

# Ammattikorkeakoulujen yrittäjyyskilpailu 2019

Vastaaja:

-

Vastaus:

04.04.2019, 12:55 - 04.04.2019, 13:12

<b>1. Mihin kilpailun eriin osallistutte?</b>	1 Yrittäjäasenne ja -valmiudet										
<b>2. Ammattikorkeakoulu ja yhteyshenkilö</b>	<table border="1"><tr><td>Ammattikorkeakoulu</td><td>Seinäjoen ammattikorkeakoulu</td></tr><tr><td>Nimi</td><td>Elina Varamäki</td></tr><tr><td>Tehtävä/nimike</td><td>Vararehtori</td></tr><tr><td>Sähköposti</td><td>elina.varamaki@seamk.fi</td></tr><tr><td>Puhelin</td><td>040-8305189</td></tr></table>	Ammattikorkeakoulu	Seinäjoen ammattikorkeakoulu	Nimi	Elina Varamäki	Tehtävä/nimike	Vararehtori	Sähköposti	elina.varamaki@seamk.fi	Puhelin	040-8305189
Ammattikorkeakoulu	Seinäjoen ammattikorkeakoulu										
Nimi	Elina Varamäki										
Tehtävä/nimike	Vararehtori										
Sähköposti	elina.varamaki@seamk.fi										
Puhelin	040-8305189										
<b>3. Pelikuvio 1A: Oppimisen omistajuuden vahvistaminen</b>	<p>Seinäjoen ammattikorkeakoulussa julkaistiin vuonna 2018 joukkoistaen laadittu Oppiminen SeAMKissa –pedagoginen toimintamalli, joka perustuu sosiokonstruktivistiseen oppimisenäkemykseen. Mallissa pelaajaopiskelija nähdään aktiivisesti tietoa rakentavana oman oppimisensa tekijänä ja lisäksi siinä korostetaan tämän oikeutta asiantuntijuutta kehittävään työelämäläheiseen oppimisympäristöön, joita SeAMKissa on yli 20. Pedagogisessa mallissa annetaan suuntaviivat myös muiden pelaajien, kuten SeAMKilaisten opettajien toiminnalle ja otetaan kantaa myös oppimisympäristöjen painotuksiin eli opiskelijälähtöisyyteen, työelämäläheisyyteen, projektioppimisen mahdollisuuteen sekä digitaalisuuteen.</p> <p>Managerit eli hallitus ja johto ovat hyväksyneet Oppiminen SeAMKissa –pedagogisen mallin, mikä on myönteisesti yhteydessä myös yrittäjämäisten oppimisympäristöjen rakentamiseen. Valmentajien eli keskijohdon myötävaikutuksella on laadittu jo vuonna 2014 monialaisessa työryhmässä kaikkia SeAMKin opetussuunnitelmia läpäisevät juonteet, joista yksi on yrittäjyys.</p> <p>Yrittäjyysjuonteen mukaisilla opinnoilla autetaan opiskelijaa ymmärtämään yrittäjyyden ja yritystoiminnan keskeinen ja kasvava osuus yhteiskunnassa. Yrittäjyystietouden ja asennevalmiuksien lisäksi opinnoissa autetaan opiskelijaa myös niin halutessaan perustamaan yritys. Tulevaisuuden työelämässä on yhä tavanomaisempaa työskennellä peräkkäin ja osin yhtä aikaa sekä palkkatyössä että yrittäjänä. Käytännössä tämä merkitsee moniammatillisuuden ja monialaisen osaamisen tarpeen merkittävää lisääntymistä, mikä</p>										

toteutuu joustavimmin yrittäjyysosaamiseen rakentavana taitona. Opiskelijan on tärkeää oppia tiedostamaan ja tunnistamaan edellä mainitut muutostekijät omalla alallaan ja on tärkeää auttaa häntä näkemään yhteyksiä muihin ammattialoihin sekä valmentaa rakentamaan henkilökohtaista osaamista, joka mahdollistaa menestymisen työelämän muutoksissa. Valmentajilla eli koulutuspäälliköillä on opetussuunnitelman laatimisessa suuri vastuu yrittäjämäisen toimintatavan mahdollistamisessa pelaajille.

SeAMKilainen opiskelija on pelaajana oman oppimisensa tekijä ja hänelle tarjotaan mahdollisuudet kehittyä uutta luovaksi ja kehittäväksi oppijaksi. Pelaajana hän haastaa muut pelaajat eli erityisesti opettajat, jotka nähdään ennen kaikkea tiedon prosessoinnin ohjaajina ja opiskelijan oppimisprosessin tukijoina. SeAMKilaisella opettajalla on oikeus ja velvollisuus kehittää pedagogista osaamistaan mahdollistaakseen opiskelijoiden parhaiden kykyjen ja yrittäjämäisyyden esilletulo.

Pelaajilla eli opiskelijoilla ja opettajilla on käytössään monia työkaluja oppimisen muotoiluun, kuten opintojaksojen palautejärjestelmät, opiskelijabarometrit jo 18 vuoden ajalta, valtakunnalliset opiskelijapalautekyselyt sekä SeAMKin opiskelijafoorumit sekä sisäiset tutkinto-ohjelmien auditoinnit. Parhaimmillaan oppiminen on sitä, että pelaajat luovat yhdessä erilaisia oppimisympäristöjä, jolloin molemmat oppivat uusia pelistrategioita.

#### **4. Pelikuvio 1B: Yrittäjämäisen oppimisen olosuhteiden vakiinnuttaminen**

Yrittäjähenkisyys on SeAMKin strategian ja arvojen kulmakivi. Hallitus ja johto eli managerit mahdollistavat resurssein SeAMKin panostukset yrittäjämäisiin oppimisympäristöihin ja olosuhteisiin. Nämä toteutuvat sekä fyysisinä ympäristöinä että pedagogisina ratkaisuin.

SeAMKin kampukselle on viimeisen kuuden vuoden aikana rakennettu fyysiset tilat siten, että yrittäjämäiseen tiimioppimiseen liittyvät pedagogiset ratkaisut mahdollistuisivat optimaalisesti. Lisäksi SeAMKin tilat ovat tiiviissä yhteydessä lähes sataan alueen keskeiseen osaamisintensiiviseen yritykseen. Managereiden rooliin on myös kuulunut solmia erittäin strategiset ja monipuoliset yhteistyösuhteet 17 keskeisen avainkumppanin kanssa maakunnassa.

Valmentajien toimesta ja managereiden myötävaikutuksella SeAMKin kaikki yrittäjyystoimet on koottu yhteen portaaliin, SeAMK Y-Zone ([yzone.seamk.fi](http://yzone.seamk.fi)). Portaali kokoaa kaikki SeAMKin yrittäjyyteen, innovaatioihin ja yrittäjyyden tutkimukseen

liittyvät palvelut, ja tarjoaa tukea, tietoa ja verkostoitumismahdollisuuksia yrittäjyydestä kiinnostuneille opiskelijoille. Sivustolta löytyy tietoa yrittäjyyteen liittyvistä opinnoista, oppimisympäristöistä, tapahtumista, tuesta oman yritysideokehittämiseen sekä yrittäjyyden tutkimuksesta. SeAMK Y-Zone on syksyllä 2019 laajentumassa myös fyysiseksi kotipesäksi yrittäjyys- ja startup-pöhinälle, paikaksi, joka houkuttelee kaikki yrittäjähenkiset kokoontumaan ja paikaksi jonne muutkin haluavat tulla perässä.

Yrittäjämäiset oppimisympäristöt muodostavat jatkumon SeAMKissa siten, että kaikki ensimmäisen vuoden opiskelijat osallistuvat SeAMK Innovaatioviikon opintoihin, joissa he ratkovat monialaisissa tiimeissä viikon ajan yritysten toimeksiantoja Design Thinking –menetelmää hyödyntäen. Viikolla on 30 opettaja-valmentajaa ja noin 1000 opiskelijaa. SeAMK Innovaatioviikon innoittamille opiskelijoille tarjotaan mahdollisuutta jatkaa monialaisiin SeAMK Pro-opintoihin, joissa myös ratkotaan yritysten toimeksiantoja projekteina. Liiketalouden opiskelijat osallistuvat lisäksi lukuvuoden mittaiseen virtuaaliyritystoimintaan. Tekniikan alalla on erikseen tarjolla SeAMK Projektipaja-opinnot.

Yritystalli-konsepti tarjoaa opiskelijoille mahdollisuuden kehittää omia liikeideoitaan osana henkilökohtaista opetussuunnitelmaansa. Yrittäjämäisiin olosuhteisiin kuuluvat myös kilpailut, mm. GrowUp Students -liikeideakilpailu, johon kuuluvat valmennukset, pitchaukset ja finaalisissa liikeidean sparraukset. SeAMKin kehittelemään konseptiin ja finaaliin ovat osallistuneet myös TAMKin ja VAMKin opiskelijat. Lisäksi SeAMK on kehitellyt opiskelijoille ja henkilökunnalle SeAMK Lift –ideakilpailun ja SeAMK Lift-rahoituksen, jolla voidaan tukea ideoita rahallisin panoksin. SeAMKin erityispiirteenä on pohjata yrittäjämäisten olosuhteiden kehittäminen tutkittuun tietoon. SeAMKin tutkijat ovat kehittäneet Entre Intentio –työkalun, jolla voidaan seurata erilaisten yrittäjyystoimenpiteiden vaikutusta aikomuksiin.

## **5. Pelikuvio 1C: Yrittäjämäisten tiimien rakentaminen**

Hallitus ja johto eli managerit ovat avainroolissa strategian laadinnassa ja näin ollen ovat omilla päätöksillään varmistaneet yrittäjyyden paikan SeAMKin strategian keskiössä. Managerien ja valmentajien vetämässä, koko pelaajakuntaan ulottuneessa strategiaprosessissa, nostettiin yrittäjähenkisyys ja SeAMK-henki koko organisaation arvoiksi. Managerien panos yrittäjämäisten tiimien synnyttämisessä ja kannustamisessa on keskeinen myös arjen käytännön työssä, sillä manageritaso varmistaa liikkumatilan tiimien itseohjautuvalle toiminnalle ja toimii myös roolimallina tiimien yrittäjämäisestä ja yhteistyöhenkisestä otteesta.

Lisäksi SeAMKin manageri-taso on päättänyt, että yrittäjäkokemus huomioidaan täysimääräisesti työntekijän kokemusvuosissa.

Opiskelijoiden tiimityöskentelyn muodot syntyvät tutkinto-ohjelmien pedagogisten ratkaisujen pohjalta sekä opiskelijan omien valintojen pohjalta. Esimerkiksi kulttuurituotannossa toimitaan tuotantotiimeissä, liiketaloudessa virtuaaliyritystiimeissä ja useilla tekniikan aloilla projektipajan projektitiimeissä. Monialaisten SeAMK Pro -tiimien kokoonpanot muotoutuvat projektikohtaisesti opiskelijoiden omaehtoisesti valitessa omiin intresseihinsä ja osaamisalueisiinsa istuvia projekteja.

SeAMKin oppimisenäkemyksiä kuvaavassa pedagogisessa mallissa tiedon rakentaminen vuorovaikutuksessa muiden kanssa nousee esille oppimisympäristöjen ominaisuutena. Vaikka oppimisympäristöt ovat erilaisia, asiantuntijuuden ja soveltavan osaamisen rakentuminen yhdessä muiden kanssa on tärkeä elementti opiskelijalähtöisessä ja projektioppimista korostavassa mallissa. Opiskelijat ja opettajat ovat oppimisen kentällä pelaajia, jotka tuottavat yhdessä toimivia ratkaisuja samalla uutta luoden, kuitenkin siten että opettajat ovat myös valmentajia, joiden tehtävä on tukea opiskelijoita heidän kasvuunsa vastuunkantoon ja rohkaista uusiin kokeiluihin. Henkilöstön tiimit muodostuvat määräaikaisten kehittämisteemojen ympärille tai pysyvämpien tiimien osalta tutkinto-ohjelmien tai osaamisalueiden perusteella. Esimerkkinä määräaikaista kehittämisteemoihin kytkeytyvästä työskentelystä voidaan mainita Pk-yrittäjyyden flipped learning -toteutusta kehittävä ryhmä, johon osallistuvat koulutuspäällikön ja opinto-ohjaajan lisäksi aina edellisen ja tulevan lukukauden opetusta toteuttavat opettajat. Tällaisten iskukykyisten ja -haluisten temaattisten adhoc-tiimien syntyminen osoittaa, että kokeilevalla ja erilaisia ratkaisuja sallivalla mallilla mahdollistetaan rikas oppimisen ja opettamisen kenttä. Tutkinto-ohjelmakohtaiset ja osaamisalueperustaiset tiimit ovat vakiintuneempia ja niillä on tärkeä rooli sen varmistamisessa, että pelaajien keskinäinen vuorovaikutus toimii ja osaamista jaetaan. Johtajat ja päälliköt tukevat henkilöstön tiimien mahdollisuuksia pelata yhteen resursoimalla tiimeissä työskentelyä ja oppimista antamalla työlle aikaresursseja sekä varmistuen, että tiimeissä syntynyt oppiminen tuodaan myös yhteiselle kentälle kaikkien hyödyksi.

## **6. Pelikuvio 1D: Kokeilukulttuurin juurruttaminen**

Koska SeAMKin strategian visio ja arvo on yrittäjähenkisyys, pyrimme siihen, että yrittäjähenkisyys näkyisi arjessa yrittäjämäisenä toimintana niin

henkilökunnan kuin opiskelijoiden keskuudessa. Kokeilukulttuurin kannustaminen on keskeinen osa yrittäjähenkisyyttä.

Kaiken kaikkiaan kokeilukulttuurin juurruttamisessa jälleen resursointimielessä managereiden rooli on tärkeä. Managerit tarjoavat resurssit, lisäksi managereiden luoma asenne kokeilukulttuuria kohtaan on ratkaiseva.

SeAMKissa opiskelijoiden osalta kokeilukulttuuri nivoutuu vahvasti edellä mainittuihin pedagogisiin ratkaisuihin ja oppimisympäristöihin. Ensimmäisenä lukuvuonna toteutettava SeAMK Innovaatioviikko antaa opiskelijoille valmiudet tarttua uusiin ongelmiin kokeilevalla ja innovatiivisella tavalla ja tämän viikon aikana opiskelijoille tarjotaan työkalut, joita voivat hyödyntää myöhemmissä opinnoissa ja työelämässä. SeAMK innovaatioviikon tapainen kokeilukulttuuri jatkuu myöhemmin edellä kuvatuissa oppimisympäristöissä ja kulkee yrittäjyysjuonteen mukaisesti läpi kaikkien opintojen.

Kokeilukulttuuria on pyritty edistämään SeAMKissa myös useilla eri kilpailuilla. Edellä kerrottiin jo GrowUp Students- kilpailusta, joka on opiskelijoiden liikeideakilpailu. Sen lisäksi järjestämme valtakunnallisen Food Challenge-kilpailun ruoka-alan liikeideoihin liittyen. SeAMKin henkilökunnalle ja opiskelijoille järjestetään myös vuosittain SeAMK Lift- ideakilpailu, joka ei edellytä vielä liikeidean asteella olevaa ideaa. SeAMKissa on käytössä myös SeAMK Lift-rahoitus, jota voidaan antaa opiskelijoiden ja henkilökunnan ideoiden saattamiseksi eteenpäin rahoittamalla esimerkiksi pienimuotoisia selvityksiä tai vastaavia. Olemme kannustaneet opiskelijoita mukaan myös valtakunnallisiin Innovate or Die sekä Creality Race –kilpailuihin. Olemme maksaneet näihin opiskelijoiden osallistumisen ja innokkaita lähtijöitä on ollut.

Juuri viime viikolla järjestettiin EP2030 –ideakilpailu henkilökunnan ja opiskelijoiden piirissä ja kilpailulla haettiin ideoita Etelä-Pohjanmaan maakunnan saamiseksi takaisin kasvu-uralle. Kilpailu kohdistettiin myös yliopistokeskuksen henkilökunnalle. Ideoita tuli yli 100 ja niitä lähdetään seuraavaksi arvioimaan ja parhaat palkitaan.

Kokeilukulttuuri näkyy erittäin vahvasti SeAMKissa jatkuvan parantamisen ja kehittämisen periaatteena. Toimintaamme leimaa vahvasti kehittämisen meininki. Jatkuva parantaminen koskee sekä tukipalvelujen ja hallinnon kehittämistä, niin myös perustoimintojemme eli opetuksen ja TKI-toiminnan sekä aluevaikuttavuuden kehittämistä. Otimme vuosi sitten käyttöön perinteikkään aloitelaatikon henkilökunnan keskuudessa ja tästä on

	muodostunut erittäin suosittu. Aloitteita tippuu kuukausittain lähes viidestä kymmeneen, kaikki aloitteet käsitellään ja henkilökunta pystyy ajan tasalla seuraamaan intrasta, miten aloitteet etenevät ja mitä niiden johdosta päätetään tehdä.
<b>7. Pelikuvio 2A: Yritystoiminnan harjoittaminen ja yritysideoiden hautominen</b>	No answers
<b>8. Pelikuvio 2B: Lupaavien alkuvaiheen yritysten rahoitushankinnan edistäminen</b>	No answers
<b>9. Pelikuvio 2C: Laajempaan yrittäjyyskosysteemiin syöttäminen</b>	No answers
<b>10. Pelikuvio 3A: Yrittäjyyden uudistamispalveluiden muotoileminen</b>	No answers
<b>11. Pelikuvio 3B: Yrittäjän jatkuvan oppimisen palveleminen</b>	No answers
<b>12. Pelikuvio 3C: Yrityksen jatkuvan kehittämisen tukeminen</b>	No answers