

YRITTÄJYYDEN PELIKIRJA KORKEAKOULULLE

Suosituksset yrittäjyyden edistämiseksi



MITÄ?

Olet juuri avannut yliopistoille ja ammattikorkeakouluille tarkoitetun yrittäjyyden pelikirjan. Se sisältää pelikuviosuosituksia, joilla korkeakoulu kehittyy yrittäjyyden mestaruussarjan joukkueeksi.

MIKSI?

Yrittäjyys on asennetta, valmiuksia ja toimintaa. Näiden tarve kasvaa kasvamisestaan yhteiskunnan muuttuessa alati nopeammin ja yllättävämmin. Osaamisen ja luovuuden ammattilaisjoukkueena korkeakoulu voi tarjota kumppaniensa kanssa yrittäjyydelle entistä paremman kasvuympäristön.

KENELLE?

Pelikirja on tarkoitettu korkeakoulujoukkueen jokaisen jäsenen käyttöön. Yrittäjähenkisessä korkeakoulussa jokainen on rooli- ja tiimipelaaja.

Pelikirja kirittää korkeakoulun managereita eli joukkueen strategiasta ja kokonaisuudesta vastaavaa johtoa, valmentajia eli opetuksesta, tutkimuksesta, kehittämisestä ja innovoinnista vastaavaa keskijohtoa sekä pelaajia eli opiskelijoita, opettajia, tutkijoita sekä muita asiantuntijoita kehittymään yrittäjyyden edistäjinä.

MITEN?

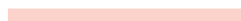
Pelikirja jakautuu kolmeen erään. Ensimmäisessä erässä tavoitteena on korkeakouluyhteisön yrittäjyysasenteiden ja -valmiuksien vahvistaminen, toisessa korkeakoulupohjaisen yrittäjyyden synnyttäminen ja kolmannessa vakiintuneemman yrittäjyyden uudistaminen.

Erät koostuvat pelikuvioista. Kussakin kuviossa kuvataan sen tarkoitus, työnjako ja taktiikka. Jokaisista korkeakoulua kannustetaan yhdessä kumppaneidensa kanssa räätälöimään suosituksista omaan käyttöönsä sopiva ja alati kehittyvä pelikirja.

KENELTÄ?

Pelikirjan ovat laatineet syksyn 2018 aikana Ammattikorkeakoulujen rehtorineuvosto Arene ja Suomen yliopistojen rehtorineuvosto UNIFI yhteistyössä Suomen Yrittäjien kanssa. Työssä ovat olleet mukana myös opiskelijoiden edustajat Suomen ylioppilaskuntien liitosta (SYL) sekä Suomen opiskelijakuntien liitto - SAMOKista. Pelikirja on tuotettu opetus- ja kulttuuriministeriön tuella.

**PELATAAN YHDESSÄ
YRITTÄJYYDEN PUOLESTA!**



SISÄLLYS

1. ERÄ: YRITTÄJYYTÄSENNE JA -VALMIUDET	05
a. Oppimisen omistajuuden vahvistaminen	
b. Yrittäjämäisen oppimisen olosuhteiden vakiinnuttaminen	
c. Yrittäjämäisten tiimien rakentaminen	
d. Kokeilevan pelikulttuurin juurruttaminen	
2. ERÄ: UUSI YRITTÄJYYS	09
a. Yritystoiminnan harjoittelu ja yritysideoiden hautominen	
b. Lupaavien alkuvaiheen yritysten rahoitushankinnan edistäminen	
c. Laajempaan yrittäjyyskosysteemiin syöttäminen	
3. ERÄ: UUDISTUVA YRITTÄJYYS	11
a. Yrittäjyyden uudistamispalveluiden muotoileminen	
b. Yrittäjän jatkuvan oppimisen palveleminen	
c. Yrityksen jatkuvan kehittymisen tukeminen	



1. ERÄ

YRITTÄJYYSASENNE JA -VALMIUDET

MITEN KORKEAKOULU VOI EDESAUTTAA OPISKELIJOIDEN, OPETTAJIEN, TUTKIJOIDEN JA MUUN HENKILÖKUNNAN YRITTÄJYYSASENTEEN JA -VALMIUKSIEN RAKENTUMISTA?

PELIKUVIO 1A: OPPIMISEN OMISTAJUUDEN VAHVISTAMINEN

KORKEAKOULUSSA JOKAINEN ON OPPIMISENSA YRITTÄJÄMÄINEN OMISTAJA.

PELIKUVION TARKOITUS

Osaaminen on ihmisen arvokkain pääoma. Mitä vahvemmin yksilö omistaa oppimisensa, sitä paremman tuoton oppiminen kerryttää. Mitä keskeisemmässä ja yrittäjämäisemmässä asemassa oppija korkeakoulun oppimisympäristössä on, sitä vahvempaa on oppimisen omistajuus ja sitä parempia ovat sen tulokset.

PELIKUVION TYÖNJAKO JA TAKTIikka

► MANAGERIT (HALLITUS JA JOHTO)

Managerit vapauttavat korkeakoulun strategiassa valmentajat ja pelaajat hyödyntämään elämänmakuisia peliympäristöjä ja kannustavat heitä soveltamaan niissä oppijakeskeisiä ja yrittäjämäisiä toimintamalleja. Managerit osoittavat joukkueensa käytössä olevia resursseja jakaessaan

arvostavansa taitopelaamista, joka vahvistaa oppimisen omistajuutta ja tuottaa niin käytännön kokemusta kuin teoreettista ymmärrystäkin eli kokonaisuutena aitoa ja arvokasta osaamista.

► VALMENTAJAT (KESKIJOHTO)

Valmentajat laativat yhdessä pelaajien kanssa korkeakoulun strategiaan istuvan ja resursseja tehokkaasti hyödyntävän pelitavan, jonka pääomistajia ovat pelaajat itse. Valmentajat jättävät tilaa oppijakeskeisiä ratkaisuja kehittävien ja kokeilevien pelaajien oma-aloitteisuudelle ja luovuudelle. Valmentajat näyttävät pelaajille esimerkkiä nopealla päätöksenteolla ja hallitulla riskinotolla.

► PELAAJAT (OPISKELIJAT, OPETTAJAT, TUTKIJAT, ASIAANTUNTIJAT)

Pelaajat hyödyntävät vastuullisesti toimintavapauttaan ja etsivät aktiivisesti uusia haasteellisia ja osaamistuloksia synnyttäviä peliympäristöjä. Niissä he kokeilevat rohkeasti oppijakeskeisiä ja yrittäjämäisyyteen ohjaavia ratkaisuja. Pelaajat kertovat avoimesti niin onnistuneista kuin epäonnistuneista kokeiluistaan ja jakavat säännöllisesti kokemuksiaan toistensa kesken.

PELIKUVIO 1B: YRITTÄJÄMÄISEN OPPIMISEN OLOSUhteiden VAKIINNUTTAMINEN

KORKEAKOULULLA ON KÄYTETTÄVISSÄÄN ERINOMAISET HARJOITUSolosuhteet YRITTÄJÄMÄISEEN OPPIMISEEN.

PELIKUVION TARKOITUS

Omistajuuteen ja tiimityöhön perustuva oppiminen kukoistaa autenttisisissa ja toiminnallisissa harjoitusolosuhteissa. Mitä laajempia ja monipuolisempia korkeakoulun kansalliset ja kansainväliset työelämä- ja muut kumppaniverkostot ovat, sitä paremmat yrittäjämäisen oppimisen resurssit ja ympäristöt se voi tarjota oppijoilleen ja toiminnan kehittämisen mahdollisuudet kumppaneilleen.

PELIKUVION TYÖNJAKO JA TAKTIikka

► MANAGERIT (HALLITUS JA JOHTO)

Managerit ovat korkeakoulun harjoitusolosuhteiden pääarkkitehteja. He luovat valmentajille ja pelaajille positiiviset taloudelliset ja muut kannustimet yrittäjämäisen oppimisen edellytysten etsimiseen ja vakiinnuttamiseen. Samalla managerit itse aktiivisesti laajentavat ja huoltavat korkeakoulun yritys- ja muuta resurssiverkostoa sekä syventävät ymmärrystään kumppanien yhteistyötarpeista.

► VALMENTAJAT (KESKIJOHTO)

Valmentajat tuntevat läheisesti oman koulutuksen tai tutkimuksen pelikenttensä avainkumppanit ja rakentavat näiden kanssa pitkäjänteisesti kaikkia osapuolia hyödyttävää yhteistyötä. Näin valmentajat tuottavat pelaajien tarvitsemia perusedellytyksiä yrittäjämäiselle oppimiselle ja toisaalta laajentavat korkeakoulun osaamisen ja innovatiivisuuden vaikutuspiiriä kaukalon ulkopuolelle.

► PELAAJAT (OPISKELIJAT, OPETTAJAT, TUTKIJAT, ASiantuntijat)

Pelaajat tuntevat parhaiten pelinsä keskeiset sisällöt ja tavoitteet ja tietävät siten, millaisia yrittäjämäisen oppimisen tai tutkimuksen resursseja ja ympäristöjä ne tuekseen kaipaavat. Näitä valmentajien myötävaikutuksella hankkimiaan resursseja pelaajat soveltavat tiimiensä projekteihin ja opintokokonaisuuksiin. He jakavat avoimesti kokemuksiaan kumppaniyhteistyöstä kollegoilleen, valmentajille ja managereille.

PELIKUVIO 1C: YRITTÄJÄMAISTEN TIIMIEN RAKENTAMINEN

KORKEAKOULU ON KEHITTYVISTÄ JA OPPIVISTA PIENYHTEISÖISTÄ ELI TIIMEISTÄ MUODOSTUVA JOUKKUE.

PELIKUVION TARKOITUS

Yhteen maaliin pelaavat tiimit ovat oppimista kiihdyttäviä kasvualustoja. Harkiten muodostettua, riittävällä vapaudella pelaavat ja oppimisensa yrittäjämäisesti omistavat tiimit luovat uutta osaamista ja innovaatioita, joista hyötyvät tiimiläisten lisäksi koko korkeakoulu ja sen kumppanit.

PELIKUVION TYÖNJAKO JA TAKTIikka

► MANAGERIT (HALLITUS JA JOHTO)

Managerit rakentavat korkeakoulun vahvojen itseohjautuvien valmentaja- ja pelaajatiimien varaan. Managerit näyttävät muille esimerkkiä omalla yhtenäisellä tiimipelaamisellaan ja raivaavat järjestelmällisesti esteitä tiimien kokeilu- ja kehittämistyöltä niin koulutuksen kuin tutkimuksen pelikentillä. Luottamus ja kasvuhakuisuus ovat managerien mahdollistaman yrittäjähenkisen tiimikulttuurin ytimessä.

► VALMENTAJAT (KESKIJOHTO)

Valmentajat auttavat pelaajia tiimioppimisen mallien rakentamisessa. Tätä varten he vahvistavat tiimipelaamisen ja -pedagogiikan tuntemustaan ja jakavat sitä myös pelaajille. Valmentajat varmistavat, että tiimit jakavat yhteisesti määritellyt pelisäännöt mutta uskaltavat kuitenkin myös yrittää ja erehtyä.

► **PELAAJAT (OPISKELIJAT, OPETTAJAT, TUTKIJAT, ASIAANTUNTIJAT)**

Opettajat, tutkijat ja muut asiantuntijat ohjaavat opiskelijoita yrittäjämäisiin tiimeihin ja haastavat heitä ottamaan vastuuta tiimensä toiminnasta ja siten oppimisensa omistajuudesta. Samalla he auttavat opiskelijatiimejä niiden sisäisen roolituksen määrittämisessä, tiimidynamiikan hallinnassa ja oppimishaasteita tarjoavien kumppaniverkostojen luomisessa. Opettajat, tutkijat ja asiantuntijat muodostavat myös itse ilmiölähtöisiä ja monialaisia vertaiskehittämisen tiimejä.

PELIKUVIO 1D: KOKEILEVAN PELIKULTTUURIN JUURUTTAMINEN

KORKEAKOULU KOKEILEE ROHKEASTI UUSIA OSAAMISTULOSTA SYNNYTTÄVIÄ PELITAPOJA.

PELIKUVION TARKOITUS

Korkeakoulun tulokunto vahvistuu uusien oppimisen, tutkimisen ja kehittämisen tapojen ketterästi ennakoimalla, kokeilemalla ja harjoittelemalla. Mitä kokeilevampi ja yrityksiä ja erehdyksiä sallivampi pelikulttuuri on, sitä innovatiivisempia ja vaikuttavampia ratkaisuja korkeakoulu löytää niin oppijoiden kuin kumppaneiden tarpeisiin.

PELIKUVION TYÖNJAKO JA TAKTIikka

► **MANAGERIT (HALLITUS JA JOHTO)**

Managerit kannustavat niin sanoin kuin teoin valmentajia ja pelaajia kokeilemaan pelitapaa ja kulttuuriin. He poistavat organisaatiotason hidasteita ja jakavat tunnustusta menestykselle kokeilijoille. Samalla managerit luovat korkeakouluun avoimen ja rakentavan ilmapiirin oppia myös vähemmän onnistuneista kokeiluista.

► **VALMENTAJAT (KESKIJOHTO)**

Valmentajat rakentavat jatkuvan sparrauksen avulla pelaajien itseluottamusta ja rohkeutta kokeilla uusia yrittäjämäisiä harjoitteita ja peliliikkeitä niin yksilö- kuin tiimitasolla. He tunnustavat pelaajista edistyksellisimmät kokeilijatyytit ja roolittavat heidät kehittäjäkentällisissä vastuullisiin asemiin.

► **PELAAJAT (OPISKELIJAT, OPETTAJAT, TUTKIJAT, ASIAANTUNTIJAT)**

Pelaajat tiedostavat, että jokainen harjoitus ja peli on paitsi kumppaneille myös pelaajatiimeille itselleen mahdollisuus kokeilla uutta ja kehittää osaamista. He tunnustavat omat ja toistensa vahvuudet kokeilijoina ja kehittäjinä ja jakavat sen perusteella työtä ja rooleja kollegatiimien sisällä. Pelaajat pysähtyvät riittävän usein yhdessä kumppaneiden kanssa puntaroimaan kokeilujen aikaansaannoksia.



2. ERÄ

UUSI YRITTÄJYYS

MITEN KORKEAKOULU VOI EDESAUTTAA UUDEN YRITYSTOIMINNAN SYNTYMISTÄ?

PELIKUVIO 2A: YRITYSTOIMINNAN HARJOITTELEMINEN JA YRITYSIDEIDEN HAUTOMINEN

KORKEAKOULUN JOKAINEN JÄSEN VOI HARJOITELLA YRITYSTOIMINTAA JA HAUTOA YRITYSIDEITAAN.

PELIKUVION TARKOITUS

Korkeakoulussa on huikea määrä luovuutta ja osaamista, jotka yrittäjyydellä valjastettuna voivat tuottaa uutta ja arvokasta liiketoimintaa. Mitä paremmat olosuhteet korkeakoulu tarjoaa liiketoimintaosaamisen käytännön harjoittelulle ja yritysideoiden haudonnalle ja kokeiluille, sitä useampi korkeakoulutettu rohkaistuu jossain vaiheessa peliuraansa ryhtymään yrittäjäksi.

PELIKUVION TYÖNJAKO JA TAKTIikka

► MANAGERIT (HALLITUS JA JOHTO)

Managerit varmistavat, että korkeakoulun jokaisella jäsenellä on käytettävissään parhaat mahdolliset yritystoiminnan harjoittelu- ja hautomoresurssit. Managerit seuraavat korkeakoulusta kumpuavan uuden yritystoiminnan kehitystä niin määrällisin kuin laadullisin mittarein.

► VALMENTAJAT (KESKIJOHTO)

Valmentajat huolehtivat, että korkeakoulun yritystoiminnan harjoittelu- ja haudontaresurssit juurtuvat luonnolliseksi osaksi koulutus- ja tutkimuspelaajien toimintakenttää. Samalla he vahvistavat pelaajien ymmärrystä yritystoiminnan perusteista ja pelisäännöistä sekä monialaisuuden ja -tieteisyyden liiketoimintapotentiaalista. Valmentajat rakentavat pelaajien tueksi kokeneiden yrittäjien verkoston.

► PELAAJAT (OPISKELIJAT, OPETTAJAT, TUTKIJAT, ASIAANTUNTIJAT)

Pelaajat omaksuvat yritystoiminnan harjoittamisen ja yritysideoiden hautomisen osaksi pedagogista tekemistään ja opiskeluaan. Tässä he hyödyntävät korkeakoulun jaettuja yrittäjyyden harjoitteluresursseja ja -malleja, jotka tarjoavat niin kotimaisille kuin kansainvälisille innovaattoreille ja näiden tiimeille mahdollisuudet toimeenpanna liikeideoitaan.

PELIKUVIO 2B: LUPAAVIEN ALKUVAIHEEN YRITYSTEN RAHOITUSHANKINNAN EDISTÄMINEN

KORKEAKOULUN LUPAAVIMMAT ALKUVAIHEEN YRITYKSET SAAVAT TUKEA TOIMINNAN KEHITTÄMISEN EDELLYTTÄMÄN RAHOITUKSEN HANKKIMISESSA.

PELIKUVION TARKOITUS

Korkeakoulun piiristä ponnistaa joka pelikausi lupaavia yrityksiä, joilla on mahdollisuudet nousta mestarien liigaan ja luoda uutta korkean osaamisen työtä ja teknologiaa. Tie huipulle on kuitenkin kapea, joten kaikki taloudellinen ja muu tuki on alkuvaiheessa tarpeen. Kun korkeakoulu valaa yhdessä kumppaniensa kanssa prosessit potentiaalisimpien startupien tunnistamiseen ja rahoittamiseen, luo se osaltaan edellytyksiä uudelle kasvuyrittäjyydelle.

PELIKUVION TAKTIikka JA TYÖNJAKO

► MANAGERIT (HALLITUS JA JOHTO)

Managerit varmistavat, että korkeakoulu tukee systemaattisesti ja tavoitehakuisesti lupaavia alkuvaiheen yrityksiä rahoituksen hankkimisessa. Tuki voi tarkoittaa esimerkiksi sen varmistamista, että yrityksillä on pääsy alueelliseen tai muutoin ylläpidettyyn siemenrahastoon. Managerit yhdessä kumppanien kanssa kytkevät rahoituskanavat osaksi korkeakoulun yritystoiminnan harjoittelun ja hautomisen kokonaisuutta sekä sitä täydentäviä ulkopuolisia yrityskehittämöitä. He koordinoivat kokonaisuutta yhteistyössä startup-sijoittamisen ammattilaisten kanssa ja rakentavat valmentajien ja pelaajien avulla prosessin ja kannustimet lupaavimpien yritysten kartoittamiseen ja eteenpäin ohjaamiseen.

► **VALMENTAJAT (KESKIJOHTO)**

Managerien valitsema valmentajatiimi kehittää tunnistus- ja tukiprosesseja yhdessä kumppanien kanssa. Korkeakoulun yrittäjyys- ja innovaatiopalvelut he valjastavat lupaavimpien yritysaihioiden etsintään kaikilla koulutus- ja tutkimuskentillä. Vastuuvalmentajat toimivat kumppanien kanssa rahoitusta hakevien mentoreina.

► **PELAAJAT (OPISKELIJAT, OPETTAJAT, TUTKIJAT, ASIAANTUNTIJAT)**

Koulutuksen ja tutkimuksen kentillä toimivat pelaajat etsivät järjestelmällisesti keskuudestaan ja tiimeistään lupaavimpia yritysaihtoja. He syöttävät nämä rahoituskanavien seulontaprosessiin sekä muiden tukipalveluiden piiriin.

PELIKUVIO 2C: LAAJEMPAAN YRITTÄJYYSKOSYSTEEMIIN SYÖTTÄMINEN

KORKEAKOULUN JA SEN KUMPPANIEIN YRITTÄJYYSKOSYSTEEMIN MUODOSTAVAT SAUMATTOMAN KASVUPOLUN AINA KOKEILUISTA YRITYSTOIMINNAN KEHITTÄMISEEN JA VAKIINNUTTAMISEEN.

PELIKUVION TARKOITUS

Korkeakoulu on erinomainen kasvualusta uudelle korkean osaamisen ja uraauurtavien innovaatioiden yrittäjyydelle. Ollakseen vielä tuloksekkaampi tarvitsee se rinnalleen muita yritystoiminnan kehittäjiä. Mitä orgaanisempia ovat yli pelikenttien ulottuvat linkit korkeakoulun ja muiden yrittäjyyspalveluiden välillä, sitä paremmat ovat korkeakoulusta ponnistavien yrittäjien menestymismahdollisuudet.

PELIKUVION TAKTIikka JA TYÖNJAKO

► **MANAGERIT (HALLITUS JA JOHTO)**

Managerit lanaavat yhdessä yrittäjyyttä edistävien kumppanien, kuten yrityskehittämöiden, julkisten kasvupalveluiden ja yrittäjäjärjestöjen, kanssa korkeakoululähtöistä yritystoimintaa kehittävän yhteiskentän. Tälle areenalle managerit ohjaavat yrittäjyyspalveluistaan vastaavat valmentajat ja pelaajat. Samalla he varmistavat, että yrittäjyyskosysteemin työnjako on selvä ja roolitukset toisiaan täydentäviä.

► **VALMENTAJAT (KESKIJOHTO)**

Korkeakoulun yrittäjyyspalveluista ja niiden kehittämisestä vastaavat valmentajatiimit verkottuvat yrittäjyyttä edistävien kumppaneiden kanssa. Samalla he rakentavat puitteet kehittää

yrittäjälähtöisiä yhteistyömalleja, joissa eri osapuolten vahvuudet muodostavat elinvoimaisen uuden yrittäjyyden kasvu ympäristön.

► **PELAAJAT (OPISKELIJAT, OPETTAJAT, TUTKIJAT, ASiantuntijat)**

Pelaajat tutustuvat omakohtaisesti yrittäjyyttä korkeakoulujen rinnalla edistäviin toimijoihin. He muotoilevat näiden kumppanien kanssa konkreettiset palvelumallit ja -polut, joiden kautta yritystoimintaan vakavammin suuntaavat niin kotimaiset kuin kansainväliset innovaattorit ja näiden tiimit voivat edetä. Pelaajatiimit seuraavat yrittäjäksi ponnistaneiden alumnien kehittymistä ja sitouttavat heidät korkeakoulun yrittäjyyspalveluiden asiantuntijaresurssiksi.



3. ERÄ

UUDISTUVA YRITTÄJYYS

MITEN KORKEAKOULU VOI EDESAUTTAA VAKIINTUNEEN YRITTÄJYYDEN JA YRITYSTOIMINNAN UUDISTUMISTA?

PELIKUVIO 3A: YRITTÄJYYDEN UUDISTAMISPALVELUIDEN MUOTOILEMINEN

KORKEAKOULU MUOTOILEE YRITTÄJYYTTÄ JA LIIKETOIMINTAA UUDISTAVIA PALVELUITAAN LÄHEISESSÄ YHTEISTOIMINNASSA KAIKENKOKOISTEN YRITYSTEN KANSSA.

PELIKUVION TARKOITUS

Korkeakoulu on tutkimisen, kehittämisen ja oppimisen ammattilaisjoukkue. Sen tuottamat tiedot ja taidot kanavoituvat yrityksiin eritoten kyvykkäiden uusien osaajien kautta. Tämän välillisen kuvion lisäksi korkeakoulun on pelattava yhä tiiviimmin yhteen elinkeinoelämän ammattilaisten eli yritysten ja yrittäjien kanssa. Mitä läheisemmässä yhteistoiminnassa yhteispeliä kehitetään, sitä vaikuttavampia ovat tulokset ja sitä paremmin korkeakoulu palvelee erilaisia yrityksiä.

PELIKUVION TYÖNJAKO JA TAKTIikka

► MANAGERIT (HALLITUS JA JOHTO)

Managerit määrittävät yrittäjyyden uudistamisen korkeakoulun ydintehtäväksi niin tutkimisen, kehittämisen kuin koulutuksen palvelukentillä. He ohjaavat näiden kenttien valmentajatiimit kehittämään palveluita ja huolehtivat, että niiden muotoilussa ovat mukana myös yrittäjät ja yritykset. Managerit varmistavat, että korkeakoulun tarjoamat yrityspalvelut on viestitty selkeästi ja että ne ovat saavutettavissa yhdeltä luukulta.

► VALMENTAJAT (KESKIJOHTO)

Valmentajat muotoilevat yhdessä yrittäjien ja yritysten kanssa kullekin tutkimuksen, kehittämisen ja koulutuksen kentälle parhaiten soveltuvat yhteispelin peruskuviot, joita pelaaja- ja oppijatiimit yhdessä asiakkaidensa kanssa vievät maaliin. Eri kenttien avainvalmentajat muodostavat korkeakoulun yrityspalveluiden vastuutiimin, joka huolehtii, että palvelut muodostavat yhtenäisen ja kohderyhmän tavoittavan paketin.

► PELAAJAT (OPISKELIJAT, OPETTAJAT, TUTKIJAT, ASIAANTUNTIJAT)

Pelaajat ymmärtävät tiiviin ja toistuvan yhteispelin myötä parhaiten erilaisia yritys- ja yrittäjäasiakkaita ja hiovat palvelukuvion aina kulloisenkin asiakkaan tarpeisiin. He välittävät yhteispeleistä kertyvää dataa palvelupaketteja suunnitteleville ja niistä viestiville valmentajille. Pelaajat osallistavat myös niin kotimaiset kuin kansainväliset innovaattorit ja näiden tiimit yhdessä yrityskumppanien kanssa yrittäjyyttä uudistavien palveluiden jatkuvaan kehittämiseen.

PELIKUVIO 3B: YRITTÄJÄN JATKUVAN OPPIMISEN PALVELEMINEN

KORKEAKOULU TUKEE MONIPUOLISIN OPPIMISPALVELUIN YRITTÄJÄN OSAAMISEN JATKUVAA KEHITTÄMISTÄ.

PELIKUVION TARKOITUS

Yrittäjyyden ja liiketoiminnan osaamisvaatimukset nousevat, ja yhä useampi yrittäjä onkin korkeakoulun junioriakatemian kasvatti. Samaan tapaan kuin muiden työelämän ammattilaisten myös yrittäjien tiedot ja taidot vaativat entistä jatkuvampaa päivittämistä. Mitä yrittäjäläheisempiä ja personoidumpia oppimispalveluita korkeakoulu tarjoaa, sitä paremmat lähtökohdat yrittäjillä on pysyä uuden talouden aallonharjalla.

PELIKUVION TYÖNJAKO JA TAKTIikka

► MANAGERIT (HALLITUS JA JOHTO)

Managerit vahvistavat määrätietoisesti korkeakoulun resursseja ja kykyä kehittää työelämässä jo olevien ammattilaisten osaamista ja tulokuntoa. Samalla he huomioivat yrittäjien erityistarpeet ja asettavat koulutuskentän valmentajat suunnittelemaan ja voimaanpanemaan nimenomaan yrittäjille suunnattuja oppimispalveluita ja -ympäristöjä.

► VALMENTAJAT (KESKIJOHTO)

Valmentajat kartoittavat omalta koulutus- tai tutkimuskentältään ponnistavien ammattilaisyrittäjien osaamistarpeita. Tämän pohjalta he suunnittelevat yhdessä kenttensä pelaajien kanssa yrittäjille soveltuvia oppimis- ja ohjauspalveluita. Valmentajat pelaavat yhteen yli kenttärajojen ja rakentavat myös monialaisia yrittäjien täydennys- ja erilliskoulutuksia. Valmentajat varmistavat, että yrittäjän työ on aina mahdollisimman pitkälle opinnollistettavissa ja yrittäjän muualla hankkima osaaminen tunnustettavissa.

► PELAAJAT (OPISKELIJAT, OPETTAJAT, TUTKIJAT, ASIAANTUNTIJAT)

Pelaajat auttavat yrittäjää tunnistamaan työssään ja muissa yhteyksissä rakentamaansa osaamista sekä sen päivitystarpeita. Tämän pohjalta he ohjaavat yrittäjiä soveltuvimpiin oppimispalveluihin ja -ympäristöihin sekä tunnustavat yrittäjän osaamisen osaksi suoritettavia opintokokonaisuuksia. Pelaajat muodostavat yrittäjäoppijoista vertaistiimejä ja analysoivat ja optimoivat niin yksilöiden kuin tiimien oppimisprosesseja niistä kertyvään dataan perustuen.

PELIKUVIO 3C: YRITYKSEN JATKUVAN KEHITTÄMISEN TUKEMINEN

KORKEAKOULU TUKEE MONIPUOLISIN TUTKIMUS-, KEHITTÄMIS- JA INNOVAATIO-PALVELUIN KAIKENKOKOISTEN YRITYSTEN UUDISTUMISTA.

PELIKUVION TARKOITUS

Uusi teknologia mullistaa yrittäjyyttä ja liiketoimintaa. Jotta yritys säilyttää kilpailuteränsä, on sen alati kehitettävä prosessejaan ja tuotteitaan. Korkeakoulu on mitä parhain sparrauskumppani uudistumishakuiselle yritykselle. Aivan liian harva yritys kuitenkin löytää yhteisiin harjoitusrinkeihin. Tämä on aikalais- ja strategisen pohdinnan paikka. Mitä kattavampaa ja jatkuvampaa yhteiskehittäminen on, sitä varmemmin yrityssektorin tuottavuus kehittyy ja korkeakoulun resurssit vahvistuvat.

PELIKUVION TYÖNJAKO JA TAKTIikka

► MANAGERIT (HALLITUS JA JOHTO)

Managerit ohjaavat tutkimiseen, kehittämiseen ja innovointiin erikoistuneet valmentajat tiivistämään yhteispeliä kaikenkokoisten yritysten kanssa. Tämän tueksi he muotoilevat läpinäkyvät kannustimet ja mittarit ja seuraavat erityisesti pienempien yritysten ja korkeakoulun yhteistyön kehitystä. Managerit rekrytoivat yhteisinnovoinnin erikoistiimeihin yrittäjä- tai yritystaustan omaavia ammattilaisia.

► VALMENTAJAT (KESKIJOHTO)

Yritysyhteistyöhön erikoistuneet valmentajat ovat peliurallaan kerryttäneet kokemusta yritysten kehittämisestä. Tämän näkemyksen ja oman tutkimus- tai kehittämisalansa syvällisen tunteuksen avulla he harjoittavat pelaajia tuotteistamaan korkeakoulun huippuosaamista erilaisille yrityksille soveltuviksi palveluelementeiksi. Näistä elementeistä he räätälöivät kullekin yritysasiakkaalle sopivan kumppanuusmallin. Omistajanvaihdosta tavoittelevat yritykset ovat valmentajille tuttu erityisryhmä. Valmentajat vahvistavat tiimensä osaamista tuomalla yrittäjäasiantuntijoita mukaan tutkimushankkeisiin.

► PELAAJAT (OPISKELIJAT, OPETTAJAT, TUTKIJAT, ASIAANTUNTIJAT)

Pelaajat toimeenpanevat yritysten jatkuvan kehittämisen palveluita ja ovat siten korkeakoulun tärkeimpiä tuloksen tekijöitä. He opinnollistavat tutkimus- ja kehittämishankkeita ja näin valjastavat tiimiensä energian ja kyvyt mukaan yritysyhteistyöhön. Pelaajat liikkuvat ketterästi yli alarajojen ja muodostavat kunkin asiakkaan tarpeeseen vastaavan osaamispaletin. He ylläpitävät pelituntumaansa säännöllisin elinkeinoelämäjaksoin tai oman yritystoiminnan kautta.