

TKIO MASTER MINDS –lautapeli

Tekijät:

Hero, Laura-Maija

Mäkinen, Milla

VAKE Valtakunnallinen ylempien ammattikorkeakoulutukintojen kehittämishanke

TKIO Master Minds: Yhteiskehitä YAMK:a pelaamaalla!

TKIO Master Minds-lautapeli on tarkoitettu YAMK:n TKIO:n ja työelämän yhteistyön kehittämiseen Teamsissa tai livenä. Peli on fasilitoitava työpajamenetelmä yhteiskehittämiseen.

Pelin tavoitteena on ratkoa YAMK:n TKIO ja yritys yhteistyötä estäviä tekijöitä, hyödyntää edistäviä tekijöitä ja heittäytyä toteutusten suunnitteluun.

Yhdestä vastauksesta tiimin on mahdollista päästä eteenpäin noppakortin osoittama määrä askeleita.

Ensin maaliin saapunut joukkue voittaa.

Pelin tuomarina toimii yksi opettaja ja/tai johtaja tai muu ulkopuolinen arvioiden kehitettyjä ratkaisuja ja myöntäen pisteitä. Pisteitä ansaitaan laadukkailla ja toteutuskelpoisilla ideoilla.

Peli on kehitetty edistämään suomalaisten YAMK-tutkintojen yhteistyötä TKI-hankkeiden ja työelämän organisaatioiden kanssa. Pelin avulla voidaan ideoida ja suunnitella yhteistyön muotoja käytännössä.

Pelin kuvaus

Tavoite?

TKIO Master Minds-lautapeli on tarkoitettu YAMK:n TKIO:n ja työelämän yhteistyön kehittämiseen Teamsissa tai livenä. Pelin tavoitteena on ratkoa estäviä tekijöitä, hyödyntää edistäviä tekijöitä ja heittäytyä toteutusten suunnitteluun.

Miten?

Peliä voidaan pelata työpajassa, jonka kutsuu koolle MasterSchoolin vetäjä, yhden YAMK:n opettaja tai muu yritys yhteistyötä suunnitteleva tai kehittävä henkilö. Hän alustaa ennen pelaamista YAMK-yhteistyön mahdollisuuksista ja tutkintotavoitteista (EQF7 ja oman tutkinnon tavoitteet).

Pelissä tutustutaan yhdessä TKI- ja yritys yhteistyötä edistäviin (Edistävät seikat-kortit) ja estäviin seikkoihin (Estävät seikat -kortit), ja kehitellään ratkaisuja näihin. Lisäksi pelissä on Suunnittele toteutus - kortteja, jotka pyytävät suunnittelemaan niiden toteutusta (Suunnittele Toteutus-kortteja)

Peliä pelataan joukkueissa. Joukkueet voivat olla sekajoukkueita silloin, kun suunnitellaan yhtä tutkintoa; tai opettajat, opiskelijat ja työelämän edustajat voivat muodostaa omat joukkueensa, jos halutaan pitää peli yleisemmällä tasolla koko tutkintoa/ MasterSchoolia kehittävänä.

Pelin tuomarina toimii yksi opettaja ja/tai johtaja tai muu ulkopuolinen arvioiden kehitettyjä ratkaisuja ja myöntäen pisteitä. Pisteitä ansaitaan laadukkailla ja toteutuskelpoisilla ideoilla.

Miksi?

Työelämän edustajat (hankkeet ja yritykset sekä organisaatiot) hyötyvät pelaamisesta siksi, että he voivat pelin aikana saada uusia näkemyksiä mahdollisuuksista hyötyä YAMK-opiskelijoiden ja opettajien kanssa tehdystä TKI-yhteistyöstä eli TKIO:sta. Myös työelämässä olevat opiskelijat voivat olla mukana, sillä opiskelijalähtöinen yritysyritys yhteistyö ja TKI-työ on hyvä suunnitella etukäteen yhdessä kaikkia hyödyttäväksi.

Kenelle?

Peli sopii YAMK-opettajille, johtajille, YAMK-opiskelijoille ja työelämän edustajille ammattilaisille ja opiskelijoille YAMK:n yhteiskehittämiseen ja toteutussuunnitteluun.

Pelin tavoite

Pelin tavoitteena on ratkoa YAMK:n TKIO ja yritysyritys yhteistyötä estäviä tekijöitä, hyödyntää edistäviä tekijöitä ja heittäytyä toteutusten suunnitteluun.

Pelitarvikkeet

TKIO Master Minds-pelilauta (Digitaalinen ja printattava versiot).

Noppakortit 6

Pelinappulat 4

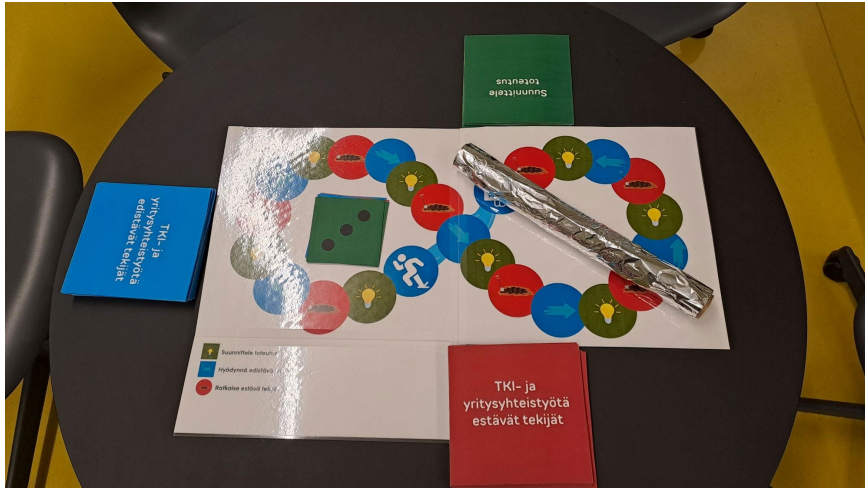
Edistävät tekijät -kortit 11

Estävät tekijät -kortit 22

Suunnittele Toteutus-kortit 11

Kaikki tarvikkeet sijoitetaan yhteen Teams -kansioon omiin foldereihinsa, jos peliä pelataan Teamsissa etänä.

Jos peliä pelataan livenä, asetellaan kortit ja pelilauta pöydälle.



Pelin säännöt ja kulku

1. Selvitetään aloittava joukkue yhdellä alustusta koskevalla kysymyksellä. Paremman vastauksen antava joukkue saa aloittaa.
2. Pelin aloitus: Tiimisi vuorolla nosta noppakortti. Siirry seuraavaan sen osoittamaan väriruutuun. Nopan pistemäärä osoittaa jaossa olevat kokonaispisteet, jotka tuomari voi myöntää.
3. Suunnitelkaa vastaustanne ääneen keskustellen. Vastatkaa 5 min kuluessa.
4. Vastustajajoukkue voi yrittää heikentää selityksen arvoa minuutin ajan kehittämällä paremman ratkaisun/ vastauksen.
5. Tuomari päättää, myönnetäänkö tiimillenne nopan osoittama pistemäärä. Jos myönnetään, kävelkää nopan osoittama pistemäärä eteenpäin. Tuomari voi myös myöntää pienemmän pistemäärän, jos perustelut, innovatiivisuus ja toteutettavuus ovat kyseenalaisia. Tuomari voi myöntää osan pisteistä vastustajajoukkueelle.
6. Vuoro siirtyy seuraavalle tiimille.
7. Ensimmäisenä maaliin tullut joukkue voittaa.
8. Tuomari fasilitoi loppukeskustelun: Miten TKI- ja Yritysyhteistyötä voidaan nyt käytännössä toteuttaa YAMK:ssa? Mitkä ovat seuraavat askeleet?
9. Pelin lopuksi pelistä kerätään palaute, ja lähetetään se laura-maija.hero@hamk.fi pelin kehitystä varten.

Todistus

Kaikille pelanneille voidaan myöntää todistus peliin osallistumisesta: YAMK:n TKI- ja yritys yhteistyön kehittäjä.

Peliä ennen: Alustus TKIO- ja yritys yhteistyön mahdollisuudet

Ennen peliä voidaan pitää alustus TKIO ja yritys yhteistyö -aiheesta.

Peli on vasta prototyyppi. Se on ketterästi kehitelty. Sitä prototypoidaan ja testaillaan, kehitellään yhdessä paremmaksi. Anna siis palautetta!



Kuvat 1 ja 2. TKIO Master Minds -lautapeliä prototypoitiin Pedaforum 2025 konferenssissa kesäkuussa 2025. Sen osat laminoitiin ketterästi käyttöön ennen peliä. Peliin osallistui kaksi neljän henkilön joukkuetta. Voittajajoukkueessa tuulettavat pelaajat Hamkista, XAMK:sta, Helsingin yliopistosta ja Metropolia AMK:sta. Tuomarina ja fasilitaattorina toimi Hamk:n Laura-Maija Hero.

Pelin sisältö perustuu VAKE –hankkeen puitteissa tehtyihin tutkimuksiin. Yamk opiskelijoilta, opettajilta, yhteistyöyrityksiltä ja koulutusjohdolta on kerätty työpajoissa aineistoja, joista on pystytty analysoimaan TKI integraatiota ja työelämäyhteistyötä estäviä ja edistäviä seikkoja. Näiden seikkojen perusteella on peliin nikkaroitu kortteja, jotka ohjaavat peliä ja antavat pelaaville joukkueille tehtäviä.

Tutkimukset julkaistaan pian:

Hero, L.-M. (2025). TKI-integraatiota ja työelämäyhteistyötä edistävä YAMK. *Tiedepolitiikka*. Hyväksytty julkaistavaksi.

Hero, L.-M. (2025). Yritysten näkemyksiä YAMK:n opiskelijoiden ja yritysten välisestä innovaatioyhteistyöstä. Teoksessa *Vaikuttava YAMK!* (Toim. Aura, Heikkanen, Hero & Mäki). Hyväksytty julkaistavaksi.

Hero, L.-M. (2025). Aitoa muutosta työelämässä tuottava YAMK. Mitkä seikat voivat vaikeuttaa TKI- ja yritysyhteistyötä? Teoksessa *Vaikuttava YAMK!* (Toim. Aura, Heikkanen, Hero & Mäki). Hyväksytty julkaistavaksi.

Hero, L.-M. & Sunimento, M. (2025). YAMK-opiskelijoiden innovaatio-osaaminen sekä siihen liittyviä kehitystarpeita ja toimenpide-ehdotuksia YAMK-opetukseen. Teoksessa *Vaikuttava YAMK!* (Toim. Aura, Heikkanen, Hero & Mäki). Hyväksytty julkaistavaksi. (Toim. Mäki, Aura, Hero). Hyväksytty julkaistavaksi.