



Sosiaalinen media yhteisöluovuuden tukena yrityksissä

- uusia mahdollisuuksia kehittää luovuutta ja innovatiivisuutta -
Sirikka Heinonen

VTT:n Digitaalinen maailma -tutkimusteemaan kuuluvan SOMED -projektin (Social media in the crossroads of physical, digital and virtual worlds) seminaari "Miten luoda menestyvä käyttäjävetoinen palvelu?" VTT Valimo 19.4.2007



VTT TECHNICAL RESEARCH CENTRE OF FINLAND

Sosiaalisen median rooli työyhteisöjen ja yritysten luovuuden kehittämisessä (1/2)

INNOVAATIO ON "IN"

• Innovaatiot ja innovaatioiden maaperänä luovuus (..EU, Suomi, Tekes, Sitra, VTT, yritykset..)

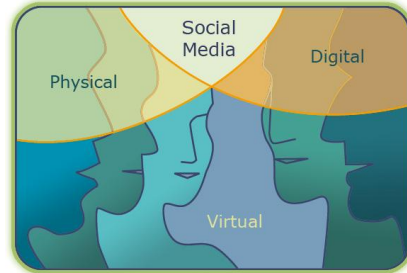
• Suomen kansallinen tietoyhteiskuntastrategia 2007-2015: *Uudistuva, ihmisläheinen ja kilpailukykyinen Suomi* (26.9.2006)

• *Creating an Innovative Europe. Report of the Independent expert group on R&D and Innovation.* The European commission 2006.



Sosiaalisen median rooli työyhteisöjen ja yritysten luovuuden kehittämisessä (2/2)

- Miten sosiaalinen media voi tukea yritysten luovuutta ja innovatiivisuutta
- yhteisöluovuuden muotoja ja mahdollisuuksia?



LUOVUUS



- Mitä luovuus on?
- Kaikissa (ihmisissä ja yrityksissä) on luovuuden potentiaali
- Luovuutta voi kehittää - haluatko olla luova?
- Luovuutta ruokkivaa työympäristöä voi kehittää?
- Mitä hyötyä luovuudesta? (innovaatiot, kilpailuetu, rekrytointi, työtyytyväisyys)

LUOVUUS



LUO - V - UUS



LUOVU - US



©sirka.heinonen@vtt.fi



LUOVUUS

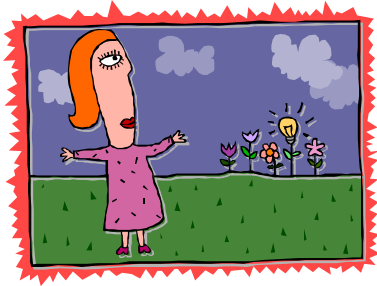


Luovuus on jotain, jota ihminen tekee **uudella, itselleen ominaisella tavalla**. Siihen voidaan liittää sellaisia määritelmiä kuin kyky ajatella omaperäisesti ja tehdä asioita tavalla, joihin liittyy merkittävä määrä persoonallista panosta. Usein luovuus liitetään **omaperäisten teorioiden tai hypoteesien tuottamiseen tai persoonallisten taiteellisten teosten ja artefaktien valmistamiseen**. Luovuuteen kuuluu olennaisesti **itsensä toteuttaminen** ja jopa suoranainen "luova hulluus". Luovuus on paljon keskusteltu ja kiistanlainenkin henkisen elämän alue.

(Wikipedia, luettu 7.12.2006)

©sirka.heinonen@vtt.fi





Mitä luovuus on?

- mielen leikkiä - "legitiimiä" näille: lapset, taiteilijat, hajamieliset professorit pomotkin voivat kirjoittaa blogia
- "vastapoolina" rationaalisuus, vastuullisuus, asiallisuus, tehokkuus



Mitä luovuus on?

- rajat ylittävää (out-of-the box thinking) ajattelua & toimintaa
- uudella tavalla eri asioita yhdistelevää ajattelua & toimintaa
- uudella tavalla eri aistien kautta maailman tulkintaa

sirkka.heinonen@vtt.fi
Luovuustyöpaja/TK2083 tiimin kehittämispäivä
Suomenlinnassa 8.11.2006

vrt. ennakointi = mindset
Naisbitt, Lynch



Mitä yhteisöluovuus on?



- ollaan yhdessä luovia jossain yhteisössä
- jokainen tuo lisäarvoa omaperäisellä luovuudellaan



Missä asioissa yritysten ja työympäristön luovuutta kehitettävä?

- uusien tuotteiden ja palvelujen ideoinnissa
- vanhojen tuotteiden ja palvelujen upgreidauksessa
- työn suorittamisessa
- metodeissa, työskentelytavoissa
- työyhteistyössä/verkottumisessa
- asiakassuhteissa
- markkinoinnissa & viestinnässä
- raportoinnissa
- työyhteisön yhteisöllisyydessä?



Mitä luova työympäristö edellyttää?

- aikaa (huom. *slow life*)
- tilaa
- vuorovaikutusta, palautetta
- luovaa dialogia?
- luottamusta
- hyväksyntää
- liikkumavaraa
- joustavuutta



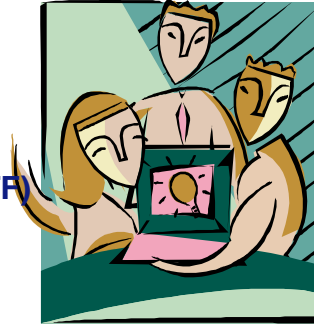
**vapautta
virikkeitä
vastuuta**



Tulevaisuuslkkuna yhteisöllisen luovuuden välineenä (Futures Window)

- SOMED-hankkeen heikkojen signaalien aivoriihi 17.11.2006

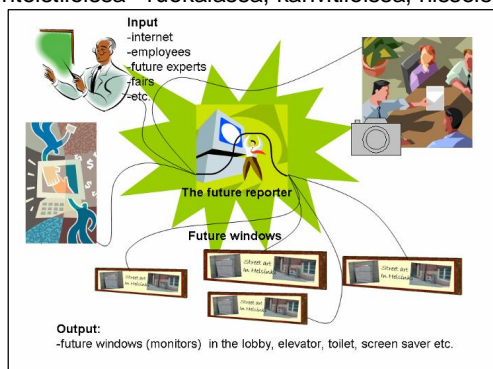
- VTT:n Technology Futures Forumissa (TFF) heikkojen signaalien työstämistä



VTT TECHNICAL RESEARCH CENTRE OF FINLAND

Tulevaisuuslkkuna - menetelmä sosiaalisen median käyttöön

- Heikkojen signaalien kuvia näytetään monitorilla yritysten yhteistiloissa - ruokalassa, kahviloissa, hisseissä, aulaissa jne



- Tulevaisuuslkkuna koostuu kolmesta elementistä:

- 1) fyysiset monitorit,
- 2) sisältö (visuaaliset heikot signaalit),
- ja 3) tulevaisuusreportteri tai -agentti (sisällön tuottaja)

- Tulevaisuuslkkunan tarkoitus on saada työntekijät ajattelemaan tulevaisuutta. Se antaa uusia ideoita myös tuotekehitykseen tai markkinointiin.

(Elina Hiltunen/ Tulevaisuuden Tutkimuskeskus)



Tulevaisuuslkkuna heikkojen signaalien etsimisessä

- Somed-hanke järjesti innovatiivisen ennakointityöpajan sosiaaliseen mediaan liittyvien heikkojen signaalien tunnistamiseksi 17.11.06



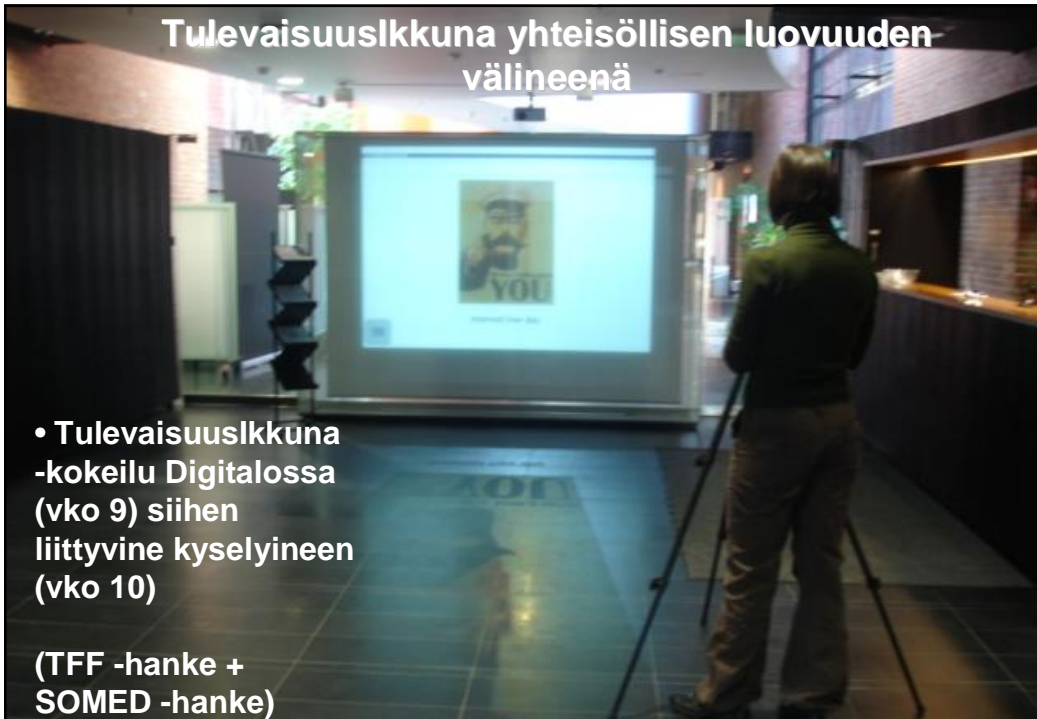
- Työpaja eteni kahdessa vaiheessa:
 - Vaihe I: Heikkojen signaalien tunnistaminen Tulevaisuuslkkunan avulla
 - Vaihe II: Visuaalisten heikkojen signaalien tulkintaa

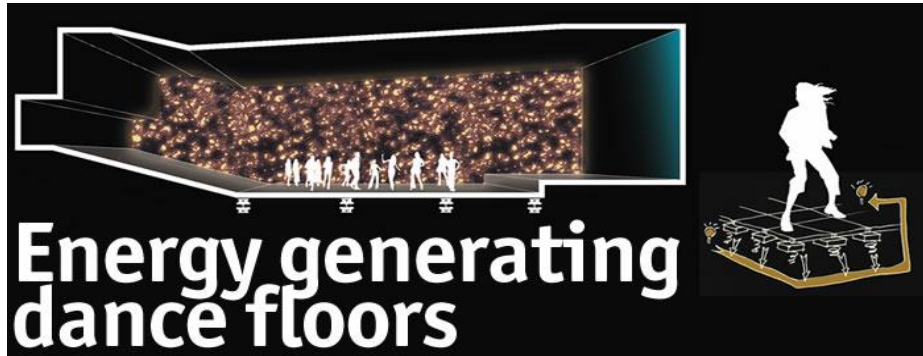


Tulevaisuuslkkuna yhteisöllisen luovuuden välineenä

- Tulevaisuuslkkuna -kokeilu Digitalossa (vko 9) siihen liittyvine kyselyineen (vko 10)

(TFF -hanke + SOMED -hanke)





www.springwise.com



Have a nap at your workplace in MetroNaps "chair"
www.metronaps.com





Putting magnetic implants to a finger- in order to get an extra sense
www.bmezone.com



Virtual gardens to
your beloved pets
at your home



Elite Pet Heavens
www.petheavens.com



Tulevaisuuslkkuna

- Sosiaalisen median henkinä Tulevaisuuslkkunan kuvaan voisi kommentoida uudella kuvalla, joka jollain tavalla liittyy alkuperäiseen kuvaan tms
- Tulevaisuuslkkunan yhteyteen tulisi saada talteen ihmisten reaktioita. Tämä voisi toteuttaa esimerkiksi interaktiivisella näytöllä, johon voisi tallentaa omia reaktioitaan. Se lisäisi kiinnostusta katsoa kuvia, ja aktivoisi miettimään niitä.
- Kommentit voisivat olla tægimäisikin eli yksittäisiä tai muutamasta sanasta koostuvia kommentteja. Näin Tulevaisuuslkkunan käyttö synnyttäisi sosiaalista mediaakin. Kuvia tulisi katsottua toistekin, kun kiinnostaisi nähdä, ovatko muut reagoineet samaan kuvaan johon itse lisäsi jotain kommenttia.
- Kommenttien jättäminen pitäisi olla tosia helppoa ja vaivatonta, kun kynnyks osallistumiseen on kuitenkin aika korkea.

Sosiaalinen media luovuuden moottorina (1/3)

- uusien tuotteiden ja palvelujen synnyttämisen lisäksi sosiaalista mediaa voidaan käyttää edistämään työyhteisöjen/yritysten luovuutta ja innovatiivisuutta muuntamalla fyysisiä työympäristöjä ja työskentelytapoja
- sosiaalisen median avulla yritystä voidaan ohjata kohti uutta interaktiivista digitaalisen oppimisen ja innovatiivisuuden kulttuuria
- tulevaisuussuuntautuneet yritykset muuntavat työtilojaan, jotta voisivat paremmin yhdistää ihmiset, digitaaliset tilat ja fyysiset työtilat



Sosiaalinen media luovuuden moottorina (2/3)

Tulevaisuussuuntautuneet yritykset muuntavat työtilojaan, jotta voisivat paremmin yhdistää ihmiset, digitaaliset tilat ja fyysiset työtilat siten, että lopputuloksena on

- 1) parempi yhteistyö;
- 2) stimulaatiota innovaatioihin;
- 3) henkilöstön parempi "empowerment";
- 4) henkilöstön parempi hyvinvointi.



VTT

Sosiaalinen media luovuuden moottorina (3/3)

- yhteisöllistä luovuutta (*collaborative creativity*) syntyy yhä enenevässä määrin yhdistelemällä digitaalisia ja fyysisiä tiloja
- yhteisöluovuus monella vuorovaikutuksen tasolla
 - työntekijöiden kesken
 - johdon ja työntekijöiden kesken
 - työntekijöiden ja asiakkaiden kesken

VTT

Yhteisöluovuus hyödynnettävissä

- ideoiden keruussa ja työstämisessä (blog masterit)



Yhteisöluovuus hyödynnettävissä

- ideoiden kultivoinnissa ("community gardeners")



Jaewong Lee: Founder and CEO,
Daum Communications Corp.



Yhteisöluovuus hyödynnettävissä

- palautteen keruussa (yritykset ja lapset)



VTT

Millainen on sosiaalisen median avulla luovaksi muunnettu työympäristö?

1) Voisiko yrityksissä olla fyysisen ja virtuaalisen ympäristön yhdistävä *Creative Foresight Space*?

(= sekä luovuutta että tulevaisuusajattelua vaaliva tila)

2) Ovatko yritykset halukkaita kehittämään ja testaamaan sosiaalisen median avulla tuettuja innovaatio-orientoituneita työympäristöjä?



VTT

Creative Foresight Space

Kartoitus käynnissä

1. VTT Micronovan Innotila ja mahdollinen uusi kokeilutila (tilaa etsitään)
2. Think Tank luova kokoustila Grand Marinassa (käyttäjätutkimus tehty)
3. Somed-hankkeesta kiinnostuneille yrityksille kysely?



Creative Foresight Space

1. VTT Micronovan Innotila ja mahdollinen uusi kokeilutila (tilaa etsitään)









Kiitos!

sirkka.heinonen@vtt.fi

Ahqvist, Halonen & Heinonen: *Social media Applications for Innovative Working Environments. Culture as Innovation – The Search for Creative Power in Economies and Societies*, 6–8 June 2007, Turku, Finland

Heinonen, Sirkka: *Tulevaisuuden työnteosta - Vanhat paradoksit ja uusi paradigma*. Helsinki 2004.

Heinonen & Niskanen: *Etätö työssä jaksamisen tukena*. Työministeriö. Työpaperi 16. Helsinki 2003.

Heinonen & Tuominen: *Matkalla tulevaisuuteen*.
http://virtual.vtt.fi/tulevaisuusseminaari/tutkimusraportti_09398-06.pdf

Technology Futures Forum (TFF) -hankkeen websivut: www.vtt.fi/tff

