

Please note! This is a self-archived version of the original article.

Huom! Tämä on rinnakkaistalenne.

To cite this Article / Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä: Koivula, U-M. & Korhonen, M. (2018). Tulevaisuuspajat ja Tulevaisuuden Peli - "Futurologi". Teoksessa Koivula, U-M. (toim.) Osallista - kokeile - kehitä! Tuttu-6Aika -hanke työllisyyspalveluiden kehittämisessä. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu. Tampereen ammattikorkeakoulun julkaisuja. Sarja B. Raportteja 103, 32-43.

URL: <http://julkaisut.tamk.fi/PDF-tiedostot-web/B/103-Osallista-kokeile-kehita.pdf>

Tulevaisuuspajat ja Tulevaisuuden Peli - ”Futurologi”

*Ulla-Maija Koivula, Tampereen ammattikorkeakoulu
ja Markku Korhonen, OnnenSeppä (Tmi)*



Asiantuntijavallasta osallisuuteen

Yhteiskehittely (co-creation) on uusiosana, jonka taustalta löytyvät Engeströmin ekspansiivisen oppimisen malli (2004) ja toisaalta liiketaloudessa havaittu seikka, että innovaatioita kannattaa kehitellä yhdessä, ei vain asiantuntijoiden vaan asiakkaiden ja muiden kiinnostuneiden kanssa.

Palveluiden tai tuotteiden suunnittelussa on järkevää ottaa potentiaaliset kuluttajat mukaan kertomaan toiveistaan ja tarpeistaan sekä testaamaan erilaisia prototyyppejä. Asiakasymmärrys ja kuluttajien kiinnostuksen luotaaminen on ytimenä myös palvelumuotoilussa. (Miettinen 2016).

Moni organisaatio puhuu asiakaslähtöisyydestä, mutta käsi sydämelle, montako kertaa palvelujen suunnitteluun ja kehittämiseen on otettu mukaan asiakas? Asiakaspalautekyselyt antavat varsin pintapuolista tietoa ja vastauksia vain niihin kysymyksiin, joita palautekyselyn tekijä on keksinyt kysyä. Useinkaan asiakkaan omille ehdotuksille ei ole tilaa. Kuvaus on kärjistetty, mutta silti, valitettavan yleinen.

Julkisessa hallinnossa yhteiskehittelyyn on herätty vasta 2000-luvulla. Yhteiskehittelyn sijaan on enemmänkin puhuttu asiakkaan osallistumisesta. Asiakasosallisuus on määritelty käyttäjän osallistumisena palvelun suunnitteluun, järjestämiseen, tuottamiseen, kehittämiseen tai arviointiin (Leeman & Hämäläinen 2016, 587). Julkisissa palveluissa osallisuutta on jaoteltu tiedonsaanti-, suunnittelu-, toiminta-, päätös- ja arviointiosallisuuden kautta.

Julkisella sektorilla valta on tyypillisesti ollut asiantuntijoilla. Asiakasosallisuuden korostaminen edustaa uutta toimintakulttuuria. Avoin osallisuus onkin nostettu kehittämisen kärkeen. Esimerkiksi 6Aika -hankkeessa "Avoin osallisuus ja asiakkuus" (2015-2018) ovat suuret kaupungit kehittämässä palveluja ja innovaatioita yhdessä julkisen sektorin, yritysten, kolmannen sektorin ja asiakkaiden kanssa hyödyntäen palvelumuotoilua ja yhteiskehittämistä. (6Aika, 2018).

TUTTU-6Aika -hankkeessa asiakasosallisuuden vahvistaminen oli keskeinen tavoite palvelukokeilujen ja uusien palvelujen innovoinnissa. Asiakkaan ääntä haluttiin vahvistaa ja kuunnella sitä herkällä korvalla.

Tässä artikkelissa kuvataan tarkemmin Tampereella käytettyä “tulevaisuuspaaja” – menetelmän käyttöä palveluiden kehittämissä sekä toisaalta yhteiskehittelyn pelillistämistä Futurologin, fasilitointipelin avulla.

Yhteiskehittelyä tulevaisuuspaajoissa

Tulevaisuuspaaja -termiä käytettiin yhteiskehittelytyöpajoista, joissa eri osallistujaryhmien kanssa analysoitiin, arviointiin ja kehitettiin palveluja. Tampereella tulevaisuuspaajoja järjestettiin kaikkiaan yhdeksän, joista neljä liittyi kuntouttavan työtoiminnan ja sosiaalisen kuntoutuksen palveluihin (63 osallistujaa), kaksi Tredun (ammatillisen oppilaitoksen) ja työllisyyspalveluiden kanssa tehtävään yhteistyöhön (26 osallistujaa), yksi alueellisen työllisyyskokeilun palveluihin (114 osallistujaa) ja kaksi Wilma- ja Kompassi -menetelmiin (12 osallistujaa). (Ks. raportti kuntouttavan työtoiminnan ja sosiaalisen kuntoutuksen tulevaisuuspaajasta Koivula, Kempainen & Kumpulainen 2016.)

Tulevaisuuspaajojen tavoitteena oli:

- kartoittaa palvelu- ja tukitarpeita, koota kokemuksia ja parhaita käytäntöjä
- kehittää ongelmanratkaisutaitoja
- ideoida uusia palveluja ja toimintatapoja
- jalostaa ja mallintaa aiempaa parempia tai kokonaan uusia toimintamalleja.

Tulevaisuuspojissa ideana on, että kaikki osallistujat pääsevät vaikuttamaan prosessiin tasaveroisesti, ilman esimerkiksi valta-aseman tai asiantuntijuuden tuomaa auktoriteettiasemaa. Yhteiskehittelyssä kaikkien ääni on yhtä tärkeä.

Toinen tärkeä periaate tulevaisuuspojissa on luovuus. Luovuutta edistävät hauskuus ja ennakkoluulottomuus. Vain vapaassa ja avoimessa ilmapiirissä ajatukset virtaavat ja uskaltaa heittää ilmoille sekä kritiikkiä että totutusta poikkeavia ideoita.

Kolmas periaate on yhdessä tekeminen, vuorovaikutteisuus ja parviällyn hyödyntäminen. Sen sijaan, että pidettäisiin pitkiä monologeja ja yritettäisiin saada muut vakuuttuneiksi oman ajatuksen paremmuudesta, tuotetaan yhdessä mahdollisimman monipuolisia näkemyksiä ja ideoita.

Osallisuus ei synny sillä, että ryhmälle sanotaan, "nyt voi kommentoida" tai "kertokaapa ajatuksianne". Tällöin tilan ja äänen saavat rohkeimmat ja ulospäänsuuntautuvat henkilöt, joilla on jo omat vahvat mielipiteensä. Tulevaisuuspojissa keskeistä on mahdollistaa kaikkien, myös hiljaisempien, ujompien ja harkitsevampien mahdollisuus saada näkemyksensä kuuluviin.

Osallistavia menetelmiä ovat koonneet esimerkiksi Innokylä (www.innokyla.fi), Ideapakka Oy (www.ideapakka.fi) ja Aalto-yliopisto (Palvelujen tuotteistamisen käsikirja 2016). Tässä artikkelissa ei lähdetä listaamaan erilaisia menetelmiä yksityiskohtaisesti, vaan kuvataan TUTTU-6Aika -hankkeen

tulevaisuuspojien pääpiirteinen kulku ja nostetaan esiin huomioita yleensä yhteiskehittelypojien toteutuksiin liittyen. Artikkelin lopuksi kerrotaan hankkeen innovaatiosta, Futurologi – pelistä, joka on pelillinen sovellus yhteiskehittelypojoihin.

Tulevaisuuspajan kulku

Tavoite

Tulevaisuuspojissa – tai missä tahansa yhteiskehittelypajassa – oleellista on määrittää sille asetettu tavoite. Tavoite helpottaa sekä osallistujien että käytettävien menetelmien valinnassa. Tulevaisuuspajan aluksi on tärkeää keskustella ja muotoilla tavoite eli tehtävänanto lopulliseen muotoonsa. Työpajan järjestäminen "siksi, kun pitää" tai ilman selkeää tavoitetta voi parhaimmillaan tuottaa kivaa yhdessäoloa, muttei muuta. Pahimmillaan se saa osallistujat vihaiseksi hukkaan heitetystä ajasta tai turhautumaan, kun ei päästä tuloksiin. Jo työpajaan kutsuttaessa tavoite on pystyttävä ilmaisemaan sekä selkeästi että houkuttelevasti. Julkisessa hallinnossa ongelmana on monasti turhan byrokraattinen hallintokielen käyttö, josta joko ei saa kiinni (esimerkiksi terminologian takia) tai joka ei innosta. Kumpaan tulisit mieluummin:

"Tule työpajaan, jossa kehitämme yhdessä yritys- ja työvoimapalveluja asiakaslähtöisemmiksi!" vai *"Tule ideoimaan parempia palveluja työttömille työnhakijoille!"*

Osallistujat

Ketä kutsutaan mukaan? Ketkä ovat palvelussamme tärkeimmät sidosryhmät? Mistä löydämme kokemusasiantuntijoita? Keitä kutsumme omasta organisaatiostamme? Kenellä voisi olla annettavaa tulevaisuuspajalle? Kutsutaanko erilaisia osallistujaryhmiä omiin työpajoihinsa vai yhteiseen? Kuinka monta henkilöä kutsutaan?

Nämä ovat kysymyksiä, jotka on ratkaistava joka kerta pohtien jälleen sitä, mikä on työpajan tavoite. Onko parempi kuulla eri osallistuja-/käyttäjryhmiä erikseen, jotta vältetään erilaisten valta-asemien tuoma jännite vai onko hedelmällisempää ”törmäyttää” erilaisia näkemyksiä yhteen ja saada aikaan luova jännite?

Molemmat edellä mainitut vaihtoehdot voivat toimia, mutta mitä heterogeenisempi ryhmä on, sen enemmän vaaditaan fasilitointitaitoja ja sen enemmän on kiinnitettävä huomiota siihen, miten demokraattinen dialogi mahdollistetaan.

Osallistujien määrä on myös pohdittava kysymys, mutta nyrkkisääntönä voi pitää, että noin parinkymmenen osallistujan kanssa pystyy toimimaan yhdessä tilassa suhteellisen rauhallisessa ja keskittyneessä ilmapiirissä.

Fasilitaattorin rooli

Fasilitaattori tarvitaan tulevaisuuspajaan aina. Fasilitaattori voi olla omasta organisaatiosta tai sen ulkopuolelta. Jälkimmäistä vaihtoehtoa puoltaa se, että tällöin fasilitaattoriin ei kohdistu epäluuloja mahdollisesta puolueellisuudesta. Olennaista on, että fasilitaattori ei saa olla manipulaattori asian käsittelyn suhteen. Työskentelyn ohjaamisessa fasilitaattorilla on keskeinen rooli, jotta käytävissä oleva aika riittää, työskentely on valmisteltu hyvin ja toimitaan tehokkaasti.

Tulevaisuuspajan eteneminen ja aikataulu

Tulevaisuuspajat – tai yhteiskehittelypajat – etenevät tutustumisesta työskentelyvaiheeseen, aineiston kokoamiseen ja yhteenvetoon sekä jatkotyöskentelyn suunnitteluun/päätökseen. Aikataulutuksessa on syytä olla enemmän pessimisti kuin optimisti. Aloitukseen, tervetulleeksi toivottamiseen ja esittelyihin menee usein enemmän aikaa kuin on arvioitu. Fasilitaattorin tärkeä tehtävä on pitää huolta siitä, että työskentely etenee aikataulussa.

Tutustuminen ja rentoutuminen

Yhteiseen työpajaan tuleminen voi olla jännittävä juttu. Osallistujat eivät tunne toisiaan eivätkä ole ihan varmoja siitä, mitä oikein tapahtuu. Tilalla on merkitystä ensivaikutelman luomisessa. Pienet pöytäryhmät, joissa on kenties jo valmiiksi merkitty paikka kullekin, vähentää epävarmuutta siitä, että mihin tässä nyt pitää sitten istua. Toisaalta tällä pienellä keinolla saadaan vaikutettua pienryhmien koostumukseen sekä määrällisesti että laadullisesti (esimerkiksi taustojen mukaan).

Tilassa soiva musiikki, pöydillä olevat karkit tai muut naposteltavat ja kenties jotkin kiinnostavat ja uteliaisuutta herättävät tarvikkeet (kortit, napit tms. menetelmissä käytettävät materiaalit) saavat aikaan rentoutunutta alkuhöpinää.

Alkuesittelyt on tehtävä jollain tavalla. Perinteinen nimikierros ei ole välttämättä paras tapa, sillä useinkaan kukaan ei sen jälkeen muista kuin korkeintaan vierustoverin nimen. Vuorottain nimien kertominen saa keskittymään vain siihen, että kuinka itseni esittelen eikä kuuntelemaan muita. Esittelyihin käytettävä aika on usein lyhyt, joten sen on oltava yhtä aikaa sekä tehokas, mieleenpainuva ja hauska.

Monasti käytettyjä keinoja on erilaisten korttien käyttö. Pöydällä on paljon kuvakortteja, joista henkilö valitsee sellaisen, joka häntä puhuttelee ja kertoo sen avulla itsestään. Korttien sijaan voi käyttää erilaisia nappeja tai vaikka pieniä leikkieläimiä.

Nimen liittäminen johonkin harrastukseen tai mielenkiinnon kohteeseen saa myös aikaan sen, että "Pertti, it-sinööri" vaikuttaa paljon mielenkiintoisemmalta: "Pertti, perusinsinööri, Päätalon fani".

Työskentelyvaihe:

Yksin ja ryhmässä työskentelyn vuorottelu

Parhaiten työskentely onnistuu pienryhmissä, joissa on neljästä kuuteen henkilöä. Menetelmiä on hyvä vaihteistaa siten, että yksintyöskentely ja ryhmäkeskustelu vuorottelevat. Yksintyöskentelyvaihe on hiljainen ja ryhmätyöskentelyssä jaetaan ajatuksia ja ideoita toisten kanssa. Hiljaisen vaiheen merkitys on suuri. Se mahdollistaa keskittymisen ja itsenäisen ajattelun ilman, että toisten kannanotot ja mielipiteet häiritsevät tai vaikuttavat.

Kuvatehtävä - esimerkki Tampereen tulevaisuuspajoista

Tulevaisuuspajan tavoitteena oli saada asiakkaiden palautetta kuntouttavan työtoiminnan ja sosiaalisen kuntoutuksen työpajatoiminnan kehittämiseen.

Pöydällä oli runsaasti erilaisia kuvia ja kortteja, aikakauslehtiä, sakset, liimaa ja tusseja. Kullakin osallistujalla oli edessään A3 paperi.

Osallistujia pyydettiin valitsemaan kuvia, jotka kuvaavat heidän ajatuksiaan seuraaviin kysymyksiin:

- Mikä on työpajatoiminnassa hyödyllistä minulle?
Mikä tuottaa minulle arvoa?
- Mikä on turhaa, epämiellyttävää tai ärsyttävää?
- Mikä puuttuu? Mitä pitäisi olla enemmän?
- Mikä on minulle paras työpajan palvelulupaus?
Mitä odotan?



Tulevaisuuspajan osallistujien kuvatehtävän tuotoksia.
Kuva U.-M. Koivula

Hiljaisen työskentelyn vaiheessa kukin työskenteli yksin noin 20 minuutin ajan. Joku kommentoi, että “tässä joutuu askartelemaan”. Alkuhämmennyksen jälkeen tunnelma rauhoittui ja osallistujat selailivat lehtiä ja liimailivat kuvia. Nelikenttiin saattoi myös kirjoittaa tekstiä.

Kun ryhmä näytti siltä, että kuvatehtävä oli valmis, keskusteltiin kunkin “taulusta”. Osallistuja sai kertoa, miksi oli valinnut juuri sellaisen kuvan ja mitä se hänelle symboloi. Osallistujat kuuntelivat toisiaan – tässä vaiheessa ei vielä keskusteltu. Kunkin “tauluesittelyn” jälkeen summattiin yhteisesti esiin nousevia asioita ja ideoita.

Kussakin pienryhmässä oli oma fasilitaattori, joka kuunteli tarinoita, auttoi keskustelun etenemisessä – kuitenkin kommentoimatta – ja kirjasi asioita muistiin.

Ideoinnista tulosten koontiin

Työskentelyvaiheen rakenne riippuu työpajan tavoitteesta ja valituista menetelmistä. Palveluideointipajoissa prosessin kulku voi olla: vapaa ideointi, ideoiden jäsentäminen, ideoiden valinta ja jatkojalostus ja yhteinen arviointi ja jatkotoimista sopiminen.

Tulosten koontiin ja niistä keskusteluun on jätettävä tarpeeksi aikaa. Helposti itse ideointiin käytetään valtaosa ajasta, jolloin se, mitä ideoista valitaan, jalostetaan ja lähdetään työstämään eteenpäin voi jäädä “ilmaan”. Sekin voi turhauttaa osallistujia: “Taas ideoitiin ja oli hyviä ajatuksia monta, mutta mitä näille nyt sitten käy?”.

Futurologi -peli

TUTTU-6Aika -projektissa luotiin TAMKin ja Tampereen kaupungin yhteisenä kehittelynä Futurologi -peli tulevaisuuspajan fasilitaattorin apuvälineeksi. Futurologi-peli valmentaa myös fasilitaattoreina toimivia osallistaviin menetelmiin ja niiden hyödyntämiseen. Peli esittelee lähes kolmekymmentä eri menetelmää ryhmäytymiseen ja ideointiin, ideoiden jalostamiseen ja arviointiin sekä

jatkosuunnitteluun. Peli auttaa siten sekä osallistujaryhmää että fasilitaattoria. Lisäksi työpajaan tulee pelin myötä yllätyksellisyyttä ja jännitystä erilaisten keskustelu- ja tehtäväkorttien avulla.

Pelin ohjekirja on saatavissa sähköisesti http://www.e-julkaisu.fi/tampereen_kaupunki/futurologi-peli-ohjevihko/mobile.html#pid=1



Ruissalossa marraskuussa 2017 TUTTU-6Aika projektin loppuseminaarissa testattiin Futurologi-pelin prototyyppiä. Kuva: OnnenSeppä

Esimerkkejä Futurologi-pelin hyödyntämismahdollisuuksista:

- Työyhteisön kehittäminen ja muutostilanteiden ohjaus
- Palvelutarjonnan kehittäminen
- Ongelmanratkaisu
- Liiketoimintaideoiden jäsentäminen
- Strategiatyöskentely
- Ammatillisten valmiuksien kehittäminen fasilitoinnissa

Yhteiskehittelypajoissa Futurologi-peliä kannattaa pelata fasilitaattorin avulla, vaikka kokenut tiimi voi hyödyntää sitä itsenäisestikin. Pelissä ryhmän ihanteellinen koko on neljästä kahdeksaan pelaajaan. Mikäli ryhmä on suuri, muodostetaan pienryhmät, jotka pelaavat omalla laudallaan. Pelaajat heittävät noppaa kukin vuorollaan ja siirtyvät pelilaudalla silmäluvun osoittaman määrän. Pelilaudalla on erilaisia menetelmiä tutustumisesta, ideointiin, jalostukseen ja arviointiin.

Peliin kuuluu myös kortteja. Ennustaja-Eukko ja Oman Onnensa Seppä – kortit sisältävät erilaisia väittämiä tai tehtäviä. Joskus kortti antaa luvan päästä kahvitauolle tai edetä pelissä eteenpäin.

Karenssiinkin voi joutua, jolloin koko ryhmää joutuu tekemään Ennustaja-Eukon tai Oman Onnensa Seppä -kortin tehtävän.

Yhteiskehittelypajassa peliin varattava aika tulisi olla 4-6 tuntia taukoineen. Mikäli halutaan vain ideoida, voi kesto olla lyhyempi.

Fasilitaattorin rooli Futurologissa on tärkeä, vaikka peliä voi huvikseen pelailta itsenäisestikin. Futurologin menetelmät ovat yksinkertaisia ja helppoja. Joitain tarvikkeita on tarpeen



Futurologin pelaajat paritehtävän kimpussa: rakenna tulevaisuuden palvelu legoista.
Kuva: OnnenSeppä.

olla saatavilla, esimerkiksi tarvikepöydällä. Näitä ovat: kortit, aikakauslehdet, post it -laput, paperia (esim. värillistä kopiopaperia), tusseja ja kyniä, fläppipaperia, saksia ja liimaa. Fasilitaattorin on syytä tuntea pelin menetelmät hyvin ja varustautua “tarvikelaukulla”.

Monikäyttöinen

Hauska, toimiva!

Nopeasti
asiaan pääsee

Peli tarvitsee selkeän ky-
symyksen/toimeksiannon

Monenlaisia
menetelmiä koottu

Paras!

Hauska
ja kevennetty

Kokemuksia Futurologi-peleistä

Futurologi -pelin prototyyppiä kokeiltiin Tuttu-6Aika projektin seminaarissa Turussa marraskuussa 2017. Palautteissa peliä pidettiin hauskana ja toimivana. Kommenttien perusteella prototyypin joitain menetelmiä yksinkertaistettiin ja opasvihkosta kehitettiin selkeämmäksi. Kokeilijoiden kommentit olivat hyvin positiivisia.

Lämmittely
on tärkeä

Laittaa
ajattelemaan

Selkeä vihko

Uusia tapoja ja
näkökulmia lähestyä
asioita

Oleellinen asia Futurologi -pelissä on sama kuin missä tahansa yhteiskehittelypajassa. Työskentelyllä on oltava selkeä tavoite, yhteinen teema tai toimeksianto. Mitä selkeämpi se on, sen konkreettisempia tuloksia saadaan.

Futurologi-peliä on hyödynnetty muun muassa erään sosiaalialan yrityksen liiketoimintaidean kehittämisessä. Ensimmäinen pelisessio järjestettiin yrittäjän liiketoimintasuunnitelman pohjalta. Yrittäjä ja fasilitaattori muotoilivat toimeksiannon tulevaisuusajalle. Yrityksen henkilöstölle järjestetään toinen Futurologi-paja yrityksen toiminnan käynnistyessä. Tuon pajan tavoitteena tulee olemaan yrityksen toimintatapojen sekä työntekijöiden ja johdon välisen vuorovaikutuksen kehittäminen.

"Futurologi-tulevaisuusajon toteuttaminen rohkaisi ehdottomasti minua etenemään omilla suunnitelmillani, kun aina välillä on tullut sellainen epäusko. Sain paljon hyviä ideoita, mutta myös mietittäviä asioita (ryhmältä). Ja mä ajattelen nyt, että kun työryhmä saadaan kasaan niin toteutamme Futurologi-työpajan uudestaan."

Sosiaalialan yrittäjä, nainen, 35 vuotta.

Futurologi-peli on helppo ja hauska tapa perehtyä yhteis-kehittelyn menetelmiin. Peliä on kokeiltu leikkimielellä myös valmistujaisjuhlien suunnitteluun kaveriporukassa – toimii hyvin siinäkin viitekehyksessä.

Fasilitaattorin havainto on, että lautapeli ympäristönä ja kehyksenä vapauttaa ihmiset ”leikkimään”. Pelin säännöt suorastaan velvoittavat tekemään asioita, jotka normaalissa ryhmätyötilanteessa tuntuisivat helposti väkinäisiltä. Vapauttavien alkulämmittelytehtävien houkuttelemana ryhmän luovuus pääsee esiin ja ongelmanratkaisua tukeva ilma- piiri syntyy pakottamatta. Pelin juoni ohjaa pelaavaa ryhmää kohti ongelmanratkaisua ja lopputuloksena syntyy konkreet- tinen kuva tulevaisuudesta, kartta sinne tai ainakin jokaisen osallistujan kokemuksia kunnioittava yhteinen näkemys siitä, millainen tulevaisuus meille olisi mahdollinen.

Lähteet:

6Aika. 2018. Avoin osallisuus ja asiakkuus. Saatavilla: <https://6aika.fi/avoin-osallisuus-ja-asiakkuus-karkihanke-aoa/>

Engeström, Y. 2004. Ekspansiivinen oppiminen ja yhteiskehittely työssä. Vastapaino, Tampere.

Koivula, U-M., Kemppainen, A. & Kumpulainen, K. 2016. Tulevaisuuspaajat - näkemyksiä kuntouttavasta työtoiminnasta ja sosiaalisesta kuntoutuksesta. TUTTU-6Aika, Tampereen osahanke. Saatavilla: <https://bit.ly/2J2tZTJ>

Leeman, L. & Hämäläinen, R-M. 2016. Asiakasosallisuus, sosiaalinen osallisuus ja matalan palvelu. Pohdintaa käsitteiden sisällöstä. Yhteiskuntapolitiikka 81 (5), ss. 586-594.

Miettinen, S. (toim.) 2016. Palvelumuotoilu: Uusia menetelmiä käyttäjätiedon hankintaan ja hyödyntämiseen. Helsinki: Teknologiainfo Teknova Oy.

Tuominen, T., Järvi, K., Lehtonen, M. H., Valtanen, J. & Martinsuo, M. 2015. Palvelujen tuotteistamisen käsikirja: Osallistavia menetelmiä palvelujen kehittämiseen. Aalto-yliopisto. Perustieteiden korkeakoulu. Tuotantotalouden laitos. Innovation Research in Services. Aalto-yliopiston julkaisusarja TIEDE + TEKNOLOGIA 5.

Yhteiskehittäminen ja osallistaminen. Innokyla.fi. Saatavilla: <https://www.innokyla.fi/kehittaminen/etsi-ja-loyda/menetelma/yhteiskehittaminen-ja-osallistaminen>

Opittua

Tulevaisuuspaajat ovat sekä hyödyllisiä että mukavia, hausko- jakin, tapoja koota palautetta, arvioida yhdessä ja kehittää uusia ideoita ja toimintamalleja. Lyhyessäkin ajassa, mini- missään 3-4 tuntia, saadaan koottua tietoa nopeamminkin kuin, jos lähetettäisiin kysely tai tehtäisiin yksilö- tai ryhmä haastatteluja. Tulevaisuuspaajojen edellytyksenä on ennen muuta se, että siihen osallistuvat henkilöt ovat kiinnostuneet ja sitoutuneet työpajan tavoitteeseen.

**Futurologi -pelin materiaalit ovat
ladattavissa 6Aika-hankkeen
nettisivustolta:**

<https://6aika.fi/ota-kayttoon/>