

Kiertomaa Hachathon

14.12.2017-24.1.2018



Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020



1

TAVOITE

Mihin kokeilulla pyrittiin?

- Kehittää ratkaisu, jossa tieto saatavilla olevasta maa-aineksesta kulkisi Kiertomaan kautta
- Innovoida kauppapaikka maa-ainekselle
- Luoda kevyt vaatimusmäärittely maa-aineksen kauppapaikalle/digialustalle

2

TOTEUTUS

Miten kokeilu toteutettiin askel askeleelta?

- 14.12.2017 Kick-off
 - haasteen anto, yhteinen innovointi, hackin tulosten rajaukset, jakautuminen tiimeihin ja tiimien teemojen suunnittelu
- 9.1.2018 Mid check
 - Tiimikohtainen innovointi, aihetiedon syventäminen, konseptin suunnittelu ja vaatimusmäärittelyn käynnistys, Q&A
- 24.1.2018 Pitchaukset
 - Tiimit pitchasivat ideansa, suunnitelmansa sekä vaatimusmäärittelyn toimeksiantajalle
- 8.2.2018 Päätöspalaveri asiakkaan kanssa

3

YHTEISTYÖ

Oliko kokeilussa yhteistyötahoja?

- Hackathonin toimeksiantojana oli Kiertomaa Oy.
- Lisäksi maa-aineksen kauppapaikkaa olivat innovoimassa Vainu, Hirvensalon maanrakennus Oy, Dexmen, Karri Räikkä, Citrus, GetListed yhteistyössä Turun ammattikorkeakoulun asiantuntijoiden ja opiskelijoiden kanssa

4

MUUTTUJAT

Mitä mitattiin? Mitä muuttujia kokeilussa oli?

Hackathonissa mitattiin:

- Innovoitavan konseptin realistisia toteutusmahdollisuuksia
- Innovoitavan konseptin rajoituksia prototyyppiä varten (must have/nice to have – toiminnallisuudet)
- Avoimen datan hyödyntämistä konseptin suunnittelussa

5

ENNUSTE

Millaiset ennakoitavat vaikutukset kokeilulla oli?

- Ennakkoon ajatuksena oli koota yhteen eri sidosryhmiä tuomaan omaa asiantuntemustaan ja yrityksen tarpeita koskien maa-aineksen kauppapaikkaa
- Kun uudenlaisen digialustan suunnittelussa otetaan loppukäyttäjät huomioon jo varhaisessa suunnitteluvaiheessa, saadaan kauppapaikan toiminnallisuudet rajattua ja määriteltyä mahdollisimman hyvin vastaamaan käyttäjien tarpeita
- Markkinapaikka-konseptia vietiin hackissa hyvin eteenpäin, kuten myös avoimen datan hyödyntämistä osana ratkaisua

6

LOPPUTULOS

Oliko kokeilu onnistunut? Tuottiko se tietoa ratkaisun toimivuudesta?

- Asiakkaalla oli ennen hackathonia paljon ideoita tulevaa alustaa varten ja tarpeen olikin suunnitella, mitkä olennaisimmat toiminnallisuudet valitaan prototyyppiin ja mitä toiminnallisuuksia voi myöhemmin laajentaa
- Kokeilu oli onnistunut ja hackistä saatiin lisätietoa asiakkaalle konseptin ja prototyypin kehittämistä varten
- Hackathonissa luotua kevyttä vaatimusmäärittelyä hyödynnettiin asiakkaan tarjouspyynnössä, kun asiakas lähti kilpailuttamaan markkinapaikan rakentamista hackathonin perusteella

7

PÄÄTELMÄT

Mitä saatiin selville? Olivatko tulokset luotettavia ja todenmukaisia?

- Asiakkaalle saatiin selkeä rakenne prototyyppiä ja sen mahdollista jatkojalostusta varten
- Kohderyhmien tarpeista saatiin lisää tietoa hackathonin aikana
- Tiimeille jaettiin eri osuudet vaatimusmäärittelystä ja näin saatiin tehokkaasti tehtyä yhteinen kevyt vaatimusmäärittely lyhyessä ajassa
- Samalla heräsi myös paljon kehitysajatuksia tulevista toiminnallisuuksista ja avoimen datan hyödyntämisestä maa-aineksen kauppapaikassa

OPEN
DATA
AS