

ÚTMUTATÓ SPORTGYESÜLETEK KÖZÖS ALKOTÁSI TEVÉKENYSÉGEIHEZ

A közösség szerepének
erősítése a kísérleti kultúrán
keresztül

Heli Kesämaa
Marita Mattila





XAMK INSPIRE 56

Délkelet- finnországi Alkalmazott Tudományok Egyeteme,

Mikkeli 2022

© Heli Kesämaa, Marita Mattila és a Délkelet- finnországi Alkalmazott Tudományok Egyeteme

Nyomtatás: Grano Oy

Elrendezés: Noora Lamponen, Rui Lobo

ISBN: 978-952-344-481-2 (nyomtatott)

ISBN: 978-952-344-482-9 (PDF)

ISSN: 2489-2475 (nyomtatott)

ISSN: 2489-6764 (online)

Tartalom

Az Olvasóhoz	4
Mit jelöl a kísérleti kultúra és a közös alkotás?	5
Milyen készségeket igényel a közös alkotás?	7
Csapatban végzett munka és interakció	7
Kreatív ötletelés	7
Problémamegoldó készségek	8
Informatikai és digitális készségek	8
A kivitelezés művészete	8
A siker záloga	10
A közös alkotás előnyei a sportklubok számára	11
Felelősség	12
Kezdjük! Tervezés	14
Célok	14
Időzítés	17
Az események résztvevői és a különböző feladatkörök	19
Költségbecslés	20
Program és kommunikáció	20
Mi a megfelelő kihívás?	23
Kezdjük! Megvalósítás	24
Léggör és kommunikáció	24
Inspiráló kezdés	24
A csapatmunka alapjai	25
Kihívások, csapatok és megsegítés	26
A csapatok eredményeinek bemutatása	27
Kezdjük! Értékelés, tesztelés, próba	29
Értékelési szempontok	29
Kísérletezés vagy próbálgatás?	30
Közös alkotás online?	31
Függelékek	
Szakirodalom és hivatkozások	

Az Olvasóhoz

Az útmutató célja, hogy a sportkluboknak tevékenységeik fejlesztésében a kísérleti kultúra szellemében nyújtson segítséget. Az útmutató az alábbi kérdésekre adja meg a választ:

Mit jelöl a kísérleti kultúra és a közös alkotás?

Milyen előnyökhöz juthatnak a sportklubok a közös alkotás révén?

Hogyan valósítható meg a közös alkotás a gyakorlatban?

Mit kínálnak a gyakorlatban jól megvalósított közös alkotási folyamatok?



Az útmutató segít a sportkluboknak a közös alkotás gyakorlati megvalósításában. Az anyag alapját a vonatkozó szakirodalom és a VOMGO (Villages on the Moving) projekt során szerzett gyakorlati tapasztalatok adják.

Mit jelöl a kísérleti kultúra és a közös alkotás?

A munkakörnyezet gyors változása a kísérletezésen alapuló fejlesztések megvalósítására ösztökél minket. A kísérleti kultúra szorosan kapcsolódik a tanuláshoz, valamint a kudarcűrészhez. A kísérletezés segíthet a fontos új ismeretek megszerzésében a működési modellek, termékek, illetve szolgáltatások kifejlesztése során. A kísérletezés akár egy kisebb mértékű tevékenység kapcsán is elkezdődhet. Segítségével információkhoz juthatunk a változások előnyeiről, hatásairól és gyakorlati megvalósíthatóságáról, még mielőtt nagyobb mértékben bevezetésre kerülnének. A kísérletezéssel könnyebbé válik a választás, valamint olyan megoldásokra is rátalálhatunk, melyek hozzásegíthetnek a továbblépéshez.

A KÍSÉRLETI KULTÚRA SZABÁLYAI

- 1 Kísérletezzen!
- 2 Ragadjon meg egy ígéretes ötletet és tesztelje le a gyakorlatban egy kisebb, meghatározott területen.
- 3 Ha az ötlet működőképesnek bizonyuk, készítsen egy részletes tervet a tényleges megvalósításra.
- 4 A kísérletezési fázisban ne féljen az esetleges kudarcától – valójában ebből lehet a legtöbbet tanulni.

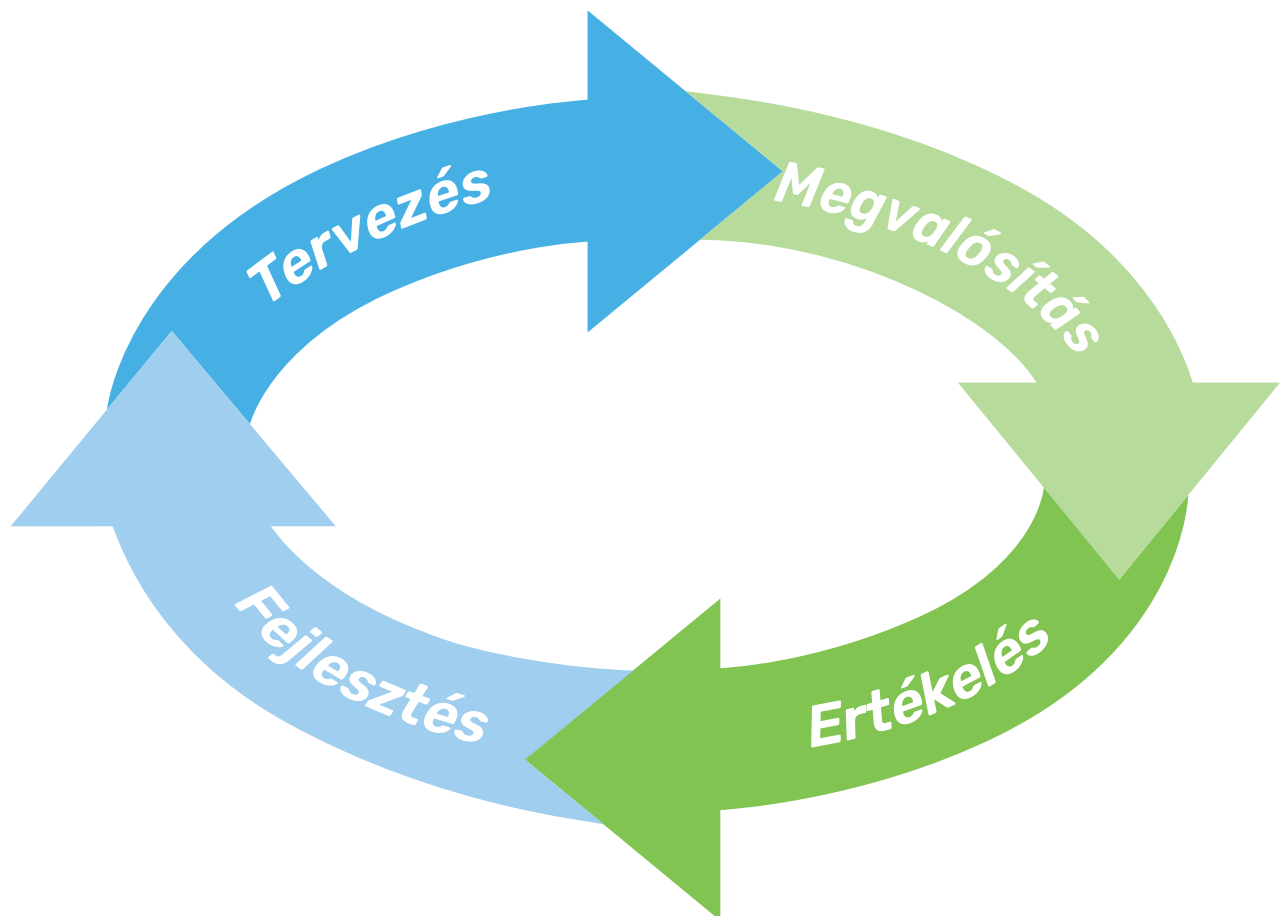


A közös alkotás a kísérleti kultúra egyik eszköze. Ezzel szolgáltatunk ötleteket és "anyagot" a kísérletekhez. A közös alkotás során egy korosztályhoz tartozó személyek közösen, egy időben végzik el a feladatokat. A résztvevők értékekhez és tapasztalatokhoz juthatnak. A megszerzett érték lehet akár anyagi, működési, érzelmi vagy jelképes érték egyaránt. A résztvevők közösen egy új, értékes dolgot hoznak létre.

A közös alkotáshoz elengedhetetlen a résztvevők közötti interakció. Ez jelölhet személyes vagy egy platformon keresztül, technológiai megoldással megvalósuló interakciót is. A közös alkotás alapja az egyidejű tevékenység. A gazdagító interakció nélküli, külön végzett tevékenység nem nevezhető közös alkotásnak.

Akit az adott téma érdekel, felkérhető a közös alkotásban való részvételre. Ezek a személyek lehetnek a klub tagjai, a tevékenységekben részt vevő egyéb személyek, szurkolók, véleményvezérek, szakértők, partnerek, illetve bárki, aki érdeklődik a téma iránt.

A kísérletezés és a közös alkotás velejárója az innováció és a megújulás. A közös munka révén ötletek születhetnek, majd sor kerül ezek értékelésére és a további fejlesztés érdekében sikerül kiválasztani közülük a legjobbat. A közös alkotást használhatjuk előzetes teszteléshez és a próba teszteléshez. A próba célja annak biztosítása, hogy az ötlet a tervezettek szerint valósul meg.



A fejlesztés folyamata

Tervezés – Megvalósítás – Értékelés – Fejlesztés kísérlet, próba

Milyen készségeket igényel a közös alkotás?

A folyamat hatékony és gördülékeny végrehajtása érdekében a közös alkotáshoz különböző készségek és know-how szükséges. A közös alkotás egy kreatív tevékenység, és a kreativitást a nyugodt és inspiráló légkör segíti elő. A sikeres közös alkotás a tényleges eredmények megvalósítása mellett a résztvevők számára konstruktív élményt is jelent. Az alábbiakban a közös alkotás néhány kulcsfontosságú készsége található.

Csapatban végzett munka és interakció

A közös alkotás általában három-öt fős, különböző nézőponttal rendelkező személyből álló, kis csoportokban végzett munkát jelöl. A csapatmunka alapja a többi résztvevő meghallgatása és a cél elérését szolgáló, építő jellegű megbeszélések. A résztvevők nem minden esetben ismerik egymást a közös munka megkezdése előtt. Azonban a csapatmunka megkezdését követően, természetes módon kialakulnak a csapaton belüli feladatkörök. Különösen fontos, hogy a résztvevők bízzanak saját készségeikben és a csapat erejében.

Gondolja át

Részt vett csapatmunkával járó eseményen vagy megbeszélésen?

Sikerült jó módszert találnia a csapatmunka elindítására?

Sportklubjában is alkalmazza ezeket a módszereket vagy keressen új módszereket, mint például:

<https://www.smartmoves.fi/toiminnalliset-opetusmenetelmat/ryhmayttavat-aktiviteetit/>
<https://www.scienceofpeople.com/meeting-icebreakers/>

Kreatív ötletelés

A kreativitás az innovációhoz és a látásmódok sokszínűségéhez kapcsolódik. A közös alkotást a résztvevők ötletei táplálják. A cél az, hogy minél több különböző ötlet születhessen. Az ötletelés szakaszában még a legőrültebbnek tűnő ötleteket is feljegyzik, hogy mindenki láthassa őket. Ezen a ponton az ötletek kritizálására, illetve értékelésére nem kerül sor. Az ötletek összegyűjtése és a kreatív problémamegoldás az ötletek megalkotásának, értékelésének és kiválasztásának eszközei.

Gondolja át

Fontos, hogy már a folyamat legelején meghatározzuk az ötletelés szabályait és biztosítsuk, hogy senki se szólja le mások ötletét.

Problémamegoldó készségek

A problémamegoldás a gondolkodás egy módja, mely bizonyos módszerekkel, például felosztással segíthető.

Nem jelenti azt, hogy egy adott kérdésre azonnal megtaláljuk a választ, vagy Aha! élményben lesz részünk. A problémamegoldást megkönnyíti a folyamat szakaszokra bontása: a probléma meghatározása, ötletelés, ötletek kidolgozása, megoldás keresése és végrehajtási javaslat megfogalmazása.

Gondolja át

Átgondolta már valaha, hogy egy bizonyos problémát hogyan észlelte és oldotta meg sportklubjában?

Egyes esetekben a probléma meghatározása a legnehezebb, hiszen a dolgok sokféleképpen kapcsolódnak egymáshoz.

Használhatja az „Öt Miért” technikát:

Az **Öt Miért** egy adott probléma mögött meghúzódó ok-okozati összefüggések tanulmányozására szolgáló technika, melynek során a "Miért?" kérdést tesszük fel több alkalommal.

Az adott problémával kapcsolatos első "Miért?" kérdést Ön választja ki, majd felteszi egy személynek, aki valamilyen módon ismeri az adott problémát.

Például: *"Miért van ilyen nagy zaj az öltözőben?"*

Miután a személy válaszolt, ugyanezt a "Miért?" kérdést újra megkérdezi tőle, összesen öt alkalommal. Az aktuális válasz mindig kapcsolódjon az előző válaszhoz. A technika egy adott felhasználói csoport értékeinek, illetve motivációinak alaposabb felmérésére is alkalmas. A kérdésfeltevés párokban történjen. Elsőként, válasszunk egy megbeszélésre szánt megfigyelési szempontot. Majd kérdezze meg párjától, hogy az adott megfigyelési szempont miért olyan, amilyen.

Az ötödik válasz után határozzanak meg együtt 20 ötletet az alábbi kérdésre: "Hogyan tudnánk megoldani...?"

Informatikai és digitális készségek

Ezek a készségek a különböző digitális eszközök eltérő, például kommunikációs célú alkalmazásának és felhasználásának képességét jelölik. A közös alkotás során informatikai készségekre van szükség az információgyűjtéshez, a dokumentumok közös előkészítéséhez és megosztásához, a csapaton belüli kommunikációhoz, az eredmények bemutatásához stb. Az egymástól távol elhelyezkedő személyek között végzett munka során különösen fontos ezen készségek alapos ismerete.

A kivitelezés művészete

Céljai eléréséhez, a tevékenységeket végre kell tudnia hajtani. A végrehajtás képessége az a képesség, melynek során a hatékony munkavégzés fenntartása mellett erőfeszítéseinket a megfelelő irányba tereljük. Ez azon a személyes meggyőződéseden alapul, hogy a cél elérhető, és azt Ön, illetve a csapat képes is elérni. A végrehajtás képessége időhiány esetében még hangsúlyosabb.

A CÉLORIENTÁLT MUNKAVÉGZÉS SZAKASZAI



A cél tartalmának és jelentésének megértése



**A cél elérésének képessége és a közreműködés lehetősége
Szellemi erőforrások és környezeti tényezők**



Hatékonytágot fenntartó folyamat

A motiváció önmagában nem elég!

Ismerje meg saját képességeit!

Elkötelezettség vagy beleegyezés?

A siker záloga

A sikeres közös alkotáshoz elengedhetetlen, hogy a résztvevők közös céltért dolgozzanak. Az alábbi lista összefoglalja a sikernek a jelen útmutatóban részletesen bemutatott kulcsfontosságú tényezőit:

Minden résztvevő elkötelezett a fejlesztés iránt.

A résztvevők szeretnék jövőképet kialakítani.

A résztvevők különböző nézőpontokat képviselnek.

A kihívást inspirációnak tekintik.

A közös alkotás nyugodt légkörben zajlik, valamint a kreatív és célorientált közös munkát segíti.

Kísérletezni és hibázni is szabad.

Szívesen veszik az új ötleteket.

Gondolja át

Beszélgék át a végrehajtó bizottság keretei között a siker ezen kulcsfontosságú elemeit.

Hogyan tehetjük vonzóvá az eseményt?

Érdemes lehet meghívni az eseményre egy érdekes vendéget vagy vonzó nyereményjátékot hirdetni a résztvevők számára.

Ossza meg a résztvevők meghívásának felelősségét.

Például, kérjen meg mindenkit, hogy hívja el egy barátját az eseményre.

A közös alkotás előnyei a sportklubok számára

A közös alkotás módszerei segítik a sportegyesületeket a működési környezetükben megjelenő, folyamatosan változó, néha gyors ütemű versenyhelyzetekhez történő alkalmazkodásban. Az edzőkkel, a (versenyző és nem versenyző) sportolókkal, valamint a partnerekkel együtt ötletelhetnek, valamint dolgozhatnak a sportklub növekedését és hatékonyságát elősegítő kezdeményezéseken és módszereken. A közös munka a sportklub tagjait is lelkesíti. Elősegíti a közösségi érzés kialakulását, és bevonja az embereket a közösen elfogadott célok elérésébe. Egy erős és harmonikus képet sugárzó sportklub a lehetséges partnerek érdeklődését is felkelti.

Ne feledje: a régi megoldások és módszerek elavult eredményeket hoznak, míg az új megoldások és módszerek megújult eredményekhez vezetnek. Gondolja át, mi működik jól a klubban, és min kell változtatni. Sok sportklub régre visszanyúló hagyományokkal rendelkezik.

A klub tevékenységeinek tudatos megújítása a legjobb módja a hagyományok és a klub értékes munkájának megbecsülésére.

Minden sportegyesület feladata, hogy közössége és tagjai irányában felelősségteljesen járjon el. Célszerű úgy kiválasztani a klub fejlesztési kezdeményezéseit, hogy azok elősegítsék a klub felelősségét.

A Finn Olimpiai Bizottság az alábbi öt felelősség-vállalásra vonatkozó feltételt határozta meg: Megfelelő irányítás; Biztonságos és egészséges működési környezet; Nemek közötti egyenlőség és egyenlő bánásmód; Felelősség a környezetért; valamint Doppingellenes tevékenységek. Ezek a kritériumok összhangban vannak az Európai Unió 2021-2024 között érvényes, sportra irányuló munkatervezetével is.



Illusztráció a Finn Olimpiai Bizottság jóvoltából.

Felelősségi kritériumok és példák a közös alkotás révén megvalósuló fejlődésre

Megfelelő Irányítás

A megfelelő irányítás önbizalmat és elégedettséget ad, elősegíti az elköteleződés kialakulását és biztosítja a tevékenységek minőségét és folytonosságát.

PÉLDA

A sportklub inspiráló találkozók és véleménynyilvánítási lehetőségek révén növeli tagjai elkötelezettségét.

Biztonságos Tér és Biztonságos Környezet

Pozitív sporttevékenység biztosítása mindenki számára. A gyermekek, tinédzserek és felnőttek védelme a megfélemlítés, zaklatás és egyéb helytelen viselkedési módokkal szemben.

PÉLDA

A klub kivizsgálja a megfélemlítés eseteit és utasításokat fogalmaz meg az edzők és sportolók számára.

A műveletek és a feltételek biztonságosságának biztosítása.

Az egészségi állapot javítása és az egészséges életmód ösztönzése sportkörnyezetben.

PÉLDA

A klub ötletversenyt szervez az egészséges nassolnivalókról.

Egyenlőség és Egyenlő Esélyek

Nemtől, etnikai hovatartozástól, fogyatékoságtól, szexuális irányultságtól, illetve anyagi helyzetétől függetlenül

A sportban, a testmozgásban és a kapcsolódó döntéshozatalban való részvétel esélyegyenlőségének aktív és konkrét elősegítése.

PÉLDA

A klub ötletelést szervez, mely során ötleteket gyűjtenek arra, hogyan lehetne mindenkit mozgásra ösztökélni. Az iskola és az óvoda képviselőit meghívják az eseményre. Az ötleteket elemzik, és a legjobbakat egy hackaton ötletverseny során tovább fejlesztik.

Környezet és Éghajlat

A sport környezeti hatásainak csökkentésére és az éghajlatváltozás megfékezésére irányuló intézkedések meghozatala. A sport legjelentősebb környezeti hatásainak azonosítása és az ezek csökkentésére irányuló intézkedések meghozatala. Példamutatás a környezet figyelembe vételére.

PÉLDA

A sportegyesület együttműködésre hív fel más sportegyesületeket, majd a tagokkal és a partnerekkel közösen környezetvédelmi tervet készít.

Dopping- ellenesség

A sportklub elkötelezett a sport tisztasága iránt – nincsenek Amennyiben a sportklub úgy dönt, hogy munkája során vállalati felelősség-vállalást valósít meg, a közös alkotás lehetőséget biztosít az új partnerek felkutatása során referenciaként használható konkrét intézkedések megvalósításra. Ha a klub külső forrásokat talál a klub tevékenységeinek finanszírozására, a klub bizonyos csoportok, illetve korlátozott lehetőséggel rendelkezők számára felajánlhat sportolási és mozgási lehetőségeket.

PÉLDA

A tagok visszajelzési felmérések révén névtelenül jelenthetik, ha doppingszerek használatát észlelik.

Kezdjük!

Tervezés



Egy közös alkotásra irányuló esemény megtervezése és megszervezése időt igényel, és sok részletről előzetesen kell döntést hozni. Az eseményt a megvalósítás előtt legalább 2-3 hónappal kezdje el tervezni. A tervezési szakaszban többek között az alábbi kérdésekről kell döntenie:

Melyek a sportklub közös alkotást érintő céljai?

Melyik modell, illetve formátum a legmegfelelőbb az esemény számára?

Kit fogunk meghívni résztvevőként?

Milyen feladatkörökben lesz szükség résztvevőkre?

Hogyan fogalmazzuk meg a kihívást rejtő feladatot?

Milyen költségekkel jár az esemény?

Milyen formában tájékoztassunk az eseményről és hogyan adjunk utasításokat?

Hogyan döntsünk az eredmények tulajdonjogáról?

Célok

A sportklub a közös alkotás kapcsán számos célt fogalmazhat meg. Egy egyszeri közös alkotási esemény célját pontosan meg kell határozni. A résztvevőknek ismerniük kell az esemény célját, mely cél legyen reális és mérhető.

A cél és a kihívás kapcsolódnak egymáshoz. A feladat kiválasztását és megfogalmazását az útmutató „Mi a megfelelő kihívás?” fejezetében tárgyaljuk részletesen. A célokat „A közös alkotás előnyei a sportklubok számára” című fejezet is tárgyalja.

PÉLDÁK A SPORTKLUBOKAT ÉRINTŐ KIHÍVÁSOKRA:

Az önkéntesek toborzása gyakori, sőt állandó kihívás a sportklubok számára.

Az alábbi kérdésekre válaszolva új megoldásokat találhatunk az önkéntesek toborzására:

„Hogyan könnyíthetjük meg az önkénteseknek, hogy csatlakozzanak a sportklubhoz?”

„A klub társadalmi hatásának mely mintái használhatók fel egy önkéntesek toborzását célzó kampányban – hogyan használhatnánk fel ezt a látásmódot a marketing területén?”

„Hogyan irányítsuk az önkéntesek munkáját, és milyen előnyöket kínálhatunk nekik?”

Az 1. sz. függelékben egy sablont talál a feladat előkészítéséhez.

A közös alkotási események megvalósításához léteznek előre megalkotott formátumok. A klub igényeitől függően az esemény lehet egy hosszabb ötletverseny vagy egy kisebb "brainstorming" ötletelés, illetve egy a kettő közötti esemény. Az esemény célja nem a végleges megoldások meghatározása, hanem a klub tevékenységének fejlesztését célzó ötletek, inputok és javaslatok kidolgozása. Ezután a legígéretesebb ötleteket további fejlesztésre kiválasztják.

Hackathon – verseny, csapatoknak

Az angol "hackathon" vagy "hacking" kifejezés együttműködést jelent. Eredetileg a nyitott technológia kultúrájában használták, de a modellt idővel számos más területen is bevezették. Az egész folyamat azon ötleten alapszik, hogy az emberek szívesen vesznek részt eseményeken, a közösség tagjaként hozzáadott értéket hoznak létre és tanulnak. Maga "hackathon" kifejezés a "hackelés" és a "maraton" szavak kombinációjából származik. A "hackelés" manapság már bármilyen típusú együttműködésre használható, még akkor is, ha az adott esemény a szó eredeti jelentésében nem minősül hackathonnak.

Hackathon során a csapatok közösen próbálják meg megoldani az előttük álló kihívásokat. A cél, hogy egy adott helyen vagy egy online platformon gyors ötletekkel álljanak elő a résztvevők, intenzív összpontosítás mellett. A további lépésekben az eredményeket újításokká, találmányokká vagy startupokká fejlesztik, mely az adott esemény természetes folyománya.

A hackathonok szervezésére vállalati keretek között belső eseményként, valamint különböző iparágakban és területeken - vállalatoknál, szervezeteknél és a közsférában - nyitott eseményként egyaránt sor kerül.

A hackathonok tipikus jellemzői:

- A kihívások valamilyen módon kapcsolódnak a technológiai fejlődéshez.
- Az időtartam néhány órától éjszakába nyúló, vagy akár több napig tartó eseményig is elhúzódhat.
- Versenyszellem: a csapatok egymással versenyeznek.
- Az eredmények jellemzően további fejlesztésre alkalmas bemutatott ötletek vagy prototípusok.
- A résztvevők száma több tucattól több százig terjedhet.
- Az eseményekre nyugodt és kötetlen formában kerül sor.
- A hosszabb rendezvényeken ételeket és italokat szolgáltatnak fel, szórakozást biztosítanak, és a résztvevőknek lehetőségük van hosszabb-rövidebb ideig pihenni.

A COVID-19-világjárvány idején a sportklubok is nagy előrelépést tettek a digitális fejlődés területén. Távoktatás keretein belül kínáltak edzésprogramokat és csoportos mozgási lehetőségeket. A közös alkotás nagyszerű lehetőséget biztosít arra, hogy új ötletekkel fejlesszük ezen digitális programok minőségét.

Brainstroming, vagyis ötletbörze

A kreatív problémamegoldás egyik alapvető módszere az ötletelés. Az ötletbörze keretein belül rengeteg ötletet sikerül összegyűjteni. Gyakran alkalmazzák hackathon vagy workshop részeként. Emellett az ötletbörze lehet egy független, kisméretű közös alkotási esemény is, néhány, 6-10 fő részvételével.

A módszer biztonságos környezetben, minden résztvevőt együttműködésre ösztökél. A cél a lehető legtöbb ötlet összegyűjtése, hiszen nagy valószínűséggel ezek között megtalálhatók lesznek a leginkább megvalósítható ötletek is. Az ötletbörze megkezdése előtt fontos, hogy a csapat előtt egy világosan meghatározott probléma fogalmazódjon meg, amelyre a folyamat során a megoldást keresik.

Az ötletbörze tipikus jellemzői:

- A cél, hogy nagy számban szülessenek ötletek..
- A folyamat néhány órát vesz igénybe és több szakaszra bontható.
- A folyamatot és annak ütemét vezető vagy segítő irányítja.
- A légkör pozitív és megengedő.
- A bemelegítési szakasz célja, hogy megszabaduljunk minden előítéllettől és korláttól.
- Az ötletelési szakaszban a vezető feljegyzi az összes ötletet és bátorítja a résztvevőket.
- Az ötletelési fázisban az ötleteket nem kritizálják.
- Az ötletelési, értékelési és kiválasztási szakaszok szigorúan elkülönülnek egymástól.
- Az így kapott nagy számú ötletet meghatározott kritériumok alapján értékelik, melynek eredményeként további feldolgozásra csupán néhány ötletet választanak ki.

Fontos, hogy a résztvevők tájékoztatást kapjanak az ötletek további feldolgozásáról. A leglelkesebb résztvevőket akár fel is lehet kérni arra, hogy a munka ezen szakaszában is segítsenek.

Időzítés

A közös alkotási esemény időzítése és formátuma a céltól függ. A résztvevőket a lehető leghamarabb tájékoztassa az esemény a dátumról és időpontjáról. Ha ismerik az ütemtervet és az elvárásokat, könnyebben elkötelezik magukat a cél mellett.

- Mi a résztvevők számára leginkább megfelelő ütemterv? Előfordulhat, hogy a menetrend pontjai ütik egymást?
- Az esemény csupán egy rövid, pár órás program lesz, vagy a munka tovább folyik akár egész hétvégén?
- Milyen ütemben kerül sor az ötletek további feldolgozására és fejlesztésére?
- Az eseményre nappal vagy este kerül sor, esetleg a hackathon egész éjjel folytatódik?
- Az eseményt a helyszínen, teljesen online formában, vagy a kettő kombinációjaként rendezik meg?

PÉLDA SPORTKLUB ÁLTAL SZERVEZETT ESEMÉNYÉRE:

Litvániában a Kaunasi Alkalmazott Tudományok Egyeteme (Kauno Kolegija) egy eseményt szervezett, melynek során a sportmenedzsment szakos hallgatók feladata a sportegyesületek számára ismerős kihívás megoldása volt: hogyan ösztönözzék a munkaképes korú és az idős embereket arra, hogy többet mozogjanak és csatlakozzanak a sportegyesületek által kínált tevékenységekhez. A résztvevők először háttérinformációkat (kutatási anyagokat) kaptak, és meghallgatták a különböző sportegyesületek véleményét a témában.

A kis munkacsoportok által kidolgozott főbb megoldások a következők voltak:

- 1. Szervezzenek heti 2–3 összejövetelt az idősek számára, ahol lehetőségük nyílik a testmozgásra és a közös társasági programokra, majd a testedzés után szolgáljanak fel kávéval, illetve teával. Ez a program lehetőséget nyújt az időseknek a társasági interakciókra is.**
- 2. A munkaképes és az idős korú lakosság számára szervezzenek egy egyhetes vagy egy hónapos gyaloglás témájú kihívást, melynek során a résztvevőknek minden egyes nap bizonyos számú lépést meg kell tenniük.**
- 3. Szervezzenek különleges találkozókat a sportklubokban működő gyermekcsoportok számára, és hívják meg a gyermekek nagyszüleit is, vegyenek részt a sporteseményen.**

A szervezők úgy találták, hogy sikerült lelkesítő előadókat választaniuk, kellemes légkört teremteniük és megfelelő háttéranyagot gyűjteniük. Fejlesztési területként a kihívás megfogalmazását, a csapatok összetételét, az újításra való bátorítást és a NABC (Need, Approach, Benefit, Competition - Igény, Megközelítés, Előny, Verseny) modell alkalmazását jelölték meg.

Fontos, egy adott hacktlon megrendezését követően értékeljük annak sikerességét. Litvániában a szervezők az alábbi következtetéseket vonták le:

Sikerek

*Lelkesítő előadók kiválasztása
Inspiráló hangulat kialakítása
Kiváló minőségű háttéranyagok széles választékának összegyűjtése a kivások legyőzésére.*

Fejlesztési területek

*A kihívás megfogalmazása – egyértelmű és megoldható
Csapatok összeállítása több szektorból
Inspiráló kreativitás és elfogulatlan hozzáállás a résztvevők oldaláról
Az NABC modell alkalmazása és irányítása a használat során*



A Kauno Kolegija által szervezett közös alkotási rendezvény Litvániában. Fotók: Laura Žlibinaitė.

Az események résztvevői és a különböző feladatkörök

A közös alkotási esemény sikere attól függ, hogy a résztvevők mennyire motiváltak a sportklub tevékenységeinek fejlesztésére. Az adott téma iránt érdeklődők közül bárkit meg lehet hívni a közös munkára.

Résztvevők



Ezek a személyek lehetnek a klub tagjai, a tevékenységekben részt vevő egyéb személyek, vagy olyanok, akiket a sportklub szeretne bevonni saját tevékenységeibe, a területen tanulmányt végző diákok, szurkolók, véleményvezérek, szakértők, partnerek, illetve bárki, aki érdeklődik a téma iránt.

A tényleges eseményen résztvevők kis csoportokat vagy csapatokat alkotnak. A csapatok javaslatokat tesznek a bemutatott kihívások megoldására. A munka akkor sikeresebb, ha a résztvevők előre tisztában vannak a rendezvény szabályaival, ismerik az együttműködés módszereit és tanulmányozták a kihívások tartalmát.

Partnerek



A sportklub partnerei lehetnek vállalatok, egyéb szervezetek, társulások, illetve projektek. A közös alkotás célja lehet új partnerek bevonása a klub tevékenységébe, vagy a meglévő partnerekkel megvalósult kapcsolat fenntartása és erősítése. A közös alkotás hozzáadott értéket jelenthet a partnerek számára, és erőforrásokat is biztosíthat az eseményhez.

Koordinátor



Az eseményen mindenképp legyen jelen egy (vagy két) koordinátor: az a személy, aki a gyakorlati előkészületeket végzi, aki az esemény egészéért felelős, és aki az esemény előtt és alatt tájékoztatja az érintetteket.

Előadó vagy moderátor



A rendezvény hangulata legyen nyugodt, oldott és segítse a kreatív munkát. Az esemény vezetésben az előadónak fontos szerep jut, hiszen összefogja a programot és segít a résztvevők nyugodt hangulatának kialakításában. Az előadó lehet a szervezeten kívüli személy, vagy a szervezésben aktívan részt vevő személy is.

Segítők vagy mentorok



A csapatoknak gyakran van szükségük támogatásra. Ezt a segítők vagy a mentor biztosítja számukra. A segítők a megoldások tartalmát és létrehozását tekintve semleges személyek; feladatuk a csapat előrehaladásának segítése. Az ötletbörze során a segítők irányítja a csapat munkáját, és arra ösztökéli a résztvevőket, hogy új megközelítésből is átgondolják a problémát. Egy hackathon során a segítők szükség szerint a csoportok között körforgásban válthatják egymást.

Zsúri, illetve bírák



Nagyobb rendezvényeken zsúri értékelheti a csapatok eredményeit. A zsúri az értékelést a csapatokkal előzetesen ismertetett kritériumok szerint végezze. A zsúri tagjai beható ismeretekkel rendelkezzenek az adott témáról, viszont maguk ne vegyenek részt a csapatmunkában. A zsúri rendelkezzen elnökkel, aki ismerteti az értékelés eredményét. A zsúri az értékelést az esemény végén, illetve azt követően is elvégezheti.

Informatikai támogatás és műszaki támogatás



Amennyiben az esemény megrendezésére teljes mértékben online formában, nagy létszámú résztvevővel kerül sor, fontos, hogy a kapcsolattartás megfelelően működjön és technikai támogatás folyamatosan rendelkezésre álljon. A helyszíni rendezvényeken szintén fontos a technikai eszközök működésének biztosítása a prezentációk során.



Szponzor

A közös alkotási eseményekhez szponzorokat is kereshetünk. A szponzor erőforrásokat, például helyszínt vagy vendéglátást biztosít az eseményhez.

Költségbecslés

A költségbecslés során figyelembe kell venni a helyszínt, a dátumot és az időt, az esemény időtartamát, a résztvevők számát és az esetleges speciális igényeket.

- Milyen helyszín szükséges?
- Milyen anyagokra, vendéglátási szolgáltatásokra, inspirációs programra, előadói szolgáltatásokra, informatikai támogatásra és díjakra lesz szükség?
- Szükség lesz szállításra?
- Mi módon valósul meg a tájékoztatás és a kommunikáció?
- Ha az esemény éjszakába nyúlik, hogyan biztosítják a takarítást, a biztonságot és a pihenést?
- Ki vesz részt a költségek megosztásában?

Program és kommunikáció

Készítsék elő a programot, az ütemtervet és az utasításokat, és ezeket szükség szerint frissítsék. A meghívóban előre tájékoztassák a résztvevőket a tervezett programról és azok ütemezéséről. Kérjék meg a résztvevőket, jelezzék részvételi szándékukat és az esemény előtt küldjenek nekik emlékeztetőt.

Legjobb, ha az eseményről különböző kommunikációs csatornákon (például WhatsApp, közösségi média, e-mail) keresztül tájékoztatják az érintetteket, így sikerülhet elérniük a lehető legtöbb személyt. Amennyiben egy hosszan elhúzódó eseményről van szó, jó ötlet lehet, ha a résztvevőkkel egy adott kommunikációs csatornán keresztül tartják a kapcsolatot.



Xamkin yhteisöpedagogiopiskelija Hanna Kurronen vetää 7 Mikkelin seudun urheiluseuralle ideariihä ajankohtaisten haasteiden ratkaisemiseksi. Nyt työstetään ideoita temoihin: Lisää nuoria, Viestintä kuntoon + Vapaaehtoisten löytäminen. Mukana liiketalouden opiskelijat [#cocreation](#)

[Translate Tweet](#)



A fenti példa egy esemény alatt a közösségi médiában megjelent posztot mutat be.

Az esemény programja

- célja célorientált munkavégzés biztosítása, nyugodt körülmények között
- ösztönzi a közös munkát
- a csapatok számára elegendő külső zavaró tényezők nélküli időt biztosít; a csapatmunkát feleslegesen ne zavarja meg semmi
- biztosítja a résztvevők alapvető igényeit (étel és ital stb.).

Az utasítások elmagyarázzák

- mit várnak el a résztvevőktől, és mit vigyenek magukkal az eseményre
- milyen berendezéseket fognak használni egy online eseményen (számítógép, alkalmazás, kamera stb.)
- hogyan jutnak el a résztvevők a helyszínre (szállítási lehetőségek és menetrendek).

Egy néhány óras ötletbörze szerkezete összeállítható az alábbiak szerint:

- résztvevők fogadása, a program és céljának ismertetése, a közös alkotás alapelveinek bemutatása
- téma bemutatása a résztvevőknek, ösztönzés
- kihívás kifejtése
- az ötletbörze szabályainak bemutatása (segítő)
- csapatmunka megkezdése (a munkát a segítő vezényli)
- ötletelés
- a kapott ötletek vegyítése, finomítása
- prezentáció készítése
- az eredmények bemutatása további értékelés és fejlesztés céljából

Egy **kétnapos hackathon típusú esemény** szerkezete összeállítható az alábbiak szerint:

1. nap

- résztvevők fogadása, a program ismertetése, a közös alkotás céljainak és alapelveinek bemutatása
- téma bemutatása a résztvevőknek, ösztönzés
- kihívások részletes leírása
- segítők bemutatása
- csapatmunka megkezdése
- esti program biztosítása (ha az esemény az éjszakába nyúlik)
- a munka folytatása; a segítők a csapatok között váltják egymást

2. nap

- csapatmunka folytatása
- prezentációk készítése
- az eredmények bemutatása (a csapatok alkalmazzák az ún. pitching eljárást)
- visszajelzés, illetve értékelés (zsűri)
- nyeremények (amennyiben lehetséges)

Egy nagyobb esemény megrendezése előtt ellenőrizték a feladatok gyakorlati megvalósítását és a kötelezettségek felosztását, teszteljük le a működést és győződjenek meg róla, hogy minden eshetőséggel számoltak.

Szellemi tulajdonjogok

Az eredményeket érintő szellemi tulajdonjogokról minden esetben még az esemény megrendezése előtt döntsenek, és bizonyosodjanak meg arról, hogy minden érintett fél tisztában van ezek jelentőségével. A 2. sz. függelékben egy sablont talál a szellemi tulajdonjogok meghatározásához.



A közös alkotás sikerélményt ad. Fotó: Laura Žlibinaitė.

Mi a megfelelő kihívás?

A kihívás megfogalmazását és meghatározását kezdhetik a visszajelzések elemzésével vagy a sportklub alapvető műveleteinek, például a sporttevékenységek, az eltérő korcsoportoknak kínált különböző sportok, az önkéntes tevékenységek, az edzés, a pénzügyek, a kommunikáció és a marketing tanulmányozásával.

Mindenképpen tartalmazzon egy a felelősség-vállalásra utaló témát (lásd: A közös alkotás előnyei a sportklubok számára c. fejezet), és gondolják át, hogy a javasolt megoldások a klub közösségre gyakorolt hatását is erősíthetik-e.

1. példa

A klubnak több, a gyermekcsoportok helyettes vezetőjének feladatkörét ellátó önkéntesre van szüksége. A kihívást a toborzási kampány megtervezése jelenti.

A toborzási kampány tervezésébe beépítésre kerül a Nemek közötti egyenlőség és az egyenlő bánásmód, valamint a Biztonságos és egészséges működési környezet felelősség-vállalási kritérium.

A kihívás: Tervezzenek egy kampányt a Falusi Sportklub gyerekcsoportjait segítő önkéntesek toborzására. A kampányban alkalmazzák a Nemek közötti egyenlőség és az egyenlő bánásmód és/vagy a Biztonságos és egészséges működési környezet felelősség-vállalási kritériumokat.

2. példa

Az erőforrások hatékonyabb felhasználása érdekében a sportklub szorosabb együttműködést kíván kialakítani más klubokkal és az iskolával. A választott kihívás az együttműködés növelése

Az együttműködés növelését célzó kampány tervezésébe beépítésre kerül a Megfelelő irányítás, valamint a Felelősség a környezetért felelősség-vállalási kritérium.

A kihívás: Készítsenek egy cselekvési tervet a Falusi Sportklub számára a szorosabb együttműködés eléréséhez. A tervezés során alkalmazhatják a Megfelelő irányítás és a Felelősség a környezetért felelősség-vállalási kritériumokat.

Kezdjük! Megvalósítás



Léggör és kommunikáció

A rendezvényeken az inspiráció és a motiváció egyik személyről a másikra ragad át. Az esemény során ösztönözzék a csapatszellemet, valamint egy nyugodt és megengedő léggör kialakítását. Bátorítsák a résztvevőket, és erősítsék magabiztosságukat képességeik és teljesítményük tekintetében. Az online eseményeken kérjék a csapatoktól kamera használatát a munka során.

Hosszabb eseményeken, ahol a csapatok önállóan dolgoznak, a résztvevőket rendszeresen tájékoztassák és figyelmeztessék őket a fontos részletekre, például a határidőkre és a programokra. Válasszanak ki egy közös kommunikációs csatornát, például használják a WhatsAppot vagy a Slacket.

Hasznos lehet az esemény dokumentálása fényképekkel, jegyzetekkel stb.

Inspiráló kezdés

A közös alkotás résztvevői különböző háttérrel rendelkeznek. Az inspiráló kezdés a közös munkára ösztönzi őket. Fontos, hogy elegendő időt szánjanak az esemény elindítására és a csapatok munkafeladatainak megkezdésére.

Az esemény megnyitójára választhatnak egy inspiráló előadót, aki nyitóbeszédével megfelelő kezdést adhat a téma feldolgozásához. A cél, hogy a résztvevőkben gondolatokat ébresszenek, motiválják őket a közös alkotásra, a résztvevők az esemény során plusz értékekhez juthassanak és elősegítsék az esemény céljának elérését. A beszéd időtartama igazodjon a rendezvény időtartamához. Például, egy rövidebb eseménynél elegendő 15-20 perc, míg egy hosszabb eseménynél akár 30-45 percet is szánhatunk erre. Egy "jégtörő" feladat hasznos lehet a csapatmunka elindításához. Célja a nyugodt léggör megteremtése, a csapattagok segítése egymás megismerésében és megfelelő kezdés biztosítása a munka elvégzéséhez.

PÉLDÁK JÉGTÖRŐ FELADATOKRA:

1. példa

A villámrandi gyors jégtörő feladatnak számít.

A résztvevőket két sorba rendezzük, egymással szembe. Az egymással szemben álló résztvevőknek egy perc áll rendelkezésére, hogy elmondják egymásnak melyik csapatot képviselik, valamint mit szeretnek legjobban a sportban/mozgásban. Az egy perc leteltével az egyik sor egy lépést jobbra lép és a sor végén pár nélkül maradt személy átmegy a sor másik végére. Ezután ugyanez a beszélgetés lezajlik az új párral.

Ha az idő engedi, a sorokat úgy is kialakíthatjuk, hogy a társaságot először két csoportra osztjuk. Ezután mindkét csoportot megkérjük, hogy a résztvevők születési sorrendben, januártól decemberig sorakozzanak fel. Majd megkérjük a csoportokat, hogy alkossanak két-két egymással szemben álló sort.

2. példa

A jégtörő lehet akár egy sporttevékenység is, mint ahogy egy ciprusi eseményen a kötélhúzást választották.



Fotó: Efstathios Christodoulides.

3. példa

Az alábbi példa egy online eseményhez használt jégtörő feladat.

A résztvevőket előre kérjük meg, hogy az eseményen mindenképp legyen egy kávésbögre. A jégtörő feladat során mindenki mutassa be bögréjét és magyarázza el "miért ez a világ legjobb kávésbögréje" vagy "mit mond el rólam ez a kávésbögre". A segítő kezdheti a bemutatkozás, megmutatva milyen humorosak lehetnek a válaszok. Nagyobb eseményeken erre a ún. "breakout" pihenőszobákban kerülhet sor.

A csapatmunka alapjai

A közös alkotási eseményeken gyakran olyanoknak kell együtt dolgozniuk, akik korábban még nem találkoztak. Éppen ezért tanácsos még a közös munka legelején átbeszélni a jó csapatmunka alapjait.

- Megismerkedés.
- Odafigyelés egymásra.
- Összpontosítás a munkára, aktív részvétel.
- Hozzáadott érték a csapat munkájához.

- Mások véleményeinek és ötleteinek támogatása..
- Felelősségvállalás a csapat teljesítményéért..
- Nyugodt légkör fenntartása..
- Kérdés formájában megfogalmazott kritikai észrevételek.
- Az ún. „hamburger modell” alkalmazása visszajelzésekhez: elsőként pozitív visszajelzést adunk, ezt követi az építő jellegű visszajelzés, majd az egészet egy pozitív megjegyzéssel zárjuk le.

Kihívások, csapatok és megsegítés

A közös alkotási eseményeken eltérő számú kihívásokkal szembesülhetünk. Azokon az eseményeken, melyekre nagyszámú résztvevővel kerül sor, akár több kihívást is a résztvevők elé tárhatunk. Az eredmények javítására több módszer is rendelkezésre áll.

- Alternatív megoldásokhoz juthatunk, ha ugyanazt a feladatot több csapatnak is kiosztjuk.
- Engedjük, hogy a csapatok maguk válasszák ki a legérdekesebb kihívást, illetve maguk osszák szét a feladatokat a csapatok között.
- A kihívás témájától és tartalmától függően, különböző módszereket és eszközöket javasolhatnak, ilyen például a szolgáltatástervezés, az ötletbörze vagy a vászon modell. Természetesen ez csak abban az esetben lehetséges, ha a csapat ismeri hogyan kell alkalmazni az adott módszert.
- Már a regisztráció során tájékoztassák a résztvevőket a kihívás témájáról.

A SEGÍTŐ FELADATAI EGY HACKATHON SORÁN



Egy csapat általában három-öt tagból áll. Célszerű a résztvevőket előre vagy a helyszínen csapatokra osztani, figyelembe véve, hogy a csapatok összetétele a lehető legszínesebb legyen. Hackathonra akár csapatként is lehet regisztrálni.

Hosszabb rendezvényeken a segítők, illetve a mentorok által nyújtott támogatás különböző módokon valósítható meg:

- Segítségnyújtás egyeztetett időpontokban.
- Szükség esetén ún. „nyílt klinikák” felkeresése segítségkérés céljából.
- A segítők és a mentorok az esemény során váltakozva segíthetik a csapatokat.
- A csapatokat kifejezetten hozzájuk rendelt segítők segíthetik (ez az erőforrások megkötésével jár).

A csapatok eredményeinek bemutatása

Az eredmények bemutatása is része a csapatok munkájának. A prezentáció formátumáról, illetve módjáról egyezzenek meg a feladatok kiosztásakor. Lehetőleg a csapat minden tagja vegyen részt az eredmények bemutatásában.

A nagyobb rendezvényeken általában a pitching prezentációt alkalmazzák (3-5 perces bemutató). A „pitching” egy „értékesítési beszéd”, amivel a csapat „eladja” ötleteit, illetve javasolt megoldásait a közönségnek. Ez egy felépített modell, mellyel az alapvető információkat sűrítve tárhatjuk a közönség elé. A pitching során használhatók írott, hallható vagy vizuális anyagok a prezentáció anyagának elmélyítésére. Gyakran használnak kompakt PowerPoint bemutatót.

A Stanford Egyetem által kifejlesztett NABC modell népszerű, gyakran alkalmazott pitching modell. Ebben a modellben az első lépés az igényfelmérés (Need - Igény), amelyet a csapat megoldási javaslata (Approach - Megközelítés) és a megoldás előnyei (Benefit - Előny) követnek. Végül az előadó kifejti, hogy ez a javaslat miért jobb a versenytársak megoldási javaslatánál (Competition - Verseny).

IGÉNY

Ügyfélközpontú leírás: kiknek az igényeit célozzák meg és mely problémák megoldására kerül sor.

MEGKÖZELÍTÉS

*Milyen előnyökhöz jut az ügyfél?
Hogyan felel meg az ügyfél igényeinek?*

ELŐNY

A változás által teremtett érték és haszon. Milyen értékkel jár az előny a költségekhez képest?

VERSENY

Alternatív megoldások, kiemelkedő megoldás, kockázatok. Miért választja az ügyfél a javasolt megoldást?

PÉLDA AZ EREDMÉNYEK BEMUTATÁSÁRA:

A Délkelet-finnországi Alkalmazott Tudományok Egyeteme hackathont szervezett a polgári tevékenységek és ifjúsági munka szakirány diákjai számára. Egy, a legtöbb sportklub számára ismerős kihívást kellett megoldaniuk: Hogyan motiváljunk több fiatalt a sportklubok tevékenységeiben való részvételre?

Ezen az eseményen az eredményeket képregényként/képi formában mutatták be. A csapatok különböző nézőpontok szerint vitatták meg a fiatalok részvételét a sportklubok tevékenységeiben, mint például:

- hozzáférés az információhoz
- elérhetőség
- időgazdálkodás
- költségek
- digitalizáció
- COVID-19
- együttműködés az iskolákkal
- sportklubok tevékenységeiben való részvétel (edzőként, szervezőként vagy önkéntesként).



További információ az eseményről és annak eredményeiről :<https://www.facebook.com/villagesonmove>. Fotók: Marita Mattila.

Kezdjük! Értékelés, tesztelés, próba



A közös alkotás során olyan ötletek és inputok merülnek fel, amelyek további fejlesztést igényelnek, illetve tesztelhetők az agilis próba modell keretein belül. A további fejlesztés, a kísérletezés és a kapcsolódó felelősségek olyan kérdések, amelyekről már a közös alkotási eseménnyel kapcsolatban meg kell állapodni.

Amennyiben a csapat eredményeit egy adott zsűri értékeli, erre elegendő időt kell biztosítani. Az értékelési szempontokat előre meg kell határozni.

Értékelési szempontok

Az eredmények értékelésének szempontjai lehetnek:

- **Az ötlet használhatósága:**
milyen könnyen vagy gyorsan ültethető át az ötlet a gyakorlatba?
- **Költséghatékonyság:**
mekkora a gyakorlatban megvalósított ötlet hatékonysági szintje, valamint a bemeneti-kimeneti arány
- **Szükséges emberi erőforrások:**
hány munkaórát kell biztosítani az ötlet gyakorlati megvalósításához; szükség van-e több személyre?
- **Szükséges technológia:**
létezik a technológia, vagy az ötlet technológiai beruházást igényel?
- **Fogadóképesség:**
milyen könnyen fogadják el az ötletet új gyakorlatként?

- **Kockázati együtttható:**
az ötlet megvalósítása esetén mekkora az aktuális helyzetre vonatkozó a pozitív, illetve a negatív hatások valószínűsége?
- **Újdonság értéke:**
mennyi hozzáadott értéket hoz létre az ötlet a célcsoport számára; növeli-e a lojalitást stb.?
- **Arculatra vonatkozó érték:**
milyen erős az arcultra tett hatás?
- **Hozzáadott érték aránya:**
milyen gyorsan valósulnak meg a várt előnyök?

Az értékelési szempontok az egyes ötletekre az alábbi pontozási rendszer szerint alkalmazhatók:

0 pont = Az ötlet egyáltalán nem felel meg a kritériumnak

1 pont = Az ötlet bizonyos mértékig megfelel a kritériumnak

2 pont = Az ötlet kielégítő módon megfelel a kritériumnak

3 pont = Az ötlet kitűnően megfelel a kritériumnak

Kísérletezés vagy próbálgatás?

A kísérleti fejlesztés alapja a folyamatos tanulás. Az ötletek először kis léptékben tesztelhetők. Ennek célja, hogy a további fejlesztés előtt tanuljunk a tapasztalatokból: Hogyan működik? Mit tanulhatunk belőle? Ily módon egy ötlet vagy kísérlet esetleges kudarcát gyorsan észlelhetjük, míg a sikeres elemeket beépíthetjük a mindennapi tevékenységekbe.

Az ötlet finomítása után az új működési modell kipróbálható, ezzel biztosíthatjuk, hogy minden a terv szerint haladjon.

Az eredmények tesztelése

- Kezdjék azokkal az intézkedésekkel, melyek a legkönnyebben és leggyorsabban hozhatnak eredményeket.
- Ossa ki a feladatokat és felelősségeket.
- A változtatást fokozatosan és türelmesen vezesse be.
- Időnként vizsgálja meg, hogy az adott változás a jó irányba tereli-e a folyamatokat.

Közös alkotás online?

Sikeres közös alkotási események online is megrendezhetők. Ezzel akár a nemzetközi együttműködések is megvalósíthatók. Különös figyelmet kell fordítani a közös munka hangulatának megteremtésére, hiszen ebben az esetben a résztvevők egyedül ülnek számítógépeik előtt. Emellett a technológiai megoldások késéseket okozhatnak, ami csökkenti a spontán interakció lehetőségét.

Az online eseményeken kis csoportokban dolgozó résztvevőket utasítsák számítógép, kamera és felhőalapú eszközök használatára, valamint közös dokumentumok készítésére. A kizárólag valamilyen okos eszközön, például telefonon vagy tableten keresztüli részvétel jelentősen korlátozhatja a munkát.

Az előkészületet végző személyek az éles esemény előtt végezzenek egy „próbát”, melynek során leellenőrzik és megvizsgálják, hogy minden megfelelően működik-e és mindenki tudja-e a dolgát.

Egy nagyobb eseményt akár egy stúdióból is le lehet vezényelni, a résztvevőkhöz tájkép vagy hangelem használatával közelebb kerülhetnek, ezzel kellemes légkört és a közösség élményét teremthetik meg. Az esemény előmozdításához fontos egy folyamatosan beszélő előadó. Jelölnek ki személyeket a chat figyelésére és a technikai támogatás biztosítására.

A résztvevők kapjanak utasításokat arra vonatkozóan hogyan használják a kamerát, a mikrofont és chatet a program alatt. Azok, akik éppen beszélnek vagy előadnak, kapcsolják be kamerájukat, legalább egy ideig.

A résztvevők külön-külön ülnek saját számítógépeik előtt, ezért kevés lehetőség nyílik arra, hogy a többiek érzelmeit észlelhessék. Így könnyen kialakul frusztráció és bizonytalanság. A csapatok egyezzenek meg abban, hogyan használják a kamerát a munkavégzés során.

Egy távolról irányított esemény során könnyen csökken az összpontosítás szintje, ezért hasznos, ha 45 perc munka után 10-15 perc szünetet tartunk. A szünetek szerepeljenek a program menetrendjében, hogy a résztvevők pontosan tudják azok időpontját. A csapatmunka során a csapatok külön-külön eldönthetik mikor tartanak szünetet.

Az időbeosztásban legyen elegendő idő az esetleges technikai problémákra. A kis csapatokban végzett online munkát általában olyan késések is hátráltatják, ami a személyes együttműködés során nem fordul elő.

A közösség érzését többféleképpen elősegíthetjük. A program megkezdése előtt a résztvevőket segíthetik ráhangolódni a témára zenével, videóval, képekkel, kvízkérdésekkel vagy egyéb hasonló ösztönző elemekkel. A program során a résztvevőket szavazással vagy névtelen közvélemény-kutatással aktiválhatják, a feszültség levezetésére.

Amennyiben az eseményen a csapatok munkáját egy zsűri értékeli, a résztvevőket eközben szórakoztathatják, vagy megkérhetik egy visszajelzéseket tartalmazó kérdőív kitöltésére.

Függelékek

1. FÜGGELÉK Kihívás leírása sablon

A kihívás megnevezése

itt Címkék / Kulcsszavak

Sorolja fel a legfontosabb kulcsszavakat

Kihívás

A kihívás összeszedett és érthető leírása: milyen problémát kell megoldani, illetve milyen lehetőséget kell részletesebben megvizsgálni?

Ne írja le a kihívásra vonatkozó háttérinformációkat, illetve annak okát miért az adott kihívást választották; kizárólag a kihívást magyarázatára térjen ki, a lehető legrövidebben és legvilágosabban, egy-két mondatban.

Leírás és háttér

Ismertesse egyértelműen a kihívás hátterét, környezetét, a célcsoportokat, valamint a kihívás hatékonyságát, és minden egyéb szükséges háttérinformációt.

Magyarázza el miért kell megoldani az adott kihívást, illetve miért szükséges részletesebben megvizsgálni a jövőbeli lehetőségeket. A cél, hogy elegendő információt szolgáltasson a kihívásról, hogy az kellően érthető és megoldható legyen.

A szöveget ossza fel bekezdésekre, így könnyebben olvasható lesz. A szöveg legyen tömör és könnyen érthető.

Ajánlások és feltételek

Itt megadhat minden fontos feltételt, illetve korlátozást, melyet a javasolt megoldás tekintetében figyelembe kell venni (ezek lehetnek törvények, rendeletek, költségek, célcsoportok stb.). Amennyiben a munkát bizonyos ajánlásoktól kell kezdeni, itt ezek részletesen kifejthetők.

A dokumentum ezen része segít a munka elkezdésében, vagyis nem kell senkinek újból feltalálni a kereket, valamint tényeket közölni. A cél NEM egy szigorú keret megalkotása a megoldás eléréséhez, hanem a munka célirányos irányítása.

Anyagok

Sorolja fel a rendelkezésre álló anyagokat, például kiadványokat, jelentéseket, statisztikákat - bármit, ami hasznos lehet a megoldás megtervezéséhez. Ezek mindegyikéhez adjon meg egy-egy linket is.

Technológia és eszközök

Sorolja fel a megfelelő technológiákat és eszközöket (amennyiben az adott kihívás szempontjából ez releváns). Ezek mindegyikéhez adjon meg egy-egy linket is.

2. FÜGGELÉK Megállapodás szövege - minta (szellemi tulajdonjogok)

A hackathon során keletkezett eredményekre és elgondolásokra (a továbbiakban: „Anyag”) vonatkozó szellemi tulajdonjogok a résztvevőt (a továbbiakban: „Résztvevő”) illetik meg, függetlenül attól, hogy az Anyag szerzői jogvédelem alatt áll-e vagy sem. Az együttműködés során létrehozott Anyagok annak a csapatnak a tulajdonát képezik, amely azokat létrehozta, kivéve, ha a részecsként erre vonatkozóan másként állapodtak meg.

A Résztvevő nem kizárólagos jogot biztosít a klubnak (a továbbiakban: „Klub”) az Anyag felhasználására és módosítására, függetlenül attól, hogy az Anyag szerzői jogvédelem alatt áll-e vagy sem. Az Anyaghoz való ingyenes, állandó, időbeli és földrajzi értelemben korlátlan hozzáférés a Klub szervezete általi felhasználására vonatkozik. Amennyiben a Klub felhasználja az Anyagot, a felhasználásnak meg kell felelnie a szerzői jognak. Az eredmények harmadik fél részére történő átadása a Résztvevők és a Klub közötti megállapodás függvénye.

A Résztvevő szavatolja, hogy szándékosan nem használ fel semmilyen olyan anyagot, amely sérti egy másik fél jogait. A Szerzői Jogot szabályzó törvény rendelkezései szerinti képek és szövegek használata esetén a Résztvevőnek meg kell jelölnie az eredeti mű szerzőjét, fényképészét és forrását.

Szakirodalom és hivatkozások

Aaltonen, S., Hytti, U., Lepistö, T. & Mäkitalo-Keinonen, T. 2016. Yhteiskehittäminen: kaikki siitä puhuu, mutta mitä se on ja miten siinä onnistua? WWW-document. Elérhető: <https://www.utu.fi/fi/ajankohtaista/uutinen/yhteiskehittaminen-kaikki-siita-puhuu-mutta-mita-se-on-ja-miten-siina>

Arkko-Saukkonen, A. & Merivirta, M. (toim.) 2013. Creative steps – innovatiivinen polku kohti ideaa. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulun julkaisuja. Sarja B. Raportit ja selvitykset 25/2013. Elérhető: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-5897-87-6>

Calco, M. & Veeck, A. 2015. The markathon: adapting the hackathon model for an introductory marketing class project. Marketing Education Review 25 (1), 33–38.

DIY hack toolkit. 2019. Elérhető: <https://www.diyhackathon.farmhack.nl/toolkit>

Ervasti, E. & Turunen, J. 2020. Pitch! Innostavan tiivistämisen taito. Helsinki: S&S.

Fernandes, T. & Remelhe, P. 2016. How to engage customers in co-creation: customers’ motivations for collaborative innovation. Journal of Strategic Marketing 24 (3–4), 311–326.

Galvagno, M. & Dalli, D. 2014. Theory of value co-creation: a systematic literature review. Managing Service Quality 24 (6), 643–683.

Huvio, P. 2014. Diges aineettomien oikeuksien opas. Elérhető: <https://www.prh.fi/stc/>

[attachments/tietoaphsta/newfolder_4/Diges_aineettomien_oikeuksien_opas.pdf](#)
Jonker, J. & Faber, N. 2019. Insights from teaching sustainable business models using a mooc and a hackathon. *Journal of Business Models* 7 (3), 57–66.

Kasper, M. & Kylänen, M., 2019. Hackathonilla nopeita aihioita ja uusia digitaalisia ratkaisuja. Teoksessa Mantere, P. (toim.) *Tekemisen meininki – näkökulmia restonomikoulutuksen työelämäyhteistyöhön*. Laurea julkaisut 102. Helsinki: Laurea.

Kesämaa, H. & Mattila, M. (toim.) 2021. *Ideariihi, häkkäys, jमित*. Yhteiskehittämisen opas opettajille. Xamk Kehittää 141. Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulu.

Leppänen, Juha 2017. Pitchaus projektipäällikön työkaluna. Elérhető: <https://ajatuskatkoja.com/2017/03/15/pitchaus-projektipaallikon-tyokaluna/> (Accessed: 25 August 2022)

Malve-Ahroth, S. (toim.) 2019. Avaimet avoimen datan hackathoniin. Opas korkeakouluille ja kehittäjille. Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 124. Turun ammattikorkeakoulu.

Mitä on pitchaus? s.a. Elérhető: <https://www.ornamo.fi/fi/kysymys/yleisia-pitchaus-vinkkejä/> [Elérve: 2021. január 25.]

Ojasalo, K., Moilanen, T. & Ritalahti, J. 2015. *Kehittämistyön menetelmät*. 3.–4. painos. Helsinki: Sanoma Pro.

Parppei, R. 2018. *Tee, toimi, saa aikaan! Kehitä ja johda toimeenpanoa*. Helsinki: Alma Talent.

Ramaswamy, V. & Ozcan, K. 2018. What is co-creation? An interactional creation framework and its implications for value creation. *Journal of Business Research* 84 (C), 196–205.

Roberts, D., Hughes, M. & Kertbo, K. 2014. Exploring consumers' motivations to engage in innovation through co-creation activities. *European Journal of Marketing* 48 (1/2), 147–169.

Russo-Spena, T. & Mele, C. 2012. "Five Co-s" in innovating: a practice-based view. *Journal of Service Management* 23 (4), 527–553.

Saarijärvi, H., Kannan, P. K. & Kuusela, H. 2013. Value co-creation: theoretical approaches and practical implications. *European Business Review* 25 (1), 6–19.

Suomen Olympiakomitea: *Seuratoiminnan tulevaisuus -työkirja*. 2017
<https://storage.googleapis.com/valo-production/2018/01/seuratoiminnan-tulevaisuuden-tyokirja.pdf>

Value proposition s.a. Elérhető: <https://www.innovationcanvas.ktn-uk.org/resources/value-proposition-nabc>.

Yrittäjän opas: pitchaus eli myyntipuhe s.a. Elérhető: <https://duunitori.fi/tyoelama/yrittajanopas/ideasta-liiketoiminnaksi/pitchaus>

A Villages On The Move Go projekt partnerei eszközöket fejlesztettek ki a vidéki sportklubok számára a kísérleti kultúra szellemében.

2020. január 01. - 2022. augusztus 31.



*A termék által megjelentetett egyéb kiadványok itt érhetők el:
www.villagesonmove.com/handbooks*

*Mozgásban lévő sportegyesületek kézikönyve
Értékelési eszköz mozgásban lévő sportegyesületek számára*

JOGI NYILATKOZAT "Az Európai Bizottság által ezen kiadvány elkészítéséhez nyújtott támogatás nem jelenti a tartalom jóváhagyását, amely kizárólag a szerzők véleményét tükrözi, és a Bizottság nem tehető felelőssé a benne foglalt információk bármilyen felhasználásáért."

