

VODNIK ZA SOUST- VARJANJE ZA ŠPORTNE KLUBE

Spodbujanje skupnosti skozi
eksperimentalno kulturo

Heli Kesämaa
Marita Mattila





XAMK INSPIRE 54

Univerza za uporabne znanosti jugovzhodne Finske

Mikkeli 2022

© Heli Kesämaa, Marita Mattila in Univerza za uporabne znanosti
jugovzhodne Finske

Natisnil: Grano Oy

Oblikovanje: Noora Lamponen, Rui Lobo

ISBN: 978-952-344-477-5 (natisnjena)

ISBN: 978-952-344-478-2 (PDF)

ISSN: 2489-2475 (natisnjena)

ISSN: 2489-6764 (na spletu)

Vsebina

Bralcu	4
Kaj sta eksperimentalna kultura in soustvarjanje?	5
Katera znanja so potrebna za soustvarjanje?	7
Delo in interakcija v skupini	7
Ustvarjanje kreativnih idej	7
Spretnosti reševanja problemov	8
IT in digitalna znanja	8
Umetnost izvedbe	8
Kaj je potrebno za uspeh	10
Prednosti soustvarjanja za športne klube	11
Odgovornost	12
Začnimo! Načrt	14
Cilji	14
Časovni raspored	17
Udeleženci in različne vloge na dogodku	19
Ocena stroškov	20
Program in komunikacija	20
Kaj je primeren izziv?	23
Začnimo! Izvedba	24
Vzdušje in komunikacija	24
Navdihujoč začetek	24
Osnove dela v skupini	25
Izzivi, ekipe in spodbujanje	26
Predstavitve rezultatov ekip	27
Začnimo! Vrednotenje, testiranje, pilotiranje	29
Merila za ocenjevanje	29
Eksperimentiranje ali pilotiranje?	30
Soustvarjanje na spletu?	31
Dodatki	32
Literatura in viri	33

Bralcu

Namen tega vodnika je pomagati športnim klubom, da svoje dejavnosti razvijajo v duhu eksperimentalne kulture. Vodnik ponuja odgovore na naslednja vprašanja:

Kaj pomenita eksperimentalna kultura in soustvarjanje?

Kako lahko športni klubi izkoristijo soustvarjanje?

Kako soustvarjanje deluje v praksi?

Katere dobre prakse soustvarjanja so na voljo?



Ta vodnik športnim klubom pomaga pri izvajanju soustvarjanja v praksi. Gradivo temelji na ustrezni literaturi in praktičnih izkušnjah, pridobljenih v okviru projekta Villages on the Move (VOMGO).

Kaj sta eksperimentalna kultura in soustvarjanje?

Hitro spreminjajoče se okolje delovanja nas spodbuja k eksperimentalnemu razvoju. Eksperimentalna kultura je močno povezana z učenjem in toleranco do neuspeha. Eksperimentiranje nam lahko pomaga pridobiti pomembno novo znanje, medtem ko razvijamo modele delovanja, izdelke ali storitve. Eksperimentiranje se lahko začne kot dejavnost majhnega obsega. Z njim pridobimo informacije o koristih, učinkih in praktičnosti sprememb, preden jih začnemo izvajati v večjem obsegu. Eksperimentiranje pomaga pri sprejemanju odločitev in iskanju rešitev, ki omogočajo zavezanost nadaljnjemu razvoju.

PRAVILA EKSPERIMENTALNE KULTURE

- 1** Ustvarite eksperimente!
- 2** Izvedite obetavno zamisel in jo preizkusite v praksi v majhnem, omejenem obsegu.
- 3** Če je zamisel uspešna, pripravite temeljitejši načrt za njeno dejansko izvedbo.
- 4** V fazi eksperimentiranja se ne bojte neuspeha - pravzaprav se tako največ naučite.

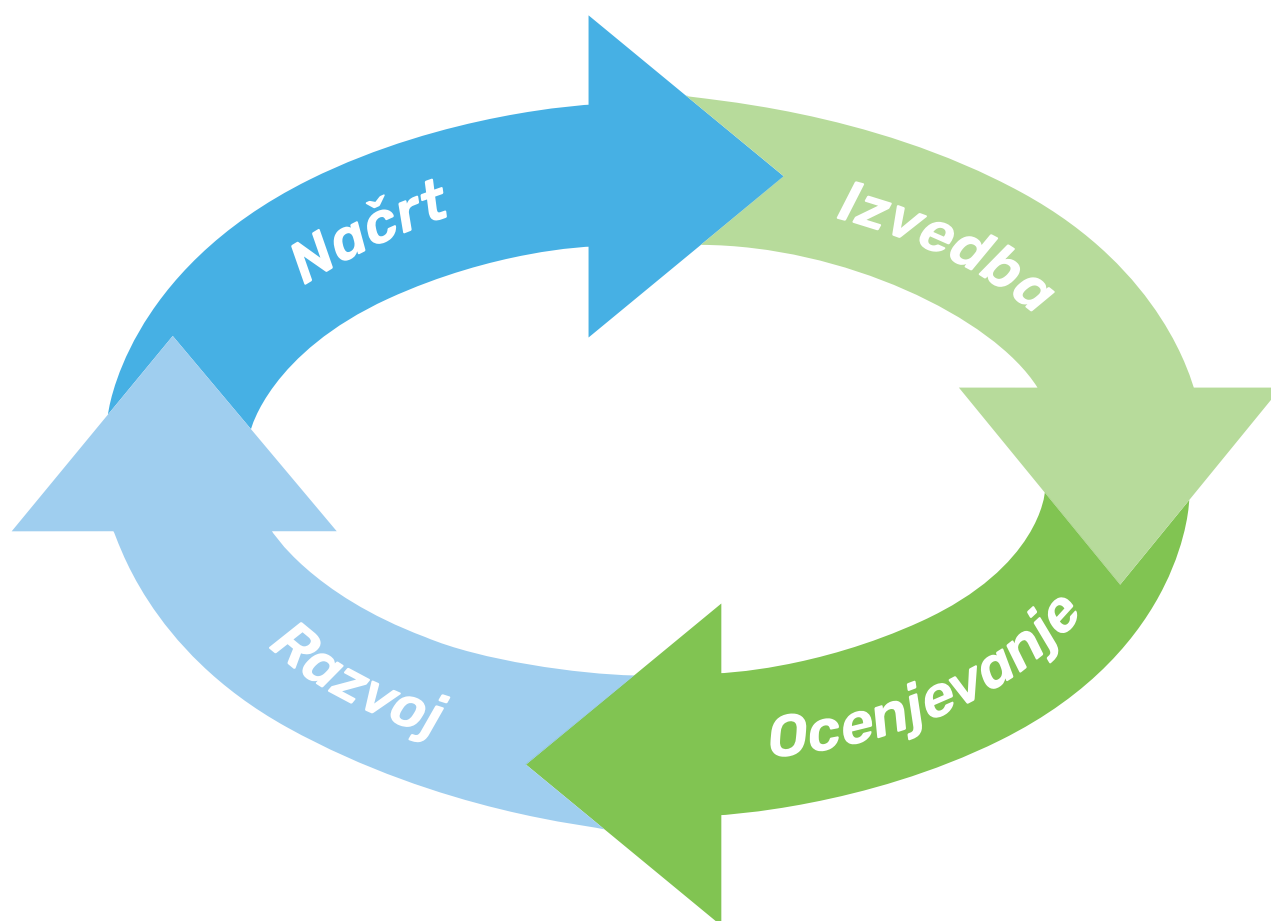


Soustvarjanje je orodje, ki se v eksperimentalni kulturi uporablja za razvoj idej in "materiala" za eksperimente. Soustvarjanje izvajajo enakovredni sodelavci, ki delajo skupaj ob istem času, kar vključenim zagotavlja vrednost in koristi. Vrednost je lahko finančna, operativna, čustvena ali simbolična. Udeleženci skupaj ustvarijo nekaj novega, kar ima vrednost.

Soustvarjanje vedno zahteva interakcijo med udeleženci. To je lahko interakcija iz oči v oči ali pa vključuje uporabo tehnologije na platformi. Soustvarjanje temelji na hkratni dejavnosti. Samostojno delo brez pomoči obogatitvene interakcije ni soustvarjanje.

K sodelovanju pri soustvarjanju je lahko povabljen **kdorkoli**, ki ga izbrana tema zadeva. Te osebe so lahko člani kluba, drugi, ki sodelujejo pri dejavnostih, navijači, mnenjski voditelji, strokovnjaki, partnerji ali kdor koli zainteresiran.

Eksperimentiranje in soustvarjanje sta povezana z inovacijami in prenovo. S skupnim delom je mogoče razvijati ideje, jih ocenjevati in izbrati najboljše za nadaljnji razvoj. Soustvarjanje se lahko uporablja tudi pri predhodnem preizkušanju in poskusnem uvajanju. Namen pilotiranja je zagotoviti, da zamisel deluje, kot je bilo načrtovano.



Razvojni proces

Načrt – izvedba – ocenjevanje – razvoj: eksperiment, pilot

Katera znanja so potrebna za soustvarjanje?

Soustvarjanje zahteva različna znanja in spretnosti, da bi bil proces učinkovit in nemoten. Soustvarjanje je ustvarjalna dejavnost, ustvarjalnost pa spodbuja sproščeno in navdihujoče vzdušje. Uspešno soustvarjanje je poleg dejanskih dosežkov tudi izkušnja, ki udeležencem daje moč. V nadaljevanju je opisanih nekaj ključnih veščin soustvarjanja.

Delo in interakcija v skupini

Soustvarjanje običajno vključuje delo v majhnih skupinah od treh do petih oseb z različnimi perspektivami. Timsko delo temelji na poslušanju drugih in vodenju konstruktivnih razprav, ki spodbujajo doseganje cilja. Udeleženci se med seboj ne poznajo vedno vnaprej. Vendar pa običajno začnejo sprejemati vloge na naraven način, ko skupina napreduje pri svojem delu. Za udeležence je še posebej pomembno, da zaupajo v svoje sposobnosti in moč ekipe.

Think

Ali ste sodelovali na dogodku ali sestanku, ki je vključeval timsko delo?

Ali ste našli dobre metode za uvedbo nove ekipe?

Uporabite te metode v svojem športnem klubu ali poiščite nove metode, kot so:

<https://www.smartmoves.fi/toiminnalliset-opetusmenetelmat/ryhmayttavat-aktiviteetit/>

<https://www.scienceofpeople.com/meeting-icebreakers/>

Ustvarjanje kreativnih idej

Ustvarjalnost je povezana z inovacijami in raznolikostjo pogledov. Soustvarjanje spodbuja zamisli udeležencev. Cilj je pridobiti čim več različnih idej. V fazi ustvarjanja idej se tudi najbolj nore ideje zabeležijo, da si jih lahko vsi ogledajo. Na tej točki se jih ne kritizira ali ocenjuje. Viharjenje možganov in ustvarjalno reševanje problemov sta orodji za ustvarjanje, ocenjevanje in izbiro idej.

Think

Ne pozabite na začetku jasno razložiti pravil ustvarjanja idej in poskrbite, da nihče ne bo začel zavračati idej drugih.

Spretnosti reševanja problemov

Reševanje problemov je način razmišljanja, ki ga je mogoče spodbujati s sredstvi, kot je faznost. To ne pomeni, da je treba takoj najti preprost odgovor na vprašanje ali doživeti trenutek Aha! Reševanje problemov je lažje, če postopek razdelimo na faze: opredelitev problema, generiranje idej, snovanje zamisli, iskanje rešitve in oblikovanje predloga za izvedbo.

Think

Ste kdaj razmišljali o tem, kako so v vašem športnem klubu odkrili in rešili določeno težavo?

Včasih je najtežje opredeliti problem, saj so zadeve medsebojno povezane na več načinov.

Uporabite lahko tehniko "5x Zakaj":

5xZakaj je tehnika za preučevanje vzročno-posledičnih povezav, ki so podlaga za določen problem, s ponavljanjem vprašanja "Zakaj?".

Izberete prvo vprašanje "Zakaj?", ki vam pride na misel v zvezi s problemom, in ga zastavite osebi, ki je na nek način seznanjena s problemom.

Na primer: "Zakaj je v garderobi tako hrupno?"

Ko oseba odgovori, se ji isto vprašanje "Zakaj?" ponovi, skupaj petkrat. Naslednji odgovor mora biti vedno povezan s prejšnjim. Tehnika je primerna tudi za temeljitejšo raziskavo vrednot ali motivov določene skupine uporabnikov. Spraševanje poteka v parih. Najprej izberete opazovanje, o katerem se boste pogovarjali. Nato svojega partnerja petkrat vprašate, zakaj je opazovanje takšno, kot je.

Po petem odgovoru skupaj ustvarite 20 idej: "Kako bi lahko rešili ...?"

IT in digitalna znanja

Te spretnosti vključujejo sposobnost uporabe različnih digitalnih orodij za različne namene, kot je komunikacija. Pri soustvarjanju so veščine IT potrebne za pridobivanje informacij, skupno pripravo, izmenjavo dokumentov, komunikacijo v skupini, predstavitev rezultatov itd. Napredne spretnosti so še posebej potrebne pri delu na daljavo.

Umetnost izvedbe

Če želite doseči svoj cilj, morate biti sposobni izvajati. Sposobnost izvedbe je sposobnost vzdrževanja učinkovitega dela in usmerjanja vaših prizadevanj v pravo smer. To temelji na vašem osebnem prepričanju, da je cilj dosegljiv in da ga lahko vi ali ekipa dosežete. Sposobnost izvedbe je poudarjena pod časovnim pritiskom.

FAZE CILJNO USMERJENEGA DELA



Razumevanje vsebine in pomena cilja



Sposobnost doseči cilj in možnost prispevati

Duševni viri in okoljski dejavniki



Vzdrževanje učinkovitosti procesa

Samo motivacija ni dovolj!

Zaveza ali privolitev?

Odkrijte svoj potencial!

The art of execution (pridobljeno iz Parpei 2018).

Kaj je potrebno za uspeh

Za uspešno soustvarjanje je potrebno, da udeleženci želijo doseči skupni cilj. Spodnji seznam povzema ključne dejavnike uspeha, ki so obravnavani tudi v tem priročniku:

Vsak udeleženec je zavezan razvojnemu delu.

Udeleženci želijo razviti sliko prihodnosti.

Udeleženci predstavljajo različne perspektive.

Izziv je navdihujoč.

Vzdušje soustvarjanja je sproščeno in spodbuja ustvarjalno in ciljno usmerjeno skupinsko delo.

Eksperimenti in neuspehi so dovoljeni.

Nove ideje so dobrodošle.

Razpravljajte o teh ključih za uspeh v izvršnem odboru.

Kako narediti dogodek privlačen?

Razmislite o tem, da bi na dogodek povabili obiskovalca ali da bi za udeležence razpisali privlačne loterijske nagrade.

Razdelite si odgovornost za novačenje udeležencev. Vsakogar na primer prosite, naj na dogodek pripelje prijatelja.

Think

Prednosti soustvarjanja za športne klube

Metode soustvarjanja pomagajo športnim klubom, da se v svojem okolju delovanja prilagodijo nenehno spreminjajočim se, včasih hitrim konkurenčnim razmeram. Skupaj s trenerji, športniki (tekmovalnimi in netekmovalnimi) in partnerji lahko ustvarjate zamisli ter pripravljate pobude in metode, ki spodbujajo rast ter učinkovitost športnega kluba. Skupno delo daje moč tudi ljudem v športnem klubu. Spodbuja občutek za skupnost in ljudi pritegne k delu za doseganje skupno dogovorjenih ciljev. Športni klub, ki daje močan in harmoničen vtis o sebi, pritegne tudi zanimanje potencialnih partnerjev.

Ne pozabite, da stare rešitve in metode prinašajo stare rezultate, nove rešitve in metode pa nove rezultate. Razmislite, kaj v klubu dobro deluje in kaj bi bilo treba spremeniti. Številni športni klubi imajo dolgoletno tradicijo.

Vsi športni klubi morajo ravnati odgovorno do svoje skupnosti in članov. Razvojne pobude kluba je priporočljivo izbrati tako, da spodbujajo odgovornost kluba.

Zavestna prenova klubskih dejavnosti je najboljši način spoštovanja tradicije in dragocenega dela klubov.

Finski olimpijski komite je določil naslednjih pet kriterijev odgovornosti: Dobro upravljanje; varno in zdravo okolje delovanja; enakost spolov in nediskriminacija; okoljska odgovornost; in protidopinške dejavnosti. Ta merila so skladna tudi z delovnim načrtom EU za šport za obdobje 2021-2024.



Ilustracija z dovoljenjem finskega olimpijskega komiteja.

Merila odgovornosti in primeri izboljšav s soustvarjanjem

Dobro upravljanje

Dobro upravljanje ustvarja zaupanje in zadovoljstvo, spodbuja sodelovanje ter zagotavlja kakovost in kontinuiteto dejavnosti.

PRIMER

Športni klub povečuje vključenost svojih članov z navdihujočimi srečanji in zagotavlja več priložnosti za podajanje povratnih informacij.

Varen prostor in varno okolje

Zagotavljanje pozitivnih športnih izkušenj. Zagotavljanje varnosti otrok, mladostnikov in odraslih pred ustrahovanjem, nadlegovanjem in drugim neprimernim vedenjem.

PRIMER

Klub preiskuje primere trpinčenja ter pripravlja navodila za trenerje in športnike.

Zagotavljanje varnega delovanja in pogojev.

Promocija zdravja in spodbujanje zdravega načina življenja v športnem okolju.

PRIMER

Klub organizira natečaj idej za zdrave prigrizke.

Enakopravnost in enake možnosti

Vsakdo je dobrodošel v ne glede na spol, etnično pripadnost, invalidnost, spolno usmerjenost ali finančni položaj.

PRIMER

Aktivno in konkretno se spodbujajo enake možnosti za sodelovanje pri športu, vadbi in s tem povezanim odločanjem.

Klub organizira srečanje o tem, kako vse spodbuditi k vadbi. K sodelovanju so povabljeni tudi predstavniki šole in vrtca.

Zamisli se analizirajo, najboljše pa se razvijejo na hekatonu.

Okolje in podnebje

Zmanjševanje okoljskih vplivov športa in sprejemanje ukrepov za omejevanje podnebnih sprememb. Opredelitev najpomembnejših okoljskih vplivov športa in sprejetje ukrepov za njihovo zmanjšanje. Dajati zgled pri upoštevanju okolja.

PRIMER

Športno društvo povabi k sodelovanju druga športna društva in skupaj s člani in partnerji pripravijo okoljski načrt za šport.

Antidoping

Športni klub je zavezan čistemu športu - brez prepovedanih snovi ali metod

PRIMER

Če se športni klub odloči za izvajanje dejavnosti na področju družbene odgovornosti, soustvarjanje omogoča oblikovanje konkretnih ukrepov, ki se lahko uporabijo kot referenca pri iskanju novih partnerjev. Če klub najde zunanje vire, ki pomagajo kriti stroške dejavnosti kluba, lahko veselje do športa in vadbe ponudi tudi posebnim skupinam in tistim z omejenimi sredstvi.

Člani lahko v anketah o povratnih informacijah anonimno poročajo o vsaki odkriti uporabi dopinga.

Začnimo! Načrt



Načrtovanje in organizacija dogodka soustvarjanja zahtevata veliko časa, odločiti se morate o številnih podrobnostih. Načrtovanje začnite vsaj 2-3 mesece pred dogodkom. V fazi načrtovanja se odločite o vprašanjih, kot so naslednja:

Kakšni so cilji športnega kluba pri soustvarjanju?

Kakšen je najprimernejši model ali oblika dogodka?

Kdo bo povabljen k sodelovanju?

Za katere vloge potrebujemo udeležence?

Kako naj bo oblikovan izziv?

Kakšni so stroški dogodka?

Kako naj obveščamo o dogodku in posredujemo navodila?

Kako naj se odločimo o lastniških pravicah do rezultatov?

Cilji

Športni klub si lahko za soustvarjanje zastavi številne cilje. Cilj posameznega dogodka soustvarjanja mora biti jasno opredeljen. Udeleženci morajo poznati cilj dogodka, cilj pa mora biti realističen in merljiv.

Cilj in izziv sta med seboj povezana. Izbira in oblikovanje izziva sta v tem priročniku obravnavana v poglavju "Kaj je primeren izziv?". Cilji so obravnavani tudi v poglavju "Prednosti soustvarjanja za športne klube".

PRIMER IZZIVA ŠPORTNEGA KLUBA:

Pridobivanje prostovoljcev je za športna društva pogost, celo stalen izziv.

Nove rešitve za zaposlovanje prostovoljcev bi lahko našli z iskanjem odgovorov na naslednja vprašanja:

'Kako lahko prostovoljcem olajšamo pridružitve v športni klub?'

'Katere razsežnosti družbenega vpliva kluba bi lahko uporabili v kampanji za pridobivanje prostovoljcev - kako bi lahko to perspektivo uporabili pri trženju?'

'Kako naj vodimo delo prostovoljcev in kakšne ugodnosti jim lahko ponudimo?'

Dodatek 1 vsebuje predlogo za pripravo izziva.

Za dogodke soustvarjanja so na voljo **nekateri obstoječi formati**. Odvisno od potreb kluba je lahko dogodek večji hackathon ali manjši brainstorming ali nekaj vmes. Namen dogodka ni izdelava končnih rešitev, temveč idej, prispevkov in predlogov za razvoj dejavnosti kluba. Najbolj obetavne se nato izberejo za nadaljnji razvoj.

Hackathon - tekmovanje za ekipe

Hackathon ali hacking pomeni skupen razvoj, prvotno v kulturi odprte tehnologije, vendar se je model razširil na številna različna področja. Osnovna ideja je želja ljudi po sodelovanju, ustvarjanju dodane vrednosti kot del skupnosti in učenju. Izraz je kombinacija besed "hacking" in "maraton". "Hekanje" se je razvilo in se nanaša na vse vrste soustvarjanja, tudi če dogodek dejansko ni hackathon v prvotnem pomenu besede.

Pri hackathonu se ekipe združijo, da bi rešile dodeljene izzive. Cilj je hitro ustvarjanje idej na določenem mestu ali na spletni platformi, pri čemer je treba ohraniti intenzivno osredotočenost. Nadaljnji razvoj rezultatov v inovacije, izume ali zagonska podjetja je naravno nadaljevanje dogodka.

Hackathon so organizirani kot interni razvojni dogodki podjetij in odprti dogodki v različnih panogah in na različnih področjih - v podjetjih, organizacijah in javnem sektorju.

Tipične značilnosti hackathona:

- Izzivi so na nek način povezani s tehnološkim razvojem.
- Trajanje je od nekaj ur do ene noči ali nekaj dni.
- Tekmovalna narava: ekipe tekmujejo med seboj.
- Rezultati so običajno demonstracije ali prototipi, ki so primerni za nadaljnjo obdelavo.
- Število udeležencev je lahko od nekaj deset do nekaj sto.
- Dogodki so sproščeni in neformalni.
- Na daljših dogodkih se postrežejo hrana in pijača, poskrbljeno je za zabavo, udeleženci pa imajo priložnost za sprostitev in počitek.

Med pandemijo COVID-19 so tudi športni klubi naredili velik digitalni preskok. Ponujali so vadbo za skupine na daljavo in programe treniranja. Soustvarjanje je odličen način za izumljanje novih idej za izboljšanje kakovosti teh digitalnih implementacij.

Viharjenje možganov za ideje

Viharjenje možganov je osnovna metoda ustvarjalnega reševanja problemov. Zagotavlja ustvarjanje velikega števila idej. Viharjenje možganov je pogosto vključeno kot del dogodka ali delavnice hackat-hon. Vendar je lahko brainstorming tudi samostojen dogodek za soustvarjanje v manjšem obsegu z le nekaj, morda šestimi do desetimi udeleženci.

Metoda zagotavlja varno okolje, ki spodbuja vse k sodelovanju. Cilj je ustvariti čim več zamisli, med katerimi se bodo verjetno našle najbolj izvedljive. Pred začetkom brainstorminga mora imeti skupina jasno opredeljen problem, za katerega začne ustvarjati rešitve.

Tipične karakteristike viharjenja možganov:

- Cilj je ustvariti veliko število idej.
- Posvet traja nekaj ur, postopek pa je sestavljen iz več faz.
- Vodja ali moderator vodi proces in njegovo hitrost.
- Vzdušje je pozitivno in popustljivo.
- Cilj ogrevalne faze se je osvoboditi predsodkov in omejitev.
- V fazi ustvarjanja idej vodja zapiše vse ideje in spodbuja udeležence.
- Med fazo ustvarjanja idej se idej ne kritizira.
- Faze generiranja, ocenjevanja in izbire idej so med seboj strogo ločene.
- Nastali kup idej se ovrednoti z uporabo določenih meril, na podlagi česar se izbere majhno število idej za nadaljnjo obdelavo.

Pomembno je, da udeležence obvestite o nadaljnji obdelavi idej. Najbolj navdušene udeležence lahko prosite, da sodelujejo pri tem delu.

Časovni raspored

Čas in oblika soustvarjanja sta odvisna od cilja. Udeležence je treba čim prej obvestiti o datumu in uri. Ko poznajo urnik in pričakovanja, se lažje zavežejo cilju.

- Kateri urnik je najprimernejši za udeležence?
Ali obstaja možnost navzkrižja urnikov?
- Ali bo seja kratek dogodek, ki bo trajal nekaj ur, ali naj se delo nadaljuje na primer čez vikend?
- Kje bo predvidena nadaljnja obdelava in razvoj idej?
- Ali bo dogodek organiziran čez dan ali zvečer, ali pa bi bilo treba naj se hackathon nadaljuje tudi ponoči?
- Ali bo dogodek organiziran na kraju samem, v celoti prek spleta ali kot kombinacija obojega?

PRIMER DOGODKA V ŠPORTNEM KLUBU:

V Litvi, je Univerza uporabnih znanosti v Kaunasu (Kauno Kolegija) organizirala dogodek, na katerem so študenti športnega menedžmenta reševali izziv, ki ga poznajo številni športni klubi: kako motivirati delovno sposobne in starejše ljudi, da bi se več ukvarjali s športom in se pridružili dejavnostim, ki jih ponujajo športni klubi. Udeleženci so najprej prejeli osnovne informacije (podatke iz raziskave) in prisluhnil mnenjem različnih športnih klubov o tej temi.

Glavne rešitve, ki so jih razvile majhne delovne skupine, so bile naslednje:

- 1. Organizirajte 2-3 srečanja na teden za starejše, na katerih bodo lahko telovadili in se družili, po telovadbi pa bodo postregli s kavo ali čajem. Tako imajo starejši tudi priložnost za socialno interakcijo.*
- 2. Organizirajte enotedensko ali mesečno kampanjo za izziv hoje za delovno sposobno in starejšo populacijo z namenom, da bi dosegli določeno število korakov, ki jih naredijo v dnevu.*
- 3. Organizirajte posebna srečanja za otroške skupine, ki jih vodijo športna društva, in k športnemu udejstvovanju povabite tudi stare starše otrok.*

Organizatorji so ugotovili, da jim je uspelo izbrati navdihujoče govornike, ustvariti prijetno vzdušje in zbrati osnovno gradivo. Kot področja za razvoj so bili omenjeni oblikovanje izziva, sestava ekip, spodbujanje inovacij in uporaba modela NABC.

Pomembno je, da uspešnost hackathona ocenite po koncu. V Litvi so organizatorji prišli do naslednjih ugotovitev:

Uspehi

*Iskanje navdihujočih govorcev
Ustvarjanje navdihujočega vzdušja
Zbiranje širokega spektra visokokakovostnega gradiva za reševanje izzivov.*

Področja razvoja

*Oblikovanje izziva - jasen in rešljiv
Sestava večsektorskih skupin
Spodbujanje ustvarjalnosti in nepristranskega odnosa pri udeležencih, uporabljanje modela NABC in poučevanje o njegovi uporabi*



Dogodek soustvarjanja, ki ga je organizirala Kauno Kolegija v Litvi. Fotografija: Laura Žlibinaitė.

Udeleženci in različne vloge na dogodku

Uspeh dogodka soustvarjanja je odvisen od motivacije udeležencev za razvoj dejavnosti športnega kluba. K sodelovanju je lahko povabljen vsakdo, ki ga izbrana tema zadeva.

Sodelujoči



Udeleženci so lahko člani kluba, drugi, ki sodelujejo pri dejavnostih kluba, ali osebe, za katere klub želi, da bi sodelovale pri dejavnostih, študenti na tem področju, navijači, mnenjski voditelji, strokovnjaki, partnerji ter kdor koli, ki je zainteresiran.

Udeleženci dejanskega dogodka tvorijo manjše skupine ali ekipe. Ekipe oblikujejo predloge, kako rešiti predstavljene izzive. Delo je uspešnejše, če udeleženci vnaprej poznajo pravila dogodka, so seznanjeni z metodami sodelovanja in so preučili vsebino izzivov.

Partnerji



Partnerji športnega kluba so lahko podjetja, druge organizacije, združenja ali projekti. Cilj soustvarjanja je lahko vključitev novih partnerjev v dejavnosti kluba ali ohranjanje in krepitev odnosov z obstoječimi partnerji. Soustvarjanje lahko partnerjem zagotovi dodano vrednost, prav tako pa lahko zagotovijo sredstva za dogodek.

Koordinator



Dogodek mora imeti koordinatorja (ali dva): osebo, ki skrbi za praktične dogovore, je odgovorna za celoten dogodek ter obvešča udeležence pred in med dogodkom.

Govornik ali moderator



Vzdušje na dogodku mora biti sproščeno in spodbujati ustvarjalno delo. Govornik ima pomembno vlogo pri vodenju dogodka, povezuje program in pomaga udeležencem, da se sprostijo. Govornik je lahko nekdo zunaj organizacije ali nekdo, ki sodeluje pri organizaciji.

Pomočniki ali mentorji



Ekipe pogosto potrebujejo podporo pri svojem delu, ki jim jo nudi moderator ali mentor. Pospeševalci so nevtralni glede vsebine in oblikovanja rešitev; njihova naloga je spodbujati napredek skupine. Med nevihto možganov moderator usmerja delo ekipe in udeležence izziva, da razmišljajo o novih vidikih. Med hekatonom se lahko moderatorji po potrebi izmenjujejo med ekipami.

Porota ali sodniki



Na večjih dogodkih lahko rezultate ekip oceni žirija. Žirija uporablja kriterije, ki jih je treba ekipam predhodno razložiti. Žirijo morajo sestavljati osebe, ki imajo vpogled v temo, vendar same ne sodelujejo pri timskem delu. Žirija mora imeti predsednika, ki predstavi rezultate ocenjevanja. Žirija lahko ocenjevanje izvede ob koncu dogodka ali po njem.

IT podpora in tehnična podpora



Če je dogodek v celoti organiziran prek spleta z velikim številom udeležencev, je treba zagotoviti delovanje povezav in razpoložljivost tehnične podpore. Pri dogodkih na kraju samem je prav tako pomembno zagotoviti delovanje tehnične opreme med predstavitvami.

Sponzor



Za dogodke soustvarjanja **je mogoče najti sponzorje**. Sponzor zagotovi sredstva za dogodek, na primer prostore ali hrano.

Ocena stroškov

Pri ocenjevanju stroškov je treba upoštevati kraj, datum in uro, trajanje dogodka, število udeležencev in morebitne posebne potrebe.

- Kakšne prostore potrebujete?
- Kakšno gradivo, gostinske storitve, program za navdih, storitve govornikov, podporo IT in nagrade potrebujete?
- Ali je potreben prevoz?
- Kako bosta urejena obveščanje in komunikacija?
- Če se dogodek nadaljuje čez noč, kako bo poskrbljeno za čiščenje, varovanje in počitek?
- Kdo bo sodeloval pri stroških?

Program in komunikacija

Pripravite program, urnik in navodila ter jih po potrebi posodablajte. Udeležence v vabilu vnaprej obvestite o načrtovanem programu in urniku. Od udeležencev zahtevajte, da potrdijo svojo udeležbo, in jim pred dogodkom pošljite opomnik.

Pri obveščanju o dogodku je najbolje uporabiti nekaj različnih kanalov, ki jih uporablja večina ljudi in prek katerih lahko dosežete zelene ljudi (na primer aplikacija What-sApp, družbeni mediji, e-pošta). Če gre za dolgotrajen dogodek, je dobro izbrati en kanal, prek katerega komunicirate z udeleženci.



Xamk
@xamkfi

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](#)



Zgoraj je prikazan primer objave v družabnih medijih med dogodkom.

Program dogodka:

- zagotavlja ciljno usmerjeno delo v sproščenem vzdušju
- navdihuje skupno delo
- ekipi nameni dovolj neprekinjenega časa; njeno delo ne sme biti po nepotrebnem moteno
- poskrbi za zadovoljitev osnovnih potreb udeležencev (hrana, pijača itd.)

V navodilih je pojasnjeno:

- kaj se pričakuje od udeležencev in kaj naj prinesejo s seboj
- katera oprema se bo uporabljala na spletnem dogodku (računalnik, aplikacija, kamera itd.)
- kako bodo udeleženci prišli na kraj dogodka (možni prevozi in urniki)

Struktura nekajurnega **vihranja možganov** je lahko naslednja:

- pozdravite udeležence, opišite program in cilj, razložite načela soustvarjanja
- udeležencem predstavite temo in jih navdušite
- razložite izziv
- razložite pravila možganske nevihte (moderator)
- začetek dela v skupinah (delo vodi moderator)
- ustvarjanje idej
- združite in izboljšajte nastale ideje
- pripravite predstavitev
- predstavite rezultate za nadaljnje vrednotenje in razvoj

Struktura **dvodnevnega hackathon dogodka** je lahko naslednja:

1. dan

- pozdravite udeležence, opišite program, razložite cilj in načela soustvarjanja
- udeležencem predstavite temo in jih navdihnite
- opišite izzive
- predstavite moderatorje
- začetek dela v skupinah
- poskrbite za večerni program (če se dogodek nadaljuje čez noč)
- nadaljujte z delom; moderatorji se izmenjujejo med skupinami

2. dan

- še naprej delati v skupinah
- pripravite predstavitve
- predstavite rezultate (predstavitve po skupinah)
- posredovanje povratnih informacij ali ocenjevanje (žirija)
- podelitev nagrad (po potrebi)

Pred velikim dogodkom morate preveriti prakso in razdelitev odgovornosti, preizkusiti funkcije in zagotoviti, da je za vse poskrbljeno.

Pravice intelektualne lastnine

O pravicah intelektualne lastnine za rezultate se je treba vedno predhodno dogovoriti in zagotoviti, da vsi vpleteni razumejo njihov pomen. Dodatek 2 vsebuje predlogo za opredelitev pravic intelektualne lastnine.



Soustvarjanje zagotavlja izkušnje uspeha. Foto: Laura Žlibinaitė.

Kaj je primeren izziv?

Izziv lahko začnete oblikovati in opredeliti tako, da analizirate ankete o povratnih informacijah ali preučite osnovne dejavnosti športnega kluba, kot so športne dejavnosti, različni športi za različne starostne skupine, prostovoljne dejavnosti, trenerstvo, finance, komuniciranje in trženje.

Vključite temo odgovornosti (glejte Prednosti soustvarjanja za športne klube) in razmislite, ali bi predlagane rešitve lahko povečale tudi učinek kluba na skupnost.

Primer 1

Klub potrebuje več prostovoljcev za pomočnike voditeljev v otroških skupinah. Za izziv je izbrano načrtovanje kampanje za zaposlovanje.

V načrtovanje zaposlitvene kampanje sta vključeni merili odgovornosti Enakost spolov in nediskriminacija ter Varno in zdravo delovno okolje.

Izziv: Načrtujte kampanjo za pridobivanje prostovoljcev v otroških skupinah vašega športnega kluba. V kampanji uporabite merila odgovornosti Enakost spolov in nediskriminacija in/ali Varno in zdravo delovno okolje.

Primer 2

Športni klub želi okrepiti sodelovanje z drugimi klubi in šolo za učinkovitejšo uporabo sredstev. Za izziv je izbrano povečanje sodelovanja

Merili odgovornosti Dobro upravljanje in Okoljska odgovornost sta vključeni v načrtovanje večjega sodelovanja.

Izziv: Pripraviti akcijski načrt za vaško športno društvo za povečanje sodelovanja. Pri načrtovanju lahko uporabite merili odgovornosti Dobro upravljanje in Okoljska odgovornost.

Začnimo!

Izvedba



Vzdušje in komunikacija

Na dogodkih se vzdušje in motivacija prenašata z ene osebe na drugo z zrcaljenjem. Med dogodkom spodbujajte timski duh ter sproščeno in permissivno vzdušje. Spodbujajte udeležence in krepite njihovo osebno prepričanje v njihove sposobnosti in uspešnost. Na spletnih dogodkih od ekip zahtevajte, da med delom uporabljajo kamero.

Na daljših dogodkih, na katerih ekipe delajo samostojno, je treba udeležence obveščati in opozarjati na zadeve, kot so roki in program. Dogovorite se o komunikacijskem kanalu, na primer WhatsApp ali Slack.

Prav tako je pametno dogodek dokumentirati s fotografijami, zapiski itd.

Navdihujoč začetek

Udeleženci pridejo na dogodek soustvarjanja z različnimi izkušnjami. Navdihujoč začetek jih spodbudi k sodelovanju. Ne pozabite rezervirati dovolj časa za začetek dogodka in začetek dela ekip.

Na začetku dogodka lahko osrednji govor navdihujočega govornika predstavlja dober uvod v temo. Namen je spodbuditi misli pri udeležencih, jih motivirati za soustvarjanje, jim zagotoviti dodano vrednost in promovirati cilj dogodka. Trajanje govora se prilagodi trajanju dogodka. Za krajši in daljši dogodek lahko zadostuje 15 do 20 minut oziroma 30 do 45 minut. Za začetek dela ekip je koristen "ledolomilec". Njegov namen je ustvariti sproščeno vzdušje, pomagati članom ekipe, da se spoznajo med seboj, in zagotoviti dober začetek njihovega dela.

PRIMERI NAČENJANJA POGOVORA:

Primer 1

Hitri zmenki so hitra priložnost za prebijanje ledu.

Udeleženci se razdelijo v dve vrsti, ki sta obrnjeni druga proti drugi. V eni minuti dve osebi, obrnjeni druga proti drugi, poimenujeta ekipo, ki jo zastopata, in razložita, kaj jima je pri vadbi/športu najbolj všeč. Po izteku minute se ena od vrst premakne za en korak v desno, "dodatna" oseba na vrhu vrste pa se pridruži vrsti na drugem koncu. Nato se ista razprava ponovi z novim partnerjem.

Če vam čas dopušča, lahko postavite vrste tako, da so udeleženci najprej naključno razdeljeni v dve skupini. Nato vsako skupino prosimo, da se postavi v vrsto glede na mesec rojstva, od januarja do decembra. Nato naj se vrsti obrneta in oblikujeta dve vrsti, obrnjeni druga proti drugi.

Primer 2

Ledolomilec je lahko tudi športna dejavnost, kot je vlečenje vrvi na dogodku na Cipru.



Photo: Efstathios Christodoulides.

Primer 3

To je primer načenjanja pogovora za spletni dogodek.

Udeležence vnaprej prosite, naj s seboj prinesejo skodelico kave. Ob zaključku ledolomilca vsak predstavi svojo skodelico in razloži, "zakaj je to najboljša skodelica za kavo doslej" ali "kaj ta skodelica pove o meni". Moderator lahko gre prvi in pokaže, kako humoristično so lahko an-sporočila. Na večjih dogodkih se to lahko izvede v sobah za odmor.

Osnove dela v skupini

Na dogodkih soustvarjanja so ekipe pogosto sestavljene iz ljudi, ki se še niso srečali. Priporočljivo je, da že na samem začetku dela pregledate osnove dobrega timskega dela.

- Spoznavanje drug drugega.
- Prisluhnite drug drugemu.
- Osredotočenost na delo in aktivna prisotnost.
- Zagotavljanje dodane vrednosti delu skupine.

- Izražanje podpore mnenjem in idejam drugih.
- Prevzemanje odgovornosti za uspešnost ekipe.
- Vzdrževanje sproščenega vzdušja.
- Podajanje kritike v obliki vprašanja.
- Uporaba "modela hamburgerja" pri podajanju povratnih informacij: najprej podajte pozitivno povratno informacijo, nato konstruktivno povratno informacijo in na koncu še eno pozitivno pripombo.

Izzivi, ekipe in spodbujanje

Na dogodku soustvarjanja je število izzivov lahko različno. Na dogodkih z velikim številom udeležencev je mogoče ponuditi večje število različnih izzivov. Obstaja nekaj načinov za izboljšanje rezultatov.

- Isto nalogo dajte več kot eni skupini, da dobite alternativne rešitve.
- Naj ekipe same izberejo najzanimivejši izziv ali pa izzive dodelite ekipam.
- Glede na temo in vsebino izziva lahko predlagate možne metode in orodja, kot so oblikovanje storitev, brainstorming ali model platna. Pri tem je seveda potrebno, da ekipa zna uporabljati zadevno metodo.
- Udeležence že v fazi registracije obvestite o temi ali vsebini izziva.

DELO MODERATORJA MED HACKATHONOM



Ekipo običajno sestavlja od tri do pet članov. Udeležence je priporočljivo razporediti v ekipe vnaprej ali na kraju samem, tako da so ekipe čim bolj raznolike. Na hekon se je mogoče prijaviti tudi kot ekipa.

Pri daljših dogodkih je lahko podpora moderatorjev ali mentorjev organizirana na različne načine:

- Dogovorite se za pomoč.
- Po potrebi obiščite "odprte klinike" za podporo.
- Pospeševalci ali mentorji se lahko med dogodkom izmenjujejo med skupinami.
- Ekipam se lahko dodelijo posebni moderatorji za posamezne ekipe (to veže vire).

Predstavitev rezultatov ekip

Predstavitev rezultatov je del dela skupin. O obliki ali načinu predstavitve se je treba dogovoriti skupaj ob oddaji nalog. Pri predstavitvi rezultatov mora po možnosti sodelovati tudi celotna skupina.

Na večjih dogodkih je običajna metoda predstavitve pitching (3 do 5 minut). Pitching je "prodajni govor", s katerim ekipa občinstvu "proda" svoje ideje ali predlagane rešitve. Gre za strukturiran model za zagotavljanje bistvenih informacij v zgoščeni obliki. Za podporo pitchingu in poglobitev vsebine predstavitve je mogoče uporabiti pisno, slušno ali vizualno gradivo. Pogosto se uporabljajo kompaktne predstavitve v programu PowerPoint.

Model NABC, ki ga je razvila Univerza Stanford, je priljubljen model pitchinga. V tem modelu je prvi korak analiza potreb (Need), ki ji sledijo predlog ekipe za rešitev (Approach) in koristi rešitve (Benefit). Na koncu voditelj razloži, zakaj je ta predlog boljši od konkurenčnih (Konkurenca).

POTREBA

Opis, ki temelji na strankah: čigave potrebe se obravnavajo in kateri problem se rešuje.

PRISTOP

Kakšna je korist za stranko? Kako je to koristno? Izpolnjuje potrebe stranke?

KORIST

Vrednost in koristi, ki jih prinaša sprememba. Kakšna je vrednost koristi v primerjavi s stroški?

KONKURENCA

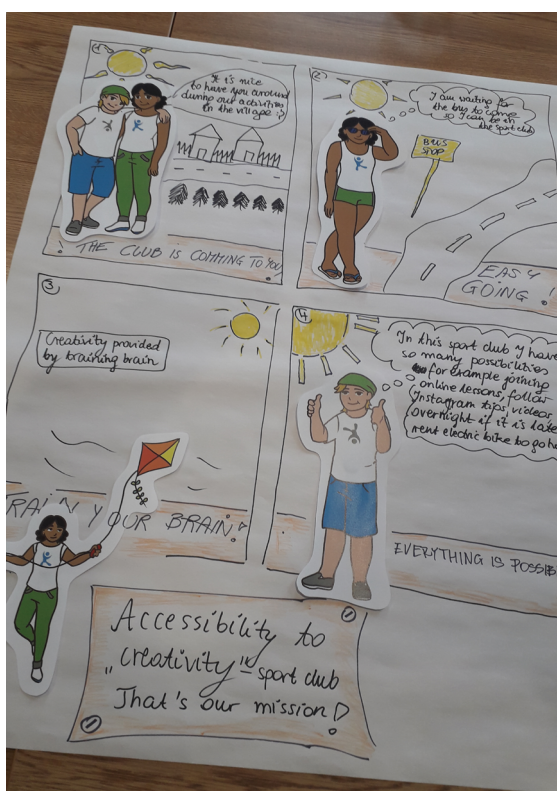
Alternativne rešitve, izstopanje od njih, tveganja. Zakaj bo stranka izbrala predlagano rešitev?

PRIMER PREDSTAVITVE REZULTATOV:

Univerza za uporabne znanosti Jugovzhodne Finske je za študente civilnih dejavnosti in mladinskega dela pripravila hackathon z izzivom, ki ga pozna večina športnih klubov: kako motivirati več mladih za vadbo in sodelovanje v dejavnostih športnih klubov?

Na tem dogodku so bili rezultati predstavljeni v obliki stripov/slikanic. Ekipe so razpravljale o sodelovanju mladih v dejavnostih športnih klubov z različnih vidikov, kot so:

- dostop do informacij
- dostopnost
- upravljanje časa
- stroški
- digitalizacija
- COVID-19
- sodelovanje s šolami
- sodelovanje pri dejavnostih športnih klubov (trener, organizator ali prostovoljec).



Več informacij o dogodku in njegovih rezultatih: <https://www.facebook.com/villagesonmove>.
Fotografije: Marita Mattila.

Začnimo! Vrednotenje, testiranje, pilotiranje



S soustvarjanjem se ustvarjajo ideje in prispevki, ki jih je treba nadalje razvijati ali jih je mogoče preizkusiti v praksi z uporabo agilnega pilotnega modela. Nadaljnji razvoj, preizkušanje in s tem povezane odgovornosti so vprašanja, o katerih se je treba dogovoriti že v povezavi s soustvarjanjem.

Če rezultate ekip ocenjuje posebna žirija, je treba za to predvideti dovolj časa. Merila za ocenjevanje so določena vnaprej.

Merila za ocenjevanje

Primeri meril za vrednotenje rezultatov:

- **Uporabnost zamisli:**
Kako enostavno ali hitro je mogoče idejo uresničiti?
- **Stroškovna učinkovitost:**
Kakšna je stopnja učinkovitosti ideje, ki se izvaja v praksi, razmerje med vložkom in izplenom.
- **Potrebni človeški viri:**
Koliko delovnih ur je treba nameniti za uresničitev ideje; ali je za to potrebnih več oseb?
- **Potrebna tehnologija:**
Ali tehnologija obstaja ali pa zamisel zahteva naložbe v tehnologijo?
- **Sposobnost sprejemanja:**
Kako enostavno bo ideja sprejeta kot nova rutina?

- **Koeficient tveganja:**
Koeficient tveganja: kakšna je verjetnost pozitivnih ali negativnih učinkov zamisli na trenutne razmere, ko bo izvedena?
- **Vrednost novosti:**
ali bo ideja povečala zvestobo itd.?
- **Vrednost podobe:**
Kako močan je učinek na podobo?
- **Stopnja dodane vrednosti:**
Kako hitro se bodo uresničile pričakovane koristi?

Merila za ocenjevanje se lahko uporabijo za ideje tako, da se ideje točkujejo na naslednji način:

- 0 točk = zamisel sploh ne izpolnjuje merila
- 1 točka = zamisel do neke mere izpolnjuje merilo
- 2 točki = zamisel zadovoljivo izpolnjuje merilo
- 3 točke = zamisel odlično izpolnjuje merilo

Eksperimentiranje ali pilotiranje?

Eksperimentalni razvoj temelji na nenehnem učenju. Zamisli je mogoče najprej preizkusiti v manjšem obsegu in se pred nadaljnjim razvojem učiti iz izkušenj: Kako to deluje? Kaj se lahko iz tega naučimo? Na ta način je mogoče hitro odkriti morebitni neuspeh ideje ali poskusa, medtem ko so uspehi vključeni kot del vsakodnevne rutine.

Po izpopolnitvi zamisli se lahko novi model delovanja preizkusi, da se zagotovi, da deluje, kot je bilo načrtovano.

Preverjanje rezultatov

- Začnite z ukrepi, ki lahko najlažje in najhitreje pripeljejo do rezultatov.
- Naloge in odgovornosti dodelite drugim.
- Spremembe izvajajte postopoma in potrpežljivo.
- Tu in tam se ustavite in se prepričajte, da spremembe vodijo v pravo smer.

Soustvarjanje na spletu?

Uspešne dogodke soustvarjanja lahko organizirate prek spleta. To ponuja tudi priložnosti za mednarodno sodelovanje. Posebno pozornost je treba nameniti ustvarjanju občutka skupnega dela, saj udeleženci sedijo sami za računalnikom. Poleg tega zamuda, ki jo povzroča tehnologija, zmanjšuje spontano interakcijo.

Udeležence, ki na spletnem dogodku delajo v majhnih skupinah, je treba poučiti o uporabi računalnika, fotoaparata in storitev v oblaku ter o pripravi skupnih dokumentov. Sodelovanje samo prek pametne naprave, kot je telefon ali tablični računalnik, precej omejuje delo.

Vsi, ki sodelujejo pri ureditvi, bi morali pred dogodkom opraviti "generalno vajo", da bi preizkusili in preverili, ali vse poteka nemoteno in ali vsi poznajo svoje odgovornosti.

Večji dogodek se lahko vodi tudi iz studia, pri čemer se z uporabo vizualne krajine in zvočne kulise približamo udeležencem ter ustvarimo prijetno vzdušje in občutek skupnosti. Za vodenje dogodka je pomemben spreten govornik. Določite osebe, ki bodo spremljale klepet in zagotavljale tehnično podporo.

Udeleženci dobijo navodila za uporabo kamere, mikrofona in klepeta med programom. Govorci in voditelji morajo vsaj za nekaj časa vklopiti kamero.

Udeleženci sedijo za računalnikom sami, zato so možnosti za "zrcaljenje" čustev drugih udeležencev minimalne. Zlahka se razvijeta frustracija in negotovost. Ekipe se morajo med delom dogovoriti o uporabi kamere.

Med dogodkom na daljavo koncentracija pogosto pade, zato je dobro, da si po 45 minutah dela vedno vzamete 10-15 minut odmora. Odmori so vključeni v urnik, tako da so udeleženci z njimi vnaprej seznanjeni. Med timskim delom se lahko ekipe samostojno odločajo o svojih odmorih.

V časovnem razporedu je treba predvideti prostor za morebitne tehnične težave. Pri spletnem delu v majhnih skupinah običajno prihaja do zamud, ki jih pri osebem delu ni.

Občutek za skupnost je mogoče spodbujati na več načinov. Pred začetkom programa lahko udeležencem pomagate, da se orientirajo glede teme glasbe, videoposnetkov, slik, kvizov ali drugih podobnih spodbud. Med programom lahko udeležence aktiviramo z glasovanjem ali organiziranjem anonimnih anket, da se sprostijo.

Če dogodek vključuje končno oceno dela ekip, ki jo opravi žirija, lahko udeleženci medtem poskrbijo za zabavo ali jih prosijo, da izpolnijo vprašalnik za povratne informacije.

Dodatki

Dodatek 1 Predloga za opis izziva

Naslov izziva

oznake / Ključne besede

Naštejte najpomembnejše ključne besede

Izziv

Zgoščen in razumljiv opis izziva: kakšen je problem, ki ga je treba rešiti, ali katero priložnost je treba podrobneje preučiti?

Ne opisujte ozadja izziva ali razlogov za njegovo izbiro; pojasnite ga čim bolj jasno in kratko, po možnosti z enim ali dvema stavkoma.

Opis in ozadje

Jasno opišite ozadje, okolje, ciljne skupine in učinkovitost izziva ter vse druge potrebne informacije.

Pojasnite, zakaj je treba izziv rešiti ali zakaj je treba podrobneje preučiti prihodnje priložnosti. Cilj je zagotoviti dovolj informacij o izzivu, da bo razumljiv in rešljiv.

Besedilo razdelite na odstavke, da ga boste lažje brali. Naj bo vaše besedilo jedrnato in lahko razumljivo.

Priporočila in pogoji

Tu lahko opišete morebitne pogoje ali omejitve, ki jih je treba upoštevati pri predlagani rešitvi (zakoni, predpisi, stroški, ciljne skupine itd.).

Če obstajajo določena priporočila, iz katerih je treba pri delu izhajati, jih lahko opišete tukaj.

Namen tega poglavja je pomagati pri začetku, prepričati ponovno izumljanje kolesa in navesti dejstva. Namen NI določiti strogega okvira za rešitev, temveč pomagati pri usmerjanju dela na bistvo.

Materiali

Navedite razpoložljivo gradivo, kot so publikacije, poročila, statistični podatki - vse, kar bi lahko bilo koristno za načrtovanje rešitve. Vključite povezavo do vseh teh gradiv.

Tehnologija in orodja

Navedite primerne tehnologije in orodja (če so pomembna za izziv). Vključite povezavo do vseh teh gradiv.

DODATEK 2 Primer besedila sporazuma

(pravice intelektualne lastnine)

Pravice intelektualne lastnine na rezultatih in konceptih, ustvarjenih med hackathonom (v nadaljevanju "gradivo"), pripadajo udeležencu (v nadaljevanju "udeleženec"), ne glede na to, ali je gradivo avtorsko zaščiteno ali ne. Vsako gradivo, k je nastalo s sodelovanjem, je last ekipe, ki ga je ustvarila, razen če so se udeleženci dogovorili drugače.

Udeleženec podeli društvu (v nadaljevanju društvo) neizključno pravico do uporabe in spreminjanja gradiva ne glede na to, ali je gradivo avtorsko zaščiteno. Prosti, trajni, časovno in geografsko neomejeni dostop se nanaša na uporabo gradiva s strani klubske organizacije. Ko klub uporablja gradivo, mora spoštovati avtorske pravice. Posredovanje rezultatov tretji osebi je predmet dogovora med udeleženci in klubom.

Udeleženec jamči, da ne bo namerno uporabljal gradiva, ki krši pravice druge stranke. Pri uporabi slik in besedila v skladu z določbami o citiranju iz Zakona o avtorskih pravicah mora udeleženec navesti avtorja, fotografa in vir izvirnega dela.

Literatura in viri

Aaltonen, S., Hytti, U., Lepistö, T. & Mäkitalo-Keinonen, T. 2016. Yhteiskehittäminen: kaikki siitä puhuu, mutta mitä se on ja miten siinä onnistua? WWW-document. Available at: <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. Available at: <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. Available at: <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. Available at: <https://www.prh.fi/>

stc/attachments/tietoaprhsta/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, jamit. *Yhteiskehittämisen opas opettajille*. Xamk Kehittää 141. Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulu.

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

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

Mitä on pitchaus? s.a. Available at: <https://www.ornamo.fi/fi/kysymys/yleisia-pitchaus-vinkkeja/> [Accessed: 25 January 2021]

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. Available at: <https://www.innovationcanvas.ktn-uk.org/resources/value-proposition-nabc>.

Partnerji projekta Villages On The Move Go so v duhu eksperimentalne kulture razvili orodja za podeželska športna društva.

01 januar 2020–31 avgust 2022.



Druge publikacije, izdane v okviru izdelka, so na voljo na www.villagesonmove.com/handbooks

*Priročnik za športne klube v gibanju
Ocenjevalno orodje za športne klube v gibanju*

IZJAVA "Podpora Evropske komisije pri pripravi te publikacije ne pomeni podpore vsebini, saj odraža le stališča avtorje. Komisija ni odgovorna za kakršno koli uporabo informacij iz te publikacije"

