeilussa oli?

- Hackathonissa mitattiin:
 - Innovoitavan konseptin realistisia toteutusmahdollisuuksia
 - Avoimen datan hyödyntämistä konseptin suunnittelussa
 - Kohderyhmien palautetta konseptista

5

ENNUSTE

Millaiset ennakoitavat vaikutukset kokeilulla oli?

- Ennakkoon hackin ajatuksena oli järjestää tapahtuma, jossa kaikki osallistujat yhdessä kehittävät liiketoimintaratkaisuja vaatteet palveluna –teemaan
- Kaikki kolme yrityshaastetta olivat sisällöllisesti hyvin erilaisia, mikä tuki liiketoimintamallin laaja-alaista näkökulmaa, miten vaatteita ja/tai tekstiilejä voisi myydä palveluna oston sijaan
- Kukin tiimi vei hyvin kehitysajatuksia eteenpäin hackathonin aikana, kuten myös avoimen datan hyödyntämistä osana ratkaisua

6

LOPPUTULOS

Oliko kokeilu onnistunut? Tuottiko se tietoa ratkaisun toimivuudesta?

- Kokeilu oli onnistunut ja hackathonista saatiin lisätietoa asiakkaille liiketoiminnan kehittämistä varten
- Osa kehitysideoista olivat hyvin laajoja, joka vaatii yrityksiltä suurta ponnistelua ja kehitystyötä, mikäli aikovat jatkaa konseptien kehittämistä ehdotettuun suuntaan -> askel kerrallaan
- Hackathon toimi hyvin monialaisessa tiimityöskentelyssä, jolloin myös tiimien tulokset olivat perusteellisesti suunniteltu eri näkökulmista (esim. liiketoiminta ja IT)
 - Avoin data ja osittain vähemmälle tarkastelulle

7

PÄÄTELMÄT

Mitä saatiin selville? Olivatko tulokset luotettavia ja todenmukaisia?

- Finlaysonille suunniteltiin kehitysehdotuksia Kiertotalousteiläin jatkojalostukseen sekä innovatiivisia ratkaisuja uudenlaisen tekstiilivuokraamo-konseptin kehittämiseen
- Imagewearille innovoitiin ratkaisu, jonka avulla yritys voisi tehokkaammin kierrättää tekstiilijätettä sekä kehitysehdotuksia aiempaa tehokkaampaan ylijäämätekstiilien hyödyntämiseen osana yrityksen liiketoimintaa
- Vaatepuun liiketoimintamallia kehitettiin hyödyntäen digitalisaation ja kiertotalouden tuomia mahdollisuuksia

OPEN
DATA
AS