

UX-CHALLENGE

HAKUILMOITUS

BusinessOulu (BO) toteuttaa UX Challenge -tapahtuman yhteistyössä Oulun ammattikorkeakoulun ja Oulun yliopiston kanssa.

UX Challengeen tavoitteena on tarjota pk-yrityksille uutta tietoa ja osaamista teknologiatuotteiden ja -palveluiden käyttäjälähtöiseen suunnitteluun ja käyttäjäkokemuksen parantamiseen. Samalla annetaan opiskelijoille ja nuorille tutkijoille mahdollisuus oppia uutta käyttäjälähtöisestä suunnittelusta.

UX Challengeen avulla yritykset voivat parantaa tuotteidensa ja palveluidensa käytettävyyttä, käyttökokemusta ja siten niiden arvoa jo suunnitteluvaiheessa. Tämän mahdollistaa se, että UX Challengeessa loppukäyttäjät osallistuvat kehitteillä olevien tuotteiden suunnitteluun ja testaukseen. Näin voidaan löytää sellaisia ongelmia, tarpeita ja mahdollisuuksia, jotka muutoin ehkä jäisivät huomaamatta.

UX Challengeessa toimenpiteitä toteuttavat pääasiassa opiskelijat ja nuoret tutkijat (jäljempänä "Ratkaisijat"), joilla on osaamista palvelusuunnittelusta, käyttäjälähtöisestä suunnittelusta, vuorovaikutussuunnittelusta, tuoteinnovaatioista, markkinoinnista tai graafisesta suunnittelusta. Ratkaisijat työskentelevät tiimeinä, jotka testaavat ja parantavat UX Challengeen osallistuvien yritysten tuotteita ja palveluita. Tiimejä tukevat alan asiantuntijat (mentorit). Tapahtuman järjestäjät valitsevat UX Challengeen osallistuvat loppukäyttäjät. Loppukäyttäjien tehtävä on testata Ratkaisijoiden tuottamia prototyyppejä.

UX Challenge -tapahtuma rahoitetaan eurooppalaisesta H2020-hankkeesta "200SMEchallenge" (www.200SMEchallenge.eu). Hankkeen tavoitteena on lisätä haastelähtöisten innovaatiotapahtumien hyödyntämistä pk-yritysten innovaatiotoimintaa tukevissa innovaatio- ja yrityspalveluorganisaatioissa.

200SMEchallenge-hanke edellyttää validoinnin toteuttamista UX Challenge -tapahtumista keinona edistää käyttäjälähtöistä suunnittelua pk-yrityksissä. Tämän vuoksi hankkeessa toteutetaan laaja satunnaistettu kontrollitutkimus (Randomized Control Trial Study RCT), johon osallistuu vähintään 200 pk-yritystä. Näistä yrityksistä 56 valitaan osallistumaan UX Challengeen. Osallistuvat yritykset valitaan hankkeen tutkimussuunnitelman mukaisesti. Valinnan toteuttaa italialainen Fondazione Bruno Kessler FBK:n IRVAPP-tutkimuskeskus (IT). Ne yritykset, jotka eivät tule valituksi UX Challengeen, osallistuvat maksuttomaan DesignSprint-webinaariin. Kaikki seitsemän hankekumppania Trento (IT), Castellon (ES), Karlsruhe (DE), Kööpenhamina (DK), Tallinna (EE), Vilna (LT) ja Oulu (FI) toteuttavat UX Challengeen samalla tavalla omassa kaupungissaan. Kuhunkin paikalliseen UX Challengeen valitaan kahdeksan (8) yritystä.

Oulun UX Challenge järjestetään 16.-17.2.2021. Koronapandemian vuoksi tapahtuma toteutetaan verkkoyhteyksin etänä.



1. KOHDERYHMÄ

UX Challengeen valitaan enintään kahdeksan (8) pk-yritysten ehdottamaa digitaalista tuotetta tai palvelua (jäljempänä 'tuotteet'), joita Ratkaisijat kehittävät käyttäjäkokemuksen arvioinnin ja parantamisen keinoin (jäljempänä 'toiminta').

- **Tuotteet:** tuotteet tai palvelut, joissa on digitaalinen käyttöliittymä, ja joiden arvo muodostuu ihmisen ja tietokoneen vuorovaikutuksesta. Esimerkiksi mobiilisovellukset (älypuhelin tai tabletti), verkkosovellukset, verkkosivut ja interaktiiviset verkkosivustot (esim. markkinapaikat), sovellukset ja ohjelmistot. Kuluttajatuotteet ja laitteet, joissa on digitaalinen käyttöliittymä (esim. kosketusnäyttö). Teollisuuslaitteet, joissa on digitaalinen käyttöliittymä. Tuotteet voivat olla eri kypsyyssvaiheessa: jo markkinoilla oleva tuote, prototyyppi, konsepti tai alkuvaiheen idea. Tuotteiden tai prototyyppien pitää olla toimitettavissa Ratkaisijoille URL-osoitteen kautta (voivat olla myös PowerPoint-dioja ja/tai mallikuvauksia). Jaettua aineistoa käsitellään luottamuksellisenä.
- **Toiminta:** Design Sprint -mallilla toteutettava UX Challenge kestää noin kaksi päivää. Päiviin sisältyy käytettävyydestit oikeilla käyttäjillä, analyysi digitaalisen vuorovaikutuksen ongelmista, ratkaisujen suunnittelu Design-menetelmiä hyödyntäen, ns. rautalankamallien luonnostelu, uusien käyttöliittymien mockup-mallit ja nopea prototointi.

2. TOIMINTATAPA

Kahden päivän ajan työskentelee vähintään kahdeksan Tiimiä, jotka muodostuvat vähintään neljästä Ratkaisijasta. Tiimit testaavat ja parantavat kahdeksan UX Challengeen valitun tuotteen käyttäjäkokemusta. Jokaisen Tiimin käytettävissä on yksi tai useampi ohjaaja (Mentor). Työskentely tuottaa prototyypin tai ns. rautalankamallin sekä lyhyen loppuraportin (PowerPoint), joka sisältää ehdotuksia ja ratkaisuja käyttökokemuksen parantamiseksi (jäljempänä "Tulokset"). BO yhteistyökumppaneineen vastaa tiimien rakentamisesta ja ohjaamisesta.

Aikataulu

- **PÄIVÄMÄÄRÄ AVOIN.** Ennakkotapahtuma: infotilaisuus Design Sprintistä ja UX Challengesta Ratkaisijoille ja Mentoreille. Yritysten osallistumista ei vaadita. Valitut tuotteet ja yritykset esitellään lyhyesti ja muodostetaan Tiimit.
- **Tiistai 16.2.2021** ensimmäinen tapahtumapäivä. Mukaan valittujen yritysten henkilöstöä on oltava läsnä aamulla esittelemässä tuotteensa ja haasteensa Ratkaisijoille. Sen jälkeen Ratkaisijat aloittavat työnsä. Yritysten tulee olla päivän aikana tavoitettavissa puhelimitse Tiimien lisäkysymyksiä varten.
- **Keskiviikko 17.2.2021** toinen päivä. Tiimien työ jatkuu. Yritysten tulee olla päivän aikana tavoitettavissa puhelimitse kysymyksiä varten. Klo 16.00 Tiimit esittävät tuloksensa yksityisesti yritykselle. Yrityksen edustajien on oltava paikalla. Klo 17.30 finaalitapahtuma: Ratkaisijat esittävät tuloksensa yleisölle yrityksen luvalla.

Jokainen tiimi saa palautteen tuomaristolta, joka koostuu yritysten, Mentorien ja ulkopuolisten asiantuntijoiden edustajista.

Arviointikriteerit

1. tulosten vaikuttavuus liiketoimintaan (pisteet: 1–5; yritykset).
2. tulosten soveltavuus ja käyttökelpoisuus (pisteet: 1–5; yritykset).
3. toteutettavuus (pisteet: 1-5; Mentorit);



4. tiimityöskentely (pisteet: 1-5; Mentorit).
5. innovatiivisuus (pisteet: 1–10; asiantuntijat).
6. valmiusaste (pisteet: 1–10; asiantuntijat).

Eniten pisteitä kerännyt Tiimi palkitaan.

3. HAKEMINEN

UX Challengeen haetaan hakulomakkeella, joka on ladattavissa <https://www.businessoulu.com/fi/tapahtumat/ux-challenge.html> Lomake on täytettävä kokonaan ja lähetettävä sähköpostilla ux-challenge@businessoulu.com to **17.12.2020** klo 16.00 mennessä. Määräajan jälkeen saapuneita hakemuksia tai puutteellisesti täytettyjä hakemuksia ei oteta huomioon osallistujien valinnassa.

4. OSALLISTUJIEN VALINTA

BusinessOulu valitsee 30 sopivinta tuotetta mukaan 200SMEchallenge-projektiin. Valinnan tekevät BusinessOulun yrityskehitys- ja innovaatioasiantuntijat. Kahdeksan (8) näistä projektiin valituista 30 tuotteesta valitaan osallistumaan UX Challenge -tapahtumaan.

Kelpoisuusvaatimukset (A1-3):

A1) Hakijayrityksen on oltava pk-yritys

Commission Recommendation 2003/361/EC published in the Official Journal of the European Union L 124 of 20 May 2003
<https://ec.europa.eu/docsroom/documents/15582/attachments/1/translations/it/renditions/native>, page 36

A2) Täydellisesti täytetty hakulomake

1. "UX Challenge hakulomake" (Word) täytetty kokonaan ja lähetetty edellä mainittuun sähköpostiosoitteeseen
2. 200SMEchallenge-hankkeen "Tutkimus" -lomake täytetty kokonaan. Hakulomakkeessa on linkki tähän tutkimuslomakkeeseen.

A3) Hakemus toimitettu määräajassa.

Soveltuvuuskriteerit (B1-5) määrittävät UX Challengeen parhaiten soveltuvat ja siitä eniten hyötyvät tuotteet.

B1) Loppukäyttäjä osaa käyttää tuotetta ilman koulutusta, ohjeistusta tai aiempaa kokemusta (1-5 pistettä).

B2) Tuote palvelee sellaisia loppukäyttäjiä, joita on mahdollista löytää testikäyttäjiksi (kyse ei ole esim. vammaan tai sairauteen liittyvästä tuotteesta) (1-5 pistettä)..

B3) Tuote perustuu digitaaliseen vuorovaikutukseen käyttäjän kanssa (1-5 pistettä)



B4) Tuote on innovatiivinen ja mahdollistavaa teknologiaa (1-5 pistettä)

B5) Yrityksellä on vahva motivaatio ja selkeät odotukset tuotteensa kehittämiseksi UX Challengeessa. (1-5 pistettä).

Valinta on kaksivaiheinen

1. **200SMEchallenge-hankkeeseen osallistuvien tuotteiden valinta.** BO valitsee 30 eniten pisteitä saanutta tuotetta osallistumaan 200SMEchallenge-hankkeeseen. Jos yrityksellä on useampi kuin yksi kelpoinen tuote, vain parhaan pistemäärän saanut tuote valitaan.
2. **UX Challengeen osallistuvien tuotteiden valinta.** 30 em. sopivimman tuotteen joukosta kahdeksan osallistuu UX Challengeen. Tuotteet valitaan tutkimussuunnitelman mukaisella satunnaistamismenettelyllä, jonka suorittaa IRVAPP-tutkimuskeskus – Fondazione Bruno Kessler (IT).

Valinnan tulokset ilmoitetaan sähköpostilla viimeistään 31.1.2021.

5. OSALLISTUMISEHDOT

Yritykset, joiden tuote on valittu UX Challengeen, voivat peruuttaa osallistumisensa viiden (5) päivän sisällä valintatiedon vastaanottamisesta lähettämällä sähköpostin osoitteeseen ux-challenge@businessoulu.com. BO valitsee osallistumisensa peruneen tilalle toisen yrityksen. Valitut tuotteet ja yritykset julkaistaan UX Challengeen internet-sivulla.

6. TAVARAMERKIT

Osallistuvat yritykset antavat BO:lle luvan tavaramerkkinsä vapaaseen käyttöön UX Challengeen ja 200SMEchallenge-hankkeen markkinoinnissa ja tunnettuuden edistämässä, esimerkiksi internet-sivuilla ja muissa materiaaleissa sekä tapahtumissa.

Vektorimuotoiset tavaramerkit lähetetään ux-challenge@businessoulu.com.

7. LUOTTAMUKSELLISUUS

BusinessOulu sitoutuu pitämään hakulomakkeiden tiedot luottamuksellisina lukuun ottamatta tähdellä merkittyjä tietoja (yrityksen nimi, verkkosivuston URL-osoite, tuotteen lyhyt kuvaus, toimiala, lyhyt kuvaus yrityksestä ja tuotteen nimi), jotka voidaan julkaista viestintä- ja markkinointitarkoituksissa. Tietoja ei käytetä muihin kuin UX Challengeen toteutuksen kannalta välttämättömiin tarkoituksiin. Sama koskee BO:n yhteistyökumppaneita, Ratkaisijoita, Mentoreita ja tuomariston jäseniä, jotka tapahtumaan osallistuessaan saavat tietoa luottamuksellisista asioista.

Tämä salassapitovelvollisuus on voimassa kaksi (2) vuotta.

8. IMMATERIAALIOIKEUDET

Tulosten immateriaalioikeudet kuuluvat yrityksille. Tämä ei poista Ratkaisijoiden oikeutta tulla mainituiksi tekijänä tai keksijänä. UX Challengeen osallistuvat yritykset suostuvat siihen, että



Ratkaisijat saavat kertoa osallistumisestaan ja viitata sen tuotteen ja yrityksen nimeen, jota he ovat olleet kehittämässä.

9. TAKUUT JA VASTUUT

Ratkaisijat esittävät tulokset, jotka yritykset hyväksyvät sellaisena kuin ne ovat. BO tai Ratkaisijat eivät takaa, että tulokset (i) täyttävät tietyn teknisen laatutason tai (ii) ovat sopivia tiettyihin tarkoituksiin tai (iii) eivät loukkaa kolmansien osapuolten oikeuksia. BO tai Ratkaisijat eivät vastaa tulosten oikeellisuudesta, pätevyydestä, omaperäisyydestä tai laadusta.

Osallistuvat yritykset vapauttavat BO:n ja Ratkaisijat kaikista suorista ja epäsuorista vahingoista, jotka aiheutuvat osallistumisesta UX Challengeen tai tulosten hyödyntämisestä.

10. HENKILÖTIETOJEN KÄSITTELY

GDPR 2016/679:n 13 §:n mukaisesti kaikkia BO:n haltuun saamia tietoja käsitellään tietoturvaselosteen mukaisesti. Tietoja ei luovuteta kolmansille osapuolille. Rekisterinpitäjä on BO. Tarkemmat tiedot tietosuojaselosteesta

https://www.businessoulu.com/media/2019/uxchallenge/200sme_challenge_tietosuojaseloste.pdf

11. MUUN KUIN HENKILÖTIEDON KÄSITTELY TUTKIMUSTARKOITUKSESSA

UX Challenge rahoitetaan EU:n H2020-hankkeesta "200SMEchallenge", jossa toteutetaan tutkimus UX Challengeen tuloksista ja vaikutuksista osallistuvissa pk-yrityksissä. Tutkimusta varten seuraavat yritystä koskevat tiedot (ei henkilötietoja), jotka on annettu hakulomakkeessa, toimitetaan Fondazione Bruno Kesslerille (www.fbk.eu), joka vastaa tutkimuksen toteuttamisesta: 1 yrityksen nimi, 2 y-tunnus, 4 työntekijöiden määrä, 5 liikevaihto, 14 tuotteen kypsyyssaste. Tietoja 1 ja 2 käytetään yhdistävänä tietona, tietoja 4, 5 ja 14 käytetään muun anonymin datan kanssa tutkimuksessa.

12. KUVIEN JULKAISULUPA

BO voi julkaista tapahtumasta kuvia eri medioissa viestintä- ja markkinointitarkoituksissa. Kuvia käytetään vain siten, ettei ketään kuvissa esiintyvää henkilöä esitetä loukkaavalla tavalla. Kuvia ei käytetä muihin tarkoituksiin.

13. VASTUUHENKILÖ

Hannu Hiltunen, BusinessOulu

