

Jakamisella viisautta: yhteiskäyttöiset innovaatio- ja oppimisympäristöt”

HANKETIIVISTELMÄ

Toteutusaika: 1.1.2023 – 30.06.2025 (30 kk)

Hankkeen tavoitteet

Hankkeen päätavoitteena on vahvistaa yhteiskäyttöisiin ja/tai innovatiivisiin fyysisiin ja virtuaalisiin oppimisympäristöihin liittyviä palveluja, tuotteita ja teknologioita kehittävien ja tarjoavien yritysten (startup- ja pk-yritykset sekä veturiyritykset) liiketoimintamahdollisuuksia. Päätavoitteeseen päästään kolmen alatavoitteen avulla

Alatavoite 1. Yritysten liiketoimintaa kehitetään tutkimus- ja koulutusorganisaatioiden, kaupunkien, yritysten sekä loppukäyttäjien välisen yhteiskehittämisen ja konkreettisten kehittämisspilottien ja käyttäjälähtöisten kokeilujen kautta. Kokeilutoiminta kohdistuu jaettujen yhteiskäyttöisten tilojen hyödyntämistä, turvallisuutta ja saavutettavuutta koskeviin ratkaisuihin ja palveluihin.

Alatavoite 2. Hankkeessa on määritelty kokeilu- ja kehittämisalustoja, joissa pilotoidaan uusia yhteistyön malleja ja teknologiaratkaisuja. Yritykset voivat testata, saada nopeaa ja asiantuntevaa palautetta sekä kehittää edelleen tuotteitaan ja palvelujaan aidoissa käyttöympäristöissä.

Alatavoite 3. Panostetaan yritysten ratkaisujen validointiin ja tutkimusyhteistyön tiivistämiseen yritysten ja tki-toimijoiden välillä. Validointi ja tutkimuspohjainen ratkaisujen kehittäminen on ratkaisevan tärkeää, jotta suomalaiset oppimisympäristö ratkaisut voivat skaalautua kansainvälisesti.

Helsingin osahankkeen tavoitteet

Helsingin kaupungin tavoitteena on kehittää määriteltyjä oppimisympäristöjä kokeilualustoiksi ja mahdollistaa siten uusien innovaatioiden ja yritysten liiketoiminnan kehittymisen. Jaettujen oppimisympäristöjen toimintamallien sekä pilottien avulla mahdollistetaan tehokkaampi tilankäyttö kaupungin oppimisympäristöissä jo hankkeen aikana ja sen jälkeen. Hankkeessa tehtävät validoinnit vahvistavat fyysisten ja digitaalisten oppimisympäristöratkaisujen vaikuttavuutta ja mahdollistavat siten laadukkaammat oppimisympäristöihin liittyvät hankinnat tulevaisuudessa.

Kaupunki on nimennyt useita kokeilualustoja hankkeessa kehitettäväksi: 1) Stadin ammattiopiston oppimisympäristöt, erityisesti vanhemmat kampukset ja virtuaaliodellisuusympäristöt, 2) Edtech-alan startup ja innovaatiokeskus Helsinki Education Hub 3) liikkuva teknologiatila (ns. STEAM-kontti) 4) monimuotoiset, avoimet oppimisympäristöt kaupungin peruskouluissa ja päiväkodeissa 5) Kumpulan kampus/luonnontiedelukio

Kokeilualustoilla toteutetaan n. 30 yrityspilottia/kokeilua. Helsingin kaupungin osalta hanke toteutetaan kaupunginkanslian elinkeino-osaston ja kasvatuksen ja koulutuksen toimialan yhteistyönä. Kokeiluja toteutetaan yhdessä kaupungin oppijoiden ja opettajien sekä pedagogisten sekä tila-asiantuntijoiden kanssa. Yritysten liiketoimintaa kehitetään yhteiskehittämisen ja konkreettisten kehittämisspilottien ja käyttäjälähtöisten kokeilujen kautta. Yritykset voivat testata, saada nopeaa ja asiantuntevaa palautetta sekä kehittää edelleen tuotteitaan ja palvelujaan aidoissa käyttöympäristöissä. Kokeilut painottuvat fyysisten oppimisympäristöjen kehittämiseen liittyviin teknologia- ja tilahallintapilotteihin sekä virtuaalisten oppimisympäristöjen kehittämiseen.

Kokeilut ja pilotoinnit toteutetaan muiden hankepartnerien kanssa yhteistyössä siten, että suurin osa pilotoiduista ratkaisuista myös validoidaan yliopistokumppanien toimesta. Tämä tukee vahvasti yritysten

skaalautumis- ja liiketoimintamahdollisuuksia. Validointi- ja testausmallien kehitys tukee merkittäväällä tavalla koko oppimisen ekosysteemin toimintaa ja vahvistaa pk-seudun roolia toimialan keskittymänä.

Helsingin osuuden budjetti: 653 946e