

Älykkään ja kestävä liikumisen Hackathon

12.–13.10.2018

Tulevaisuuden teknologia- ja logistiikkaratkaisuihin keskittyvä 24-tunnin avoimen datan Hackathon



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



1

TAVOITE

Mihin kokeilulla pyrittiin?

Älykkään ja kestävä liikumisen Hackathonin tavoitteena oli tuoda yhteen monialaisia opiskelijoita ratkomaan teemaan liittyviä avointa dataa hyödyntäviä haasteita.

Kilpailuhenkisessä tapahtumassa opiskelijat loivat 24-tunnissa konseptitason idean kuuden eri toimeksiantajan keskuudesta valitsemaansa haasteeseen.

Parhaiksi äänestetyt ideat tultaisiin jatkokehittämään yhteistyössä toimeksiantajien ja fasilitoijien tukemana.

2

TOTEUTUS

Miten kokeilu toteutettiin askel askeleelta?

- Osallistujat otettiin vastaan tapahtumapaikalla, jonka jälkeen järjestettiin tapahtuman avaustilaisuus auditoriossa.
- Osallistujat ryhmytettiin ja haasteet jaettiin.
- Joukkueet työstivät konseptia vapaamuotoisesti seuraavan 24-tunnin ajan.
- Osallistujille oli koko tapahtuman ajan tarjolla lämmintä ruokaa sekä majoitus tapahtumapaikalla.
- Tapahtuman jälkeen ryhmät esittivät ideansa ja paras idea palkittiin.

3

YHTEISTYÖ

Oliko kokeilussa yhteistyötahoja?

Tapahtuma järjestettiin yhteistyössä seuraavien tahojen kanssa:

Toimeksiantajat:

Moia
Vinka
Flou
CoReorient
VR
Kouvola kaupunki

Muut:

Tilat: Metropolian Leppävaaran kampus, Sodexo
Vartiointi: Securitas
Catering palvelut: Onni Kasper Ketola (ElämysExpress)
Ensiapuvastaava: Kiia Sara (Metropolia)

4

MUUTTUJAT

Mitä mitattiin? Mitä muuttujia kokeilussa oli?

Tapahtumassa tiimeille jaettiin palvelukonseptipohja, joka toimi apuna konseptin suunnittelussa sekä antoi viitteelliset kriteerit haasteen ratkaisemiseksi.

Palvelukonseptipohjan viisi pääkohtaa:

Tarve – Minkälainen tarve haasteen taustalla on?

Konsepti – Ehdotus haasteen ratkaisemiseksi

Verkostot – Minkälaista yhteistyötä idean toteuttaminen vaatii?

Uutuusarvo – Mitkä ominaisuudet tekevät ideasta erottuvan?

Validointi – Vastaako konsepti asiakkaan tarpeita?

5

ENNUSTE

Millaiset ennakoitavat vaikutukset kokeilulla oli?

Kokeilun arveltiin tuottavan seuraavia vaikutuksia:

- Tapahtuman haasteet ja niiden ratkaiseminen tuo osallistujille uudenlaista kosketuspintaa avoimen datan käyttöön kehittyvässä infrastruktuurissa.
- Toimeksiantajille haasteiden ratkaisuehdotukset tuovat ulkopuolista kehittämisen näkökulmaa.

6

LOPPUTULOS

Oliko kokeilu onnistunut? Tuottiko se tietoa ratkaisun toimivuudesta?

Tiimien loppupitchaukset olivat aikarajoitteeseen nähden erittäin informatiivisia ja pitkälle mietittyjä. Tiimejä muotoutui lopulta kuusi kappaletta, joista kaksi valittiin pilottivaiheeseen.

Tapahtuman jälkeen osallistujat vastasivat palautteeseen, jonka tulokset olivat enimmäkseen positiivisia. Myös toimeksiantajat olivat tyytyväisiä tiimien ratkaisuehdotuksiin.

7

PÄÄTELMÄT

Mitä saatiin selville? Olivatko tulokset luotettavia ja todenmukaisia?

Tapahtumassa syntyneet ideat olivat hyvinkin toteutuskelpoisia ja tukivat avoimen datan hyödyntämistä tulevaisuuden liiketoiminnassa.

Jatkossa vastaavanlaiset tapahtumat auttavat selkeyttämään avoimen datan käyttöpotentiaalia uusien liiketoimintakonseptien luomiseksi.

Lisäksi avoimet Hackathonit edistävät innovatiivisten tiimien ja verkostojen syntymistä tulevaisuuden osaajien keskuuteen.

OPEN
DATA
AS