

Lupa toimia eri tavalla
Tuusula 29.8.2017



Anssi Tuulenmäki
+358-50-3819772
anssi.tuulenmaki@mindustry.fi
www.mindspace.fi

Miksi olen

Yli-innovaatioaktivisti?



1.Väite;

**jos et voi muuttaa arkeasi,
jos et voi luoda arvoa *itsellesi*,**

**et voi muuttaa
isompiakaan asioita**



1.Kotitehtävä:

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



**2.Väite; uuden arvon
luominen vaatii innostusta
ja energiaa - se voittaa, jolla
on eniten (oikeaa) tunnetta
pelissä.**



Energia on

TUNNETTA!



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

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



**3. Väite: se voittaa,
kuka tekee (asiakkaan
päämäärien kannalta)
oikeita asioita**



**Mikä on asiakkaan
päämäärä?**

**Mistä tiedät, mikä on
asiakkaan päämäärä?**



4. Väite: se voittaa, joka tekee

OIKEITA ASIOITA OIKEIN.







LightLane

A close brush with a distracted driver is enough to intimidate the most avid bikers from riding at night. The problem isn't just about visibility, as safety lights are effective at capturing the attention of a driver. However, these lights are typically constrained to the bike frame, which highlights only a fraction of the bike's envelope. Bike lanes have proven to be an effective method of protecting cyclists on congested roads. One key is that the lane establishes a well defined boundary beyond the envelope of the bicycle, providing a greater margin of safety between the car and the cyclist. Yet, only a small fraction of streets have dedicated bike lanes, and with an installation cost of \$5,000 to \$50,000 per mile, we shouldn't expect to find them everywhere anytime soon. Instead of adapting cycling to established bike lanes, the bike lane should adapt to the cyclists. This is the idea behind the LightLane. Our system projects a crisply defined virtual bike lane onto pavement, using a laser, providing the driver with a familiar boundary to avoid. With a wider margin of safety, bikers will regain their confidence to ride at night, making the bike a more viable commuting alternative.

**Tuottavuus nousee vain
paremmilla työkaluilla.**



**Ja koskaan aiemmin
ei ole ollut näin paljon
uusia työkaluja, teknologioita
tulossa!**



5. Väite: se voittaa, joka on **ERILAINEN**



STRATEGIA =

1) TEE ERI ASIOITA

2) TEE SAMOJA ASIOITA
ERI TAVALLA



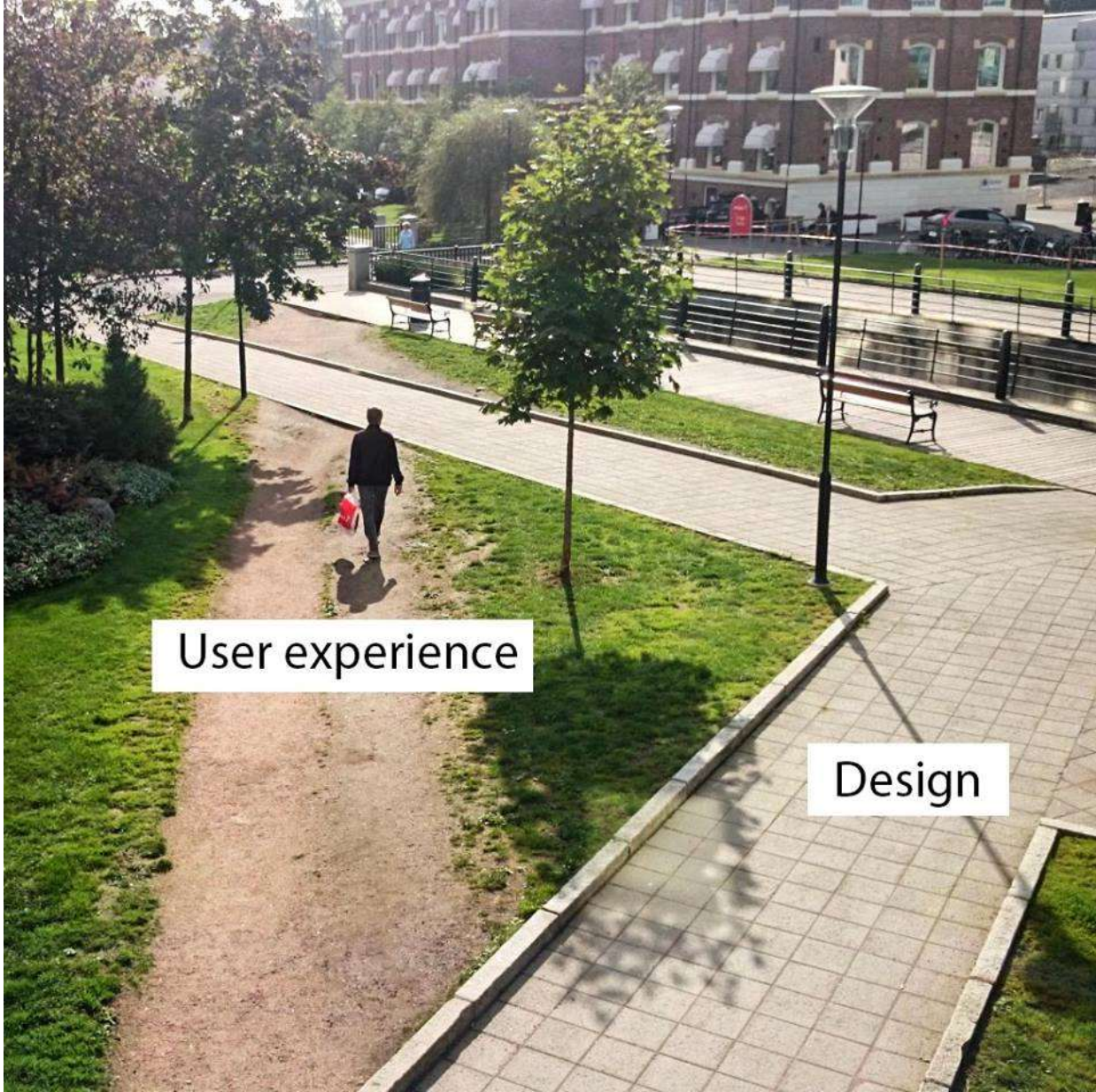
**Me emme osta tunteella
emmekä järjellä, vaan me
ostamme tunnetta.**

-Marko Parkkinen



6. Väite: se voittaa, joka OPPII NOPEIMMIN





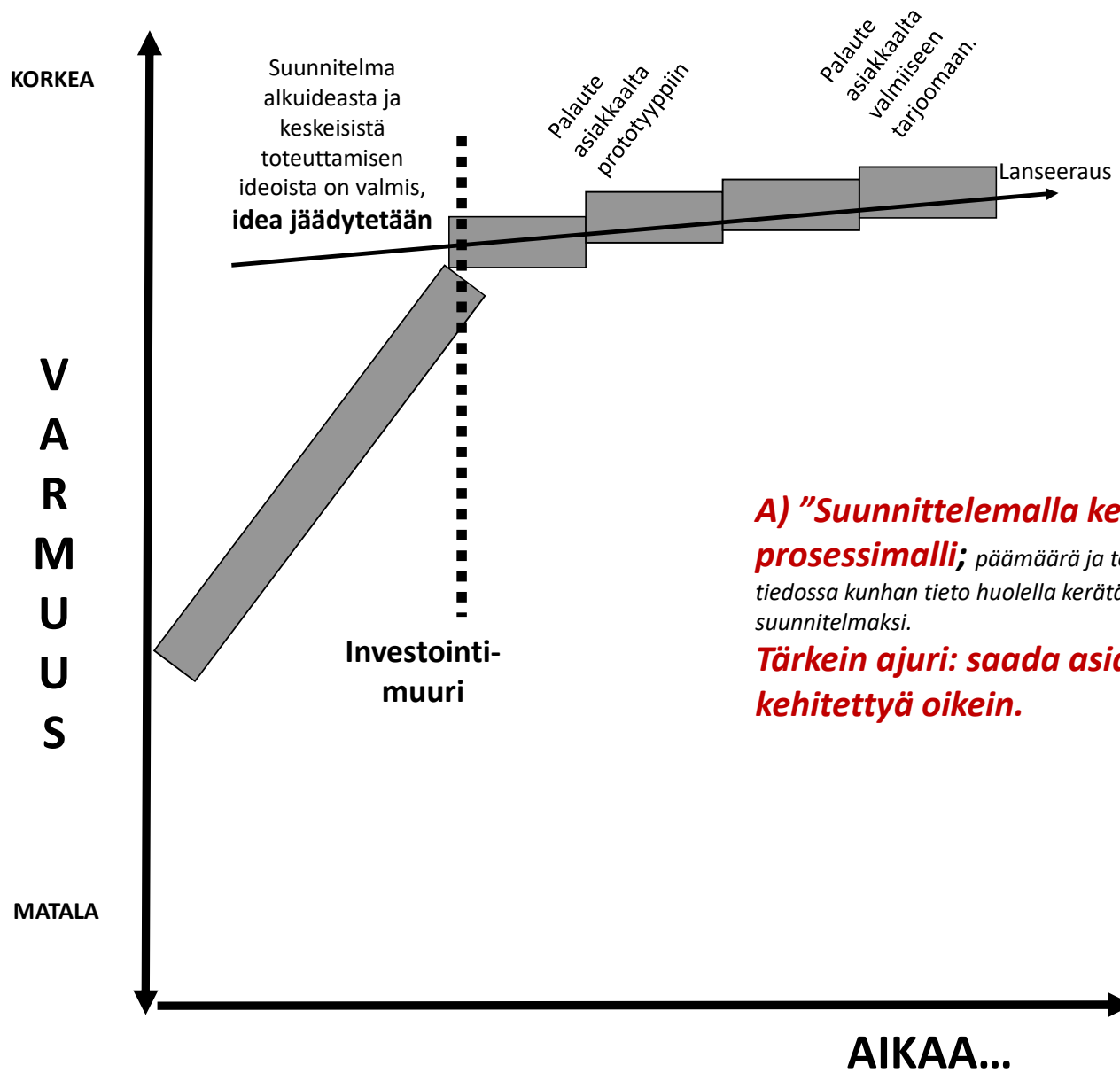
User experience

Design

Miten houkutellaan resursseja syöpätutkimukseen?

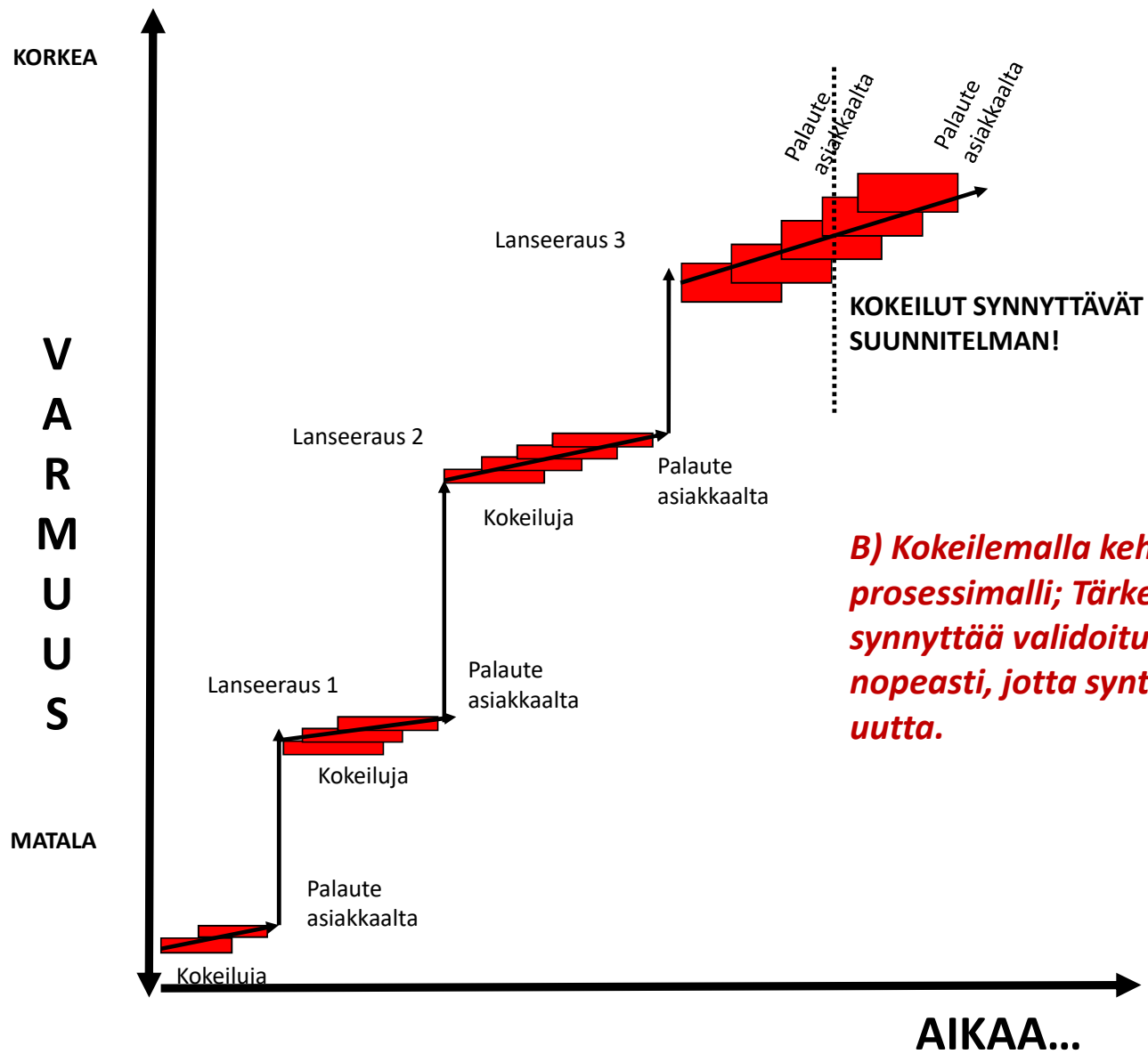
→ Kasvattamalla
viiksiä,
tietysti!





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 opimme uimaan... tai kävelemään?

**Suunnittelemalla...
vai kokemalla, tekemällä?**



**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*

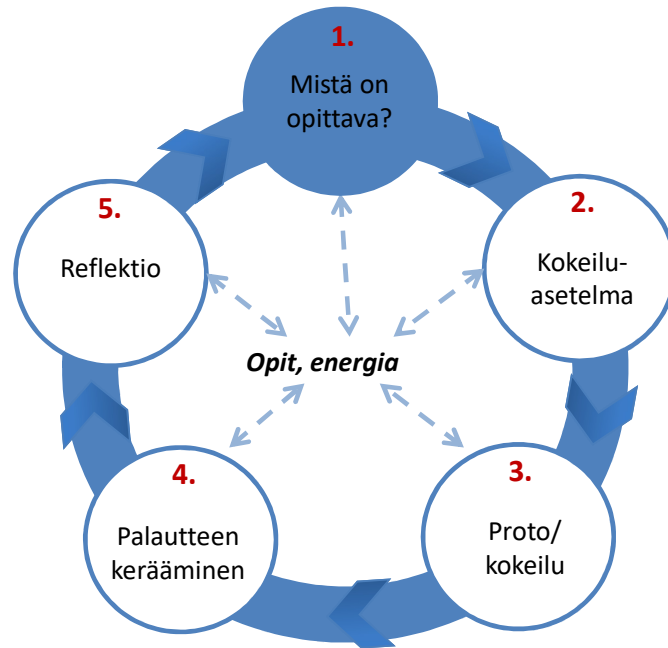
(mennään kohti)

Pilotoimalla *toteutetaan*

(ollaan jo perillä)



Kuinka nopeasti ja halvasti pystymme oppimaan?



1) **Mitä ei tiedetä**, kriittisintä tietää/
halvinta saada selville/ päästä
liikkeelle?

2) Mikä **kokemus**; konteksti, tilanne,
vuorovaikutus tarvitaan koehenkilöiden
ja idea/ proton välille?

3) Halvin tapa saada vuorovaikutus
aikaan = Kokeilu on **oppimisen väline**

4) Vasta **palaute auttaa** aidosti
etenemään, oppimaan; saamaan
ajatukset-sanat-teot-reaalimaailman
läheemmäs toisiaan

5) **Näytöt vs väitteet** - ole rehellinen
kuin tietokone 😊

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



The logo features a black background with a white grid pattern. A central white scalloped-edged shape contains the text. The word "official" is in a white cursive font, "LICENCE" is in a large white sans-serif font, and "TO ACT DIFFERENTLY" is in a smaller red sans-serif font. Two horizontal dotted lines, one above and one below the central shape, are also in red.

official
LICENCE
TO ACT DIFFERENTLY

Anssi Tuulenmäki



LUPA TOIMIA ERI
TAVALLA



Kiitos ajastanne.
Thinking by doing.

Anssi Tuulenmäki
+358 50 3819772
www.mindspace.fi
anssi.tuulenmaki@mindustry.fi

