

# YRITTÄJYYDEN PELIKIRJA KORKEAKOULULLE

Toimet 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 kasvamistaan 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

<b>1. ERÄ: YRITTÄJYYTÄSENNE JA -VALMIUDET</b>	<b>05</b>
a. Oppimisen omistajuuden vahvistaminen	
b. Yrittäjämäisen oppimisen olosuhteiden vakiinnuttaminen	
c. Yrittäjämäisten tiimien rakentaminen	
d. Kokeilevan pelikulttuurin juurruttaminen	
<b>2. ERÄ: UUSI YRITTÄJYYS</b>	<b>10</b>
a. Yritystoiminnan harjoittelu ja yritysideoiden hautominen	
b. Lupaavien alkuvaiheen yritysten rahoitushankinnan edistäminen	
c. Laajempaan yrittäjyyskosysteemiin syöttäminen	
<b>3. ERÄ: UUDISTUVA YRITTÄJYYS</b>	<b>14</b>
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.**

**NÄIN ME PELAAMME**

## **PELIKUVIO 1B: YRITTÄJÄMÄISEN OPPIMISEN OLOSUHTEIDEN VAKIINNUTTAMINEN**

**KORKEAKOULULLA ON KÄYTETTÄVISSÄÄN ERINOMAISET HARJOITUSOLOSUHTEET  
YRITTÄJÄMÄISEEN OPPIMISEEN.**

**NÄIN ME PELAAMME**

## **PELIKUVIO 1C: YRITTÄJÄMÄISTEN TIIMIEN RAKENTAMINEN**

**KORKEAKOULU ON KEHITTYVISTÄ JA OPPIVISTA PIENYHTEISÖISTÄ ELI TIIMEISTÄ  
MUODOSTUVA JOUKKUE.**

**NÄIN ME PELAAMME**



## **PELIKUVIO 1D: KOKEILEVAN PELIKULTTUURIN JUURRUTTAMINEN**

**KORKEAKOULU KOKEILEE ROHKEASTI UUSIA OSAAMISTULOSTA SYNNYTTÄVIÄ  
PELITAPOJA.**

**NÄIN ME PELAAMME**



---

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.**

**NÄIN ME PELAAMME**

## **PELIKUVIO 2B: LUPAAVIEN ALKUVAIHEEN YRITYSTEN RAHOITUSHANKINNAN EDISTÄMINEN**

**KORKEAKOULUN LUPAAVIMMAT ALKUVAIHEEN YRITYKSET SAAVAT TUKEA TOIMIN-  
NAN KEHITTÄMISEN EDELLYTTÄMÄN RAHOITUKSEN HANKKIMISESSA.**

**NÄIN ME PELAAMME**

## **PELIKUVIO 2C: LAAJEMPAAN YRITTÄJYYSEKOSYSTEEMIIN SYÖTTÄMINEN**

**KORKEAKOULUN JA SEN KUMPPANIEEN YRITTÄJYYSPALVELUT MUODOSTAVAT  
SAUMATTOMAN KASVUPOLUN AINA KOKEILUISTA YRITYSTOIMINNAN  
KEHITTÄMISEEN JA VAKIINNUTTAMISEEN.**

**NÄIN ME PELAAMME**



---

### 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.**

**NÄIN ME PELAAMME**

## **PELIKUVIO 3B: YRITTÄJÄN JATKUVAN OPPIMISEN PALVELEMINEN**

**KORKEAKOULU TUKEE MONIPUOLISIN OPPIMISPALVELUIN YRITTÄJÄN OSAAMISEN  
JATKUVAA KEHITTÄMISTÄ.**

**NÄIN ME PELAAMME**



## **PELIKUVIO 3C: YRITYKSEN JATKUVAN KEHITTÄMISEN TUKEMINEN**

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

**NÄIN ME PELAAMME**