

TARTU ÜLIKOOL

Pärnu kolledž

Ettevõtlusosakond

Kadri Moppel

**HÄKATONI KUI KOOSLOOMET TOETAVA  
ÜRITUSE DISAINIPROJEKT  
VÕRUMAA „VUNKI MANO“ LOOMETALGUTE  
NÄITEL**

Magistritöö

Juhendaja: dotsent Eneli Kindsiko

Pärnu 2020

Soovitan suunata kaitsmisele Eneli Kindsiko  
/digiallkirjastatud/

Kaitsmisele lubatud

TÜ Pärnu kolledži programmijuht Gerda Mihhailova  
/digiallkirjastatud/

Olen koostanud töö iseseisvalt. Kõik töö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, põhimõttelised seisukohad, kirjandusallikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud.

Kadri Moppel  
/digiallkirjastatud/

# SISUKORD

Sissejuhatus .....	5
1. Häkatonide olemus koosloome vahendina ja nende arendamise võimalused teenusedisaini meetoditega.....	9
1.1 Häkatoni olemus ja selle roll koosloomes.....	9
1.2 Teenusedisaini teoreetiline käsitlus ja metoodika tööriistad.....	21
2. „Vunki mano” loometalgud võrumaal .....	31
2.1 „Vunki mano“ loometalgute saamislugu ja vajalikkus Võrumaal .....	31
2.2 „Vunki mano“ loometalgute arendusuuringu metoodika ja tulemused .....	43
2.2.1 „Vunki mano“ loometalgute avasta- ja kirjelda-faas .....	44
2.2.2 „Vunki mano“ loometalgute arenda- ja valmista-faas .....	53
2.3 „Vunki mano“ loometalgute arendusuuringu järelused ja ettepanekud .....	61
Kokkuvõte .....	68
Viidatud allikad.....	71
Lisad.....	76
Lisa 1. Tüüpiline häkatoni meetodit järgiva ürituse ajakavala ülesehitus .....	76
Lisa 2. Erinevate koosloome meetodite võrdlus .....	77
Lisa 3. „Vunki mano“ loometalgute korraldajatega läbiviidud fookusgrupi intervjuuküsimustik.....	78
Lisa 4. „Vunki mano“ loometalgute huvigruppide kaardistamine.....	79
Lisa 5. „Vunki mano“ loometalgutel osalejatega läbi viidud poolstruktureeritud intervjuu küsimused .....	80
Lisa 6. „Vunki mano“ loometalgute ärimudeli lõuend .....	81
Lisa 7. „Vunki mano“ loometalgutele esitatud 30 ideed (2018-2019) .....	82
Lisa 8. Valik erinevatest arendusuuringu läbi viimiseks sobivateks teenusedisaini tööriistadest .....	92
Lisa 9. „Vunki mano“ loometalgute mentorid Vastseliinas, Varstus ja Võrus...	93
Lisa 10. Sotsiaalse ettevõtluse ärimudeli lõuend .....	96
Lisa 11. Avaliku sektori ja ettevõtjate esindajatega läbiviidud täiendava poolstruktureeritud intervjuu küsimustik .....	97
Lisa 12. Persona avaliku sektori esindaja ja tema empaatia kaart .....	98

Lisa 13. Persona ettevõtja ja tema empaatia kaart .....	99
Lisa 14. Persona kogukonna liige ja tema empaatia kaart .....	100
Lisa 15. Väärtuspakkumine avaliku sektori esindajale, ettevõtjale ja kogukonna liikmele.....	101
Lisa 16. Avaliku sektori esindaja klienditeekond <i>as is</i> ja <i>to be</i> .....	102
Lisa 17. Ettevõtja klienditeekond <i>as is</i> ja <i>to be</i> .....	104
Lisa 18. Esimese Vunki mano loometalgute töölehed (Vastseliina).....	106
Lisa 19. Teise Vunko mano loometalgute töölehed (Varstu) .....	108
Lisa 20. Kolmanda Vunki mano loometalgute töölehed (Võru).....	111
Lisa 22. „Vunki mano“ loometalgute küsitlusankeetide vastuste koond.....	115
<i>Summary</i> .....	119

## **SISSEJUHATUS**

Sotsiaalne innovatsioon on üha suuremat populaarsust koguv termin, mille üks tuntumaid definitsioone kõlab nii: „Me defineerime sotsiaalset innovatsiooni kui uusi ideid (tooteid, teenuseid ja mudeleid), mis üheaegselt vastavad sotsiaalsetele vajadustele ning loovad uusi sotsiaalseid suhteid ja koostööd. Teisisõnu, need on innovatsioonid, mis on samal ajal ühiskonnale kasulikud ja suurendavad ühiskonna tegutsemisvõimekust” (Murray et al., 2010, lk 3). Sotsiaalne innovatsioon peaks olema pikaajalisele tulemile suunatud arendus, mis seab esikohale ühiskonna vajadused ning mida iseloomustab koostöö ühiskonna erinevate osapoolte, näiteks kodaniku ja avaliku sektori vahel (Bolton & Saxena-Iyer, 2009, lk 91–104). Kodanikke kutsutakse üles olema eksperdi rollis ning aktiivselt kaasa lööma nii teenuste tarbimisel kui ka nende väljaarendamisel, pannes neid nii rohkem mõtlema oma vajadustele ning lahendama enda jaoks olulisi sotsiaalseid probleeme (Ferreira & Farias, 2018). Kogukonna tasakaalustatud areng eeldab, et erinevad pooled asuvad kogukonnale omaseid probleeme lahendama.

Sotsiaalse innovatsioon tähtsust on mõistnud ka Eesti riik, sest ministriumite koostöös (Riigikantselei, Siseministerium, Rahandusministerium, Majandus- ja Kommunikatsiooniministerium, Sotsiaalministerium, Justiitsministerium, Haridus- ja Teadusministerium ning Keskkonnaministerium) on loodud eksperimendina kolmeks aastaks (juuni 2018 - juuni 2021) avaliku sektori ja sotsiaalse innovatsiooni tiim. Niisugune algatus on loodud mitme riigi eeskujul, et koordineeritult ergutada innovatsioonikultuuri kindlate meetodite abil. Innovatsioonitiim korraldab iKlubi kokusaamisi, mille eesmärk on koolitada avaliku sektori ametnikke ning muuta Eesti avalikud teenused kasutajasõbralikumaks ning inimkeskemaks, soodustades nii ka ministriumite ja nende allasutuste omavahelist koostööd.

Sotsiaalse innovatsiooni kontekstis on väga oluline tähelepanu pöörata teenusedisainile, teenuste ja toodete arendamisele vastavalt kasutaja/tarbija vajadustele. Tavapäraselt on harjutud, et tarbija suunab tähelepanu toodete välimuse ja funktsionaalsuse parandamisele. Viimastel aastatel on aga mõistetud terviklike süsteemide ja teenuste arendamise vajalikkust ning päevakorda on lisaks tootedisainile tõusnud ka teenuste disainimise vajadus. Disainimõtleme eesmärk on kaugemale jõuda eeldustest, mis blokeerivad tõhusaid lahendusi. Selline mõtlemine on olemuselt optimistlik, konstruktiivne ja kogemuslik - toote või teenuse peab vastama tarbijate vajadustele arvestades seda võimaldavale infrastruktuuriga (Brown, Wyatt, Jocelyn, 2010, lk 29-43). Sotsiaalse innovatsiooni kontekstis peavad uued lahendused olema üheaegu nii tõhusad kui ka praktilised, et rahuldada sihtgruppide vajadusi.

Käesolev magistritöö on seotud Euroopa Komisjoni Horisont 2020 teadus- ja innovatsiooniprogrammist rahastatud grantiga nr 770492 CoSIE „Co-creation of Service Innovation in Europe”, mida Eestis viisid läbi partneritena Tallinna Ülikool, Võrumaa Arenduskeskus ja MTÜ Helpific. Magistritöö autor Kadri Moppel töötas Võrumaa Arenduskeskuses, tegutsedes peamiselt sotsiaalsete häkatonide ettevalmistamise, läbiviimise ja järeltegevuste tööpaketis WP3 Võru maakonnas. Sotsiaalse häkatoni „Vunki mano“ loometalgute korraldamisega soovitakse paremini toimima panna avaliku sektori ja kogukonna koostöö ning luua alus ühisele koosloomele. CoSIE on teadusarendusprojekt, rõhuasetusega teenuste arengu loomisel ja uurimisel. 2017.-2020. aastatel viiakse Võru maakonnas läbi uuring CoSIE raames, olles osa üheksa partneriga pilootprojektis. Eestist kuulub konsortsiumisse Tallinna Ülikool, Võrumaa Arenduskeskus/Võrumaa Omavalitsuste Liit ja MTÜ Helpific. Eesti kolme partneri tegevuse fookuses on häkatonide kui avalike teenuste koosloomemeeetodi piloteerimine ja analüüsimine.

„Vunki mano“ loometalgud on ellu kutsunud Võrumaa Arenduskeskuse heaoluvaldkonna nõunik, ajendatuna soovist luua teadlikult alge ettevõtlikkuse ja tõhusamate teenuste tekkeks sotsiaalvaldkonnas. Erinevate arutelude tulemusena leiti, et ettevõtluse valdkonnas toimuv häkatonide korraldamine võiks olla kohaldatav ka sotsiaalvaldkonda. „Vunki mano“ loometalgud on Võrumaa Arenduskeskuse projekt, mis arendab Võru maakonda kui sotsiaalsest innovatsioonist huvitatud piirkonda, kus koosloome on uus

norm avalike teenuste ja kogukonda puudutavate lahenduste arendamisel. Perioodil sügis 2018 kuni kevad 2019 korraldati esmalt kolm häkatoni stiilis ideede arendamise üritust koos eel- ja järeltegevustega, edendamaks aktiivset koostööd erinevate osapoolte vahel eesmärgiga jõuda uudsete paremini toimivate lahendusteni kohaliku elu korraldamisel. Toetudes fookusgruppi intervjuule korraldajatega võib väita, et „Vunki mano“ loometalgud kasutavad tõenduspehist ja Võrumaa kontekstis arendatud tööriista (kogukondlik häkaton koos eel- ja jätkutegevustega) kohaliku elu edendavate lahenduste väljatöötamiseks ja elluviimiseks. Projekti tulemusena suureneb koosloome kogemus maakonnas. Erinevad sektorid, organisatsioonid ja huvigrupid on omavahel paremini lõimunud, tekkinud on uued suhtevõrgustikud ja usaldus kõigi osaliste vahel. Koosloomet kasutatakse ühe meetodina kohalikku elu puudutavate väljakutsete lahendamiseks. Kogukonna ressurss (s.h vabatahtlik ja kogukondlik tegevus) on paremini kaasatud avalike teenuste ja lahenduste arendamisse ja pakkumisse. Tekkinud on uued koosloomelised lahendused piirkonna elu edendamiseks. „Vunki mano“ loometalgute eelregistreerimise käigus registreeris ennast üritusele osalema ca 200 inimest, erinevatest sektoritest, organisatsioonidest ja kogukondadest, toetatud on ca 30 idee käivitamist, arendamist. Projekti jätkutegevusena toimuvad „Vunki mano“ loometalgud Võru maakonnas ka aastatel 2020 ja 2021. 2020 aasta kevadel toimuma pidanud üritus lükati COVID-19-st tuleneva eriolukorraga edasi sügisesse. Magistritööga seotud uuringute läbiviimise käigus selgus, et häkatonilaadne ideede arendamise meetod oli enamikule osalejatest tundmatu. Intervjueeritavad olid seisukohal, et nii avalik sektor kui ka ettevõtjad võiks paremini teada, milliste teemadega „Vunki mano“ loometalgutel tegeletakse ning milliseid muudatusi kogukond sooviks koostöös ettevõtjate ja avaliku sektoriga elukeskkonna parandamiseks ning arendamiseks teha.

Magistritöö eesmärk on leida vastus küsimusele, kuidas tõsta avaliku sektori esindajate ning ettevõtjate kaasatus „Vunki mano“ loometalgutel kodukonnaliikmetega võrdsele tasemele. Probleemi püstitusele vastuse andmiseks viiakse magistritöö käigus läbi „Vunki mano“ loometalgute kui koosloomet toetava ürituse arendusuuring. Eesmärgi saavutamiseks on püstitatud järgmised uurimisülesanded, et avada häkatoni kui koosloome meetodi olemus ja rakendusvõimalused sotsiaalse innovatsiooni kontekstis:

- anda ülevaade teenusedisaini olemusest, meetoditest ja rakendusvõimalustest ürituse disainimises;

- anda ülevaade „Vunki mano“ loometalgutest;
- tutvustada käesoleva magistritöö empiirilise osa uurimisprotsessi ehk viia läbi „Vunki mano“ loometalgute arendusuuring ning analüüsida selle tulemusi;
- teha arendusuuringust lähtuvad järeldused ning ettepanekud „Vunki mano“ loometalgute arendamiseks.

Magistritöö koosneb kahest osast. Toetudes teaduslikele allikatele ja erialasele kirjandusele, tutvustatakse magistritöö teoreetilise osa esimeses peatükis häkatoni kui koosloome meetodit ja antakse ülevaade, millised koosloome meetodid (*Makeathon, Mapathon, OpenSpaceTehnology*) on tänapäeval laiemalt levinud. Tutvustatakse sotsiaalse innovatsiooni mõistet ning seda iseloomustavaid võtmetegureid. Võtmesõnadeks on koostöö ning teiste osapoolte vajaduste mõistmine. Mõtestatakse koostöö vajadust erinevate ühiskonnagruppide vahel, suunamaks ühiselt leidma uusi lahendusi, mis lahendaks erinevate kasutajagruppide probleeme. Peatüki teine pool annab ülevaate teenusedisaini olemusest ning teoreetilisest käsitlest ja tööriistadest.

Empiirilises osas kirjeldab töö autor Võru maakonnas toimunud „Vunki mano“ loometalguid. Töö on üles ehitatud, lähtudes Briti Disaini Nõukoja (Design Council, 2005) Topeltteemandi mudelist ja neljaetapilisest protsessi mudelist: avasta, kirjelda, arenda ja valmista. Teise osa esimene alapeatükk keskendub loometalgute protsessi kirjeldamisele, teine alapeatükk protsessi läbitöötamisele disainitööriistade abil ning kolmandas alapeatükis esitab autor uuringust tulenevad järeldused ning ettepanekud.

Antud magistritöö peamine lugejaskond on arendustööga ning arendusürituste korraldamisega seotud avaliku sektori spetsialistid ning kogukonnaliikmed. Tööst saab Võrumaa Arenduskeskuse „Vunki mano“ loometalgute korraldajatele ülevaatlik dokument „Vunki mano“ loometalgute kujunemise protsessist, see teeb häkatonilaadse arendusmeetodi kohandamise lihtsamaks ja kergemini kohaldatavaks ka teistes piirkondades, mis sarnanevad Võru maakonnaga.

Autor tänab asjakohaste soovitude, tähelepanekute ning rohkete teadmiste jagamise eest käesoleva magistritöö juhendajat, kvalitatiivuuringu dotsenti Eneli Kindsikot ning Võrumaa Arenduskeskuse „Vunki mano“ loometalgute korraldusmeeskonda.



# 1. HÄKATONIDE OLEMUS KOOSLOOME VAHENDINA JA NENDE ARENDAMISE VÕIMALUSED TEENUSEDISAINI MEETODITEGA

## 1.1 Häkatoni olemus ja selle roll koosloomes

Koosloome kontseptsioonist rääkides kasutatakse ingliskeelses akadeemilises kirjanduses mõisteid *co-creation* ja *co-production* (Bolton & Saxena-Iyer, 2009a, lk 91–104; Christian, 2018, lk 364; Grönroos, 2009, lk 351–359; Hilton, Hughes, & Chalcraft, 2012, lk 22–34; Osborne, 2018, lk 18–26; Voorberg, Bekkers, Timeus, Tonurist, & Tummers, 2017, lk 178–194). Koosloome (*co-creation*) on käsitlus, mis rõhutab, et protsess peab algama ühisest probleemi valikust ja sõnastamisest. Koosloome (*co-production*) on fokuseerimine koostöös lahenduste elluviimiseks. Sotsiaalse innovatsiooni võtmesõnadeks on koostöö ning teiste osapoolte vajaduste mõistmine. Koostöös erinevate ühiskonnagruppide vahel leitakse uusi lahendusi, mis lahendaks erinevate kasutajagruppide probleeme. Sotsiaalse innovatsiooni puhul on tähtis püsiv muutus, mis aitab lihtsustada erinevate poolte igapäevaelu ning toimimist (Bolton & Saxena-Iyer, 2009b, lk 91–104). Koosloome ja sotsiaalne innovatsiooni ühendamine on võimalus, kuidas parandada kogukonna toimimist ning kasvatada üksteise suhtes hoolivust ja empaatiat.

Koosloome (*co-creation*) on muutunud järjest aktuaalsemaks ka juhtimiselases kirjanduses ja on suunatud uute lahenduste leidmiseks, sõnastamiseks ning kirjeldamiseks. Kuna tarbijate teadlikkus on kasvanud, on ettevõtted ja organisatsioonid mõistnud, et konkurentsieelise suurendamiseks ja tarbijate harimiseks on vajalik luua ühine platvorm/keskkond, kus saaks toimuda dialoog ning tarbijad saavad oma kogemusi jagada, muutudes seeläbi kompetentsi pakkujateks. Koosloomes ei ole tarbijad ainsus

osaline. Koosloome on terviklik protsess, mis kaasab erinevaid pooli nii organisatsioonisiseste kui ka –välise ressursside integreerimiseks. (Brohman, Piccoli, Martin, Zulkernine, & Parasuraman, 2009, lk 408; Voorberg et al., 2017, lk 178–194) Koosloome on muutumas justkui uueks ühiskonna trendiks, milles lähtutakse põhimõttest, et erinevaid teemast hoolivaid osalisi kaasates jõuame mitmekülgsema ja parema tulemuseni.

Koosloomet, kus kodanikud ja avaliku sektori organisatsioonid töötavad koos, et tegeleda ühiskondlike probleemidega, peetakse üha enam tulemuslikuks lahenduseks erinevate avalike teenuste osutamise kitsaskohtade puhul. Sellises protsessis ei ole kodanikud pelgalt tarbijad, vaid osalevad aktiivselt elujõuliste ühiskondade loomisel. Koosloomes osalejad on erineva taustaga, ent arendavad võrreldavaid ideid probleemidest ja nende lahendustest ning toimub teineteiselt õppimine. Arusaam, mis on põhiprobleemid ja kuidas neid lahendada, muutub koosloome protsessi käigus üksteiselt õppides. Osaliste kaasamiseks avalike teenuste kujundamise protsessi on vaja teineteisemõistmist ja õppimisvalmidust, paika tuleb panna protsessi institutsionaalsed eeldused ja tavad. Kuigi õppimine ja valmidus probleemi raamistikku kohandada on eduka koosloome olulised tegurid, on vaja täiendavat uurimust selle kohta, mis asjaolud täpsemalt mõjutavad edukat koosloomet (Voorberg et al., 2017, lk 178–194). Avaliku sektori esindajad on järjest enam hakanud mõistma, et tulemuslike ja laiamõjuliste muudatuste elluviimiseks tuleb järjest enam teha koostööd kogukonna ja ettevõtetega. Erinevate huvigruppide kaasamine probleemidele lahenduste otsimisse toob mõjusamaid tulemusi ning loob usalduslikumaid suhteid erinevate poolte vahel.

Sotsiaalset innovatsiooni iseloomustab uus sotsiaalsete suhete korraldus, kus fookuses on toodete ja teenuste parendamine koosloome kaudu. Olulisel kohal on erinevate osaliste kaasamine ning nende soovide ja ettepanekutega arvestamine (Toros et al., 2020a). Sotsiaalne innovatsioon tagab eelduse ja võimekuse luua, rakendada uusi ideid.

Erinevaid teaduspõhiseid allikaid läbi töötades otsis magistritöö autor tunnuseid ja omadusi, mis on iseloomulikud ja ühised nii sotsiaalsele innovatsioonile kui ka koosloomele ning kaardistas need tunnused tabelisse 1. Erinevate allikate põhjal võib leida viis sotsiaalsele innovatsioonile iseloomulikke tunnust: tegeletakse sotsiaalsete probleemide lahendamise; tekivad uued sotsiaalsed suhted ja koostöö erinevate poolte

vahel; tulemus avaldab pikemaajalist mõju ühiskonnale ja koostöömisele; probleemi avamise ja lahenduste otsimise kaasatakse erinevaid huvigruppe; kaasamiseks ja lahenduste otsimiseks on kasutatud erinevaid teenusedisaini meetodeid.

**Tabel 1.** Sotsiaalse innovatsiooni tunnused

Magistritöös kasutatud teoreetilised allikad, mis käsitlevad sotsiaalset innovatsiooni ja avavad selle olemust.	Sotsiaalse innovatsiooni tunnused				
	Sotsiaalsete probleemide lahendamine	Tekivad uued sotsiaalsed suhted ja koostöö	Pikaajalisele suunatud	Erinevate huvigruppide kaasatus	Teenusedisaini elementide kasutamine
Murray et al. 2010	X	X			
Bolton & Saxena-Iyer, 2009			X	X	
Ferreira & Farias, 2018				X	X
Brown, Wyatt, Jocelyn, 2010	X	X		X	X
Brohman, Piccoli, Martin, Zulkernine, & Parasuraman, 2009	X	X		X	
Voorberg et al 2017	X	X		X	
Taylor & Clarke, 2018	X	X		X	

Allikas: Autori koostatud Brohman, 2008; Bolton, 2009; Brown, 2010; Murry 2010; Voorberg 2107 ja Ferreira 2018 põhjal.

Erinevate teooriate põhjal on sotsiaalse innovatsiooni ja koosloome olulisimaks ühisjooneks erinevate huvigruppide kaasamine. Väga oluliseks osutusid ka sotsiaalsete probleemide lahendamise vajadus ning uued sotsiaalse suhted ja koostöö – võrgustamine. Uudsust lisab teenusedisaini elementide kasutamine, vähemoluliseks osutus pikaajalisele suunatus, mida ilmselt võib selgitada sellega, et tihti soovitakse üles kerkinud probleemidele leida võimalikult kiire lahendus võimalikult lühikese aja jooksul.

Rahvusvaheliselt on levinud ka alternatiivsed koosloome meetodid (lisa 2), nagu *Makeathon*, *Jamming*, *Hackathon*, *Mapathon*, *OpenSpaceTechnology* ehk intensiivsed arendusüritused, mille eesmärgiks on koosloome ja teenuste/toodete arendamine. Kõikidel mõistetel ei ole veel eestikeelseid vasteid. Pigem kasutatakse üldistavalt mõisteid häkaton, talgud, loometalgud, ideetalgud vms. Erandiks on *OpenSpaceTechnology* termin, mida võib eesti keeles nimetada avatud ruumi meetodiks. Tabelis 1 on välja toodud põhilised erinevused antud meetodite osas koos ühisosa ja erinevuste kirjeldamisega. Eestis on kõige rohkem levinud avatud ruumi meetod ja häkatonilaadsete ürituste korraldamine, mille alla kuuluvad näiteks Garage48, Digiriigi häkaton, *Space Apps Challenge* jpt.

*Jamming* koosloome meetodina on eelkõige suunatud üliõpilastele. Kokku tulevad erinevate ülikoolide erineva eriala tudengid ja hakkavad teadusosakondadeüleselt lahendama konkreetset probleemi. Koosloome tulemusena peab tekkima teadusosakondi siduv innovatiivne lahendus. Sellise meetodi puhul võib intensiivne kooskäimine ja idee arutamine kesta kuni 2 nädalat. *Jamming*´u puhul ei panda välja auhinnaraha, tulemus on ühekordne, seda ei arendata edasi (Fiore, 2013; Römer, Thallmaier, Horneß, Lawrence, & Habicht, 2011). Teiste samalaadsete meetodite puhul on protsessi kestvuse aeg aga tunduvalt pigem.

*Makeathon*´i puhul saavad kokku erinevate valdkondade esindajad, lahendama tullakse konkreetseid probleeme, mis esitatakse koha peal. *Makeathon*´i tulemuseks on alati prototüüp, mille väljamõtlemise protsess on väga intensiivne ja mis peab valmima 48 tunni jooksul. Auhinnafond antakse kõige paremale prototüübile, millega omakorda kaasneb kohustus antud teemaga jätkata (Zink, Hostetter, Bohmer, Lindemann, & Knoll, 2017, lk 68–77). Võrreldes teiste niisuguste meetoditega, on suurim erinevus kohustus oma prototüübi arendamisega edasi tegeleda.

*Mapathon*´is kasutatakse inimesi, keda lahendust vajav probleem kõnetab. Tööprotsessi käigus antakse ette üks väga konkreetne probleem ja tulemus peab olema võimalikult erinevate lahenduste leidmine. Antud meetodi puhul ei pea osalejad olema füüsiliselt kohal, vaid võivad osaleda ka interaktiivsel viisil (Skype, videokõne jne.) Puudub auhinnaga motiveerimise süsteem ja ka kindel ajaraamistik, mille jooksul tuleb lahendus välja pakkuda (Dittus, 2016, lk 139–146). Teiste meetoditega kõrvutades on tegemist

kõige vähem raamistatud meetodiga, lahtiseks on jäetud nii protsessi kestus kui ka tulemuslikkus.

Avatud ruumi meetod on nimetatud valikust seni rohkem tuntud ja levinud meetod erinevate probleemide lahendamiseks. Avatud ruum (*Open Space Technology*) on kaasamise meetod, mis loob võimalused probleemi arutamiseks ja lahendamiseks. Ürituse läbiviimisel on kindel struktuur, kus on oluliseks komponendiks ring ja teadetetahvel. Kohtumised algavad ja lõppevad ringis istudes, et kõik osalejad näeksid ja kuuleksid üksteist. Kesksel kohal on teadetetahvel, kuhu kõik osaleja võivad kirjutada oma küsimused või teemaalgatused. Iga inimene valib endale sobivama teema või probleemi, mille lahendamises ta soovib osaleda. Probleemi lahendamiseks vajaliku ajakulu määravad osalejad ise. Antud meetodil puudub auhind, päeva lõpuks peab probleemile välja pakkuma erinevaid lahendusi ja võimalikult konkreetne tegevuskava, kuidas edasi liikuda. (Owen, 2008, lk 1–62) Seda meetodit on hea kasutada „eelhäälestuseks“, kuna ideede ja lahenduste pakkumine on jäetud vabaks ning tugeva arendustegevusega saab alustada alles pärast selle etapi läbimist.

Häkaton on kiireloomuline ja intensiivne prototüübi valmistamisele orienteeritud üritus, mis tavaliselt hõlmab ühte nädalavahetust. Ürituse eesmärk on luua uusi ja innovatiivseid lahendusi, kaasates võimalikult paljusid eksperte, kes aitaksid luua probleemile prototüüplahenduse, mis sobiks võimalikult suurele kogukonnale või inimgrupile. Teemad, mida häkatonil käsitletakse, on väga erinevad, alates sotsiaalvaldkonnast ning lõpetades keskkonnaprobleemide lahendamisega. Osalejate ülesanne on töötada välja projekti ideed (tihti alustatakse täitsa nullist), kaardistada selle toimimisvajadused ning välja mõelda toimimisloogika, seejärel peavad nad ehitama prototüübi, leides selle loomiseks sobivaima tehnoloogia ja turuniši. Osalejad peavad leidma parima ja kasulikuma variandi, kuidas ideed rakendada. Ürituse lõpuks valib hindamiskomisjon välja võidutöö prototüübi vastavalt sellele, mis neid kõige enam kõnetas ning mis tundub olevat kõige suurema perspektiiviga lahendus. (Perng et al., 2019) Häkatonid on põnevad, konkurentsitihedad ja väga emotsionaalsed, kuna võivad olla ühtaegu nii pettumust valmistavad kui ka väga viljakad. Nii intensiivset mõttetööd nõudvad üritused ei sobi kõigile, kuna igäüks ei talu ootamatusi ning pidevat võimalikku kriitikat.

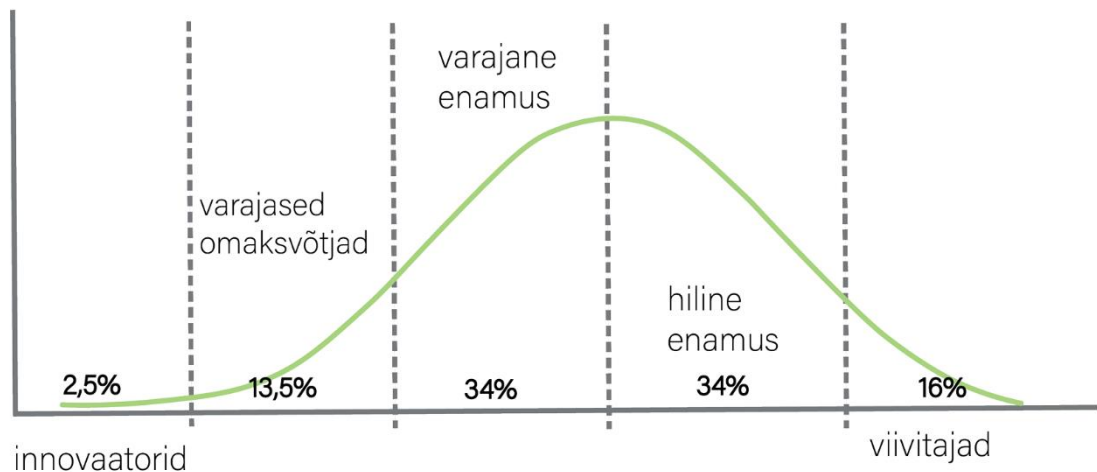
Koosloome võimaldab kogukonnapõhiste lahenduste kaudu arendada ja välja töötada avalikke teenuseid. Avaliku sektori seisukohalt on oluline leida toimivad lahendused erinevate huvigruppidele kaasamiseks maapiirkonnas, kus sotsiaalmajanduslikud ja teenuste kättesaadavuse probleemid on sageli suuremad kui linnas.

Antud töö teoreetiline osa keskendub kõige enam häkatonile kui ühele võimalikule koosloome lahenduste väljatöötamise meetodile. Eesti maapiirkonnad seisavad tõsise väljakutse eest, kuidas kohaneda väljarände ja rahvastiku vähenemisega. Antud töö keskendub Võrumaal toimuva häkatoni „Vunki mano“ loometalgute vaatlemisele kui ühele võimalikule sotsiaalse innovatsiooni mudelile, mis võiks väheneva rahvaarvu tingimustes luua uued tingimused kogukonnateenuste, avaliku sektori ja kohaliku kogukonna paremaks koostööks, et olemasolevaid ressursse maksimaalselt ära kasutada.

Küla- ja kogukonnateenuste säilitajaks ja käivitajaks on sageli aktiivne kogukond ning nende valmisolek investeerida aega ja ressursse uute lahenduste leidmiseks. Rohujuure tasandil tekkinud algatused võivad takerduda keeruka poliitilise keskkonna, seadusandlike tõkete ja rahastusvõimaluste puudumise tõttu, peaaegu kõik sõltub vabatahtlikest ja nende panusest. Sellega seoses vajavad maakogukonnad püsijäämiseks sobivaid planeerimisvahendeid ja -meetmeid, erialaspetsialistide, kohalike otsustajate ja kogukondade abi, aga ka uusi innovaatilisi lahendusi, et tagada jätkusuutlikkus maapiirkondade teenuste kujundamiseks ja arendamiseks. (Perng 2013, lk 62-66)

Sõna „häkaton“ on tekkinud kahest sõnast: häkkima ja maraton. Kui sõna „häkkima“ viitab probleemide lahendamisele, disainimisele, prototüüpimisele, väljakutsete lahendamisele, siin „maraton“ viitab ürituse intensiivsusele ja pikaajalisele kestusele (Flores 2018, lk 1). Esimene häkaton toimus 1999. aastal Calgarys, olles IT-programmeerijatele mõeldud kinnine üritus (*OpenBSDhackathon*) eesmärgiga kirjutada internetiturvalisust parandav tarkvara (Flores et al., 2018, lk 165–175). Häkaton kui ürituse formaat kujunes innovatsiooni ja ettevõtlust toetavaks tehnoloogiaürituseks. Häkaton toimub tavaliselt nädalavahetuse jooksul, selles osalevad meeskonnad, kuhu kuuluvad programmeerijad, ettevõtjad, valdkonna eksperdid ja teised huvitatud osalised, et luua etteantud probleemidele lahenduste prototüüpe.

Vähem tähtsaks ei saa pidada ka kanaleid, kuidas innovatsioon ja koosloome kogukonda viiakse. Everett M. Rogersi (1962) innovatsiooni difusiooni teooria kohaselt tuleks innovatsiooni kogukonda viimiseks ja muudatuste edukaks suunamiseks ja elluviimiseks leida esmalt kogukonnast innovaatorid, seejärel varajased omaksvõtjad, kellega koos liigub peagi n-ö esimene huviliste ring. Viimastena lähevad muudatustega kaasa nn hiline enamik ja viivitajad.



**Joonis 1.** Allikas: autori koostatud Everett M. Rogers (1962) Innovatsiooni difusiooni teooria põhjal.

Järjest enam kasutatakse häkatoni formaati ka teiste valdkondade probleemidele lahenduste leidmiseks ning seda ka Eestis (toimunud on puidu, põllumajanduse, heaolu, turvalisuse, kultuuri jt. teemade häkatone). Mitte-tehnoloogia häkatonide uurimisel on leitud, et selle asemel et keskenduda häkatonide transformeerumise käigus kaduma kippuvatele tehnoloogiaelementidele, võiks tähelepanu pöörata sellele, mida väärtuslikku esialgselt kontseptsioonist on alles jäänud. Osalustegevuste ja koosloome kujundamine selliseks, et see pakub võimalusi õppimiseks, arenduseks ja võrgustumiseks, loob rohkem lisaväärtust ja tihedamat mõistmist ekspertide ja osaleva kogukonna vahel. (Taylor & Clarke, 2018, lk 1–12) Neid positiivseid omadusi, mis on nii korraldajatele kui osalejatele meeldivaks osutunud, saab teistes kaasamise ja koosloome lähenemistes kopeerida.

Häkaton võib olla ühtaegu nii põnev, innovaatiline, stressirohke, masendust tekitav kui ka väga viljakas koosloome meetod. Osalejad peavad arendama ideed, alustades mõnikord nullist, kaardistama selle disaini, toimimisloogika ja vajadusel ehitama

rakenduse või prototüübi. Toote arendamisel ja väljamõtlemisel peab arvestama tehnoloogia võimalustega, turuniši ning majandusliku väärtusega. Meeskonnaliikmed ei pruugi üksteist varasemast ajast tunda, seega tuleb õppida meeskonnana koos toimima, tuleb kohanduda liikmete oskustega ja leida meeskonna dünaamika. Taoliste ürituste eesmärk on koondada erinevaid inimrühmi ühise probleemi ümber ja suunata neid leidma kiirendatud lahendusi innovatsiooniprotsesside kaudu. Lühikese aja jooksul (24–48 tundi) tuleb luua prototüüp, kuid praegu ei ole veel uuritud nende prototüüpide tegelikku kasu ja mõju, seetõttu tekib küsimus, millised on mõistlikud ootused, edutegurid ja võimalikud takistused. (Taylor & Clarke, 2018, lk 1–12)

Häkatonid algavad tavaliselt reede õhtul ja lõpevad pühapäeva õhtul. Sageli ei ole määratud „tööpäeva“, meeskonnad töötavad hiliste õhtutundideni ning alustavad varahommikul. Tabelis 2 on ära toodud tüüpiline häkatoni ajakava (lisa 1).

**Tabel 2.** Tüüpiline häkatoni päevakava.

AEG	REEDE	LAUPÄEV	PÜHAPÄEV
Hommikupoolik	Registreeritud ideede ettekannete harjutamine/ liftikõnede harjutamine. Osalemine vabatahtlik.	Alustatakse tööd projektidega. Ideede täpsustamine. Tehniliste nõuete määratlemine.	Viimane võimalus konsulteerida mentoritega ja osaleda töötubades.
Keskpäev	Osalejate saabumine, registreerumine aväiritusele. Ürituse ametlik algus 16/17.00.	Korraldajad tutvustavad töötubasid ja võimalust kasutada mentoreid.	Projektide arendamine kuni 15.00. Meeskonnas valmistuvad lõpptulemuse ettekandmiseks.
Õhtupoolik	Ürituse formaadi ja sponsorite tutvustamine. Osalevate idee tutvustamine. Meeskondade moodustumine ning tiimiliikmetega tutvumine. Ülesannete tutvustamine.	Projektide arendamine ning võimalus töötada kuni 24h oma ideega.	Arenduste ettekandmine. Žürii otsuste langetamine. Võrgustiku loomine ja edasiste tegevuste paika panemine.

Allikas: Autori koostatud Taylor & Clarke 2018, Perng et al., 2019 põhjal.



Häkatoni kasutamine osalusdisaini ja kogukonna kaasamise vahendina annab parema arusaama sellest kui nähtusest, mis mõjutab nii häkatoni korraldajaid kui ka selles osalejaid. Häkaton on koosloome meetod, mis kaasab kogukonda ja avalikku sektorit looma uut lahendust toodete ja teenuste arendamisel. Oma uurimistöös viitab Nick Taylor (2018), et häkaton on meetod, mis kaasab erinevaid pooli osalusdisaini põhimõttel. Sotsiaalvaldkonna häkatonide eesmärk on lisaks uutel lahenduste leidmisele ka suhete loomine, empaatiavõime kasvatamine ning erinevate inimgruppide ja nende probleemide märgatavaks tegemine. (Taylor & Clarke, 2018, lk 1–12) Häkaton on ideaalne tööriist kiiresti lahendust vajavate probleemide lahendamiseks, kaasates erinevaid sidusrühmasid ja erinevate teadmistega inimesi, kellel on sarnased huvid ja probleemid.

Häkatonile iseloomulik joon on mentorluse pakkumine. Mentoriks valitakse erinevate valdkondade esindajad, kellel on spetsiifiline erialane teave/pädevus. Mentorid kuulavad ideede väljundeid ning jagavad omapoolseid teadmisi ja kogemusi, millises suunas võiks ideed edasi arendada. Mentorid ei ole ühegi meeskonna püsiliikmed, kuid neid võib pidevalt kaasata, kui soovitakse ideele ja tulemustele saada hinnangut väljastpoolt oma gruppi. (Taylor & Clarke, 2018) Mentorite kaasamine lisab protsessi spetsiifilisi valdkonnateadmisi ja kõrvaltvaataja pilgu.

Korraldajate ülesanne on vastutada ürituse eest: tagada vajalik arv osalejaid, rentida ruumid, levitada infot, paika panna metoodika, leida mentorid jne. Häkatonid algavad avaüritusega, kus kõigil osalejatel on võimalik kuulda ideid, mida soovitakse arendada. Peale ideede ettekandmist jõutakse päris tööni, moodustatakse grupid ja selguvad ideed, mis „jäävad ellu“, st pakuvad huvi küllalt suurele grupile, et on mõtet ideed arendama hakata. (Perng et al., 2019, lk 2–21) Intensiivne töö meeskonnas, probleemide sõnastamine ja nendele lahenduste otsimine, algab ideede ettekandmise ning meeskondade moodustumisega.

Häkaton on väga intensiivse kuluga sündmus, kus põhirõhk suunatakse idee arendamisele ja edasiste tegevuste kirjeldamisele. Selleks et tegevused ainult paberile ei jääks, on tekkinud häkatonile ka modifitseeritud variant, kus on väga oluline osa just järeltegevustel. Korraldusmeeskond kogub, koondab ja talletab kõik esitatud ideed ja fikseerib tulemused ning leiab uusi võimalusi ideede arendamiseks ning tegevuse käigus hoidmiseks. Järelmentorlus aitab tagada, et sündinud ideed arenevad edasi. (Flores et al.,

2018, lk 165–175) Iga häkatonil on ürituse kontseptsioonist lähtuvalt mõned kõrvalekalded tegevustes ja ürituse rutiinis, kuid laias laastus saab siiski jagada toimuva kolme faasi: eelfaas, käivitamine ja läbiviimine, kokkuvõtte. Häkatoni eelfaasis keskendutakse ürituse planeerimisele ja projekteerimisele, algab meeskonna loomine ja esmaste ideede genereerimine. Teises etapis käivitatakse ja viiakse üritus läbi. Viimases etapis võetakse kokku tulemused ning tehakse plaanid, kuidas korraldada järelmentorlus. (Flores et al., 2018, lk 165–175) Edukalt käivitatud üritus aitab intensiivselt tegeleda ideede arendamisega ning võimalike protüüpide leidmisega. Järelmentorlus aitab häkatoni käigus välja pakutud lahendused realiseerida. Häkatonil kui meetodil on mitu kasutegurit ja see annab ideede arendamisele teatavaid eeliseid, kuid meetodil on ka nõrgad kohad. Häkatoni tugevused ja nõrkused on välja toodud tabelis 3.

**Tabel 3.** Häkatoni tugevused ja nõrkused.

TUGEVUSED	NÕRKUSED
Lühiajaline intensiivne töö, 48 tundi	48-tunnine eemalolek oma tavapärasest elust ja kohustustest
Fokuseeritud arendustegevus ja intensiivne töö ideega	Oht kaasata vähem aktiivseid sotsiaalseid gruppe
Teadlikult juhitud protsess	Struktuur ja formaat on üsna jäik ja välja kujunenud.
Erinevate ekspertide kasutamise ja kaasamise võimalus idee arendamise faasis	Mõni hea idee võib jääda ilma meeskonnata
Tulemusele orienteeritud tegevus	Palju sõltub idee atraktiivsest esitamisest
Arvamuste mitmekesisus, võimalus rääkida kaasa kõigil, keda väljapakutud teemad kõnetavad	Võib olla emotsionaalselt kurnav protsess
Meeskonna vaimu ja sünergia tekkimine	Meetod võib olla üsna pingeline ning emotsionaalne

Allikas: Autori koostatud Flores et al., 2018, Taylor & Clarke 2018, Perng et al., 2019 põhjal.

Meeskondade moodustumine toimub protsessi alguses ning sellest, kas meeskond moodustub või mitte, sõltub, kas probleemiga hakatakse üldse tegelema. Idee ettekandja verbaalsest võimekusest ja esinejameisterlikkusest oleneb liiga palju: väliste tegurite tõttu võidakse suunata ressursid hoopis teisejärgulise probleemi lahendamiseks. Meeskondade moodustumisel on oht, et igasse gruppi ei jätku erinevate sotsiaalsete gruppide esindajaid või jääb grupp huviliste puudumisel moodustamata. Kui väljapakutud idee ei leia piisavalt kaasamõtlejaid, et moodustu meeskonda, kes ideed hakkaksid tegelema, siis sellist ideed häkatonis raames arendama ei hakata. Häkaton on väga intensiivne töö ühe idee või probleemi kallal, mille 48-tunnine kestus on ühtaegu suur eelis, aga võib olla ka meetodi puudus. Intensiivne arendustöö hoiab üleval grupi meelsuse ning hoiab fookuse paigas ja tagab seega tulemusliku töö. Kuna antud formaadi struktuur on üsna jäik ja juba välja kujunenud, siis võib see olla osalejatele hirmutav ja võõras, välistades paindlikkuse. Idee arendamisel ürituse raames seega ei võimalda teha asju „omamoodi“, oma ideest lähtuvalt. Paindumatut ja suhteliselt jäigalt struktureeritud, teadlik protsessi juhtimist võib pidada ka antud meetodi üheks suuremaks tugevuseks. Fookus pannakse rangelt paika, meeskonnaliikmed häälestatakse ühele lainele ning tekib ühtne arusaam probleemi olemusest ning viisidest, kuidas oleks võimalik jõuda lahenduseni. Heale lahendusele aitab kaasa hea meeskonna dünaamika, selge rollijaotus ning ühise sünergia tekkimine aga ka meeskonna motiveeritus leida võimalikult mitmekülgne ja hea lahendus püsitatud probleemile.

Häkaton on ideede arendamise meetod, mis koondab mitmed sotsiaalsele innovatsioonile omaseid jooned. Tabelis 4 on välja toodud tabelis 1 esitatud sotsiaalse innovatsiooni tunnused ning kõrvutatud need häkatonis tugevuse elementidega. Võru maakonnas toimuvate „Vunki mano“ loometalgute näol on tegemist modifitseeritud häkatoniga, millele on lisatud elemente, mis lihtsustavad ja muudavad häkatonis olemuse antud keskkonnale sobilikumaks ja paindlikumaks. Üritusel osalevad meeskonnad ei pea töötama intensiivselt 48 tundi, vaid neil on lubatud vahepeal distantseeruda, näiteks käia kodus või majutuskohas magamas. „Vunki mano“ loometalgute põhipäevadel toimuvad erinevad virgutuspausid ja inspiratsiooniloengud, vahekokkuvõtted oma ideede peegeldamiseks teistel meeskondadel, et maha võtta võimalikke pingeid, mis võivad olla tekkinud meeskonnas või mentorite sekkumisest. Vahepausid on vajalikud ka selleks, et

meeskonnad saaksid korraks eemalduda ning seejärel naasta ja värske pilguga tehtud töö üle vaadata.

**Tabel 4.** Sotsiaalse innovatsiooni tunnuste ja häkaton meetodi tugevuste kõrvutamine

Häkaton meetodi tugevused	Sotsiaalse innovatsiooni tunnused				
	Sotsiaalsete probleemide lahendamine	Tekivad uued sotsiaalsed suhted ja koostöö	Pikaajalisele suunatud	Erinevate huvigruppide kaasatus	Teenusedisaini elementide kasutamine
Lühiajaline intensiivne töö, 48 tundi					X
Fokuseeritud arendustegevus ja intensiivne töö idee kallal	X				
Teadlikult juhitud protsess					X
Ekspertide kasutamise ja kaasamise võimalus idee arendamise faasis		X		X	
Arvamuste mitmekesisus, võimalus rääkida kaasa kõigil, kes soovivad		X		X	
Tulemusele orienteeritud tegevus	X			X	
Meeskonnavaimu ja sünergia tekkimine		X	X		

Allikas: Autori koostatud Brohman, 2008; Bolton, 2009; Brown, 2010; Murry 2010; Voorberg 2107 ja Ferreira 2018 põhjal; Flores et al., 2018, Taylor & Clarke 2018, Perng et al., 2019 põhjal.

Tabelis on välja toodud tunnused, mis viitavad sotsiaalsele innovatsioonile ning neid on kõrvutatud häkatoni meetodi tugevustega. Kõige enam toetab häkatoni meetodi kasutamine uute suhete ja koostöö tekkevõimalust, mis on seletatav meeskonna ühise pingutuse ja grupiprotsesside mõjuga – koos raskustest ülesaamine ja ühise võidurõõmu kogemus lähendab inimesi, soodustades isiklike kontaktide teket. Oluline aspekt on ka erinevate huvigruppide kaasatus, millele lisandub ekspertide kaasamise võimalus idee arendamise faasis, see omakorda soodustab arvamuste mitmekesisust, andes võimaluse kaasa rääkida kõnetaval teemal, ning tulemustele orienteeritust: koos soovitakse leida uusi ja toimivaid lahendusi. Häkatoni meetodi puhul on üsna tavaline, et arendustegevus on teadlikult juhitud protsess, tulemini jõudmise osas on korraldajad koostanud töölehed, et kogu arendustekonda lühikese aja jooksul võimalikult hästi suunata ja toetada.

Kuigi vaid vähesed teooriad käsitlevad sotsiaalse innovatsiooni ja teenusedisaini elementide vahelisi seoseid, on neid väga edukalt võimalik siduda teenusedisaini meetodite ja tööriistade abil. Sotsiaalset innovatsiooni on väga lihtne teostada loovate lahenduste ning teadlikult kujundatud protsesside kaudu. Teenusedisaini tööriistade ja meetodikate abi on võimalik panna erinevaid osalisi rohkem märkama üksteise vajadusi ning leidma kokkupuutepunkte, et koosloomes tekiksid mõlemale poolele kasulikud lahendused.

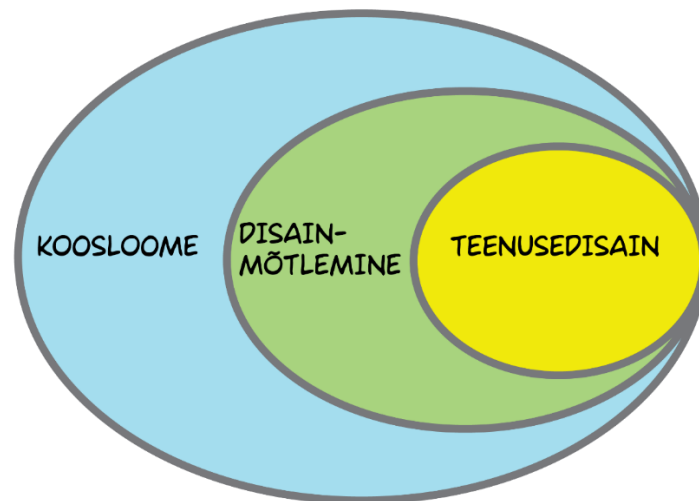
## **1.2 Teenusedisaini teoreetiline käsitlus ja meetodika tööriistad**

Ajal, kui teenused mängivad kogu maailmas üha suuremat rolli, on termin „teenuste teadus“ muutunud üha olulisemaks. Uuenduslike teenuste arendamiseks on vaja nii füüsilisi kui ka empiirilisi teadmisi, teenuseprojektid peaksid olema terviklikult arendatud valdkond, mis peab silmas eelkõige kliendi vajadusi ning otsib võimalusi uuteks ja innovaatilisteks lahendusteks. (Kopeć et al., 2018) Erinevate osaliste kaasamine probleemide lahendamisse ja teenuste arendamisse on koosloome olulisim põhimõte.

Disainmõtlemise idee tekkis 1970ndatel erasektoris ning seda mõistet on seotud eelkõige toodetega. Populaarsemaks muutus mõiste kasutajakeskse disainimise (*user-centred design*) nime all 1990ndatel, kui esikohale seati disainer, kes uuris inimest erinevates

situatsioonides ning disainis vastavalt sellele lahenduse. (McDougall, 2012; Sanders & Stappers, 2008, lk 5–18) Teenusedisain on populaarsemaks muutunud 21. sajandi alguses ning selle taga on kaks peamist tegurit. Tehnoloogia seos koosloomes ja disainmõtlemises on laiendanud viise, kuidas teenuseid pakkuda saab. Teiseks on juhtimisteoorias ja praktikas hakatud suuremat tähelepanu pöörama disainile kui võimalusele luua uusi lahendusi. Teenusedisain soovib vastata tarbijate ootustele ja vajadustele, olles samal ajal ka teenust pakkuvale organisatsioonile tõhus ja efektiivne vahend. (Mager, 2011, lk 3) Tegemist on mitut teadusharu ühendav lähenemine, kus osalisteks võivad olla kasutajad, disainereid, uurijaid, aga ka teenuse pakkujad (Hakala et al., 2012, lk 224; Sanders & Stappers, 2008, lk 9). Teenusedisain aitab mõista nii teenuse pakumise (tehnoloogiad, protsessid) kui ka nõudluse (kasutajate) poolt (Steen, Manschot, & De Koning, 2011). Lisaks on empiirilisel tehtud kindlaks, et tavakasutajate kaasamine uute ideede genereerimisse annab väärtuslikumaid ja unikaalsemaid ideid, võrreldes professionaalsete arendajate ja pikaajaliste kasutajate panusega (Gustafsson, Kristensson, & Witell, 2012, lk 311–327). Kindlasti on mõistlik uuenduste elluviimisel lähtuda Rogersi (1962) innovatsiooni difusiooni teooriast: esmalt tuleb leida innovaatorid ja varajased ärkajad, et nende kaudu viia uudne mõtteviis ja tegutsemislaad massideni.

Koosloome kontseptsiooni kasutamine disainimisel määrab, kuidas disainitakse, mida disainitakse ja kes disainib (Brohman et al., 2009, lk 403–430; Gustafsson et al., 2012, lk 311–327). Koosloome annab sisendi, millistel põhimõtetel protsess toimub. Disaini pool annab metoodika ja tööriistad, mida saab protsessis kasutada, ning raami ehk konkreetse protsessi, kus koosloome põhimõtteid on rakendatud. Disainmõtlemist saab kasutada ka teenuste disainimisel, seega on disain koosloomega võrreldes kitsam, kuna fookus on konkreetsemalt disainiprotsessil. Teenusedisain on teadlikult juhitud loov protsess, mis algab probleemi väljaselgitamisest ning viib kvaliteetsemate, kasutushõlpsamate ja kliendi vajadusi arvestavate majanduslikult ja ökoloogiliselt elujõuliste toodete ja teenuste väljatöötamiseni. (Sanders & Stappers, 2008, lk 15) Disainmõtlemise oluline osa on alati klient ning kliendi tagasiside põhjal üritatakse paremini mõista inimese füüsilisi, tunnetuslikke ning emotsionaalseid vajadusi.

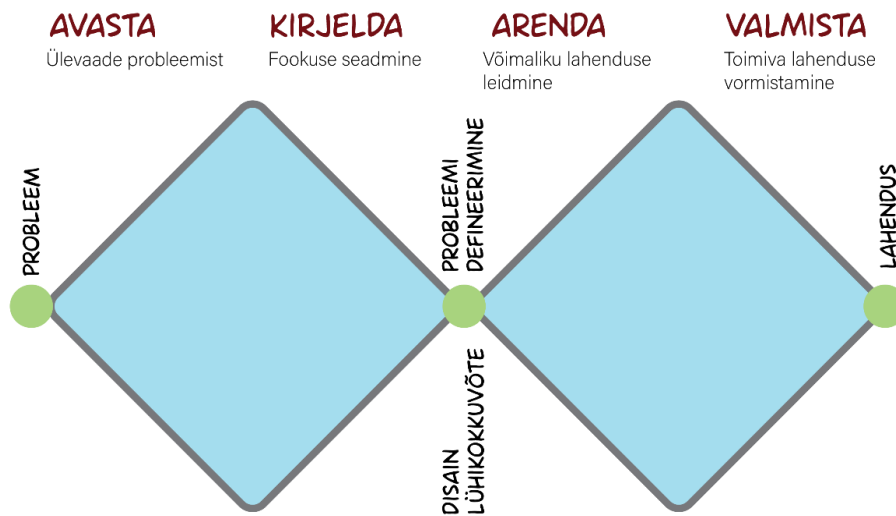


**Joonis 2.** Koosloome, disainmõtlemise ja teenusedisaini seotus. Allikas autori koostatud Sanders & Stappers (2008), Gustafsson, Kristensson, & Witell (2012) põhjal.

Joonis 2 ilmestab, kuidas on omavahel seotud koosloome, disainmõtlemine ja teenusedisain. Koosloome on protsess, kus teenuseid disainitakse koostöös teenusepakkuja ja teenuse sihtgrupiga. Disainmõtlemine on mõtteviis, mille abil nähakse probleeme, märgatakse nende põhjuseid ning nähakse põhjuse-tagajärje seoseid. Teenusedisain aitab koosloome idee suunata praktikasse.

Sidumaks probleemi disainiprotsessiga, on vaja kõigepealt sõnastada probleem ning seada projektimeskonnale raamistik: millest alustatakse, kuhu tahetakse jõuda, kuidas märgatakse edusamme, millised peavad olema eesmärgid ning milline on turusituatsioon. Soovituslik on ära kirjeldada probleemiolustik ning täiendada seda käesoleva aja olukorra kaardistusega. Traditsiooniline tööriist selles etapis on fookusgrupi intervjuerimine, uuringud – kõik, mis annab sündmustele konteksti. Selles etapis saab kasutada ka vaatlust, vahetut kogemust, olukordade läbimängimist jms – tuleb kasutada loovat lähenemist konteksti mõistmiseks. Isekogemine ja võimalike kasutajate intervjuerimine aitab lisada uusi vaatenurki. (Brown & Wyatt, 2010) Lähtuda tasub seisukohast „Aseta ennast kasutaja „kingadesse““.

2005. aastal loodi Briti Disaini Nõukojas (*Design Council*) disainiprotsessi mudel, tuntud kui Topeltteemant (*Double Diamond*), mis jagab disainiprotsessi neljaks sammuks, mis on välja toodud joonisel number 3.



**Joonis 3.** Suurbritannia Disaini Nõukogus 2005. aastal loodud Topeltteemandi mudel *Double diamond*. Allikas: autori koostatud Design Council, 2005 põhjal.

Topeltteemant on raamistik, mis sobib hästi interdistsiplinaarseks töötamiseks, käsitlus hõlmab akadeemilisi distsipliine ja teadusharudepõhist lähenemist ning aitab ühiseid eesmärke suhteliselt lihtsalt sõnastada. Selle loodud raamistiku piires on lihtsam teha ühisuuringuid, kohandades neid kaaskujundusmeetoditega, mis sobivad konkreetsetele kasutajarühmadele. (Ludden et al., 2017) Topeltteemandi erinevad etapid annavad disaineritele võimalusi antud kontekstis süvitsi minna, jättes samas võimaluse pidevalt muudatusi teha. Mudeli kaks esimest sammu on probleemi täpse olemuse mõistmiseks ja kaks järgnevat lahenduse loomiseks. See mudel kirjeldab suurepäraselt toimiva järjekorda, kuid jätab kirjeldamata osaliste rollid. Antud protsess aitab aru saada, kes protsessi juhib, kes langetab otsuseid ning mille alusel otsuseid tehakse (Design Council, 2005).

Topeltteemandi esimene etapp, avasta, algab tavaliselt taustainfo ja kontekstiga kurssi viimisest. Suheldakse asjaomaste sidusrühmadega ja tehakse võimalikult erinevate vaatenurkadega kasutajauuring. (Ludden et al., 2017) Avasta-faas on iga teenusedisaini projekti puhul kõige tähtsam ja intensiivsem, sest tuleb aru saada olemasolevast teenusest ning välja mõelda, kuhu me soovitakse arendustegevusega jõuda. Probleemide kaardistamiseks võib kasutada erinevaid tehnikaid, näiteks võrrelda end konkurentide või teiste organisatsioonidega, kasutades võrdlusuuringuid (*benchmarking*), kasutada



probleemipuud, tutvuda parimate praktikatega (*best practices*), võistelda väljamõeldud konkurentidega või kasutada mõnda muud samalaadset meetodit. (Kuosa & Westerlund, 2012, lk 76) Infot tuleb koguda nii organisatsiooni seest kui ka väljastpoolt organisatsiooni (klientidelt, konkurentidelt) (Gustafsson et al., 2012, lk 311–327; Huertas-Garcia & Lengler, 2016, lk 8–27). Tuleb leida nii palju taustainfot, kui vähegi võimalik, iga detail võib hiljem osutada lahenduse võtmeks.

Kirjelda-faasis tuleb edasi anda võimalikult täpne ja subjektiivne info avasta-faasis kogutu kohta. Lahti seletatakse disainiülesanne ning lisatakse toetav materjal, intervjuud, vestlused, vaatlused. Antud faasis kasutatakse erinevaid loometehnikaid, et saada tootele/teenusele uusi ideid, ning sealt valitakse välja ideed, millega edasi liikuda. Personade loomine, klienditeekonna kaardistamine ja teised samalaadsed tegevused on ühtviisi olulised nii tootearenduseks kui ka teenuse disainimiseks. Kuid teenusedisaini kontekstis pööratakse rohkem tähelepanu sellele, kuidas need kõik on seotud äritegevuse viisi ning kliendile sobilikuma ning vajalikuma teenuse pakkumisega. Teenusedisainis on oluline kaasata võimalikult palju pooli juba protsessi algfaasis. (Gustafsson et al., 2012, lk 311–327; Moritz, 2005) Kirjeldamise käigus antakse ülevaade teenusest või tootest, selle olemusest ning taustainfost, mis võib olla mõjutanud senist arengut, ja protsessidest, millega seni on kokku puutunud.

Arenda-faasis tuleb sünteesitud info põhjal luua parandatud *persona*d, empaatiakaardid, klienditeekond ning sealt edasi minna konkreetsemate tegevuste ning idee elluviimise juurde, leida kokkupuutepunktid teenusepakkuja ja kliendi huvides. Kokkupuutepunktid võivad olla nii füüsilised kui ka mittefüüsilised. (Følstad, Kvale, & Halvorsrud, 2014, lk 412–417) Kasutaja teekonna skitseerimine annab võimaluse suhestuda oma toote või teenuse kasutajaga. Olukorda tuleks kirjeldada võimalikult täpselt koos kõikide etappide ja isikutega, keda klient võib oma teekonnal kohata. Kasutaja teekond aitab tuvastada võimalikke ummikteid ning näha, mida kliendid soovivad teha, milliseid funktsioone on võimalik kasutada, milliseid klient ei kasuta ning millistes olukordades ta häтта võib sattuda. (Følstad, Kvale, & Halvorsrud, 2014, lk 412–417) Arenda-protsessis tuleb mõelda rahastusele, järgmistele arendustegevustele, aga ka võimalikele piirangutele ja takistustele planeeritud tegevuste elluviimisel (Ludden et al., 2017). Arenda-faasis on soovitatav genereerida maksimaalsel arvul kriitikavabu ideid (Tschimmel, 2012). Antud

faasis „mängitakse“ läbi kasutaja kogemus ning joonistuvad välja kitsaskohad, mille parandamisele tasub keskenduda.

Sidusrühmade visualiseerimine aitab kaardistada kõik huvigrupid ja kasusaajad, et välja töötada nende kaasamisstrateegia. Enamasti kasutatakse huvigruppide visualiseerimiseks kahte tüüpi tööriista: kasusaajate ringi ja organisatsiooni loomaaeda (*Organisational Zoo*), kuigi mõlemad sobivad eraldi kasutamiseks, on neid võimalik ka tulemuslikult kombineerida, et tagada parem ülevaade huvigruppidest ning nende mõjust ja mõjutamismustritest. (Walker et al., s.a., lk 2-4) Sõltuvalt projektist, võib huvigruppide kaardistamise detailisuse aste olla väga erinev, kuid tulemuslikum on kaardistada võimalikul palju kasusaajaid, sest need võivad pikas perspektiivis anda rohkem sisendit paremaks turustamiseks ning mõjutada erinevate otsuste tegemist teenuse-toote arendamise protsessis.

Personade kasutamine aitab mõista kliendiprofiilide omadusi ning seeläbi pakkuda paremaid lahendusi, mis on seatud klientide peamiste vajadustega. Kliendikogemuse ja klientide teekonna mõistmine on teenuse arendamise etapil kriitilise tähtsusega. Kasutajad suhtlevad toote või teenuse pakujaga erinevate kanalite kaudu lugematul arvul kontaktpunktidega. Jälgides nende teekonda juba väga varajastest võimalikest kokkupuutekohtadest, on võimalik leida need hetked, kui kliendil tekib frustratsioon või kui klient on kontaktidega väga rahul ning soovib tarbimisprotsessis edasi liikuda. Kliendi teekonna analüüsimine annab juurde olulist infot turundusele ning kanalitele, kuhu tähelepanu peaks olema suunatud. Tegevuse ja kogemuste etapiviisiline kaardistamine annab lõpuks võimaluse välja selgitada segmendi väärtuspakkumine ning hakata seda edaspidi kommunikatsioonis teadlikult rõhutama ja esile tõstma. (Følstad et al., 2014, lk 1-3) Personade kaardistamisel on oluline suhelda võimalikult mitme antud kliendigrupi esindajaga ning üldistuste põhjal luua nende alusel üks sihtgrupi eestkõneleja ehk persona, kellele antakse isiku kuju: nimi, vanus ja muu info.

Kasutajakogemust defineeritakse kui inimese arusaama ja ootusi tootele või teenusele selle kasutamisel. Kasutajakogemuse uurimine aitab mõista, kuidas inimene tunneb ennast toote/teenuse kasutamisel ja mis teeb selle tema jaoks vajalikuks, väärtuslikuks, millised on tema võtmevajadused ja milliseid emotsioone selle tarbimine temas tekitab. Üks võimalus mõista kasutaja vajadusi on personade/kliendiprofiilide ehk kasutaja

arhetüüpide kaudu. Nii on võimalik mõista kasutaja eesmärke, oskusi, huve, andes talle inimlikke omadusi, näiteks pilt, amet, oskused, vanus jne. Mõistmaks eelnimetatut, saab empaatiakaartide loomise abil aru kasutaja püüdlustest, muredest ning maailmavaatest, st vaadata maailma kasutaja silmade kaudu. (Ferreira et al., s.a.) Personade kasutamine aitab mõista kliendiprofiilide omadusi ning seeläbi pakkuda tarbijatele paremaid lahendusi, mis on seatud tema peamiste vajadustega – luuakse empaatiakaart.

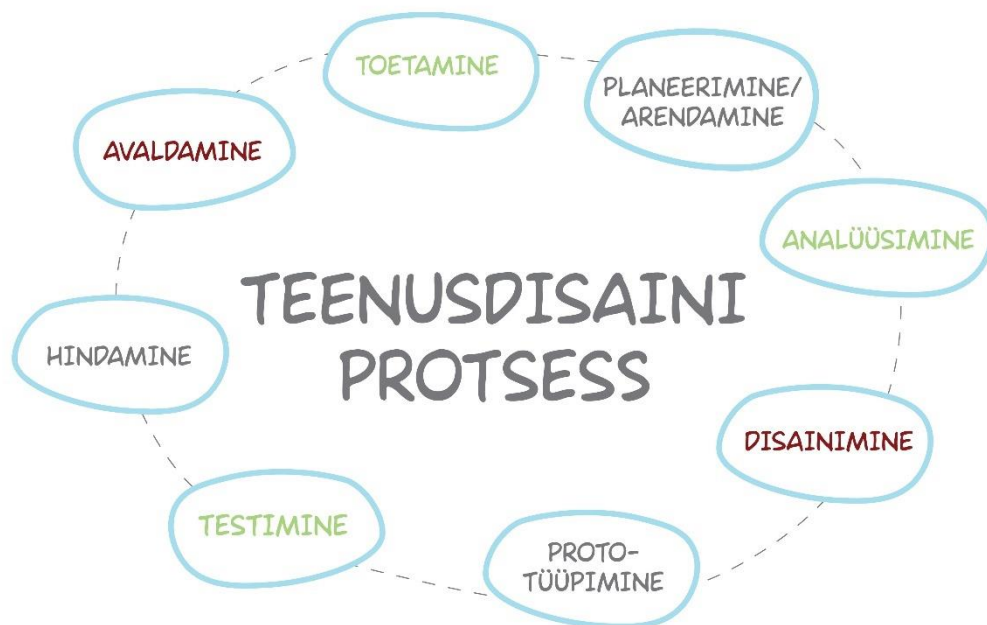
Kasutaja puutepunkte klienditeekonnal kujundatakse horisontaalselt, kuna tegemist on üsna pikaajalise protsessiga. Paremaks kliendi mõistmiseks võib jagada etapi kolmeks: eelteenindus, teenindus ja järelteenindus. Eelteeninduse periood viitab kliendikogemuse algusele ja protsessile, mis eelneb reaalse toote/teenuse ostmisele/kasutamisele, näiteks kaubanduskeskuse nägemine, raadioreklaami kuulmine, e-maili lugemine jne. Teenuse perioodi all mõistekase neid puutepunkte, mis kliendil tekivad toote või teenuse tarbimise ajal, näiteks kaubanduskeskusesse sisenemine, kaupluse külastamine, töötajaga suhtlemine. Teenusejärgne periood on kõik tegevused pärast toote/teenuse tarbimist, näiteks piltide postitamine Facebooki, tagasisidestamine, mille põhjal tekib stiimul näiteks naasta kaubanduskeskusesse. (Rosenbaum et al., 2017 lk 2) Lovelock and Wirtz jagavad kõik kolm klienditeekonda omakorda veel täpsemateks sammudeks. Eelteenindus koosneb neljast etapist: vajaduse teadvustamine, teabe otsimine, alternatiivide hindamine ja ostuotsuse tegemine. Teenindusetapis klient algatab teenuse, kogeb seda ja tarbib seda. Järelteeninduse etapp hõlmab teenuse hindamist ja tulevase kavatsusi, näiteks soov uuesti samalt firmalt osta ja soovitada teenust tuttavatele. (Leinonen s.a., lk 18-20) ORCA mudeli on loonud Molenaar (2010). See visualiseerib kliendi otsustusprotsessi mitme kanaliga keskkonnas ning aitab seda paremini mõista.

Kliendi teekonda võib määratleda kui tema suhestumist ümbritsevaga, arvestades samal ajal pidevalt tema tausta, teadmiste, suhtumisega kaubamärki, tootesse ja teenustesse. Teekond hõlmab sageli mitut kanalit, kokkupuutepunkti ning kajastab kasutaja emotsionaalsust ja tunnetuslikke ja käitumuslike ajendeid protsessis. (Wolny & Charoensuksai, 2014, lk 18-20) Mõistes kliendi teekonna erinevaid etappe, on oluliselt lihtsam määratleda kliendi huvi ning võimalikud kokkupuutepunktid toote/teenusega ja selle turustamisega ning luua infot koondades kliendile väärtuspakkumine. Arenda-faasis on soovituslik teha väljatöötatud prototüübi eeltestimist, veendumaks, et parandatud

teenus/toode täidab oma eesmärgi. Arenda-faasis on oluline uuesti süveneda ärimudelisse, et kontrollida turunduskanalite õigust, väärtuspakkumist ning võimalikke muutusi nii võtmeressursside kui kulude-tulude osas. Võrumaal toimuvad „Vunki mano“ loometalguid on rahastati erinevatest projektidest. Kolme häkatoni põhjal saab välja töötada loometalgute rahastamisskeemi, kuid käesolev magistritöö sellele ei keskendu.

Valmista-faasis määratletakse disainiprobleemid, millest tulenevalt genereeritakse uued ideed lahenduste leidmiseks. Selles faasis tuleb esitada võimalikult konkreetseid küsimusi, alustada „Kuidas me võime...?“, „Kuidas saaks...?“, „Mil viisil...?“ jne. Sellelaadsed küsimused soodustavad loovust. Kõikidest ideedest tuleb moodustada valim ning leida ideed, millega edasi liikuda. Topeltteemandi viimane etapp hõlmab ennast valmistamise protsessi, milles selgub, kui hästi on kasutatud uuringute, koosloomise ja kaaskujundamise potentsiaali. (Ludden et al., 2017) Valmista-faasis peaks pidevalt jälgima kasutaja vajadusi, et testimise käigus kontrollida ega midagi olulist pole jäänud kahe silma vahele ning kas teenust/toodet on võimalik kliendi vajadustest lähtudes disainida veel paremaks. Valmista-faasist võib toote suunata vajaduse korral eelmistesse faasidesse tagasi, et selle omadusi täiustada.

Topeltteemandi meetodi eesmärk on esmalt avardada võimalusi ning seejärel uuesti kitsendada fookust. See aitab vältida keskendumist ühele lahendusele ja pakkuda lahenduseks alternatiive, seejärel leida neist kõige perspektiivikam ja kasutoovam. (Arundel et al., 2015) Joonisel 4 on kujutatud teenusedisaini permanentse protsessina.



**Joonis 4.** Teenusedisain on premanentne protsess, mille eesmärk on tagada teenuse pidev arendamine. Allikas: Bolton & Saxena-Iyer, 2009; Furrer et al., 2016; Gustafsson et al., 2012 põhjal.

Antud töös on vaatluse alla võetud „Vunki mano“ loometalgud kui häkatonilaadne koosloome meetod, mis soodustab sotsiaalset innovatsiooni erinevate ühiskonnagruppide vahel toimuva koostöö kaudu, leidmaks uusi lahendusi erinevate kasutajagruppide probleemidele. Magistritöö esimeses peatükis avas autor häkatoni kui koosloome meetodi olemuse ja selle rolli sotsiaalses innovatsioonis. Erinevate autorite käsitlusi läbi töötades joonistus välja viis sotsiaalse innovatsiooni tunnust: tegeletakse sotsiaalsete probleemide lahendamise, mille tulemus on suunatud pikaajaliste muutuste ellu kutsumiseks; erinevate huvigruppide vahel tekivad uued sotsiaalsed suhted ja koostöö ning tulemuste saavutamiseks on kasutatud teenusedisainile iseloomulikke tööriistu ja meetodeid. Eespool nimetatud tunnuseid on võimalik siduda häkatoni meetodile iseloomulike tunnustega, mida erinevate teooriate kohaselt võib pidada meetodi tugevusteks. Üritus kestab kuni 48 tundi ja tähendab osalejatele väga intensiivset tööd ühe probleemi lahenduse väljatöötamisel, tähtis on jõuda tulemuseni. Meeskonnad moodustuvad koha peal, nii on võimalik kaasata erinevaid huvigruppe ja tagada arvamuste mitmekesisus. Protsessi on võimalik kaasata mentoritena erinevaid eksperte, see omakorda lisab veel

erinevaid aspekte ning aitab suunata meeskondi innovatiivseid, uuenduslikke lahendusi leidma. Meetodist tulenevalt on kogu arendustöö teadlikult juhitud protsess (fookust hoitakse erinevate suunavate töölehtede abil), probleemide sõnastamisel ning lahenduste väljatöötamisel on kasutatud teenusedisainile iseloomulikke võtteid. Töölehtedel on suunavad küsimused probleemi äratundmiseks, antud huvigrupid, määratletud sihtgrupid, äratuntavad on ka seosed ärimudeli lõuendist tulenevate osadega, väärtuspakkumine, võtmeressursid, partnerid, kulud-tulud.

Magistritöö teine osa annab ülevaate Võru maakonnas toimuvatest „Vunki mano“ loometalgutest. Kirjeldatakse ja analüüsitakse ürituse planeerimise ja elluviimise protsessi, lähtudes eespool käsitletud teoreetilistest allikatest kogutud infost. Autor korraldab arendusuuringu, analüüsib loometalgutel osalenud sihtgruppe ning nende motivatsiooni üritusel osaleda, lähtudes tasakaalustatud arenguks vajalikest eeldustest. Arendusuuringust lähtuvalt tehakse ettepanekud ürituse disainimiseks ja parandamiseks.

## 2. “VUNKI MANO” LOOMETALGUD VÕRUMAAL

### 2.1 „Vunki mano“ loometalgute saamislugu ja vajalikkus Võrumaal

„Vunki mano“ loometalgud said Võru maakonnas teoks suuresti tänu *Co-creation of service innovation in Europe* ehk CoSIE pilootprojektile. Idee sündis vajadusest toetada innovatsiooni sotsiaalhoolekande valdkonnas. Helpificu (MTÜ, mis tegeleb erivajadustega inimestele täisväärtuslikele eludele kaasa aitamisele), Võru Omavalitsute Liidu ja Tallina Ülikooli ühiste arutelude tulemusel sündis mõte kasutada tehnoloogia valdkonnas tuntud formaati ja seda kohandada endale sobivaks. Soov oli piloteerida, kas selline koosloomeline meetodika aitab luua inimesekeskseid uudseid lahendusi, mis kasutaksid rohkem kogukonna ressursi, võrreldes traditsioonilise avaliku teenuse korraldusega sotsiaalvaldkonnas. Projekti meeskond otsustas korraldada ideede arendamise ürituse, mis oli inspireeritud häkaton meetodist, mis on ellu kutsutud kui teadlikult disainitud arendusüritust. Sündis modifitseeritud häkaton meetodil põhinev üritus - „Vunki mano“ loometalgud, kuhu on oodatud kõik ideed, mis aitavad muuta Võru maakonnas elu paremaks. Projekti ettevalmistuse ajaks olid senised Eestis korraldatud häkatonid orienteeritud tehnoloogiale ja tootmisele ning oli selge, et nende adapteerimine kogukonna häkatoniks vajab põhjalikumat lähenemist.

Eestit on saatnud märkimisväärne edu tehnoloogiapõhise infoühiskonna edendamisel, eriti valitsemissektoris. E-valitsuse põhimõtete kehtestamine on Eesti jaoks olnud strateegiline valik konkurentsivõime parandamisel ja rahva heaolu suurendamisel. Eesti peab ennast üheks esimeseks digiühiskonnaks, kus majanduslikke ja ühiskondlikke probleeme lahendatakse info- ja kommunikatsioonitehnoloogiate abil. (Toros et al., 2020b) Digiühiskonna arendamise kõrval ei saa aga ära unustada inimesi, sest just

inimesed ja nende loovus seisab erinevate tänapäevaste lahenduste taga. Et inimesed oleksid hoitud, peab neil olema mugav ja turvaline keskkond elamiseks ja toimetamiseks – inimesed vajavad hästi toimivat kogukonda.

Eestiski olid esimesed häkatonid seotud infotehnoloogia ja kommunikatsiooni valdkonna ja tehnikapõhiste lahenduste loomisega, kuid loomingulisel meetodil on potentsiaali ka teenuste kujundamise ja sotsiaalteenuste innovatsioonis. Aastatel 2014–2018 korraldas Sotsiaalministeerium kolm häkatoni eesmärgiga töötada välja Garage48 näitel loovad infotehnoloogia- ja kommunikatsioonipõhised projektid puuetega inimeste elukvaliteedi tõstmiseks. Garage48 on üks paljudest innovatsioonikeskustest Eestis, mis korraldab tehnoloogiaga seotud innovatsiooniüritusi ning pakub eelinkubatsiooni- ja inkubatsiooniteenust uutele idufirmadele. Eesti Sotsiaalministeeriumi ja Garage48 vaheline koostöö on näide sellest, kuidas sotsiaalne innovatsioon ja idufirmad kokku puutuvad. (Toros et al., 2020) Sotsiaalsest innovatsiooni üritusest, modifitseeritud häkatonist, mis kaasaks kogukonda avalike teenuste arendamiseks ei olnud „Vunki mano“ loometalgute meeskonda varasemalt kuulnud.

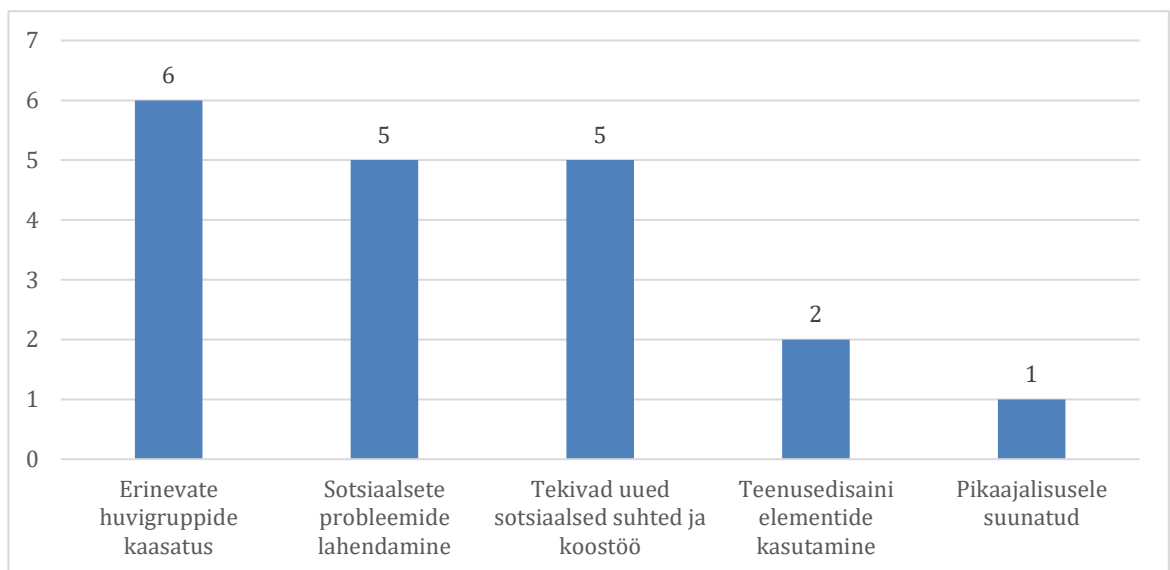
Võru maakond on Lõuna-Eestis asuv piirkond, milles viis omavalitsust on geograafiliselt laiali jaotatud. Statistikaameti andmetel moodustab Võru maakond oma 35 780 elanikuga 2,7% Eesti elanikkonnast ja Võru maakonnas on märkimisväärne eakate osakaal: rohkem kui 65-aastased moodustavad 21,6% elanikkonnast (Eesti keskmine on 19,3%) ja puuetega inimeste osakaal moodustab elanikkonnast 21,9% (Eestis keskmine 11,4%). Selle piirkonna omavalitsused seisavad silmitsi mitmete väljakutsetega, millest üks on hajaasustuse tingimustes kõigile vajadustele vastavate teenuste pakkumine. Selleks on vaja alternatiivseid lahendusi ning kohandatud teenuseid erinevatele kasutajarühmadele, kellel ei ole võimalik pakkuda standardiseeritud teenust (transport, eakate hooldus, teenustega seotud vastuvõtudele kutsumine jne). (Toros et al., 2020) Statistikaandmetest lähtudes on antud piirkonnas eriti oluline leida kiired ja toimivad lahendused, kuna hajaasustuse tingimustes on eluks vajalike teenuste kättesaadavus haavatavamate jaoks võtmetegur inimväärsete elutingimuste tagamiseks.

CoSIE projekt, mille raames Võru maakonnas korraldatakse „Vunki mano“ loometalguid (häkaton), on 24 riigi ühine teenuseinnovatsiooni programm Euroopas, mille fookuses on koostöö ja partnerlussuhteid teenuse osutajate ning kasutajate vahel. Projekti perioodi



käigus testivad ja arendavad erinevad partnerid avalike teenuste koosloome meetodeid. Innovaatiliste praktikate kaudu on projekti eesmärk parandada kodanike kaasatust ja luua neile uusi võimalusi osaleda ühiskonna toimimises aktiivsete liikmetena. Eesti piloteerib nimetatud projektis avalike teenuste koosloomist ja disainimist, pidades silmas eelkõige erivajadustega inimesi ning mitteformaalsete võrgustikkude loomise vajalikkust ääremaa piirkonnas. CoSIE projekti peamised eesmärgid on arendada teenuseid, lähtudes teenuste lõppkasutajate ja nende tugivõrgustike prioriteetidest, ning kaasata ühisesse avalike teenuste koosloomisesse eelkõige n-ö raskesti kaasatavaid kodanikke.

Joonis 5 ajastab innovatsiooni tunnuste kordumist erinevates magistriöös käsitletud teoreetilistes allikates. Joonist aluseks võttes võib pidada üheks olulisemaks sotsiaalse innovatsiooni tunnuseks erinevate huvigruppide kaasatust. „Vunki mano“ loometalgute puhul võiks tabeli 5 põhjal eristada kolme sihtgruppi: avalik sektor, ettevõtjad ning kogukond. „Vunki mano“ loometalgutega on seotud ka korraldajad ja mentorid, kuid nemad ei kuulu sihtgruppide alla, vaid loovad antud kontekstis lisaväärtust ning vajalikud tingimused ürituse toimumiseks ja tulemuste saavutamiseks.



**Joonis 5.** Innovatsiooni tunnuste korduste arv erinevate teooriaallikate põhjal. Allikas: Autori koostatud Brohman, 2008; Bolton, 2009; Brown, 2010; Murry 2010; Voorberg 2017 ja Ferreira 2018 põhjal.

**Tabel 5.** „Vunki mano“ loometalgutega seotud osapooled ja vaadeldavad sihtgrupid

„Vunki mano“ loometalgutega seotud osapooled	Sihtgrupp
Korraldaja	Ei kuulu sihtgrupina vaatluse alla antud magistritöös
Mentor	Ei kuulu sihtgrupina vaatluse alla antud magistritöös
Avaliku sektori otsustaja	Avaliku sektori esindaja
Avaliku sektori spetsialist	
Ettevõtja	Ettevõtja
Sotsiaalne ettevõtja	
Kogukonna eestvedaja	Kogukonna liige
Kogukonnaliige	

Allikas: Autori koostatud korraldajatega läbiviidud intervjuude põhjal.

Projekti käigus töötatakse välja praktilised tööriistad, mis koondavad teadmised uudsete võimaluste kohta avalike teenuste loomiseks ja mille abil luuakse kuni üheksa piloteeritavat algatust, kus on kombineeritud avaliku sektori, kodanikuühiskonna ning ettevõtjate koostöö initsiatiiv. Piloteeritavate projektide andmed kogutakse, visualiseeritakse ning antakse edasi info töömeetodite kohta, kuidas luua uusi koosloome mudeleid. Jätkusuutlikkuse tagamiseks on projektis koosloome üritusse kaasatud kohalikud teenusepakkujad, koolitajad ning kogukondlikud võrgustikud.

Pikalt arutleti ürituse nime üle. Oli selge, et *hackathon* (eesti keeles „häkaton“) on kohalikule inimesele semantiliselt väga võõras. Üritusele ja brändile oli nime vaja, ei piisanud lihtsalt nimetusest „seminar“. Arutelu all olid nimetuse „arendusfestival“, „häkaton“, „kogukonna kasvulava“, „Triipus“ (tuletis sõnast „triiphoone“ ehk kasvuhuone). Nime valik oli oluline aspekt, kuna oli vaja hakata tegelema ürituse kommunikatsiooniga. Lõpuks, ühiste arutelude tulemusel, jõuti nimetuseni „loometalgud“ ning ühiselt leiti, et tuleks lisada piirkonnale iseloomulikult midagi ka

võro keeles – lõppversioonis siis „loometalgud „Vunki mano“ (võro keeles „hoogu juurde“).

Intervjuust korraldajatega selgus, et loometalgute meeskonna loomiseks kuulutati välja konkurss piirkonna sädeinimese leidmiseks. Sisuliselt otsiti ürituse korraldajat, aga värbamisprotsessi käigus sooviti pigem saada selgust kandidaadi isikuomaduste, eelkõige uuendusmeelsuse osas. Värbamine veebipõhise testi kaudu oli väga menukas: testi täitis ligikaudu 70 inimest. Vestlusele otsustati kutsuda neli kandidaati. Kuna kõik kandidaadid olid väga tugevad, otsustati üks ametikoht jagada mitme inimese vahel, kuna oluline oli kompetentside kombinatsioon, mille erinevate inimeste kaasamine moodustas. Seega värvati kokku 3 inimest, kelle kompetentsid moodustasid soovitud terviku ning sellest lähtuvalt korraldati ümber ka projektimeeskonna rahastamine ja palgad.

Loometalgute korraldusmeeskonda kuulub püsivalt 11 inimest. Võrumaa Arenduskeskuse neli töötajat korraldasid „Vunki manu“ toimumiskohaga seotud tegevused, ideede ettevalmistamise, järeltegevused ja kommunikatsiooni. Võrumaa Arenduskeskus vastustas koha peal korraldusliku poole, ideede ettevalmistamise, järeltegevuste ja kommunikatsiooni eest. Projekti korraldust toetab Helpificist üks inimene ning akadeemilise partnerina Tallinna Ülikooli uurimismeeskond - kuus inimest (erinevate väikeste koormustega,) kes uurivad metoodika piloteerimist ja tulemust. Lisaks on vastavalt vajadusele toetanud ürituse korraldamist ka teised Võrumaa Arenduskeskuse töötajad.



**Joonis 6.** „Vunki mano“ loometalgute etapid. Allikas: Autori koostatud Flores et al., 2018 põhjal.

Esimesel infolevitamisel 2018. aasta kevadel selgus peagi toimuvate loometalgute kohta, et selline formaat on inimestele uus ja tundmatu ning ilma põhjalikuma eeltöötä ei tule

häkatonile vajalikku hulka ideid, mida arendada. Eelürituste hulka kuulusid inspiratsiooni üritused ja loometalguid ning häkatoni tutvustavad infopäevad, eeltalgute hulka kuulusid idee sõnastamise ja probleemi määratlemise töötoad (*work-shopid*) ja individuaalsed konsultatsioonid. Eelüritused-talgud olid vajalikud ideede genereerimiseks ning inimeste julgustamiseks, et nad tuleksid oma ideega häkatonile. Ülesanne oli leida viiest Võru maakonna omavalitsusest õiged inimesed (sädeinimesed), kes oskavad teisi motiveerida ning oleksid nõus tulema terveks nädalavahetuseks oma ideid arendama. Eelkohtumistele otsustasid korraldajad minna ühe-kahe inimesega, et kokkutulnud avaneksid ning tunneksid ennast mugavalt. Vestluseks ning info jagamiseks planeeriti kaks tundi, et oleks piisavalt aega kuulata ja aru saada, mis on tegelikud mured-rõõmud, kus häkatonil võiks idee genereerimisest kasu olla. Vihjeid, kellega võiksid toimuda eelkohtumised, saadi kohalike omavalitsustelt ning Võrumaa Arenduskeskuse töötajatelt.

Loometalgute eel on kolme häkatoni peale kokku toimunud ligi 30 eelkonsultatsiooni/idee läbiarutamise kohtumist, umbkaudu 20 idee väljapakujaga. Keskmiselt oli igale häkatonile disainimiseks esitatud 11 ideed, mis esitati suures osas kohtumistel korraldajatega. Eelkohtumiste käigus sõnastati idee ning idee algatja ülesandeks jäi leida vähemalt kolmeliikmeline meeskond, kellega häkatonile tulla.

Häkaton oli Võru maakonnas uus termin ja viis koosloome soodustamiseks. Korraldajate ja kogukonna vahelises suhtluses ilmnes vajadus selgitada eelkohtumistel piirkondade kohapealsetele otsustajatele ning sotsiaalset autoriteeti omavatele inimestele ning asutustele häkatoni olemust, mõtet ja võimalikku tulemust. Eelkohtumiste eesmärk oli:

- selgitada välja erinevates kogukondades ning valdkondades ideed, mida oleks võimalik tulla loometalgutele arendama;
- tekitada huvi loometalgute vastu ning selgitada häkatoni ideed erinevate valdkondade võtmeisikutele/sädeinimestele;
- leida vabaliikmeid ehk uudishimulikke, kes tulevad üritusel osalema ja kaasa mõtlema, vabaliikmeid;
- teha eeltööd, et järgmistel talgutel oleks ideede leidmine lihtsam.

Vabaliikmeid loodeti leida paarkümmend. Formaadi uudsuse tõttu oli põhjust arvata, et kui inimesed täpselt ei tea, mida nad koha peal tegema peaksid, siis lihtsalt kohale minna

ja spontaanselt tegutseda on meie inimestele võõras. Eeltalgutel oli korraldusmeeskonna ülesanne ka juba konkreetse 2-3 liikmelise meeskonna moodustamine, kes oleksid idee algataja lähikonnast ja saaksid koos tööle asuda. Klassikaliselt on soovitatud häkatonidel meeskonnad hoida 3-6 liikmelised (Perng et al., 2019), et saaks tekkida grupidünaamika ning arutelud ei kestaks ülearu pikalt ega muutuks liiga intensiivseks. Joonisel 6 on kujutatud „Vunki mano“ loometalgute erinevaid etappe. Flores (2018) häkatonide käsitlemise põhjal on antud juhul tegemist modifitseeritud häkatoniga, kus on tavapärasele ülesehitusele lisandunud täiendavaid arendusetappe.

Eeltalgutel kasutasid korraldajad enda loodud töölehti, nende toel olid loometalgutel lahendatavate probleemide sisu kõigile osalejatele üheselt mõistetav. Töölehtede loomisel võeti aluseks erinevad materjalid ja meeskonnaliikmete varasemad kogemused, kasutati sotsiaalse ettevõtluse lõuendit, ettevõtlusvõistlus Ajujahi materjale, *onepager*-it (üheleheline kergesti hoomatav mõttekirjeldus), *bluepager*-it (juhendav materjal ühel konkreetse teema kohta). Eesmärk oli mõtete struktureerimine võimalikult lihtsustatud kujul. Korraldajad ise rõhutasid intervjuude käigus, et väikeses kogukonnas on väga palju detaile tugevalt seotud kohalike allhoovuste tunnetuse ning siinsete inimeste tundmisega, et tuleb pöörduda õigete sädeinimeste poole, kellel on kogukonnas autoriteedi maine ning kes suudavad teisi mõjutada ja protsessi kaasata.

Intervjuust korraldajatega selgub, et „Vunki mano“ loometalgud olid tihedalt seotud ideega soodustada innovatsiooni heaolu valdkonnas, see oli ka projekti käivitav jõud. Töö käigus sai selgeks: kuna sotsiaalsete probleemide lahendused sõltuvad teistest valdkondadest (tööturg, haridus, transport, ettevõtlus jne), siis ei saa koosloomet arendada ühe valdkonna põhiselt. Määravaks sai mõtteviis kogukonnast kui terviklikust ökosüsteemist, kus kõik komponendid on omavahel seotud ning mõjutavad üksteist vastastikku. Projekti fookuses hoitakse sotsiaalvaldkonna ideede arendamine, kuid oskus näha „suuremat pilti“ ei sündinud üleöö.

Kolme loometalgu käigus hakati järjest rohkem nägema vajadust kaasata arutellu sotsiaalselt haavatavad grupid, et saada ülevaade nende tegelikest vajadustest. Korraldusmeeskond mõistis, et sotsiaalvaldkonna probleemide lahendused on sageli teistes valdkondades, kuid tihti ei märgata seoseid nende vahel. Näiteks ei teadvusta ettevõtja endale, et ta tegeleb iga päev sotsiaalprobleemide ennetamisega või haavatavate

gruppide abistamisega. Selleks et vajalikud osalised saaksid kokku ja leiaksid uusi lähenemisviise ja võimalusi probleemide ennetamiseks või lahendamiseks, oleks vaja hakata üksteist mõistma ning leidma lahendusi koosloome käigus. Samamoodi käsitles sotsiaalset innovatsiooni ka Murray (2010): innovatsiooniks saab pidada protsessi, mis on ühiskonnale kasulik ning suurendab ka ühiskonna tegutsemisvõimekust.

Lähtudes Kopeći (2018) seisukohast, tuleb probleemile läheneda „pehmelts“ ning samm-sammult: esmalt tutvustati üritust kui kõikide ideede intensiivset arendusvõimalust, alles siis hakati iga järgneva korraga kaasama nõrgemate ühiskonnagruppide vaatepunkte. Väga oluline on valdkonna arendamise printsiip: kuidas tuua juurde arendusressurss kohaliku kogukonna, kogukondade võimekuse, toetavate võrgustike ja teenuste loomise kaudu. Häkaton on olemuselt koosloome tööriist, kus kõik partnerid on võrdsed. Eesmärk on ühiselt leida toimiv lahendus probleemile: kõik osalejad on võrdsed partnerid, kuid samas on kaasatud erinevad vaatenurgad ja vajadused. Sarnased seisukohad olid ka Taylor & Clarke'il (2008): „*Häkaton on ideaalne tööriist kiiresti lahendust vajavate probleemide lahendamises, kaasates erinevaid sidusrühmasid ja erinevate teadmistega inimesi, kellel on sarnased huvid, probleemid.*“

Esmalt tutvustati uut ideed lisaks kohalikele sädeinimestele ka kohalikele omavalitsustele, et selle kaudu aidata leida ka neil uusi ideid ja uuendusi kogukonnale parema elu tagamiseks (Rogers 1962). Igal uuel häkatonil tuuakse samm-sammult juurde sotsiaalvaldkonna probleemidega seonduvaid aspekte, leitakse võimalusi, kuidas paremini siduda erivajadustega inimesed kogukonna igapäevaellu.

Häkatonile iseloomulik osa mentorite kasutamine ideede genereerimisel ja arendamisel (Perng 2019, Flores et al., 2018). „Vunki mano“ loometalgutel otsustati leida võimalikult erinevate valdkondade, kuid samas võimalikult universaalsed mentorid. Eelürituste käigus selgus, et tihti on ideearendajatel puudu turundusalastest, IT-, sotsiaalse ettevõtlikkuse ja teenusdisainiga seonduvatest teadmistest. Sellest ürituse mentorite valikul ka lähtuti: mentorid olid (lisa 9) kaks sotsiaalse ettevõtluse spetsialisti; ärimudelite; brändingu ja turunduse; teenusdisaini; IT-valdkonna; kodukonna teemade ning tervise ja sotsiaalvaldkonna ekspert. Ürituse korraldamisel lähtuti empaatilisest samastumisest: kuidas korraldajad ise sooviksid osalejana/mentorina olla juhendatud ja suunatud. Analüüsist lähtuvalt oli ühe korraldusmeeskonna liikme ülesandeks

mentoritega suhtlemine. Enne ürituse algust viidi mentorid ühtsesse infovälja, selgitades ootusi mentoritele, erinevate kohalike gruppide ja inimeste taustsüsteemi, loometalgutele lahendamiseks sõnastatud probleemide olemust ja muud vajalikku informatsiooni.

Modifitseeritud häkatoni (Flores 2018) mudelile on iseloomulik järelmentorlus, mis iseloomustab ka „Vunki mano“ loometalguid. Järelmentorlust teostas sama inimene, kes talgute ajal tegeles mentorite nõustamise ja ühtses infoväljas hoidmisega. Mõte sai alguse korraldusmeeskonna soovist motiveerida omavalitusi toetama algatatud ideid ning leida võimalusi nende elluviimiseks. Mentorid on neutraalne osapool, kes aitaks leida vajalikud kontaktid edasiste tegevuste jaoks. Projekti üks eesmärk oli loometalgutel arendatud ideede piloteerimine. Järelmentorlus lõi eeldused ideede edasiseks arenguks ja arendaja toetamiseks. Töötati välja plaan korraldada loometalgute ideede arendajatele regulaarsed kohtumised ning kõikide ideede kokkutulek mõne aja möödudes.

Tabelis 7 on esitatud „Vunki mano“ loometalgute andmed sotsiaalse innovatsiooni tunnuste võtmes. Kõiki loometalgutele arendama tulnud ideede eesmärk on lahendada Võru maakonnas olevat probleemi, et muuta siinsete inimeste elu paremaks ja kvaliteetsemaks. Erinevatest intervjuudest joonistus selgelt välja, et loometalgud on hea koht sõlmida uusi tutvusi ning luua koostöösuhteid. Ettevõtja Kaja: *“Paljude meeskonnaliikmetega tekkisid n-ö isiklikud suhted ning me oleme mõnda ideed ka hiljem üksteisega arutanud.”* Ettevõtja Piret: *„See on hea koht võtta kohvinurgas „nööbist kinni“ kelleltki, kellega ammu oled soovinud leida tööalast kontakti“.* Avaliku sektori esindaja Aira: *„Seal on korruga koos palju piirkonna arendajaid ning, jaa, seal on võimalik leida endale mõttekaaslasi. Tegelikult on päris mitu kontakti, kellega täna tihedalt koostööd teen, tekkinud loometalgute osalemise käigus.“* Korraldajatega tehtud intervjuus mainisid korraldajad, et „Vunki mano“ loometalgute eelis on uute suhete loomine, uute suhtekvaliteetide loomine, selleks et peale üritust saaksid erinevad osalised teha koostööd uuel tasemel. Kadri Kangro: *„Tekkinud on omavaheline usaldus ja sealt on lihtsam edasi minna.“.* Kokkuvõtvalt võib öelda, et Võrumaa toimunud „Vunki mano“ loometalgutel osalejad on märganud üritusel osalemist, kui võimalust leida uusi kontakte või parendada juba olemasolevate kontaktidega koostööd.

**Tabel 7.** „Vunki mano“ loometalgute andmed sotsiaalse innovatsiooni võtmes

Sotsiaalse innovatsiooni tunnus koos täpsustusega		I üritus	II üritus	III üritus
Sotsiaalsete probleemide lahendamine	Osalenud ideede arv	11 ideed	13 ideed	11 ideed
Pikaajalisusele suunatud	Ideede arv, mis osalesid järelmentorluse programmis	7 ideed	4 ideed	4 ideed
Tekivad uued sotsiaalsed suhted ja koostöö	Meeskondades oli erineva valdkonna inimesi ning neid, kes enne ei tundnud üksteist	Jah	Jah	Jah
Erinevate huvigruppide kaasatus	Avaliku sektori esindaja	40 inimest	35 inimest	55 inimest
	Ettevõtja/ ekspert	16 inimest	17 inimest	15 inimest
	Kogukonnaliige	40 inimest	35 inimest	55 inimest

Allikas: Autori koostatud „Vunki mano“ loometalgute korraldajatelt saadud info põhjal.

Ideede pikaajalisusele suunatus tähendab antud kontekstis eelkõige seda, et probleemile lahenduse leidmine võib olla pikem protsess, aga selle võrra kasusaajate hulk suurem. Intervjuust korraldaja Kadri Kangroga selgus: *„Esimesel korral mindi tegema prototüüpi, olime üsna kindlad, et probleemide lahendamiseks tulevad prototüübid, uued teenused. Peagi selgus, et outcome on usaldus ja inimsuhted. Loometalgutega rajatakse hea vundament, millele saab üles ehitada koosloome. Prototüübid tekivad alles 1-1,5 aasta pärast. Sõna „teenus“ tähendus on nüüdseks korraldajate jaoks väga muutunud. Teenusena käsitletakse avalikku teenust, mitte kitsas juriidilises mõttes. Mis iganes lahendused, muudatused seadusandluses ja keskkonnas, struktuuris peavad looma suuremat avalikku väärtust, midagi, mis aitab ühiskondliku väärtust tõsta. Seetõttu on lubatud ka seinast seinä teemad. Ainuke kitsendus on see, et kõik peab aitama elu Võrumaal paremaks teha.“*

Korraldajad ise on jaganud osalejad kolme gruppi: avalik sektor, ekspert ja kogukonnaliige. Registreerivate andmeid uurides selgus, et eksperdina määratlevad ennast valdavalt ka „Vunki mano“ loometalgutele registreerunud ettevõtjad, kes peavad ennast oma valdkonna eksperdiks. Seega võib seda gruppi antud magistritöös tõlgendada kui ettevõtjaid. Intervjuudest nii korraldajate kui osalejatega selgus, et väikeses



kogukonnas nagu Võru maakond on osalejatel väga keeruline määratleda oma rolli, kuna samal ajal ollakse aktiivne mitmes valdkonnas. Kaja: „*Ettevõtja olen ma ju ka, aga võibolla loometalgute kontekstis rohkem ikka kogukonna liige*“. Tiina: „*Ettevõtlik küll olen, aga mitte ettevõtja, pigem olen kahe tooli peal: kogukonna liige, aga ka avaliku sektori ametnik*.“ Aira: „*Kõige raskem küsimus. Olen siis avaliku sektori esindaja – võibolla on selles valdkonnas rohkem pädevust. Tunnen ennast ikka pigem ka kui Rõuge kogukonna liige. See on väikse koha eripära ja me oleme väga seotud rollides*.“ Marika: „*Määratleda võiks kõikidesse kolme rolli. Aga siiski ikka vist eelkõige ettevõtja, aga ei saa kogukonna liikme ega ka avaliku sektori esindaja rollist loobuda – no ikka kõik kolm on*.“

Häkatoni töölehed olid üles ehitatud sotsiaalse ettevõtluse ärimudelile (lisa 10), mis on teenusedisaini peamise tööriista Osterwalderi ärimudeli lõuendi modifikatsioon. Sotsiaalse ettevõtluse ärimudeli lõuendi põhjal moodustati erinevad töölehed ning jagati need etappideks, igale etapile anti oma rõhuasetus kogu protsessis ning loodi loogiline ajatelg. Suur väljakutse oli luua üks meetodika väga erinevate teemade ja meeskondade käsitlemiseks. Juba esimese häkatoni käigus selgus, et tähelepanu hoidmine ühel töölehel on väga keeruline ning et kõiki töölehti ei tohi meeskondadele kohe kätte jagada. Infoküllus tekitab segadust ning loob olukorra, kus esmalt võetakse ette töölehed, mille lahendamine tundub lihtsam, ja unustatakse loogiline tööde järjekord.

„Vunki mano“ loometalgutel käib idee arendamine erinevate töölehtede kaudu (lisad 19-21). Töölehtede loomisel on korraldusmeeskond lähtunud väga mitmest teenusedisaini meetodist ja tööriistadest. Intervjuust korraldajatega selgus, et töölehtede aluseks oli Osterwalderi ärimudeli lõuendi modifikatsioon sotsiaalse ettevõtluse ärimudeli lõuendi tarbeks (lisa 10). Korraldaja Kadri Kangro kommentaar: „*Esimene kord oli üsna kõhutunnituse lugu, töötasime mõttes läbi erinevaid töölehti, millega oleme oma varasemas praktikas kokku puutunud, ja sealt edasi tuli ühine otsus, tuleb luua dünaamiline, aga vaheldust pakkuv protsess. Alustasime Canvase lammutamisest. Võtsime selle tükkideks ning etappideks, et erinevad osad saaks erineva kaalu. Kõige suurem väljakutse oli, et see peab sobima väga paljudele eriilmelistele meeskondadele. Kogu protsessi läbi mängides selgus, et sellest tuleb pikk protsess. Ühel lehe tähelepanu hoidmine oli keeruline, tuli ikka mõt, hüpata ühelt lehelt teisele. Hakati portsu kaupa ette*

*andma. Pidasime väga oluliseks mängulisuse ja liikuvuse hoidmist, sealt lisandus vahekokkuvõtete tegemine ja meeskondadevaheline peegeldamine. Mis meie puhul oli kindlasti suur eelis, et me iga kord viisime protsessi sisse muudatusi mentorite ja meeskondade tagasiside põhjal. Üheks olulisemaks tagasiside kohtaks sai peale igat meeskondade külastamist ja check point`i mentoritelt tagasiside küsimine. Nii saime teada, millistes etappides on meeskonnad hädas ning millistes kohtades vajasid ka mentorid mentorlust. Meie ürituse üheks eeliseks ongi kindlasti lisaks kõigele muule ka mentoritele ühise infovälja tekitamine. Mentorite briifimine, juhendmaterjalide loomine, protsesside lahti seletamine, küsimused, mida esitada. Esimene kord ei olnud juhendmaterjale ja see tekitas segadust, mentorid said asjadest erinevalt aru. Ka neile on vaja oleks luua ühine inforuum ja selge arusaam.“*

„Vunki mano“ loometalgud sisaldavad kõiki viit sotsiaalse innovatsiooni elementi, tegeletakse sotsiaalsete probleemide lahendamise ja soodustatakse pikaajalist arengut, et kasusaajate hulk oleks võimalikult suur. Kaasatud on ka erinevad huvigrupid ning meetod soodustab uute tutvuste ja koostöö algete teket. Ürituse loomisel ja etappide väljatöötamisel on kasutatud teenusedisaini põhimõtteid. Üldandmeid analüüsid torkab silma, et vaatamata erinevate huvigruppide kaasatusele, on avaliku sektori ja ettevõtjate esindajate osalus tunduvalt tagasihoidlikum, võrreldes kogukonnaliimidega. Äriregistri andmetel on Võru maakonnas seisuga 01.05.2020 registreeritud 5087 (k.a FIE-d) ettevõtet, MTÜ-de arv on 649, mis tegutsevad kodanikualgatusena (arvust on välja võetud korteri- ja garaažiühistud ja erialaliidud) (<https://ariregister.rik.ee/>). Täpsemat uurimist vajaks ka järelmentorlusest osavõtivate meeskondade vähesuse põhjustel, et tagada erinevate ideede edasi arendamine ja ellu rakendamine.

Võru maakonnas toimud „Vunki mano“ loometalgud on ühes piirkonnas toimuv spetsiifiline arendusüritus. Seni on erinevad huvigrupid (avalik sektor, ettevõtja ja kogukonna liige) kokku saanud ühisosa leidmiseks ja uute ideede arendamiseks erinevatel koosolekutel, seminaridel või ümarlaudadel. Loometalgute moodi detailsuse astmega üritust, kus tekib ühine arusaam probleemist, probleemi osadeks võtmine ning kus hakatakse otsima ühiselt toimivat lahendust, varem toimunud ei ole. Antud meetod loob uue kvaliteedi osaliste kaasamiseks ning uute sotsiaalsete suhete tekkeks. Antud meetod aitab toetada nõrgemaid pooli, aitab muuta seiniseid jõupositsioonid, tekivad

usalduslikud suhted, kujuneb atmosfäär, kus kõik tunnevad ennast partneritena. Kõik on võrdsed tõstatama teemasid ja saavad võrdselt panustada lahenduse leidmisse.

## **2.2 „Vunki mano“ loometalgute arendusuuringu metoodika ja tulemused**

Lähtudes Briti Disaini Nõukoja (Design Council) loodud disainiprotsessi mudelist, jagas töö autor „Vunki mano“ disainiprotsessi 4 etappi. Kaks esimest sammu – avasta ja kirjelda – on vajalikud probleemi täpse olemuse mõistmiseks. Järgmistes etappides – arenda ja valmista – keskendutakse lahenduse leidmisele (Design Council, 2005). Erinevate protsesside läbitöötamiseks ning mõistmisteks kasutas autor erinevaid teenusedisaini tööriistu, näiteks huvigruppide kaarti, personade loomist, empaatiakaarte, ärimudeli ja väärtuspakkumise lõuendit.

Kirjelda-faasis töötas autor läbi toetava materjali, kogutud info, vestlused, vaatlused ja intervjueris „Vunki mano“ loometalgute korraldajaid (fookusgrupi intervjuu kolme korraldajaga) ja osalejaid (juhuvalimi alusel valitud kümme osalejat). Analüüsitud info põhjal hakkasid väga selgelt välja joonistuma loometalgutel osalenud inimeste profiilid, kelle järgi oli võimalik täiendada korraldajate poolt loodus huvigruppide kaarti (lisa 4). Kirjelda-faasis töötas autor veel kord läbi kogu olemasoleva info ning asus aktiivselt kaardistama kokkupuutepunkte erinevate osaliste vahel. Kogutud info põhjal koostas autor personakaardid ja empaatiakaardid (lisad 11-13) ning kaardistas ära klienditeekond, mis annab võimalused suhestuda oma toote või teenuse kasutajaga. Arenda-faasis koostas autor väärtuspakkumised kolmele sihtgrupile (lisa 15) ning lõi parendatud klienditeekonna avaliku sektori esindajale ja ettevõtjate (lisad 16-17). Valmista-faasis sai autor alustada ideede genereerimist lahenduse leidmiseks, „Vunki mano“ loometalgute parandamiseks, kasutades võimalusi loovuse soodustamiseks, esitades erinevaid küsimusi.

### 2.2.1 „Vunki mano“ loometalgute avasta- ja kirjelda-faas

Avasta-faasis oli töö kõige mahukam ja intensiivsem, et mõista „Vunki mano“ loometalgute olemust ning arenduseesmärke. Teadusartiklite lugemine andis võimalused kasutada võrdlusuuringuid ning tutvuda parimate praktikatega. Autori kasutajakogemus ning tagasiside „Vunki mano“ loometalgutel osalenud meeskonnaliikmetelt andis ülevaate praktikas toimuvast. Tabelis 8 on välja toodud erinevad meetodid ja tegevuste kirjeldused, mida kasutakse etappides „Avasta“ ja „Kirjelda“.

**Tabel 8.** Magistritöö arendusuuringu etapid topeltteemandi mudelist lähtuvalt: avasta- ja kirjelda-etapp

ETAPP	MEETOD	TEGEVUSE KIRJELDUS
AVASTA detsember 2018-märts 2019	Internetipõhine uuring Dokumendianalüüs	Sotsiaalsel innovatsiooni ja koosloomet käsitlevate allikate, erinevate juhendmaterjalide, töölehtede tagasiside ankeetide info koondamine ja tutvumine
	Fookusgrupi intervjuu	Fookusgrupi intervjuu „Vunki mano“ loometalgute kolme korraldajaga (lisa 3)
	Huvigruppide kaart	„Vunki mano“ loometalgute korraldajate loodud huvigruppide kaardiga tutvumine ja täiendamine (lisa 4)
	„Vunki mano“ tegevusmudel (lisa 6)	Dokumendi- ning fookusrühma intervjuude analüüs
KIRJELDA märts 2019- märts 2020	Poolstruktureeritud intervjuud Kvalitatiivne sisuanalüüs	Juhuvalimi alusel läbi viidud poolstruktureeritud intervjuud „Vunki mano“ loometalgutel osalenud kümne inimestega (lisa 5). Korraldajate tehtud videointervjuude ja tagasisideankeetide läbitöötamine, analüüsimine.
	Personade ja empaatiakaartide loomine	Avaliku sektori esindaja (lisa 11) Ettevõtja (lisa 12) Kogukonna liige (lisa 12)
	Vähem kaasatud kliendigruppide klienditeekondade kaardistamine	Avaliku sektori esindaja <i>as is</i> teekonna kaardistamine (lisa 16) Ettevõtja klienditeekonna <i>as is</i> teekonna kaardistamine (lisa 17)

Allikas: Autori koostatud, avasta- ja kirjelda-etapi tegevuste põhjal.

Esimeses etapis tutvus antud teemat käsitlevate teoreetiliste allikatega ja „Vunki mano“ loometalgute meeskonna loodud materjalidega, intervjueris korraldusmeeskonda, et mõista ürituse iseloomu ning iseloomulike detaile. Kuna ürituse korraldusmeeskonnas osaleb ka eesti keelt mittekõnelevaid inimesi ning tegemist on Euroopa Liidu fondist rahastatava projektiga, siis oli tutvumiseks mõeldud materjalide hulgas ka ingliskeelseid dokumente ja faile. Kuna teenusedisaini ja loometalgute ja häkatoni valdkond on veel üsna uus, siis andis varasem teooria käsitlemine valdavalt ingliskeelse materjalina hea eelise - valdkonna spetsiifilised terminid ja mõisted olid juba varem läbi töötatud ning selgeks tehtud. Kui alustati sotsiaalse häkatoni korraldamist Võru maakonnas, ei leitud hästi sobivat kopeeritavat mudelit, mis samal ajal keskenduks sotsiaalse innovatsiooni soodustamisele ja kogukonna võimekuse tõstmisele. Enamik varem toimunud läbiviidud häkatonid, mille jälgi internetis infot leidis, olid suunatud prototüübi arendamisele.

Korraldajad peavad kõige suuremaks „Vunki mano“ eeliseks kogukonnapõhisust. Väga tugevat mõju avaldab konteksti spetsiifilisus, see toimib hästi just siin, Võru maakonnas, nende inimeste ja teemadega. Nii ametnik, ettevõtja kui aktiivne kogukonna liige on saanud seni kaasa rääkida erinevatel teemadel ümarlaudade, koosolekute ning projektide kaudu, mis on kirjutatud spetsiifiliste teemade/valdkondade arendamiseks. Tihti on jäänud ühiselt lahti mõtestamata probleemi sõnastus ja selle mõistmise aste, probleemist arusaam. Antud ürituste kaudu ei ole olnud võimalust keskenduda probleemi mõtestamisele, selle tükkiideks võtmisele ning tagasi tervikuks panemisele. „Vunki mano“ häkaton lõi uue taseme kogukondade, avaliku sektori ja ettevõtjate kaasamiseks. Tekkis võimalus uute kaasamismeetodite abil kaasata nõrgemaid pooli, lõhkuda jõupositsioone ning hierarhilisi suhteid. Ka Nick Taylor (2018) viitab oma uurimistöös, et häkatonid on meetod, mis kaasab erinevaid pooli osalusdisaini põhimõttel. Sotsiaalvaldkonna häkatonide eesmärk on lisaks uutele lahendustele ka suhete loomine, empaatiavõime kasvatamine ning erinevate inimgruppide ja nende probleemide märgatavaks tegemine. Tekkis võimalus senisest paremini luua atmosfäär, kus kõik on võrdsed tõstatama teemasid ja tunda ennast partneritena. Partnerite vahel on lihtsam tekitada arusaam algatamisest, lahenduste välja töötamisest, elluviimisest ning tulemuste hindamisest.

Korraldajate on „Vunki mano“ loometalgute huvigruppide kaardistanud omavalitsused, ettevõtjad, MTÜ-d, riigiametnikud, omavalitsuste töötajad, teenusepakkujad, lõppkasutajad, valdkonna spetsialistid, vabatahtlikud, sotsiaalsed ettevõtjad ja mentorid. Töö autor täiendas korraldajate loodud huvigruppide kaarti osalistega, keda mainisid erinevates intervjuudes kas korraldajad ise või loometalgutel osalejad. Joonis 7 peegeldab erinevaid huvigruppe, kellele „Vunki mano“ loometalgute tüüpi üritus võiks kõnetada ja kasu tuua.



**Joonis 7.** „Vunki mano“ loometalgute huvigruppide kaart. Allikas: Autori koostatud korraldajatega tehtud fookusintervjuu ja ürituse materjalide põhjal.

Sotsiaalne häkaton toob kokku kõik pooled, et kasvatada sidusust huvigruppide vahel, keskendudes lahenduste leidmisele ning pakkudes rõõmu koosloomest ja ühistegevusest. Modifitseeritud häkatoni idee kasutamine tõstab ideede ellu rakendamise võimalust ning idee edasi arendamist.

Korraldajatega tehtud intervjuu põhjal selgus, esimeste „Vunki mano“ loometalgute korraldamisel oldi üsna kindlad, et minnakse tegema prototüüpi, tulevad teenuste lahendamiste prototüübid, uued teenused. Peale esimese häkatoni läbiviimist joonistus üsna selgelt välja, et väikestes kogukondades ei saa olla kõige olulisemaks saavutuseks teenuse prototüübi valmimine, vaid hoopis olulisem on usalduslike ja avatud suhete tekkimine. Prototüübid tekivad alles 1-1,5 aasta pärast. Sõna „teenus“ on nüüdseks




korraldajate jaoks saanud palju laiemat sisu. Teenusena käsitletakse avalikku teenust, igasugust lahendust: muudatused seadusandluses, keskkonnas, struktuuris. Peab tekkima midagi, mis loob suuremat avalikku väärtust, midagi, mis aitab ühiskondlikku väärtust tõsta. Seetõttu on lubatud „Vunki manole“ osalema kõik teemad. Ainsaks kitsenduseks on, et loomatalgutel arendatud ideede abil muutuks elu Võrumaal paremaks.

Tänases ühiskonnas on eelisseisus need, kes oskavad kaasata erinevaid rahastusallikaid oma ressursside tõhustamiseks ning väliste teadmiste kasutamiseks. „Vunki mano“ toob kaasa erineva valdkonna spetsialistide (mentorid) kaasamise võimaluse suuremale ringkonnale kui vaid ühel koolitusel või seminaril viibivad inimesed ning on seeläbi ka oluline rahaliste vahendite kokkuhoid. Kui kõik meeskonnad, kes oma ideed arendavad, peaksid antud teenuse/teadmised eraldi juurde ostma, oleks see summa ehmatavalt suur. Vajaliku teabega inimeste kaasamine ideearendusüritusse võimaldab ressursse kokku hoida.

Fookusgrupi intervjuust korraldajatega selgus, et esmasel kommunikatsioonil lähtuti innovatsiooni teooria mudelist: teadlik kaasamine, informatsiooni viimine õigete kontaktideni. Tegeleti teadlikult piirkonna võtmeinimeste leidmisega, nende koondamise ja informeerimisega, et info liiguks ka kogukonda ning nendega seotud võrgustikkudesse. Kommunikatsioonis lähtuti väga selgelt teadmisest, et vaja on saada kätte erinevad osalised (avalik sektor, regionaalne tasand, ettevõtjad jne). Info levitamine toimus paralleelselt isiklike kontaktide ja avalikkusele mõeldud kanalite kaudu. Täna on kommunikatsioonistrateegia muutunud ning ka kanalid on muutunud. Formaati ei ole enam vaja selgitada, saab tegeleda peenhäälestamisega, panna rõhku meetodi parandamisele ja täiustamisele, kuna meetod on juba omaks võetud. Tööriist on olemas ja nüüd saab hakata seda kasutama suuremat väärtust loovate ideede arendamiseks.

Info kogumise ja protsessi kirjeldamise etapis intervjueris autor kolme „Vunki mano“ loometalgute fookusgrupi korraldajat ning kümnet juhuvalimi abil valitud loometalgutel osalejat. Dokumentide analüüsi ja intervjuude põhjal võib „Vunki mano“ loometalgute kasusaajad jagada kolme sihtgruppi, kelle olemasolu ja omavaheline koostöö oleks vajalik piirkonna jätkusuutliku ja tasakaalustatud arengu jaoks. Lähtudes kogutud andmetest ja intervjuudes saadud infost lõi autor igale sihtgrupile personad: avaliku sektori esindaja Maarika, ettevõtja Mihkel ja kogukonna liige Moonika, joonis 8 (lisad

11-13), mis aitab mõista probleemi tema sihtgrupi vaatenurgast. Igale personale lisati ka empaatiakaart, mõistmaks paremini, millised on nende inimeste prioriteedid ning tavapärane käitumismuster, harjumused, tunded, mõtted jne. Antud teenusedisaini tööriistad aitavad paremini mõista sihtgruppide vajadusi ja ootusi ning nendest lähtuvalt disainida just neile kõige paremini sobivaid lahendusi.

		
<p>Avaliku sektori esindaja Maarika</p>	<p>Ettevõtja Mihkel</p>	<p>Kogukonna liige Moonika</p>

**Joonis 8.** Allikas: Intervjuude ja dokumendianalüüside põhjal autori loodud kolm „Vunki mano“ loometalgute personat.

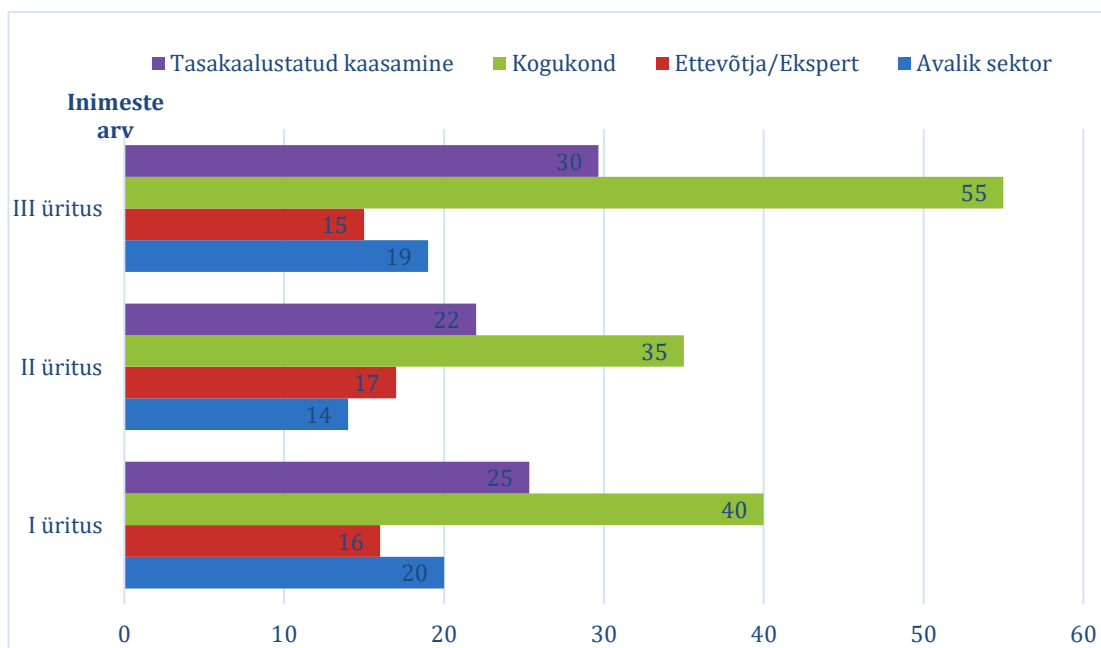
Magistritöös käsitletud personade Marika, Mihkel ja Moonika loomiseks on kasutatud korraldajate fookusgruppiintervjuud (kolm inimest), „Vunki mano“ loometalgutel osalejate juhuvalimi intervjuusid (10 inimest) ja täiendavalt tehtud ettevõtjate (viis inimest) ja avaliku sektori esindajate (viis inimest) intervjuusid. Vaadates kõigi osalejate profiili ja üritades mõista nende motivatsiooni üritusel osalemiseks, võib tõdeda, et Everett M. Rogersi (1962) innovatsiooni difusiooni mudelit silmas pidades on „Vunki mano“ loometalgutel seni olnud kaks sihtgruppi oluliselt vähem kaasatud kui kogukonna liikmeid. Mõistmaks paremini, miks on avaliku sektori ja ettevõtjate huvi osaleda oluliselt madalam, intervjueris magistritöö autor täiendavalt viit ettevõtjate esindajat ja viit avaliku sektori esindajat, tehes nendega poolstruktureeritud intervjuu.

Kõigi kolme sihtgrupi esindaja klienditeekond on olnud suhteliselt sarnane. Suurimaks erinevuseks võib pidada vaid esimeste loometalguteks ettevalmistusperioodi. Korraldajate sõnul pöörasid nad esimeste „Vunki mano“ loometalgute eel oluliselt suuremat tähelepanu kogukonna liikmetele ja avaliku sekotri esindajatele. Eeltalgute



käigus oimus mitu individuaalset kohtumist, kus selgitati uue meetodi olemust, kasutegureid, võimalusi ning julgustati erinevate ideedega arendusüritusel osalema. Ettevõtjatega selliseid üks ühele kohtumisi korraldajate sõnul väga ei toimunud, individuaalselt tegeleti vaid ühe ettevõtja idee ettevalmistamisega, tema oli kuulnud loometalgute toimumisest avaliku sektori vahendusel. Kommunikatsioonikanalitest kasutati enim sotsiaalmeedia kanalit Facebook ning väga palju infot liikus inimeselt inimesele suuliselt. Mainimist väärrib ka e-maili kasutamise tihedus, kuid intervjuudes tõedesid mitmed, et info ülekülluse tõttu jääb mõni kiri, mille pealkiri või saaja ei kõneta, tähelepanuta.

Joonisel 9 on välja toodud kõigi kolme üritusel osalenud osalise arvuline jaotus ning sinna kõrvale on lisatud aritmeetiline keskmine, näitamaks suhtarvu, mis oleks olnud ideaalne jaotus tasakaalustatud kaasamiseks. Tabelist on näha, et kõigil kolmel üritusel oli ülekaalukalt esindatud kogukonna vaade, avaliku sektori ja ettevõtja osalus oli nendega võrreldes märksa tagasihoidlikum. Kindlasti mängib siin olulist rolli kogukonna väiksus, kus inimestel ongi mitu rolli, millega ta ennast seostab. Rollide kattuvuse tõid välja ka mitmed loometalgutel osalenud inimesed, nii et ühte rolli on keeruline määrata, kuna erineval eluetapil ning praegu võib kunagi esmatähtis roll muutuda. Väikesel kogukonnal ja rollide mitmekesisusel on antud piirkonnas ka suur eelis. Väikeses kogukonnas tunnevad inimesed üksteist, teavad, millega keegi tegeleb, ja nii on vajalikke kohtakte võimalik kiiremini ja lihtsamini üles leida.



**Joonis 9.** Sihtgruppide kaasatus kõigil kolmel „Vunki mano“ loometalgutel. Allikas: Autori koostatud „Vunki mano“ loometalgutele registreerimisel kaardistatud rollijaotuse põhjal.

Eelüritusel oli eelkõige idee ja meetodi tutvustamise funktsioon. Taheti selgelt mõista anda, et tulla võivad ka kogukonna liikmed oma igapäevamuredega. Osalejatelt ei nõuta projektijuhtimis-, planeerimisoskust jms, vajalikud pädevused omandatakse töö käigus. „Vunki mano“ loometalgud ei alga avatseremoonia ja *pitchimistega* (ideede ettekandmine), ettevalmistavad tegevused algavad kommunikatsiooni ja üleskutsega teemade algatamiseks kuus kuud enne loometalgute toimumist. Kolme häkatoni eelüritustel oli kõige enam väljakutseid esimese ürituse välja kuulutamise eel. Esimene kord oli loometalguid teha oluliselt keerulisem, kuna oli vaja teha aktiivset kommunikatsiooni, individuaalsed kohtumisi ja avatud üritusi, et uudne idee kohalikele „maha müüa“. Eelürituste ja individuaalsete kohtumise põhirõhk oli kasvatada usaldust korraldajate ning uudse meetodi suhtes. Tagantjärele tundub korraldajatele, et esimene häkaton oli üsna palju üles ehitatud kõhutundele.

Mängulisust ja liikuvust lisati vahetuvõtte ja peegeldamise protsessiga erinevate meeskondade vahel. Nii said juba leitud lahendusele mitmekülgset tagasisidet ning lisandus erinevaid vaateid, mida peaks lahenduse leidmisel silmas pidama. Peale igat häkatoni tehti mentorite ja meeskondade tagasiside põhjal töölehtedel muudatusi.

Esimese häkatoni käigus avastati, et mentorite vahetuskuvõtete põhjal saab väga palju suunata meeskondade tööd ning vajadusel lisada uusi väljundeid või nägemusi mentoreid vahetades.

Töölehtede sisu kohendamist on iga korraga jäänud vähemaks, pigem on parandatud töölehtede visuaalset külge, et paremini suunata rõhuasetusi ja tähelepanu. Protsess, kuidas ja kuhu tahetakse 48 tunniga välja jõuda, on selge. Teame, millest alustame ja kuhu jõuame. Aga teekond töölehtede välja töötamisel ja arendamisel (lisa 19-21) on iga kord olnud vaheldusrikas. Kõigil kolmel häkatonil on olnud kuus „püsiklienti“, inimest, kes tulid iga kord uut ideed genereerima ja arendama, sellest lähtuvalt on töölehtede valmistamisel arvestatud ka korduvkontaktidega, kuna oluline on vaheldust pakkuda ning leida uusi mooduseid inimeste „käivitamiseks“.

Peale esimest häkatoni selgus, et meeskonna dünaamika vajab pidevalt jälgimist ning raskuste korral võib tekkida motivatsioonikriis. Teisel korral tehti protsess mängulisemaks ja liikuvamaks. Lisaks meeskondade peegeldustele lisati päevakavva motivatsiooniloeng. Peale igat häkatoni tehti töölehtedel meeskondadelt ja mentoritelt kogunenud tagasisidet põhjal muudatusi. Peale esimest häkatoni selgus, et ka mentorid saavad asjadest erinevalt aru. Tekkis vajadus luua ühine inforuum ja selge arusaam enne loometalguid ning vaheetappidel hakati koguma tagasisidet meeskondade mõtete ja töölehtede loogika kohta (Flores 2018). Korraldajatega tehtud intervjuudest selgub, et mentorite mentorlust peavad korraldajad ise ürituse üheks kõige suuremaks eeliseks ja eristumiseefektiks. Mentorite süsteemi tekkimine oli algul juhuslik, intuiitiivne. Kolme loometalgute läbiviimise kogemus on kujundanud mentorlusest sujuva osa kogu protsessis. Mentorite töö on korraldatud briifingute, töölehtede kaudu, meetodi toimimise kohta loodi mentorite jaoks eraldi spetsiaalsed juhendmaterjalid, milles seletati lahti kogu loometalgute protsess ja toetavad juhendid ning töölehed. Juhendmaterjal aitab luua ühist inforuumi, koha peal ei ole aeg häälestuda. Juhendmaterjal lihtsustab uute mentorite protsessi kaasamise.

Korraldajate sõnul oli peale esimesi loometalguid selge, et protsessi käigus luuakse suhteid. Inimesed tulevad loometalgutele arendama endale olulisi, kogukonnale vajalikke teemasid. Mentorid peavad olema väga oskuslikud inimsuhete juhtijad. Nad peavad teadma, kuidas toime tulla meeskonnasiseste suhete ja pingetega ning teadma, kuidas

tagada, et inimesed protsessi käigus haiget ei saa. Esimese loometalgute põhjal selgus, et mentorite esitatud teravad küsimused tekitasid liiga palju segadust ning emotsioone. Antud konteksti ei sobinud küsimused äriplaani tasuvuse, klientide kriitilise massi olemasolu ja ärimudeli mõttekuse kohta. „Vunki mano“ loometalgute puhul ei ole mentor mitte valdkonna ekspert, pigem peab ta olema toetaja, esitama baasküsimusi: miks sa seda teed?, kuidas sa seda teed? IT-ekspert ei loo koha peal programmeerimisjuppe või ei loo digilahendusi, vaid keskendub meeskonna protsessidele. Mentor peab oskama innustada, peab aitama suunavate küsimustega hoida fookust leebelt, kuid järjekindlalt, tehes seda tihti huumori võtmes. Töölehtede ja -meetodite valikul on arvestatud eelmiste loometalgute kogemustega. Vahelduse ja mängulisuse lisamiseks on tööprotsesside vahele põimitud motivatsioonloengud, et meeskonda motiveerida ning tekkinud pingeid maandada.

Võrumaal toimuvaid „Vunki mano“ loometalguid rahastatakse erinevatest projektidest. Tulusid loometalgute korraldamisega ei teki, loometalgutel osalemine on tasuta. Partnerite välja pandud auhinnafond-rahad lähevad otsetoetusena võitjatele. „Vunki mano“ loometalgute kulud on fikseeritud ning need ei ole kolme häkatoni jooksul väga palju muutunud. Korralduskuludeks koos palkadega arvestatakse 31 000 eurot (tööjõu- ja üldkulud, ettevalmistusperioodi ja ürituseaegne transport, fotograaf, videotiim, reklaam, ruumide rent koos tehnikaga, põhitooidukorrad, kohvimasinate rent koos topsidega, kohviala suupistelaud kolmeks päevaks, moderaator ja mentorid, majutus korraldusmeeskonnale ja mentoritele). Kolme häkatoni põhjal saab välja töötada loometalgute rahastamisskeemi, kuid käesolev magistritöö sellele ei keskendu. Majutamine (va. korraldajad ja mentorid) „Vunki mano“ loometalgutel osalevatele inimestele ei ole arvestatud korralduskulude hulka ning see tuli igal osalejalt ise korraldada. Korraldajate poolt olid sõlmitud vaid eelkokkulepped ja kokkuleppe hind majutumiseks võimalikult lähedal kohale, kui üritus toimus. Toitlustusega seotud kulud oli kaetud kõikidel toimumise päevadel korraldajate poolt (2x hommikusöök, 3x lõunasöök, 2x õhtusöök ning vahepalad ja läbi ürituse kestev kohvipaus).

Kolmandate loometalgute eel korraldati ümber mentorlussüsteem. Nii tekkis mentoritele üksteise näol täiendav tugi ja tekkis võimalus meeskondadele ühe mentorietapi jooksul anda kahe erineva vaatenurga mõtteid, et pidevalt oleks päevakorras oma vaatenurga

muutmine ja parimate lahenduste leidmine. Mentorite valikul peetakse tähtsaks mentorite meeskonnakultuuri arusaama ning inimlikku ja empaatilist suhtumist. Koostöö mentoritega on seni sujunud väga hästi. Projektis osalemine on valdavalt vabatahtlik, kuna see on väärt ja uudne kogemus ka mentoritele. Nad näevad selles tegevuses potentsiaali, et oma panusega saab maailm paremaks paigaks.

„Vunki mano“ loometalgud on seni liikunud ringi mööda Võru maakonda, esimesel korral toimusid talgud Vastseliinas, teisel korral Mõnistes ja kolmandal korral Võru linnas. Piirkonnas ringi liikumine soodustab maakonna tasakaalustatud arengut. Asukoha vahetamine annab võimaluse viia uued mõtted ja meetodika kogukonnale koju kätte ja kaasata neid sihtgrupe, kes on skeptilisemad. Samas soodustab see ka koostööd omavalitsuse ja Võrumaa Arenduskeskuse vahel, kuna seal on palju sisuarutelusid ja läbirääkimisi.

Toimumiskohtadeks on valitud kohalikud koolid, mis korraldajate sõnul annab võimaluse käsitleda koole kui infrastruktuuri osi uue nurga alt: koolimaja kui oluline keskus maakonna arengu toetamiseks ning seal on olemas vajalik funktsionaalsus meeskonnaruumideks, kooskogunemise ruumideks ning ka toitlustuses. Kindlasti on täna veel sihtgrupe, kes ei ole arendusega haakunud. Kõik sõltub isikust. Osalenute skaala väga lai, erinevate valdkondade osalus on olnud hea. Kõige enam on osutunud väljakutseks teadmine, et avatus ja uuendusmeelsus liigub isikute mööda, mitte ametipositsioonide järgi. Pilotperioodi jooksul on tekkinud ka nägemus, kui tihti peaks „Vunki mano“ loometalgute taolisi üritusi toimuma. Projektiperioodi jooksul toimusid loometalgud kuuajase vahega, et ürituse disain saaks ruttu valmis, et saaks katsetada ja parandada, arendada – eesmärk oli sobiv mudel võimalikult kiiresti välja arendada. Siit edasi liigutakse aastase sammuga, „Vunki mano“ loometalgud toimuvad kord aastas, et ootus ja põnevus säiliks, tekiks traditsioon ning et jääks ka piisavalt aega tegeleda arenduse elluviimisega.

### **2.2.2 „Vunki mano“ loometalgute arenda- ja valmista-faas**

Lahenduste loomine arendamise ja valmistamise kaudu – „Vunki mano“ loometalgute eesmärk on innovatsiooni ökosüsteemi loomine. Igal „Vunki manol“ osalenud teemal peab tekkima kriitiline mass huvilisi, kes tahavad sellega edasi minna. Teema hoidjaks

võib olla ametnik, kes tahab seda "pudelikaela" seoses oma tööga lahendada, või kogukonna liige, keda teema kõnetab. Kõige suurem väljakutse Võrumaa Arenduskeskusele ongi mobiliseerimine ja dialoogi edasiarendamine. Tänapäevaks on loodud tööriist, mis tõmbab kokku häid algatusi, millele antakse tuge, küsimusega „Aga mis saab edasi? Kuidas need kõik ideed, mis loometalgutel arendatakse, panna kasu teenima, et ideelehed saaksid olla osa uuest protsessist ja toetuskeemist?“. „Vunki mano“ loometalgute moodi üritust korraldades on olulised inimsuhted, eelkõige peab tagama, et kõik pooled tunneksid ennast protsessi vältel turvaliselt, hoitult, ning tunneksid, et iga kell on võimalik paluda abi ning saada konstruktiivset tagasisidet.. Tabelis 9 on välja toodud erinevad meetodid ja tegevuste kirjeldused, mida kasutakse arenda- ja valmista-faasis.

**Tabel 9.** Magistritöö arendusuuringu etapid topeltteemandi mudelist lähtuvalt etappidel arenda ja valmista

ETAPP	MEETOD	TEGEVUSE KIRJELDUS
ARENDA märts 2019- aprill 2020	Ideede genereerimine probleemi lahendamiseks ja nende testimine seotud sihtrühmadel	Intervjuude, kitsaskohtade kaardistamine, mõtteseina loomine, edumatriksi loomine,
	Klienditeekonna kaardistamine	Avaliku sektori esindaja <i>to be</i> klienditeekonna kaardistamine (lisa 16) Ettevõtja <i>to be</i> klienditeekonna kaardistamine (lisa 18)
	Väärtuspakkumise kaardistamine (lisa 15)	Avaliku sektori esindaja Ettevõtja
	Täiendav poolstruktureeritud intervjuu (lisa 11)	Täiendavad intervjuud kahe vähem kaasatud sihtgrupi esindajaga, et paremini mõista nende soove ja vajadusi Avaliku sektori viis esindajat Ettevõtja viis esindajat
VALMISTA	Arendusettepanekud	Järelduste ja arendusettepanekute vormistamine

Allikas: autori koostatud, avasta ja kirjelda etappide tegevuste põhjal.

Lisaks intervjuude põhjal tehtud järeldustele kasutas autor ka Osterwalderi ärimudeli lõuendit, et selle abil kirjeldada organisatsiooni ja projekti väärtusi ning süüvida tegevusmudeli lahtimõtestamisse. Osterwalderi ärimudeli lõuendi läbitöötamine andis autorile hea ülevaate ürituse kaudu loodavast väärtuspakkumisest, mis peaks esile tõstma toote või teenuse peamise eelise, ja unikaalsusest: ettevõtmine peab samal ajal vastama ootustele ja vajadustele ning pakkuma lahendust tekkinud probleemile. Väärtuspakkumine häkatoni meetodi puhul on avalikule sektorile võimalus lahendada oma tööalaseid probleeme uuel ja erinevaid pooli kaasaval viisil. Avalikule sektorile tundus intervjuude põhjal huvigruppide ja sihtgruppide määratlemine olevat uus valdkond ja seda on üsna paljud kasutanud edaspidi ka oma igapäevatöös, küsides, kellele me seda teeme ja kes on need, kes sellest kasu saavad, palju tihedamini kui varem. Nii ettevõtjad kui ka avaliku sektori esindajad tõid välja, et loometalgutel on koos aktiivsem ja uuendustele avatum osa inimestest, kes tegelevad arendusega, ning see on hea võimalus luua kontakti ja sobitada tutvusi nendega, kellega varem pole tekkinud soodsat võimalust. Mõlemat poolt kõnetas fakt, et saab oma piirkonna arendamiseks midagi ära teha ja arengule kaasa aidata. Väärtuspakkumine on tugev ideearendus ja mentorluse pakkumine idee arendamisel. Kõik eespool nimetatud olid mainitud ka erinevates intervjuudes nii ettevõtjate kui ka avaliku sektori esindajatega.

Enamasti leidsid intervjueritud avaliku sektori esindajad, et enne idee avalikustamist on see vaja endal hästi läbi kaaluda ja seejärel mõelda, kes on need osalised, keda võiks kaasata ning kes võiks ideele lisaväärtust anda. Tõdeti, et mõnikord võib jääda vaid kolleegidega ideed arutades ja arendades vaade liiga ühekülgseks, kuna ei osata näha probleemi erinevatest vaatenurkadest ja sellest tulenevalt ka erinevaid lahendusi.

Küsimusele, mis sind ajendas osalema loometalgutel, tuli erinevaid vastuseid. Anne: *„Isiklik kutse usaldusväärse kolleegi poolt. Ise, omal initsiatiivil, poleks ma sinna läinud. Kuigi olin varasemalt sellest kuulnud (oli kuulnud, et „Vunki mano“ loometalgud on toimunud Vastseliinas ja Varstus), sain alguses aru, et sinna tohib minna ainult oma ideega. Seda, et sinna võib minna ka publikus, n-ö jalga kõlmutama, vaatama, kas on midagi, mis mulle võiks meeldida või mind kõnetada, seda polnud ma üldse salvestanud.“* Aira: *„Promo on iga kord olnud ikka suhteliselt hea, esimene kord tundus see lihtsalt nii põnev, teistmoodi. No ja ilmselt mõjus ka see, et see toimus siinsamas Võrumaal, et ei*

*pidanud kuhugi teise maailma otsa minema. “ Tiina: „Mul oli idee, mida olin juba päris ammu juurutanud ja tahtsin leida mõttekaaslaseid, et näha, kas see idee võiks kuhugi ka jõuda. Et kas on vaid üks selline tavapärane tee, kuidas arendusega edasi jõuda, või on neid teid mitu? “*

Ettevõtjaid ajendas „Vunki mano“ loometalgutel osalema uudsus, põnevus ja valdavalt tunnistati, et osalema mindi uudishimust. Mitu vastajat rõhutas, et soovitakse, et Võrumaa areneks. Viiest ettevõtjast üks tunnistas, et see on ideaalne turundusvõimalus: *„Seda võib võtta kui oma ettevõtte, aga ka kui persoonibrändi turundusprojekti. Ma saan kaasa rääkida kui oma valdkonna ekspert ja ettevõtjana pildil olla.“* Kõik intervjueritud ettevõtjad väljendasid väga selgelt, et kulutatud aeg peab olema korrelatsioonis ja tasakaalus sealt saadava tuluga: *„See peab ikka paganama hea asi olema, mille pärast ma olen nõus kulutama kolm päeva oma kallist aega.“*

Vaadates müügi- ja turunduskanaleid, siis ka siit peegelduvad hästi Rogersi (1962) innovatsiooni difusiooni põhimõtteid: innovatsiooni on lihtsam juhtida innovaatorite ja varajaste omaksvõtjate kaudu, kelleks võib pidada kogukonna aktiivsemaid liikmeid ja avaliku sektori arendustöötajaid, liikudes nende kaudu omavalitsuste töötajate, ettevõtjate ja kogukonnani. Sotsiaalmeedia on üsna uudne turunduskanal ning seda kasutati usinalt. Kõige enam saidki avaliku sektori esindajad infot „Vunki mano“ loometalgute kohta Facebooki kaudu. Osalejate seast tunti ära endale tuttavaid inimesi ja nii jäi pilk peale nii kajastatud loole kui reklaamile. Päris palju mainiti, et infot võis saada ka kohalikest meediakanalitest (kohalikud lehed, omavalitsuste lehed). Üldiselt tõdesid kõik, et kommunikatsioon on olnud hea, info levis väga edukalt ka inimeselt inimesele. Ettevõtjad mainisid kõige mõjuvamaks isiklike kontakte, kelle kaudu info jõudis nendeni, teisele kohale panid nad Facebooki ja kolmandana märgiti e-maili. Üks ettevõtja on osalenud kõigil kolmel loometalgul oma ideedega: *„Jah-sõna esimesel korral tuli tegelikult pärast seda, kui korraldajad ühe eelüritusena jõudsid minuni ja aitasid mul minu probleemi väga lihtsalt ja konkreetselt ära sõnastada, ilma selle positiivse kogemusega ei oleks ma ilmselt talgutele üldse jõudnudki.“*

Esmaosalejate seas tekitas „Vunki mano“ loometalgute protsess esialgu segadust, kuna ei saadud päris täpselt aru, mida peab tegema. Kui korraldajatest või mentoritest keegi oli juhtnöörid kätte jaganud, siis tundus protsess lihtne ja loogiline ning kohati tekkis



küsimus, miks see peab kolm päeva kestma, saaks ju palju kiiremini. Kõikides meeskondades tekkis sünergia. Juhuvaimiga tehtud intervjuu põhjal olid mitmed osalejad seisukohal, mida rohkem võõraid on meeskonnas, seda kauem läheb aega ühise infovälja loomiseks, protsessid võtavad oluliselt kauem aega kui eelkomplekteeritud, endale juba tuttavate kolleegide või kogukonnaliikmetega. Samas tõdeti, mida rohkem erinevaid inimesi oli meeskonnas, seda parem ja erinäolisem lahendus tekkis. Tiina: „*Meil oli enda arust juba plaan paigas ja peaaegu kõik juba ette läbi mõeldud ilma uusi töölehti saamata, kuni meie meeskonda liitus korraks pime inimene. See lõi kõik senised lahendused pea peale ja tõi meie ideesse täiesti uue vaate, mille peale me ise ei oleks mitte kunagi tulnud. Sel hetkel mõistsin, kui palju ikka inimeste taju ja vajadused erinevad ja me ei oska ka kõige parema tahtmise juures nende eest asju välja mõelda.*“ Intervjuude põhjal võib järeldada, et selline häkatonilaadne koosloome meetod sobib pigem probleemidele, millel ei ole veel lahendust või mille lahendamiseks ei ole veel väga konkreetset meeskonda.

Intervjueeritud ettevõtjatest oli uuest formaadist vaimustuses vaid üks. Neli vastanut ei olnud antud formaadist väga vaimustuses: „*Ei olnud just kõige parem kogemus, oli väga intensiivne ja segas, et kogu aeg tuli kellegi tahtmist mööda mingeid lehti täitsa. Pidevalt liiguti protsessis nullpunkti tagasi, sest mingi mentor käis targutamas.*“, „*Mulle selline öine formaat ei sobi.*“, „*Kust see aeg võetakse, mina sain olla kolmel päeval 1,5-2-tunniste sessioonidena. Võibolla pidevalt eemal olles ja jälle tagasi tultes ongi keeruline kõigest aru saada ja protsessi enda jaoks mõtestada.*“, „*Midagi uut seal küll ei olnud, seda, et tegevus peab olema läbi mõeldud ja pead teadma, kes on su klient, tean ma niigi. Ettevõtluses ei saa sa seda luksust endale lubada, et jooksed sihipäratult kuhugi suunas.*“, „*Mulle meeldis, see oli hea võimalus kaasata protsessi võimalikult palju erinevaid inimesi, nägemusi, Kõikide maailmapiltide vahel ühtse arusaamise tekitamine, no see oli põnev, väga põnev!*“

Mitu korda toodi intervjuudes välja mentorite valikut: „*Need ei tohiks olla inimesed, kellega paljud igapäevases tööelus kokku puutuvad, see peaks olema võõras ja teisest kontekstist inimene, kes näeb hoopis teisi külgi.*“, „*Kohalikke on vahepeal oluliselt keerulisem aktsepteerida, kuna tead tema tausta ja olemust ning pädevust – see segas veidi.*“, „*Mitmendat korda osaledes hakkad juba teadlikult valima mentoreid, kellele oma*

*idee ette sööta, ja see võib olla ohtlik: valid endale isikuomadustel sobivaima, teades, et ta väga ei lõhu meie ideed ja ei sunni mugavustsoonist väga välja astuma.“*

Autoril oli võimalus oma töös kasutada „Vunki mano“ loometalgute korraldajate tehtud tagasisideküsitlust (lisa 21), vastanute andmed on koondatud lissasse 22. „Vunki mano“ loometalgutel käis kolmel korral kokku osalejate nimekirja järgi 231 inimest (tabel 6), tagasisideankeedile vastas nendest 84 ehk siis vaid 26% osalenutest. Kõige enam osales loometalgutel vabaiühenduse ja kodanikuühenduste esindajaid, teisel kohal oli avaliku sektorit esindaja ja kolmandal kohal ekspert. Ettevõtjana olid end ankeedis määratlenud üksikud vastajad. Antud piirkonnale on iseloomulik, et üks inimene esindab mitut huvigruppi, olles ühtaegu nii kogukonna aktivist, samas ka avaliku sektori esindaja (näiteks volikogu liige vms), seepärast on taolistel üritustel raske oma rolli määratleda.

**Tabel 10.** „Vunki mano“ korraldajate tagasiside küsitlusele vastanute andmed.

	I üritus	II üritus	II üritus	Kokku
Loometalgutel osalejate arv	76	66	89	231
Küsimustikule vastanute arv	32	31	21	84
Üritusel osalenud avaliku sektori esindajate arv	20	14	19	53
Tagasiside küsitlustele vastanud avaliku sektori esindajate arv	15	11	7	33
Üritusel osalenud kogukonna esindajate arv	40	35	55	130
Tagasiside küsitlustele vastanud kogukonna liikmete arve	16	16	13	45
Üritusel osalenud ettevõtjate arv	16	17	15	48
Tagasiside küsitlustele vastanud ettevõtjate arv	1	4	1	6

Allikas: Autori koostatud tagasiside küsitluste põhjal.

Analüüsisdes vastanute ootusi häkatonile, selgus, et üritusel osalenud 231 inimesest pidasid toredaks kogemuseks kõik 84 tagasiside ankeedile vastanud osalejat. 160 vastanut 231st inimest ajendas osalema soov saada uusi teadmisi ja kohtuda inimestega, kellel on sarnased huvid. 134 inimesel oli üritusel osalemise motivatsiooniks ka soov olla kursis

uute ideede ja uuendustega ning 108 osalejat soovis osa saada meeldivast suhtlusest. Isiklike ootusi kaardistades oli kõige olulisem kasutada oma töös ja tegemistes uudseid asju. Eraldi tõid välja 129 inimest soovi uutset meetodit kasutada edaspidi ka oma tegevuses. Vastajatest 200 arvas, et koosloome muudab toodete või teenuste arendamise paremaks ja lihtsamaks. Vanuselist määratlust oli võimalik teha vaid esimeste loometalgute tagasiside põhjal, kuna järgnevatel üritustel seda ei küsitud, vastajate keskmine vanus oli 34, kõige vanem vastanutest oli 51 ja kõige noorem 24-aastane.

Kõige suuremaks miinuseks, mis selgus erinevatest intervjuudest, peeti meetodi suurt ajakulu, tõdeti, et see hirmutab. Loometalgud võiksid olla oluliselt lühemad ja kontsentreeritumad. Üheks ohuks peeti ka idee edasi arendamisest loobumist, sest puudub rahastusallikas ja entusiasm vaibub. Mitu korda mainiti, et tavaline inimene ei tule ise kohale, aga tundub, et neid võiks olla üsna märkimisväärne hulk, kes sooviksid ja tahaksid erinevatel teemadel kaasa rääkida eemalt, näiteks online kanali kaudu. Tabelis 11 välja intervjuude ja dokumentide analüüsi põhjal selgunud puudused.

**Tabel 11.** „Vunki mano“ loometalgute puuduste kaardistamine

Analüüsitavad elemendid	AVASTA-faasis selgunud puudused
Erinevate huvigruppide esindatus	Suurt tähelepanu on pööratud kogukonna esindajate kaasamisele ning seetõttu on avaliku sektori ja ettevõtjate kaasatus olnud nendega võrreldes madalam. Ettevõtjate ja avaliku sektori otsustajate osalus võrreldes kogukonnaliikmetega on madalam
	ARENDA-faasis selgunud puudused
Tekivad uues sotsiaalsed suhted ning koostöö	Inimesed tundsid tugevat seotust emotsionaalsete grupiprotsesside tõttu ning kohalike inimeste kasutamine mentoritena toodi välja negatiivse aspektina. Negatiivset mõju tulemustele võib avaldada ka samade mentorite pidev kasutamine, sest hakatakse teadlikult eelistama vähem kriitilisi ja meeskondadele sobivamaid mentoreid.
Pikaajalisele tulemile suunatud arendus	Ürituse korraldamise teadmised ( <i>know-how</i> ) on korraldajatepõhised ja dokumenteerimata. Järelmentorluse võimaluse kasutamine jäi mitmel meeskonnal tagaplaanile

Allikas: autori koostatud

Arendusuuringu käigus selgus, et võrreldes kogukonna liikmetega, on avaliku sektori esindajate ja ettevõtjate kaasatus olnud madal, seda just eriti ettevõtjate puhul. Nii kogukonna liikmete kui ka avaliku sektori esindajate puhul on toimunud mitu individuaalset kohtumist korraldajate ning nimetatud osaliste vahel. Selgitustöö on olnud suunatud aktiivsetele kogukonna liikmetele, just individuaalne lähenemine on olnud nende osalemise arvukuse üks võtmetegureid.

Kui valdavalt on peetud uute sotsiaalsete suhete ja koostöö teket osalejate seas positiivseks, siis mentorite osas võib isiklike suhete tekkimist või varasemat isiklikku kontakti pidada pigem negatiivseks. Mitmed intervjuueeritavad tõid välja, et kohalikke, keda nad hästi teavad ja tunnevad, on raskem aktsepteerida mentori rollis. Negatiivse poolena toodi välja ka mõne mentori mitmendat korda osalemist, kui ka osaleja on varem juba samal üritusel osalenud. Mentori iseloomujooned ja stiil on juba tuttavad ning teadlikult võidakse hakata eelistama mentoreid, kelle mõttemaailm sobib paremini osalejate omaga, ning nad teavad, et kompromiteerivaid, ebamugavaid küsimusi arendustegevuse kohta tuleb vähem.

Autor toob välja aspekti, et „Vunki mano“ loometalgute korraldamise protsess ja sellega kaasnenud arendustegevused on jäänud paljuski dokumenteerimata või salvestamata. Kogu teadmine on väga suures mahus korraldajate peas, mis loob aga riski, et ühe võtmeisiku ootamatu eemaldumine protsessist võib kaasa tuua infokaotuse ning tekib risk, et väärtuslik osa protsessist läheb kaduma.

Täiendavat tähelepanu peaks pöörama ka ideede järelmentorlusele. „Vunki mano“ loometalgud loovad küll soodsa pinnase idee arendamiseks ja lahenduse välja töötamiseks, kui siiski jääb oht, et lahendus jääb elu viimata: idee arendusmeeskonna entusiasm raugneb ning idee jääb igapäevatoimestuste varju. Antud fakt leidis kinnitust ka mitmes intervjuus, nagu ka fakt, et järelmentorlusest võetakse üsna passiivselt osa ning selle potentsiaali ei ole mitmed osalejad veel märganud.

Vaatamata mitmetele välja toodud puudustele, võib siiski väita, et intervjuueeritavate meelestatust „Vunki mano“ loometalgute suhtes oli väga positiivne. Tiina: *„Mulle meeldis see, et iga teema juures on need inimesed, keda teema ühel või teisel moel kõnetas. Mentorid olid väga professionaalsed, aga piisavalt erinevate vaadetega, et segadust*

*tekitada ja mõttemustreid sassi ajada. Kohtas palju uusi inimesi, nägi neid, kes oled ammu tahtnud näha ja juttu teha mingil teema.l“ Anne: „Kogu protsess õpetas mind teisi kuulama ja ennast paremini väljendama, kõik ju ei tea, mis on minu peas ja kuidas mina asju näen. Kogu see protsess on suur eneseanalüüs.“*

### **2.3 „Vunki mano“ loometalgute arendusuuringu järelused ja ettepanekud**

Teenusedisaini läbiviimisel on oluline kaasata võimalikult palju pooli juba protsessi algaasis (Gustafsson et al., 2012, lk 311–327; Moritz, 2005). Sellest lähtuvalt on „Vunki mano“ loometalgud ideaalne koht uute ideede ellu äratamiseks ja sünnitamiseks. Kohal on kolme erineva sihtgrupi esindajad, kellel on vajadus ja soov luua uusi hästi toimivaid lahendusi, mis parandaks elukeskkonda ja elukvaliteeti Võru maakonnas. Kasutajate paremaks mõistmiseks on uurimuse käigus tehtud huvigruppide kaardistus, kus oluline roll on riigi- ja haridusasutustel, kohalikel omavalitsustel, meedial, kogukonnal ning kohalikel ettevõtjatel. Klienditeekonna analüüsiprotsessis vaadeldakse klienti kui tervikliku väärtusprotsessi osa. Kas kliendi teekond on vastavuses külastaja ootuste, vajaduste ja soovidega (Brohman et al., 2009, lk 403–430; Følstad et al., 2014, lk 412–417; Gustafsson et al., 2012, lk 311–327). Tabelis 12 on välja toodud „Vunki mano“ loometalgute puudused ja nende lahendamise.

**Tabel 12.** Kirjelda-faasis selgunud „Vunki mano“ loometalgute puudused ja nende lahendusettepanekud.

Analüüsitavad elemendid	Kirjelda-faasis selgunud puudused ja ettepanekud
-------------------------	--

Uued ideed, mis aitavad lahendada sotsiaalseid probleeme	Suurt tähelepanu on pööratud kogukonna esindajate kaasamisele ning seetõttu on avaliku sektori ja ettevõtjate kaasatus olnud nendega võrreldes madalam.
	Ettepanek: Tasakaalustatud arengut silmas pidades rohkem tähelepanu pöörata kõikide huvigruppide kaasamisele
Erinevate huvigruppide esindatus	Ettevõtjate ja avaliku sektori otsustajate osalus võrreldes kogukonna liikmetega on madalam
	Ettepanek: Ürituste eel teha rohkem individuaalseid kohtumisi mõlema sihtgrupi esindajatele ning ideede valikul soodustada neid kõnetavate idee jõudmist arendusüritusele.

Allikas: autori koostatud.

Kasutajate paremaks mõistmiseks on uurimuse käigus tehtud huvigruppide kaardistus, kus oluline roll on riigi- ja haridusasutustel, kohalikel omavalitsustel, meedial, kogukonnal ning kohalikel ettevõtjatel. Klienditeekonna analüüsiprotsessis vaadeldakse klienti kui tervikliku väärtusprotsessi osa, kas klienditeekond on vastavuses külastaja ootuste, vajaduste ja soovidega (Brohman et al., 2009, lk 403–430; Følstad et al., 2014, lk 412–417; Gustafsson et al., 2012, lk 311–327). Tabelis 13 on välja toodud kirjeldafaasis selgunud puudused ja ettepanekud nende lahendamiseks.

Kindlasti võib „Vunki mano“ loometalgute moodi üritusel olla väiksemas kogukonnas suurem tähendus ja kasutegur, kui oleks näiteks pealinna Tallinna kontekstis. „Vunki mano“ loometalgutel osalesid valdavalt juba kogukonnas aktiivselt ja ühiste huvide eest tegutsevad inimesed. Inimesed täidavad täna seelses kogukonnas juba mitut rolli ning esindavad igal ajahetkel ja kohas just neid rolle, mis on neile vajalikud, kasulikud ja südamelähedasemad. Keskmisest nõrgema ühiskonnakihi esindaja sellistele üritustele ei jõua, sest info ei jõua temani ning ilmselt ei pruugi ka ennast tunda uutes rollides ja olukordades väga mugavalt. Ehk siis ühiskonna nõrgemad grupid vajavad endale eeskõnelejaid, kes teaks hästi nende vajadusi ning julgeks nende huvide eest võidelda.

„Vunki mano“ loometalgutel osalenud 231 inimesest on enda rolliks määratlenud „kogukonna liige“ 130, „avaliku sektori esindaja“ 84 ja „ettevõtja“ 48 osalejat.

**Tabel 13.** Kirjelda-faasis selgunud „Vunki mano“ loometalgute puudused ja nende lahendusettepanekud.

Analüüsi-tavad elemendid	Arenda-faasis selgunud puudused ja ettepanekud
Tekivad uues sotsiaalsed suhted ning koostöö	Ürituse korraldamise teadmised ( <i>know-how</i> ) on korraldajatepõhised ja dokumenteerimata.
	Inimesed tundsid tugevat seotust emotsionaalset grupiprotsesside tõttu.
	Ettepanek: Protsesside ja arengute teadlikumaks suunamiseks ning ürituse korraldusliku ajaloo salvestamiseks peaks korraldusmeeskond koosolekutest ning aruteludest tegema helisalvestused, mille põhjal oleks võimalik koostada struktureeritud memod. Emotsionaalsete grupiprotsesside tõttu samade mentorite korduv kaasamine või uute mentorite leidmine vajab senisest enam analüüsi, mida see magistritöö ei käsitlenud.
Pikaajalisele tulemile suunatud arendus	Järelmentorluse võimaluse kasutamine jäi mitmel meeskonnal tagaplaanile
	Ettepanek: Järelmentorluse arenguprogrammi arendamine annaks võimaluse rohkematel ideedel jõuda prototüübini ning realiseerumiseni. Korraldusmeeskond peaks leidma lisarahastust järlementorlusprogrammi loomiseks, kuna mitmed loometalgutel arendatud ning palju tähelepanu saanud ideid ei arendatud edasi ning lahendus jäi leidmata, probleem lahendamata. Intervjuude põhjal võib järeldada, et palju osalejad ootaksid, et tänu „Vunki mano“ loometalgutel idee arendamisele oleks neil võimalik esitada rahataotlus projekti elluviimiseks kohalikule omavalitsusele või näiteks Vunki mano stipendiumil, et projekti elluviimiseks leida projektijuht.

Allikas: autori koostatud.

Ettevõtjaid kõnetatakse Võrumaa Arenduskeskuse ettevõtjate *listi* kaudu ning jagatakse seal rohkem infot „Vunki mano“ loometalgute kohta ning osalejate kogemuslugusid.

Avaliku sektori puhul on kontakte lisatud erinevatel ümarlaudadel ja koosolekutel, kus toimub pidev infovahetus maakonna arendustegevuste kohta. Mõlema sihtgrupi puhul on juurde toodud isiklike kontaktide loomist ning nii meetodi kui ürituse varasemast rohkemat lahti seletamist ning avamist. Antud magistritöös on välja toodud kahe vähem kaasatud osalise (avaliku sektori ja ettevõtja) klienditeekond, „nagu on“ (*as is*) ja „nagu peaks“ (*to be*) vaade. Nende kõige suurema erinevus on, et *to be*-vaates on mõlemale sihtgrupile juba loometalgute eel pööratud varasemast rohkem tähelepanu.

Suurendamiseks tasakaalustatud arenguks avaliku sektori ja ettevõtjate esindatust, peaks korraldajad suunama neile rohkem individuaalselt lähenemist, leidma võimalusi selgitada neile formaati ning välja tooma kasutegureid ja nende panust piirkonna arenguvõimalustesse. Mitmetest intervjuudest selgus, et ettevõtjaid ei ole motiveeritud leidma kolme päeva oma tihedas graafikus, et üritusel osaleda. Siin võiks kaaluda alternatiive, näiteks antud sihtgrupi kaasamist vaid teatud etapil, kus on võimalik neilt saada täiendav vaade. Mitmed intervjuueeritavad tõid välja ka soovitusi ideede arendusprotsessi viia *online*-i, et ka need, kes ise ei osale, aga keda idee kõnetab, saaksid anda tagasisidet või jagada oma mõtteid edasiste lahenduste välja töötamiseks.

Valdavalt võib „Vunki mano“ loometalgutel osalejaid nimetada pigem innovaatoriteks kui varajasteks ärkajateks (Rogers, 1971). Nende jaoks on parim infokanal sotsiaalmeedia, kuid kindlasti ei saa alahinnata ka usaldusväärsete allikate kaudu suust suhu liikuvat infot. Sama info joonistus välja ka intervjuudest ja tagasiside küsitluste tulemustest. Intervjuudest ja tagasiside küsitlusest selgus, et inimesed tahavad olla teadlikud ja kursis uute asjadega (72% tagasisidele vastanust). Intervjuueeriti kokku 20 loometalgutel osalenut ning nendest 16 tõi välja osalemise motivatsioonina uudishimu, soovides tutvuda uue ideede arendamise meetodiga. „Usun, et koosloome muudab toodet ja teenuste arendamise paremaks“- stiilis vastuse andis rohkem kui pool ankeedi täitnutest.

Fookusintervjuudest korraldajate ja mentori esindajatega selgus, et üritusel oli ootamatu osalejate emotsionaalne pool. Arendamiseks tuli ideid, mis on olnud aastaid kellegi konkreetse inimese „südameasi“ või „elutöö“. Inimesed olid nende teemadega emotsionaalselt väga seotud ning teema osadeks lammutamine, nende läbitöötamine ja ebamugavate küsimuste esitamine, erinevate inimeste arvamused tekitasid emotsioone,



milleks keegi valmis ei olnud. Korraldajate vastutusala on see, et kõik, mis sai lahti lammutatud, tuleb kokku tagasi panna ning ei idee autorile ega ka meeskonnas osalevale inimesele ei tohi jääda hingehaavu. See on kindlasti õppimise koht, kuidas pakkuda tuge emotsionaalsetel hetkedel, et keegi kannatada ei saaks ega arvaks, et teda on rünnatud või alandatud. Autor soovib korraldajatel järgmistel kordadel eelistada mentoreid, kes ei ole piirkonnaga otseselt seotud, kes oskavad grupidünaamikat ja emotsioone juhtida. Kuna üritus on leidnud palju positiivset kajastust meedias ja tundus on kasvanud väljapoole Võru maakonda, siis võiks kaaluda ka mentorile avaliku konkursi väljakuulutamist, et soovi korral saaksid endast märku anda kõik teemast huvitatud. Konkursi tingimused ja vajalikud nõuded referentside, senise praktika ning vajalike isikuomaduste osas saab korraldusmeeskond välja töötada ja need tuleks aluseks võtta kandideerimisel ja valiku tegemisel.

„Vunki mano“ loometalgute protsessile tuginedes käsitleti antud töös probleemina meetodi uudsust ning sellega kaasnevat võimalust, et kõik ühiskonna- ja kogukonnakihid ei ole piisavalt protsessi kaasatud. Erinevaid teenusedisaini meetodeid kasutades lõi töö autor esmalt huvigruppide kaardi, seejärel tutvus erinevate osaliste ja kasusaajatega ning selgelt joonistus välja kolm personat. Väärtuspakkumine on tugev ideearendus ja mentorluse pakkumine hea külg idee arendamisel. Probleemi ja lahendust aidatakse leida, kaasates erinevaid pooli, lisades erinevaid vaatenurki, ja sellest tulenevalt saavad tekkida erinevaid lahendused. Nii ettevõtjad kui ka avaliku sektori esindajad tõid välja fakti, et loometalgutel on koos aktiivsem ja innovaatilisem osa inimestest, kes tegelevad arendusega, ning see on hea võimalus luua kontakte ja sobitada tutvusi nendega, kellega varem pole tekkinud soodsat võimalust.

Eelüritused „Vunki mano“ loometalgutel täidavad oma eesmärgi, hästi sõnastatud ideid jõuab väga suur hulk. Intervjuudest kliendiprofiilide esindajatega selgus, et järelmentorluse võimaluse kasutamine jäi mitmel meeskonna tagaplaanile. Kuna esmalt vajas uus meetod inimestele tutvustamist ning idee tuli võtmeisikutele „maha müüa“, siis eelürituste kasutegur on ilmselgelt näha ka tulemustest. Järelementorluse võimalust on kasutatud oluliselt vähem kui esmaste ideede kaardistamise perioodil pakutud võimalusi. Kindlasti võiks kaaluda täiendavalt fookusesse võtta järelementorluse arendamist, arenguprogrammi loomine annaks võimaluse rohkematel ideedel jõuda prototüübini ning

realiseerumiseni. Esimene entusiasm paraku kipub mööduma ning tihti jäävad head ideed realiseerimata, kuna igapäevaelu, töökohtused jms võtavad aja ja energia ära ning idee vajub unustusse.

Inimesed tundsid üritusega väga tugevat emotsionaalset seotust. Kogu protsess on väga intensiivne ja diskussioonid, teema arendused võivad erinevate nägemuste tõttu muutuda väga emotsionaalseks. Peale esimest häkatoni mõisteti, et eraldi tuleb leida lahendus pingete maandamiseks, kuna osalejad peavad ennast tundma turvaliselt ja hoituna.

Lisaks osalejatele tundsid üritusel tugevat emotsionaalset seotust ka mentorid. Kindlasti peaks kaaluma, kui palju ja kui pikalt kasutada samu inimesi mentoritena. Inimestevaheline emotsionaalne side tugevneb iga ürituse järel, seetõttu võivad lahendused muutuda järjest turvalisemaks ja ühenäolisemaks, kuna mentorid ei taha tagasisidet andes kellegi tundeid haavata. Meeskonnale, kes on oma ideega „rappa“ jooksnud, tuleb ju tagasisidet anda ja loomulikult ei ole meeldiv, kui saad aru, et viimase paari tunni arutelu on „jooksnud“ vales suunas.

Magistritöö materjale koondades ning erinevaid intervjuusid tehes selgus, et ürituse korraldamise teadmised (*know-how*) on suurel määral korraldajatepõhised ning „jälgi“ meetodi arendamisest, üritustele uute elementide lisamisest, vahetust tagasisidest, mida üritusel saadi mentoritelt ja osalejatelt, ei ole süstemaatiliselt dokumenteeritud. „Vunki mano“ loometalgute protsess on väga intensiivne ja infohulk suur, edaspidi võiks kaaluda võiks koosolekutest, mentorite vahearuteludest ja korraldusmeeskonnaga peetud koosolekutest helisalvestiste tegemist, neid saab hiljem memodeks vormistada. Ürituse arendustegevused on olnud väga intensiivsed ning kui kohtumistest ei jää jälge järele, võib juhtuda, et head mõtted ja arenduseideed ununevad ajapikku, st jäävadki realiseerimata. Helisalvestisi on võimalik tagantjärele kuulata ning head ideed hiljem „üles noppida“.

„Vunki mano“ laadis loometalgute edukas korraldamine eeldab, et esmalt mõeldakse väga hästi läbi ürituse formaat ja metoodika, mida kasutatakse. Uudse meetodi puhul peab arvestama, et tundmatu formaat vajab esmalt väga palju tutvustamist ning eeldab korraldusmeeskonnalt panustamist isiklike kontaktide loomisele ja individuaalsete kohtumiste korraldamist. Oluline on kaardistada kõik huvigrupid, keda arendustöö ja

piirkonna arendamine kõnetab, ning nendest lähtuvalt välja mõelda kommunikatsiooni plaan ja kaasamise etapid. Magistritöö käigus on autor avastanud puudusi „Vunki mano“ loometalgute arendamise dokumenteerimises. Täiendavat peaks arendama ka „Vunki mano“ loometalgute järelmentorlust, et ürituse käigus arendatud ideed saaks ellu viia. Korraldajad on teinud väga head tööd ürituse arendamisel, aga kahjuks on väga paljud teadmised nende enda peas ja ürituse kontekstis olulisi nüansse ning pöördelisi hetki ei ole dokumenteeritud.

## KOKKUVÕTE

Ühiskonnas on järjest teravamalt üles kerkimas vajadus pöörata enam tähelepanu tuleb tasakaalustatud arengule ning mitmekülgsetele probleemilahendustele, et tekiks mõistmine ja sidusus erinevate ühiskonnagruppide vahel. Antud magistritöös keskendus autor Võru maakonnas toimuvate „Vunki mano“ loometalgute kui sotsiaalset innovatsiooni soodustava tööriista uurimisele, millesse on kaasatud erievad kogukonna koostöömiseks vajalikud sihtgrupid. (Ferreira & Farias, 2018) Sotsiaalne innovatsioon ja teenuste disain on üha suuremat populaarsust koguvad terminid. Innovatsioon ja hästi läbi mõeldud arendusprotsessid on ühiskonnale kasulikud ja suurendavad ühiskonna tegutsemisvõimekust ning loovad olemasolevate struktuuride ja poliitikate tõttu seni lahendamata probleemidele lahendused. (Bolton & Saxena-Iyer, 2009, Murray et al. 2010) Kodanikke kutsutakse üles võtma eksperdirolli ning aktiivselt osalema lisaks teenuste tarbimisele ka nende väljaarendamises, pannes neid nii rohkem mõtlema oma vajadustele ning lahendama enda jaoks olulisi sotsiaalseid probleeme (Ferreira & Farias, 2018).

Magistritöö autor osales vabatahtlikuna SA Võrumaa Arenduskeskuse projekti „Vunki mano“ loometalgud“ meeskonnas ja oli seotud kolme kogukondliku häkatoni läbiviimisega Võru maakonnas. Avalik sektor ja kogukond suunati ühiselt juurutama protsesse, mis julgustavad nägema uusi ja paremini toimivaid lahendusi, õpetades mõtlema „kastist välja“, seades eesmärgiks teha produktiivsemat koostööd. Ürituse käigus tekib võimalus ühendada institutsioone ja inimesi, pannes neid 48 tunni jooksul ühiselt ideid arendama.

Töö autor tutvustas Võru maakonnas toimunud „Vunki mano“ loometalguid, avas häkatoni meetodi olemuse, näidates selle vajalikkust kogukonna arengu suunamiseks, kuna tegu on teadlikult arendatud koosloome meetodiga. Magistritöö esimene peatükk toetub enam kui 50 teaduslikule allikale ja erialasele kirjandusele, mis tutvustab koosloome ja sotsiaalse innovatsiooni põhimõtteid. Empiirilise osa esimeses alapeatükis andis autor ülevaate uuritavast häkatoni meetodist ning teistest samalaadsetest

meetoditest. Teine alapeatükk oli üles ehitatud Briti Disaini Nõukoja (Design Council, 2005) Topeltteemandi mudelist lähtuvalt: avasta, kirjelda, arenda ja valmista.

Erinevate teoreetiliste allikatele toetudes (Brohman, 2008; Bolton, 2009; Brown, 2010; Murry 2010; Voorberg 2107 ja Ferreira 2018 põhjal; Flores et al., 2018, Taylor & Clarke 2018, Perng et al., 2019) võib välja tuua viis sotsiaalse innovatsiooni tunnust: käsitletakse sotsiaalsete probleemide lahendamist, mille lahendus on suunatud pikaajalisele mõjule, kaasatakse erinevaid huvigruppe, mille abil tekivad uued sotsiaalsed suhted ja koostöö, protsessi arendamisel kasutatakse teenusedisaini metoodikat ja tööriistu. Magistritöös kõrvutati kõiki sotsiaalse innovatsiooni tunnuseid ka häkatoni meetodi tugevustega.

Ühiselt juurutatakse protsesse, mis julgustavad inimesi ja organisatsioone nägema uusi lahendusi, õpetades mõtlema „kastist välja“, leidmaks uusi ja paremini toimivaid lahendusi kogukonna ja avaliku sektori paremaks koostöömiseks, et teha produktiivsemat koostööd. Võrumaal toimunud loometalgud on üles ehitatud õigete küsimuste esitamisele ja neile lahenduse leidmisele, et muuta elukvaliteet siin piirkonnas paremaks. Ürituse käigus tekib võimalus leida institutsioone ja inimesi, kes mängivad võtmerolli uute lahenduse leidmisel. Loometalgutel välja pakutud arendusideed pärinevad paljudest allikatest, nt kodanikud, teenuse kasutajad, kogukonnad, riigiasutused, ning neid ideid hakatakse ühiselt 48 tunni jooksul arendama. Töö autor on osalenud häkatonil kaks korda meeskonnaliikmena ning kolm korda olnud tihedalt seotud korraldusmeeskonna ettevalmistustöödega. Antud kogemus on aidanud paremini mõista nii osaleja kui ka korraldaja vaadet ning on tekkinud võimalus anda kogu meeskonna nimel vahetut tagasisidet meetodi kitsaskohtadele, aga ka tugevustele.

Erinevate osaliste koosloome häkatonilaadsetel üritustel on üha kasvav trend. Uudsed lähenemised ja inimeste väljatoomine oma tavapärasest mugavustsoonist on üsna keeruline protsess, kuna kõik pole muutustele ja uutele lähenemistele avatud (Rogers, 1962). Antud magistritöös annab autor ülevaate „Vunki mano“ loometalgutest kui sotsiaalset innovatsiooni soodustavast tööriistast, avades ürituse korralduslikke nüansse ja välja tuues võimalikud ohukohad, mis erinevate sihtgruppide ebapiisava kaasamisega võivad tekkida (Ferreira & Farias, 2018). Ühiskonna tasakaalustatud arengu eelduseks on võimalikult erinevate huvigruppide kaasamine ning probleemide avamine ja lahendamine võimalikult paljude poolte koostöös.

Teises alapeatükis analüüsib autor „Vunki mano“ loometalgute protsessi teenusedisaini tööriistade kaudu, teeb fookusgrupiga kasutajaprofiilide poolstruktureeritud intervjuu, loob huvigruppide kaardi, personad, empaatiakaardid, klienditeekonnad, analüüsib ärimudeli lõuendit ja väärtuspakkumist vähem kaasatud osaliste võtmes. Kolmandas alapeatükis teeb uuringuprotsessist tulenevate järelduste eelvaate ja esitab omapoolsed ettepanekud protsessi parandamiseks.

Selle magistritöö eesmärk oli teha ettepanekud „Vunki mano“ loometalgute kui koosloomet toetava ürituse arendamiseks, silmas pidades tasakaalustatud arengut. Rohkem tähelepanu tuleks pöörata kõikide huvigruppide kaasamisele, kaasata kogukonna liikmetega võrdsel tasemel ka avaliku sektori esindajaid ja ettevõtjaid. Ürituste eel teha rohkem individuaalseid kohtumisi mõlema sihtgrupi esindajatega ning ideede valikul soodustada neid kõnetava idee jõudmist arendusüritusele. Protsesside ja arengute teadlikumaks suunamiseks ning ürituse korraldusliku ajaloo salvestamiseks peaks korraldusmeeskond koosolekutest ning aruteludest tegema helisalvestused, mille põhjal oleks võimalik koostada struktureeritud memod. Emotsionaalsete grupiprotsesside tõttu vajab samade mentorite korduv kaasamine või uute mentorite leidmine senisest enam tähelepanu neis punktides, mida see magistritöö ei käsitlenud. Järelmentorluse võimaluse kasutamine jäi mitmel meeskonna tagaplaanile, järelmentorluse arenguprogrammi arendamine annaks võimaluse rohkematel ideedel jõuda prototüübini ning realiseerumiseni. Korraldusmeeskond peaks leidma lisarahastuse järelmentorlusprogrammi loomiseks, kuna mitmeid loometalgutel arendatud ning palju tähelepanu saanud ideid ei arendatud edasi ning probleemi lahendus jäi leidmata.

Magistritöö autor leiab, et terviklikuma pildi saamiseks tuleb veel täiendavalt uurida, kui kaugele on jõutud „Vunki mano“ loometalgutel arendatud ideedega, millised neist on ellu viidud ja millised on tänaseks päevaks kaotanud oma aktuaalsuse. Arendamist vajaks ka Võrumaal toimuv „Vunki mano“ loometalgute rahastamise mudeli väljatöötamine, et projekt ei sõltuks erinevate programmide rahastusest.

## VIIDATUD ALLIKAD

Bolton, R., & Saxena-Iyer, S. (2009). Interactive Services: A Framework, Synthesis and Research Directions. *Journal of Interactive Marketing*, 23(1), 91–104.

Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2008.11.002>

Brohman, M. K., Piccoli, G., Martin, P., Zulkernine, F. H., & Parasuraman, A. (2009). *A design theory approach to building strategic network-based customer service systems*. Decision Sciences. Retrieved from

<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1540-5915.2009.00242.x>

Christian, B. (2018). *Leading public sector innovation (second edition): Co-creating for a better society*. Policy Press. Retrieved from

Co-creation of service innovation in Europe (770492 – CoSIE) | Tallinna Ülikool.

(2018). Loetud aadressil <https://www.tlu.ee/yti/co-creation-service-innovation-europe-770492-cosie>

Design Council. (2005). Design Council. Retrieved from

<https://www.designcouncil.org.uk/>

Dittus, M. (2016). Large-scale Volunteer Engagement in Humanitarian Mapping.

*Proceedings of the 19th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing Companion - CSCW '16 Companion*, 139–142.

Retrieved from <https://doi.org/10.1145/2818052.2874351>

Ferreira, G. de D., & Farias, J. S. (2018). The Motivation to Participate in Citizen-Sourcing and Hackathons in the Public Sector. *BAR - Brazilian Administration Review*, 15(3). Retrieved from

<https://doi.org/10.1590/1807-7692bar2018180006>

Fiore, A. D. (2013, jaanuar 18). Make Your Next Innovation Jam Work. *Harvard Business Review*. Retrieved from

<https://hbr.org/2013/01/learning-how-to-jam>

Flores, M., Golob, M., Maklin, D., Herrera, M., Tucci, C., Al-Ashaab, Pineda, K. F.

(2018). How Can Hackathons Accelerate Corporate Innovation? I. Moon, G. M.

- Lee, J. Park, D. Kiritsis, & G. von Cieminski (Toim), *Advances in Production Management Systems. Production Management for Data-Driven, Intelligent, Collaborative, and Sustainable Manufacturing* (Kd 535, 167–175). Retrieved from [https://doi.org/10.1007/978-3-319-99704-9\\_21](https://doi.org/10.1007/978-3-319-99704-9_21)
- Følstad, A., Kvale, K., & Halvorsrud, R. (2014). *Customer journeys: Involving customers and internal resources in the design and management of services*. 412–417.
- Grönroos, C. (2009). Marketing as promise management: regaining customer management for marketing. *Journal of Business & Industrial Marketing*, 24(5/6), 351–359. Retrieved from <https://doi.org/10.1108/08858620910966237>
- Gustafsson, A., Kristensson, P., & Witell, L. (2012). Customer co-creation in service innovation: a matter of communication? *Journal of Service Management*, 23(3), 311–327. Retrieved from <https://doi.org/10.1108/09564231211248426>
- Hakala, J., Dobaczewski, J., Gorelov, D., Eronen, T., Jokinen, A., Kankainen, A., ... Äystö, J. (2012). *Precision Mass Measurements beyond: Anomalous behaviour of odd-even staggering of binding energies*. *Physical Review Letters*, 109(3). Retrieved from <https://doi.org/10.1103/PhysRevLett.109.032501>
- Hilton, T., Hughes, T., & Chalcraft, D. (2012). Service co-creation and value realisation. *Journal of Marketing Management*, 28(13–14), 1504–1519. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/0267257X.2012.736874>
- Huertas-Garcia, R., & Lengler, J. (2016). *Co-branding Strategy in Cause-related Advertising: The Fit between Brand and Cause*. 8–27. Retrieved from <https://doi.org/10.1108/JPBM-07-2015-0939>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2000). Social Skills for Successful Group Work. *EDUCATIONAL LEADERSHIP*, 7.
- Kimbell, L., & Julier, J. (s.a.). *SOCIAL DESIGN METHODS MENU*. 56.



- Kong, K. H., Debont, C., & Mulder, I. (s.a.). *PARTICIPATORY PROTOTYPING FOR FUTURE CITIES*. 7.
- Kopeć, W., Balcerzak, B., Nielek, R., Kowalik, G., Wierzbicki, A., & Casati, F. (2018). Correction to: older adults and hackathons: a qualitative study. *Empirical Software Engineering*. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s10664-018-9654-1>
- Kuosa, T., & Westerlund, L. (2012). *Service design: on the evolution of design expertise*. Retrieved from [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/51405/Kuosa\\_Tuomo\\_Lamk\\_2012.pdf](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/51405/Kuosa_Tuomo_Lamk_2012.pdf)
- Mager, B. (2011). *Special Issue Editorial: Designing for Services*. 3.
- McDougall, S. (2012). *Co-production, co-design and co-creation—what is the difference? Stakeholder Design*.
- Moritz, S. (2005). *Service design - practical access to an evolving field*. Retrieved from [https://issuu.com/st\\_moritz/docs/pa2servicedesign](https://issuu.com/st_moritz/docs/pa2servicedesign)
- Osborne, S. P. (2018). Co-production and the co-creation of value in public services. T. Brandsen, *Co-Production and Co-Creation* (1. tr, lk 18–26). Retrieved from <https://doi.org/10.4324/9781315204956-3>
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2018). *Business model generation*. 51.
- Owen, H. (2008). *Open space technology: A user's guide*. Berrett-Koehler Publishers.
- Perng, S.-Y., Kitchin, R., & Donncha, D. M. (2019). *Hackathons, entrepreneurship and the passionate making of smart cities*. 2–21. Retrieved from <https://doi.org/10.31219/osf.io/nu3ec>
- Recklies, O. (2001). *Problems in Managing Change*. 1–4.
- Robertson, T. S. (1967). The Process of Innovation and the Diffusion of Innovation. *Journal of Marketing*, 14–19.

- Rogers, E. M. (1962). *Diffusion of Innovation*. The Free Press.
- Rogers, E. M. (2002a). Diffusion of preventive innovations. *Addictive Behaviors*, 27(6), 989–993. Retrieved from [https://doi.org/10.1016/S0306-4603\(02\)00300-3](https://doi.org/10.1016/S0306-4603(02)00300-3)
- Römer, M., Thallmaier, S., Horneß, M. E., Lawrence, A., & Habicht, H. (2011). *Jams as emerging practice of innovation communities: The case of the Global Service Jam 201*. 12.
- Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design*. *CoDesign*, 4(1), 5–18. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Steen, M., Manschot, M., & De Koning, N. (2011). Benefits of co-design in service design projects. *International Journal of Design*, 5(2).
- Zink, L., Hostetter, R., Bohmer, A. I., Lindemann, U., & Knoll, A. (2017). The use of prototypes within agile product development explorative case study of a Makeathon. *2017 International Conference on Engineering, Technology and Innovation (ICE/ITMC)*, 68–77. Retrieved from <https://doi.org/10.1109/ICE.2017.8279871>
- Taylor, N., & Clarke, L. (2018). Everybody’s Hacking: Participation and the mainstreaming of hackathons. *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '18*, 1–12. Retrieved from <https://doi.org/10.1145/3173574.3173746>
- Voorberg, W., Bekkers, V., Timeus, K., Tonurist, P., & Tummers, L. (2017). Changing public service delivery: learning in co-creation. *Policy and Society*, 36(2), 178–194. Loetud aadressil <https://doi.org/10.1080/14494035.2017.1323711>
- Välistrendid 2020. (2011, 2012). Eesti Arengufond. Loetud aadressil <http://www.arengufond.ee/upload/Editor/Publikatsioonid/valistrendid2020-estifookuses-arengufond.pdf>

*Võru maakonna arengustrateegia (2019)* Võrumaa Arenduskeskus. Loetud aadressilt  
<https://vorumaa.ee/arendus/maakonna-arendusdokumendid/voru-maakonna-arengustrateegia-2035/>

Wisniewska, M., & Stawasz, D. (2016). *INNOVATIVE METHODS OF MANAGEMENT IN PUBLIC SECTOR*. 10.

## LISAD

### Lisa 1. Tüüpiline häkatoni meetodit järgiva ürituse ajakavaline ülesehitus

I päev	16.00 Osalejate saabumine 17.00 Avamine 17.30 Arendusideede esitamine 19.30 Meeskondade moodustamine, instruktsioonid 21.00 Algab meeskonnatöö 01.00 Esimese päeva lõpp
II päev	09.00 Hommikusöök, meeskonnatöö jätkub 10.00 I vahekokkuvõte 12.00 Abistav koolitus – Indrek Maripuu 13.00 Lõuna 14.00 Meeskonnatöö jätku 17.00 II vahekokkuvõte 19.00 Õhtusöök 20.00 Abistav koolitus – Jaan Aps 21.00 Meeskonnatöö jätkub 01.00 Teise päeva lõpp
III päev	09.00 Hommikusöök, meeskonnatöö jätkub 10.00 III vahekokkuvõte 11.00 Esitluste vaatamine 13.00 Lõuna 14.00 Lahenduste esitamine žüriile 16.00 Värskenduspaus 17.00 Auhinnatseremoonia 18.00 Kolmanda päeva lõpp

Allikas: autori koostatud Dittus, 2016; Fiore, 2013 põhjal

## Lisa 2. Erinevate koosloome meetodite võrdlus

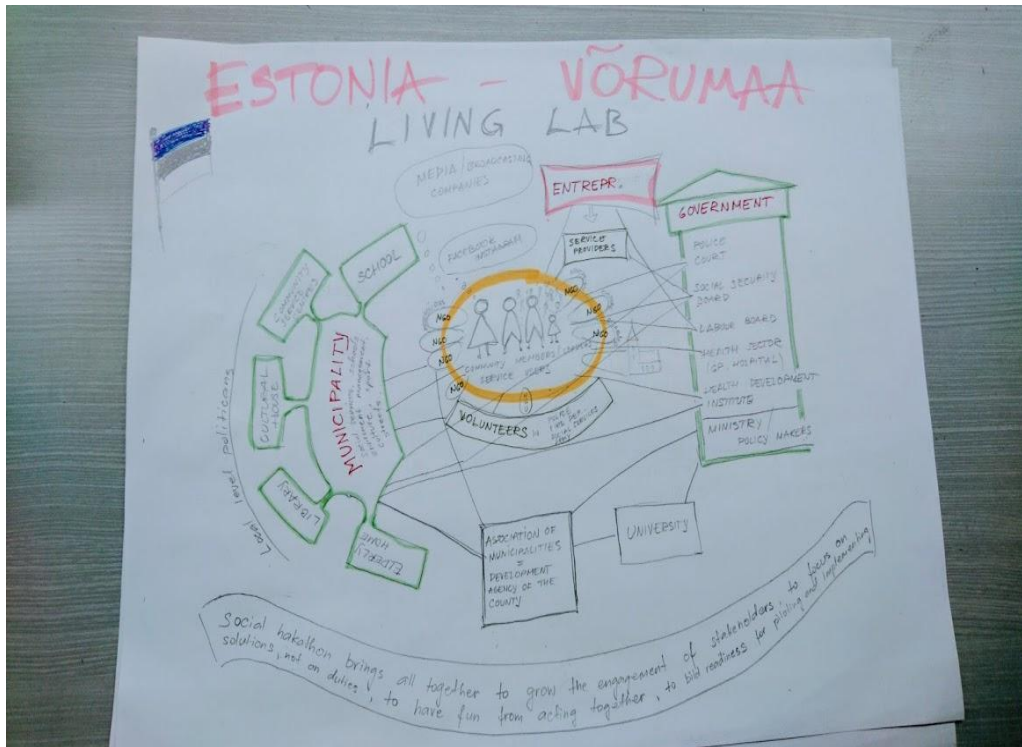
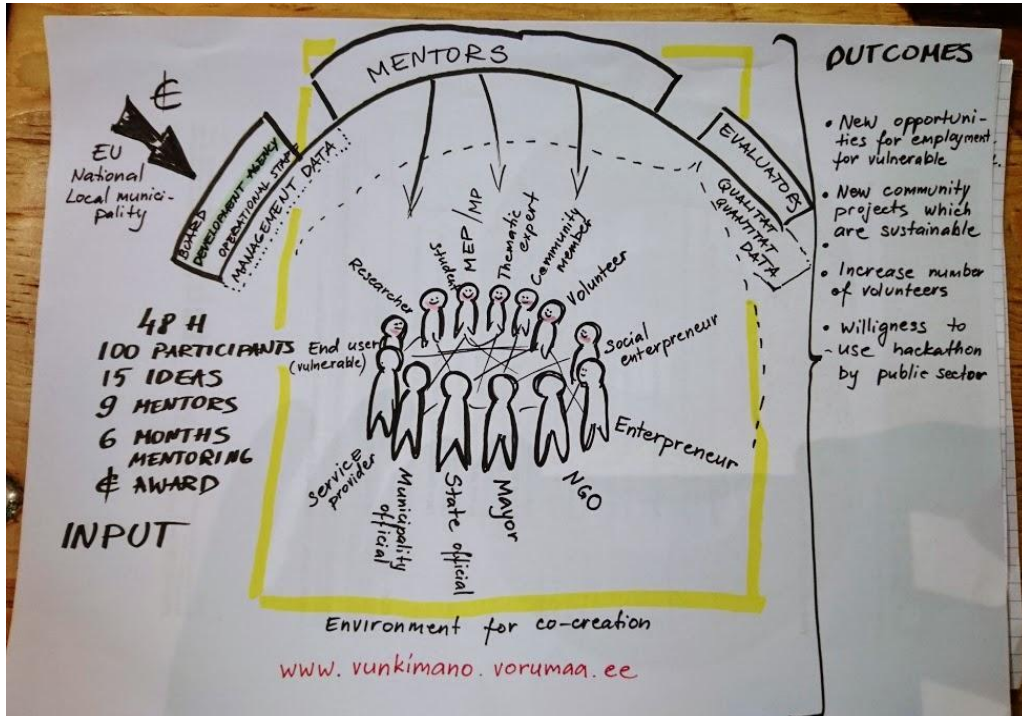
	AVATUD RUUM	HACKATHON	JAMMIN	MAKEATHON	MAPHATON
Sihtgrupp	Üritusele kutsutud osalejad	Erinevate valdkondade esindajad	Üliõpilased	Erinevate valdkondade esindajad	Võimalik olemasolev ressurss, vabatahtlikud
Eesmärk	Lahendada arengut takistav probleem, luua tegevuskava	Lahendada erinevate osapoolte kaasamisel probleem	Lahendada erinevate osapoolte kaasamisel konkreetne probleem	Lahendada erinevate osapoolte kaasamisel konkreetne probleem	Lahendada erinevate osapoolte kaasamisel konkreetne probleem
Probleem	Ette antud	Selgub kohapeal	Ette antud	Selgub kohapeal	Ette antud
Kohalolek	Osalejad on füüsiliselt kohal	Osalejad on füüsiliselt kohal	Osalejad on füüsiliselt kohal	Osalejad on füüsiliselt kohal	Osalejad võivad osaleda ka online keskkonna kaudu
Kestvus	Kuni 8 H	Kuni 48 H	~14 päeva	48H	Piiratud aeg
Tulemus	Probleemile lahenduse leidmine	Lahendus probleemile või prototüüp	Probleemile uute lahenduste leidmine	Prototüüp	Probleemile leida lahendus
Auhind	Probleemile lahenduse leidmine	Rahaline auhind oma idee edasi arendamiseks	Puudub rahaline auhind	Rahaline auhind oma prototüübi edasi arendamiseks	Puudub rahaline auhind

Allikas: autori koostatud Dittus, 2016; Fiore, 2013; Kong, Debont, & Mulder, s.a.; Owen, 2008; Zink et al., 2017; Taylor & Clarke, 2018 põhjal

### **Lisa 3. „Vunki mano“ loometalgute korraldajatega läbiviidud fookusgrupi intervjuuküsimustik**

1. Mis tingis töölehtede arendusvajaduse peale igat häkatoni?  
I korra töölehed? Millised olid puudused, mis oli hästi? Kas oli midagi halvasti? Kas oli midagi, mida ei osanud ette näha?  
II korra töölehed? Millised oli puudused, mis oli hästi? Kas oli midagi halvasti? Kas oli midagi, mida ei osanud ette näha?  
III korra töölehed? Millised oli puudused, mis oli hästi? Kas oli midagi halvasti? Kas oli midagi, mida ei osanud ette näha?  
Mis mõtted on peale kolmandat korda „õhku“ jäänud ja peaks veel arendama?
2. Millised on olnud korralduslikud väljakutsed? Mida saaks teha, korraldada paremini?
3. Eesti kontekstis ja maailma kontekstist, kas tunnete või teate, kas „Vunki mano“ loometalgute taolisi üritusi on ka mujal?
4. Milline on teie arust kõige suurem „Vunki mano“ eripära võrreldes häkatoniga? Järelmentordamine? Mentorite mentordamine?
5. Kui unikaalsed on „Vunki mano“ loometalgud?
6. Kuidas on järelmentordamine toimunud?
7. Kui suur hulk osalenud ideedest on järelmentordamist kasutanud?
8. Kui suur hulk täna osalenutest ideedest on päriselt ellu viidud/ära tehtud?
9. Millised on teie arust olnud häkatonide kõrval mõjud? Järeilmõju? Uued tutvused? Võrgustikud? On tekkinud mingid uued algatused, ideed?
10. Teie mõtted online häkatonidest?
11. Miks peaks taolisi üritusi tegema? Miks neid on vaja teadlikult arendada?
12. Kas on mõni sihtgrupp, kes ei ole haakunud ja ei ole ideega kaasa tulnud?
13. Millise sihtgrupi kohale saamisega peab kõige rohkem vaeva nägema?
14. Kuidas taolisi teemasid lahendati enne „Vunki mano“ loometalgute loomist?

# Lisa 4. „Vunki mano“ loometalgute huvigrupide kaardistamine



## **Lisa 5. „Vunki mano“ loometalgutel osalejatega läbi viidud poolstruktureeritud intervjuu küsimused**

1. Kas olid varem kuulnud mõistet häkaton?
2. Kas osalesid eelüritustel ja eelkohtumistele?
3. Millises rollis osalesid ideetalgutel ?
4. Mida sa mõistad termini “kaasamine” all?
5. Mida sa mõistad termini “koosloome” all?
6. Mida sinu arust tähenda teenusdisain?
7. Kas häkaton vastas esialgu seatud ootustele?
8. Kas jõudsite pühapäevaks välja sinna, kui plaanisite jõuda?
9. Kas oli suuri kõrvale kaldeid võrreldes planeerituga?
10. Kas kõik grupid jõudis pühapäeval eeldatud tulemusteni?
11. Millise hinnangu annaksite korraldajate poolt valitud töölehtedele ja meetoditele?
12. Kuidas hindate korralduslikku poolt?
13. Kuidas meeldis asukoha valik?
14. Kas oli midagi meeldejäädavat või erilist?
15. Kuidas jäite rahule mentorite tööga? Kuidas jäite rahule mentorite valikuga?
16. Kui palju kasutasite mentorite abi ja milles?
17. Kuidas jäite rahule mentorite tööga? Kuidas jäite rahule mentorite valikuga?
18. Kui palju kasutasite mentorite abi ja milles?
19. Kuidas kirjeldaksid meeskonna tööd?
20. Kuidas toimus rolli jaotus, kas töö sujus, kas tuli ette konflikte? Kuidas need lahenesid?
21. Kuidas hindate intensiivse nädalavahetuse tulemuslikkust?
22. Mis sai teie ideest peale häkatoni?
23. Kas kasutasite järelmentorlõdamise võimalust?



**Lisa 6. „Vunki mano“ loometalgute ärimudeli lõuend**

<b>PARTNERID</b> Omavalitsused Riik Ministeeriumid Kogukonnad Vaaühendused Ettevõtjad	<b>VÕTMETEGEVUSED</b> Eelkohtumised ideede vedajatega Eelüritused Loometalgud Järelmentorlus	<b>VÄÄRTUSPAKKUMINE</b> Igale ideele pakutakse mentorlust ning järelmentorlust, et idee saaks tugevalt läbi arutatud ning keegi hoiab tegevusel püsivalt "kätt". Meeskond saab võimaluse läbi konkreetse meetodi ja töölehtedega oma ideed intensiivselt arendada 48 tunni jooksul.	<b>KLIENDISUHTED</b> Väga isiklikud ja lähedases suhtes, pidevalt hoitakse "kätt pulsil".	<b>SIHTGRUPP</b> Omavalitsused Kogukond Ettevõtjad Riik
	<b>TEGEVUSED</b> Arutelude korraldamised Isiklikud kohtumised Kogumine meeskondadega		<b>MÜÜGI- JA TURUNDUSKANALID</b> Sotsiaalmeedia Suust-suhu infovahetus Trükimeedia Kodulehekülg	
<b>KULUD</b> Korralduslikud kulud Auhinnad		<b>TULUD</b> Toetused (projekti rahastus ja omafinantseering) Projektitoetused		

„Vunki mano“ loometalgute ärimudelilõuend. Allikas: autori koostatud Osterwalder, A., & Pigneur, Y. 2018 põhjal.

## Lisa 7. „Vunki mano“ loometalgutele esitatud 30 ideed (2018-2019)

1. Võimetekohase töö vahendamine erivajadustega inimestele  
Meiela ja Helpificu koostöös ning valdkondlike spetsialistide suure panusega valmis tööjagamisplatvormi näidis, mis aitab kokku viia erivajadustega (nt vähenenud intellektiga) inimeste tööjõuressurssi ning tööandjate ja kogukonna vajadusi. Platvorm püüab vähendada barjääri erivajadustega inimeste ja tööturu vahel aidates teha inimese palkamise või temalt teenuse ostmise võimalikult mugavaks. Lisandväärtusena töötatakse välja tunnustamise süsteem, mis tõstab esile neid tööandjaid, kes kasutavad erivajadustega inimeste tööjõudu. Meiela on peale Loometalguid suunanud tähelepanu enam tehniliselt lahenduselt võrgustiku kasvatamisele. Käivitatud on regulaarne koostöö Võrumaa Arenduskeskuse, Helpificu, Astangu Rehabilitatsioonikeskuse ja Võrumaa Töötukassa osakonnaga kaardistamiseks erinevaid võimalusi töö leidmiseks puuetega inimestele. Ühiselt on koos käidud mitmetel ümarlaudadel ja üldised arutelud on viinud konkreetsete tulemusteni. Ühiselt kavandatakse tööandjatele suunatud infopäeva korraldamist ning otsitakse võimalusi õppida Astangu Kutserehabilitatsioonikeskuse kogemustest koostööst tööandjatega.
2. Saagu Valgus kogukonnakeskus  
Nädalavahetusel vaadati põhjalikult läbi praegusel kujul toimetamise tugevused ja nõrkused ning sellele tuginedes pandi kokku ideekavand, kuidas laiendada kogukonnakeskuse teenuste pakkumist ja isemajandamise võimekust.
3. Saagu Valgus kogukonnakeskusest on saanud nüüdsest Saagu Parem MTÜ. Ühes uue nime ja ruumide laiendamisega arendab aktiivne naiskond ideid oma senise tegevuse laiendamiseks, meeskonna arendamiseks kui ka toimivate tegevuste veelgi efektiivsemaks muutmiseks. Ühiste arutelude tulemusena on viidud sisse muudatused toetuspoole toimimisse, otsitakse koostöökohti Meielaga ning meeskonna arendamiseks on ettevalmistamisel projektitaotlus.

#### 4. Rõuge kaugtöökeskus – Catlamaja

MTÜ Rõuge Kaugtöökeskus ja Rõuge vald arendasid loometalgutel Rõuge kaugtöökeskust, mis rajatakse katlamajja ning mis on pilootprojektiks kogu valla ja miks mitte edaspidi ka kogu Võrumaad katvale kaugtöövõrgustikule. MTÜ Rõuge Kaugtöökeskus viib hetkel ellu kahte LEADER projekti, mis on otseselt suunatud kaugtöökeskuse ehitamisele ja sisustamisele. Lisaks praktilistele tegevustele on Rõuge Kaugtöökeskuse eestvedamisel toimunud Võrumaa kaugtööhuviliste ja arendusorganisatsioonide osalusel ideereis Tartu ja Tallinna toimivatesse koostöökeskustesse, kust ammutati inspiratsiooni ning arendati edasi võimalikke ideed Võrumaa kaugtöövõrgustiku tekkeks.

#### 5. Sini-must-valged matkaraja

Ekstreemapargi eestvedamisel pakendatakse olemasolevad matkarajad erineva raskusastmega (sinine, must, valge) teekondadeks ja kujundatakse Võrumaast ökoloogiliselt puhas ja looduslähedane matkamaa. Sini-must-valged matkarajad said eripreemia – parim maakonna arengut toetav lahendus (1500€). Sini-must-valged matkarajad idee on pidevas arengus. Nüüdsest kõlab matkaradade asemel juba mõte sini-must-valge matkamaa. Suur tähelepanu on meeskonnal kulunud olemasolevate matkaradade kaardistamisele ning kodulehe, domeenide ja brändi arendamisega seotud teemadele.

#### 6. Dementsuse pädevuskeskus

Dementsusega inimesi ja nende lähedasi pereliikmeid on hinnanguliselt meie maakonnas enam kui 2000. Probleemiga silmitsi olevad inimesed on mures sageli üksi. Väljatöötatud idee kohaselt koondab maakondlik pädevuskeskus erialase teabe, kogemuslood, info teenuste kohta ja aitab luua vajaliku tugivõrgustiku peredele. Nädalavahetusel töötati välja ka hoolduse digitaalse jälgimise platvormi arhitektuur. Edasisteks sammudeks on läbirääkimised omavalitsustega ja teiste seotud osapooltega pädevuskeskuse toimimismudeli osas. Meeskond sai loometalgutel kokku tegevuste paketi ja taotles sellega Võrumaa Arenduskeskuse

heaolu taotlusvoorstust toetust 4000 eurot. Tegevuste elluviimine algas jaanuaris. Praegu kasvatatakse dementsusega seotud osapoolte võrgustikku, et leida üles võimalikult palju inimesi, keda see mure puudutab. Viiakse läbi teavituskampaania, millega suurendatakse teadlikkust dementsuse ja dementsete lähedaste abivõimaluste kohta. Plaanis on ka digiarendused, mis lihtsustavad infovahetust osapoolt vahel. Oluliseks väljakutseks on toimiva finantsmudeli loomine.

#### 7. Turismivõrgustik

Võrumaa-Setomaa-Põlvamaa turismikoordinaatorid võtsid ülesandeks korrastada ja täiendada populaarseimates turistide kasutatavates rakendustes (*Google Maps*, *TripAdvisor*) piirkonna kohta leitav info. Pakutakse ka teenust, et kõik, kes ise enda kohta käiva info lisamise ja uuendamisega hakkama ei saa või ei soovi seda ise teha, oleksid siiski korrektselt esindatud. Žürii nägi idees ka äripotentsiaali ja neid tunnustati kohaga Ajujahi TOP100 sees. Kahjuks Turismivõrgustiku naiskond Ajujahil TOP30 hulka ei pääsenud. Idee esitlemiseks ja ettevalmistamiseks tehti tublisti eeltööd ning peale Ajujahi teekonna lõppu alustati idee elluviimist väiksemas mahus. 4 kuud peale loometalguid on naiskonna liikmed personaalselt nõustanud ca 80 piirkonna turismiettevõtet ja teinud koos nendega korda sihtkohtade *Google My Business* kontod. Juba on saadud ka ettevõtjatelt tagasisidet, et kohtade leitavus on paranenud ja juhuküllastuste arv suurenenud. Välja on töötatud juhendmaterjal, et sihtkohtade omanikud iseseisvalt saaksid oma *Google*'ga seotud kontod korda teha ning väljatöötamisel on tasuline teenus, mis pakub sama võimalust neile, kes iseseisvalt ei taha või ei oska seda teha. Teenust hakkab pakkuma Võrumaa Arenduskeskus.

#### 8. Riigimaja

Meeskonnal on ambitsioonikas plaan teha tulevasest Võru Riigimajast esimene omataoline Eestis, kus inimene suhtleb kõigi riigiasutustega ühe leti kaudu. Meeskonda kuulusid kahe ministeeriumi ja kahe riigiasutuse spetsialistid ning koos teenuse disaineriga joonistati välja üks näidisteedkond, kuidas abi vajav

inimene ja riik praegu omavahel suhtlevad. Seejärel kirjeldati tulevikuolukord, kus riik oskab ja saab analüüsida inimese kohta olemas olevat informatsiooni tervikuna ilma kodanikku jooksutamata. Jõuti tulemuseni, et lisaks ametkondade koostööle ja nutikatele lahendustele, mis oskavad varakult märgata võimalikke riske, on riigiga suhtlemisel vaja ka inimlikku soojust ja käehoidmist. Riigileti juures ootab inimest Hea Haldjas, kes korraldab kõik vajalikud toimingud. Riigimaja idee on hetkel ootel. Ent meeskond on leidnud juba uusi väljundeid ja võimalusi, kuidas loometalgutel saadud inspiratsiooni ja kogemust heas mõttes ära kasutada. Loometalgute formaat ja meetodika on mõjunud osalejatele värskendavalt ja inspireerivalt, mistõttu püütakse seda juurutada teistegi riigi tasandil oluliste probleemide lahendamiseks.

#### 9. Wabaveere

Rahvusvaheline meeskond koostas tegevusplaani Võrumaale sobiva ning olulisel määral isemajandava ökoküla rajamiseks. Wabaveere pani kokku ka digiküla mudeli, mille üheks sihtrühmaks kohalike püsielanike kõrval on rahvusvahelised) diginomaadid, kes elavad külas ajutiselt nautides Võrumaa puhast loodust koos Eesti digiühiskonna hüvedega. Loometalgutel tehti valmis koduleht ja mõeldi läbi ühistulise tegutsemise printsiibid ja finantsplaan. Wabavere fookus on hetkel kahel olulisel väljundil: 1) koostöösuhete ja -võrgustiku loomine sarnaselt mõtlevate inimeste vahel ning 2) talgute formaadi kaudu ökoküla põhimõtete ja permakultuuri olemuse tutvustamine huvilistele. Meeskond on pidevas omavahelises koostöös ning esialgu keskendub neile kahele tegevusele. Indu ja inspiratsiooni üksteisega koostöötamisest jagub!

#### 10. Mahe ja muhe

Mahepiirkonna ideest kasvas välja maheda koolitoidu võrgustik, mis katab kõik Võrumaa koolid. Kõigi eelduste kohaselt on juba järgmise kooliaasta alguses vähemalt osaliselt kõikide Võrumaa koolide toit mahe. Mahe ja muhe idee sai koguni kaks auhinda. Parim tervist toetav lahendus (1500€) ja loometalgute peaauhind (3000€). Mahe ja Muhe meeskond on tegutsemas väga aktiivselt –

põhiline tähelepanu on suunatud mõtteviisi ja idee levitamisele. Ühiselt on kohtunud juba kõikide Võrumaa omavalitsuste esindajatega. Samuti on ettevalmistatud ja esitatud projektitaotlus teema arendamiseks Piiriveere Liidrisse LEADER taotlusvooru. Loometalgute järgselt on meeskond tegutsemas mitmel rindel ja nii näiteks piloteeritakse juba sel aastal Rõuge koolis mahetoodangu kasutamist.

#### 11. Kogukonnatransport ja külade koostöövõrgustik

Kaks ideed ühendasid oma jõud ja hakkasid ühiselt oma sarnastele probleemidele lahendusi leidma. Helitusnime “emalõvid” teeninud seltskond võttis fookusesse transporditeema – kuidas lapsed kooli ja huvikooli saada. Põhjaliku uurimustöö tulemusena jõuti järeldusele, et ei ole tarvis jalgratast leiutada ja nende vajadustele päris hästi vastav mobiilirakendus ([www.gokid.mobi](http://www.gokid.mobi)) on juba olemas. Küll ainult inglise keeles, aga siiski kasutatav. Edasised sammud on sarnase probleemiga inimestega kontakteerumine ning neile koostöövõimaluse ja rakenduse tutvustamine. Teema ei ole oma aktuaalsust kaotanud ja kogukonnatranspordi teema eestvedajad on hetkel keskendunud võimaluste ja huvigruppide kaardistamisele. Teema on komplekssem kui esialgu tundus, mistõttu erinevate osapoolte hulk, keda on oluline kaasata, on oluliselt laiem. Alustades transpordikeskustest, lõpetades kooli juhtkondade ja naabruskonna elanikega. Mobiilirakendus väljatöötatud kujul ei ole seni käivitunud. Lähiajal on eestvedajatel plaanis tutvuda ka Saaremaa ja Elva kogemuslugudega, kes sarnaste probleemide lahendamise tegelemas on.

#### 12. Hauka meistrid – piirkonna väiketootjate ja loomeinimeste koostöövõrgustiku loomine. Ideed veavad Antsla kandi aktiivsed kodanikud, loomeinimesed ja väiketootjad, kes otsivad parimat lahendust koostöövõrgustiku toimimiseks. Eesmärk on teha tõhusamalt ja paremini piirkonna ja iga liikme turundustööd, olla teineteisele toeks, partneriks omavalitsusele ning edendada Antsla kandi elu. Liituma oodatakse sarnase elukogemusega ning turundusteadmistega osalejaid.

13. Matkarada maastikusõidukitele (ATV, lumesaan, enduro) Rõuge vallas – Ideed veavad kohalikud motoentusiastid, ametnikud ja maaomanikud, kes püüavad leida lahendust “metsikule” ringisõitmisele, mis tekitab konflikte kogukonnas, kahjustab kohalike vara ja piirkonna mainet. Väljakutseks on luua Rõuge valla vaatamisväärusi ja teenusepakkujaid ühendav rada, mis pööraks kahju kasuks ja millest tõuseks seeläbi tulu kohalikule ettevõtjale ja vallale tervikuna.
  
14. Integrate 1 get family for free – Võrumaalt on erinevatel põhjustel mindud välismaale, leitud abikaasa ning loodud pere. Mingil ajal on nendes peredes teemaks, millises riigis peaksid lapsed koolis käima ja pere elama. Üheks tõsiseltvõetavaks variandiks on ka tagasi Eestisse ja oma kodumaakonda tulek. Kõige suurem “aga” on siin reeglina abikaasale võimetekohase töö leidmine ja kogukonda sulandamine. Loometalgutel osaleva meeskonna väljakutseks on leida ideid ja koondada tegevusi selle probleemi leevendamiseks. Leitud lahendused on hõlpsasti kohandatavad ka teistele lõimumist vajavatele sihtgruppidele. Meeskonna töökeeleks on Varstus inglise keel ning selles osalevad lisaks inimestele, kes on selle teekonna ise läbinud, ka üliõpilased Tallinnast ja Newcastlest.
  
15. Haanja Puhke- ja Spordikeskuse arendamine – Haanja Puhke- ja Spordikeskus saab sel ja järgmisel aastal olulisi investeeringuid, mis võimaldavad viia keskuse tehnilise võimekuse uuele tasemele. Loometalgute väljakutseks on tõsta koos sellega uuele tasemele ka keskuse toimimisvõimekus, et piirkonda tulev investeering tooks pikema-ajalist kasu enamatele osapooltele. Meeskonnaga oodatakse liituma nii kogukonnaliikmeid, spordisõpru kui turismivaldkonnas tegutsejaid.
  
16. Toidupiirkond Vana-Võromaa – Selle aasta maist kuni järgmise aasta maini kannab Vana-Võromaa Eesti toidupiirkonna tiitlit. Loometalgutel tegeletakse eesoleva perioodi tegevuste täpsustamisega, et piirkonna ettevõtjad, Uma Meki

kaubamärk ning Vana-Võromaa tervikuna saaks sellest vunki mano. Eelkõige on Varstus fookuses 2 teemat: kuidas kohalikud toidukohad ning toidutootjad saavad toidupiirkonna tiitlit parimal moel enda hüvanguks kasutada ning kuidas temaatikat piirkonnast väljaspool turundada.

17. Liikumise digiretsept – Võrumaa inimese oodatav eluiga on sarnane Eesti keskmisega, kuid TERVENA ELATUD aastatega jääme keskmisele alla ligikaudu KAHEKSA aastaga. Tervise Arengu Instituudi tervise ja heaolu ülevaatest 2018 selgub, et Võru maakonnas on 16-74-aastaste inimeste hulgas ülekaalulisi või rasvunud kokku 61,5%. Meie esimesse klassi minejatest on keskmiselt iga neljas laps ülekaaluline või rasvunud. Loometalgutel arendatakse „liikumise digiretsepti“ ideed, mille kirjutavad välja pere- või eriarstid. Retsept on mõeldud neile, kelle haiguste ravile või ennetusele saab kaasa aidata just tervisliku liikumisega õues, vähendades tablettide, pulbrite ja süstide osakaalu ravikaardil. Maailmast on juba tuua sarnaseid näiteid, nii et miks mitte seda ka siin teha. Ideed veab Võrumaa Spordiliit, kes ootab liituma eelkõige tervise- ja meditsiinivaldkonna inimesi, kuid ka teemast huvitatud kogukonnaliikmeid.
18. Abivajaduse hindamise meetodika arendamine – FOOR (Inglise-eesti segakeelne meeskond). Üle maailma on ligi 30 riigis kasutusel platvorm, millega saab mõõta probleemide kütkes olevate inimeste abivajadust läbi nende endi silmade. Pildikeele abil on tehtud väga lihtsaks omaenda eluliste olukordade kirjeldamine ja seeläbi on kogunev info sotsiaaltöö spetsialistidele mõõdetav ning analüüsiv. Lihtne punane-kollane-roheline süsteem annab kiirelt indikatsiooni, millises osas on inimese olukord kõige kriitilisem. FOOR aitab inimesel endal paremini mõista oma probleeme ja sotsiaaltöötajal paremini planeerida teenuseid ning hiljem hinnata teenuste tulemuslikkust. Idee eestvedajad otsivad meeskonda sotsiaaltöö valdkonna spetsialiste ja haavatavate sihtgruppide esindajaid, et FOOR kohandada sobivaks ja kasutatavaks Võrumaa oludesse.



19. Vabatahtlike kaasamise mudel – Kogukonnakeskus Saagu Parem tuleb loometalgutele välja töötama vabatahtlike kaasamise mudelit. Organisatsiooni kasvades on kasvanud vajadus teematikat efektiivsemalt hallata, et iga vabatahtlik saaks panustada soovitud mahus ning see jõuaks parimal moel just õige abivajajani. Otsitakse ideid vabatahtlike motiveerimiseks ja nutikaid lahendusi vabatahtlike “infopanga” loomiseks. Idee algatajad ootavad endaga liituma inimesi, keda kõnetab heategevus ja vabatahtlik töö või kellel on oskusi ja kogemust kasvava organisatsiooni töö korraldamisel ja juhtimisel.
20. Permaaiast kogukonna-aiaks – Vastseliina lähistel, Külaoru külas, Karusoo talus asub Lõuna-Eesti suurim permaaed. Tänapäevaseks väljakutseks on kasvada terviklikuks kogukonnale avatud õppe- ja katseaiaks, kus luuakse ja arendatakse loovaid ning uusi lahendusi, inspireeritakse ja julgustatakse inimesi neid lahendusi oma aedades kasutama ning pakutakse võimalust kaasa lüüa erinevatel sihtgruppidel. Loometalgutel oodatakse endaga liituma permakultuurihuvilisi, haridusvaldkonna inimesi, aktiivseid kogukonnaliikmeid ning erinevate sihtgruppide esindajaid, et planeeritavad tegevused viiksid tõelise kogukonna-aiatekkeni.
21. Hingehoitud Võrumaa – MTÜ Hingetugi missiooniks on olla toeks inimesele tema eluolukordades, lähtuvalt olukorra eripärast ning arvestades inimese tõekspidamisi. Loometalgute väljakutseks on idee vedajatel jõuda koostöös omavalitsuste ja hingehoiu valdkonna inimestega lähemale toimiva hingehoiuteenuse pakkumisele meie piirkonnas. Täna võib abivajaja leida hingeabi nii perearstilt, sotsiaaltöötajalt, vaimulikult kui psühholoogilt, kuid neil kohtumisel on see pigem kõrvalhüve kui teadlik kohtumise eesmärk. Väljaõppinud hingehoidjad katavad valdkonda laiemalt ja süsteemsemalt, pakkudes lisaks personaalsele hingehoiule ka eneseabigruppide läbiviimist (leinagrupp, alkoholisõltlaste lähedaste tugigrupp, enesetapumõtete inimeste toetusgrupp jne). Loometalgutel oodatakse endaga liituma eelkõige omavalitsuste

sotsiaalvaldkonna inimesi ning aktiivseid kodanikke, keda kõnetab hingehoiu valdkond.

22. Kogukonna päikeseelektrijaam – Juba täna on tehnoloogia arenenud nii kaugelt, et igäihel meist on võimalus toota ise elektrit. Täiesti reaalne on võtta ise aktiivne roll energiaturul ning osaleda selles terve kogukonnaga. Idee vedajad Tartu Regiooni Energiaagentuurist näevad tulevikku kogukonna päikeseelektrijaamades, mis on rajatud ühise raha eest, paigaldatud avalikele hoonetele ning toodavad tulu kogukonnale. Loometalgutel tegeletakse ühe sellise energiaühistu algatamise ja opereerimise tegevuskavaga. Meeskonda oodatakse liituma inimesi avalikust sektorist ning aktiivseid kogukonnaliikmeid.
23. Sotsiaalteenuste korraldamise tõhustamine sotsiaaltranspordi teenuse näitel – Täna eksisteerib e-Eesti valdavalt riiklikul tasemel ja erasektoris. Kohaliku omavalitsuse teenuste korralduses on endiselt palju ajamahukat 'käsitööd'. Loometalgute väljakutseks on tehnoloogia abil lihtsustada ja kiirendada kodaniku ja omavalitsuse ametniku jaoks teenuse korraldamise bürokraatiat ja andmete kogumist sotsiaaltranspordi teenuse näitel. Kaalutavaks lahenduseks on tööriist, mis võimaldaks digitaliseerida sotsiaaltranspordi teenuse korraldamist. Idee vedajad ootavad endaga liituma nii ametnikke kui kogukonnaliikmeid, et sündiv tulemus oleks toimiv ning mugav kõigile osapooltele.
24. Perearstide võrgustumise mudel – Kõigil on värskelt meeles aasta lõpus lahvatanud probleem, et Meremäe piirkond jäi ilma perearstita. Perearstid, omavalitsus ja riiklike ametite esindajad tulevad looma uut perearstide võrgustumise mudelit, mis võimaldaks paremini korraldada arstide ja õdede (puhkuste) asendamisi, parandaks koostööd osapoolte vahel ning võimaldaks ühiselt katta perearsti teenusega ka selliseid piirkondi, kus oma perearst puudub.

25. Loomro – Tallinna Ülikooli välistudengid tegelesid küsimusega kuidas aidata eriliste vajadustega inimeste loomingul jõuda rõivadisaini osaks?
26. Saagu Parem – Laps ootab jõuluaega, laps vajab jõulutunnet. Laps ei pruugi teada, mis on vabatahtlik töö ja milline tegu on heategu. Leidsime lahenduse ning korraldame Saagu Parem keskuses erilise Päkapiikkude treeninglaagri 25.nov-8.dets. Laagris õpitakse päkapikkude põhitegevusi: piparkookide ja jõuluehete valmistamiste kommid ja kingituste pakkimist, jõulukirja kirjutamist, viisakust ja hoolimist. Lapsi ootavad ees põnevad kohtumised ning vahvad seiklused. Jõuluvana on andnud volituse korraldada päkapikkude treeninglaager just Võrumaa lastele. Et saaks parem! Vunki mano!
27. Linn räägib lugusid – Võru linn on täis lugusid. Teeme need linnapildis nähtavaks ja kuuldavaks! Tähistame lugusid jutustavad kohad teksti, kunstiteose või heliga. Anname edasi oma eripära võro keeles.
28. MEDDA projekt – Meil on Eestis ligi 2500 sotsiaaltöötajat ja nõustajat. Täna räägime me ühest neist, Agnesest. Ta on täna ülekoormatud – miks? Agnes töötab aegunud süsteemidega, operatiivset infovahetust ei toimu, tööd dubleeritakse, vohab bürokraatia. Aga Agnesel on mure, tal on vähe aega klientitööks. Meil on Agnesele lahendus! Meil on valmis sotsiaaltöötajate digitaalse töölaua esmane prototüüp. Toome info ühest kohast kättesaadavaks! See muudab Agnese töö mugavamaks ja seob omavahel sotsiaal- ja tervishoiusüsteemi!
29. Võru vanalinn – Panime pead kokku, et mõelda välja otsetee, kuidas muuta Võru vanalinn maksimaalselt heaks ning populaarseks elukeskkonnaks.
30. IT HUVINUKK – Võrumaa noortel pole praegu võimalust saada kvaliteetset ja mitmekesist IT-huviharidust. Teeme neile Võrru HUVINUKA – koha, kus neid juhendavad tegijaimad asjatundjad.

## Lisa 8. Valik erinevatest arendusuuringu läbi viimiseks sobivateks teenusdisaini tööriistadest

Teenusdisaini tööriist	Topelteamanti etapp			
	AVASTA	KIRJELDA	ARENDA	VALMISTA
Ajurünnaku läbi viimine			x	
Edumaatriks loomine			x	x
Emotsionaalse teekonna kaardistamine	x		x	
Empaatiakaartide loomine		x	x	
Evolutsioonimaatriksi loomine			x	x
Homsete uudiste harjutus			x	
Huvigrupi kaardistamine	x	x	x	
Hüpoteesi seadmine		x	x	
Intervjuude läbi viimine		x	x	
Jälgimine ja märkmete tegemine	x	x	x	x
Kasutaja stsenaariumite loomine			x	
Kasutajakogemuste kogumine		x		
Klienditeekonna kaardistamine		x	x	
Kogemuste kaardistamine		x	x	
Kogemuste prototüüpimine		x	x	x
Kontseptsiooni kaart		x	x	
Mõttekaardi loomine	x	x	x	x
Mõtteseina loomine	x	x	x	x
Pakkumuskaardi loomine	x		x	
Personade loomine		x	x	
Päeviku pidamine	x	x	x	X
Rollimängud			x	x
Stsenaariumite kirjutamine			x	
Süsteemikaardi loomine		x	x	
Teemakaardi koostamine		x	x	
Teenuste kirjeldamine		x	x	
Teenuste plaan loomine		x	x	
Teenuste teekonnakaardi loomine		x	x	
Teenuste visualiseerimine		x	x	x
Uuringu läbiviimine		x	x	X
Väärtuspakkumised kirjeldamine		x	x	
Väärtuspakkumiste loend koostamine		x	x	
Ärimudeli loendi loomine		x	x	
Ökosüsteemi kaardistamine		x	x	

## Lisa 9. „Vunki mano“ loometalgute mentorid Vastseliinas, Varstus ja Võrus

# Mentorid



Jaan Aps  
Sotsiaalsete Ettevõtete Võrgustik  
Sotsiaalne ettevõtlus



Indrek Maripuu  
Loovusait  
Ärimudelid



Siim Pütsepp  
2500 BC  
Brändid ja turundus



Gerda Mihhailova  
TÜ Pärnu Kolledž  
Teenusedisain



Roman Kaljuorg  
Tartu Ülikool  
IT



Katri-Liis Reimann  
Tallinna Ülikool  
Sotsiaalne ettevõtlus



Mai Timmi  
Võrumaa Arenduskeskus -  
projektmeeskonna liige  
Kogukonnad



Kadri Kangro  
Võrumaa Arenduskeskus -  
projektmeeskonna liige  
Tervis ja sotsiaal

## Mentorid



Indrek Maripuu  
Loovusait  
Ärimudelid



Eha Paas  
Eesti Kulaliikumine Kodukant  
Kogukonnad ja vabatahtlike  
kaasamine



Gerda Mihhailova  
TU Pärnu Kolledž  
Teenusedisain



Siim Pütsepp  
2500 B.C  
Brändid ja turundus



Helen Avarlaid  
Sotsiaalkindlustusameti  
äriteenuste juht  
Avalike teenuste arendus



Roman Kaljuorg  
Tartu Ülikool  
IT



Kadri Koiv  
DevlopDesign®  
Meeskonnatöö



Eveli Kuklane  
Rahandusministeerium  
Riigihaldus (ja kommunikatsioon)

---

## Mentorid

---



Indrek Maripuu  
Loovusait  
Ärimudelid



Katri-Liis Reimann  
Tallinna Ülikool  
Sotsiaalne ettevõtlus



Siim Pütsepp  
2500 B.C  
Brändid ja turundus



Helen Avarlaid  
Avalike teenuste arendamise  
ekspert



Roman Kaljuorg  
Tartu Ülikool  
IT



Ruth-Helene Melioranski  
Teenusedisain



Tonis Lepp  
Nordic Crew Management  
IT



Erkki Peetsalu  
Maailm & Monda  
Kommunikatsioon



Kuklar Leis  
Kagu-Eesti ettevõtluskonsultant



Tiit Toots  
Võrumaa Arenduskeskuse  
juhatuse liige

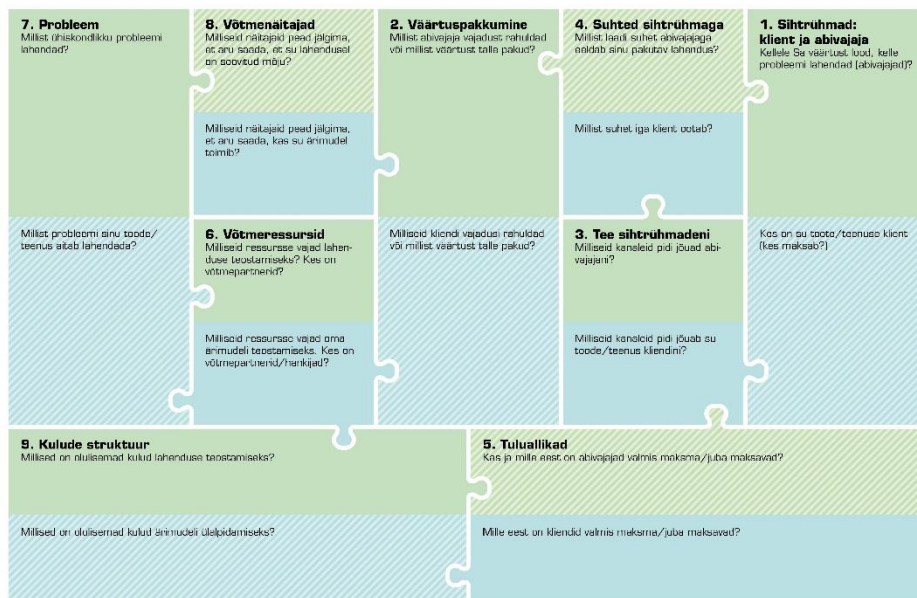


Kaido Palu  
Võrumaa Arenduskeskuse  
tegevjuht



# Lisa 10. Sotsiaalse ettevõtluse ärimudeli lõuend

## SOTSIAALSE ETTEVÕTTE ÄRIMUDELI LÕUEND



- 1. Klient:** Tasub sõnastada võimalikult detailselt, ühe inimese näitel (sugu, vanus, eelistused), iga kliendigrupi kohta eraldi.
- 2. Väärtuspakkumine:** Kõige kasulikum sõnastada nii nagu klient sõnastaks – mida näeb tema enda jaoks pühikasuna?
- 3. Tee sihtrühmani:** Nii peimad turunduskanalid kui ka vajadusel füüsilise koht, kus toodet/teenust osta saab.
- 4. Suhe sihtrühmaga:** Mis on just saatele kliendile kõige olulisem, millist klientiteenindust on vaja?
- 5. Tulukaalid:** Mille eest klient reaalselt maksab? Siia konkreetsed tooted-teenused, vajadusel täiendav väärtuspakkumise lahtrit.
- 6. Võtmeressursid:** Mida on just lõuendis kirjeldatud idee tootmiseks vaja?
- 7. Probleem:** Kuidas äriidee on seotud ühiskondliku eesmärgi saavutamisega?
- 8. Võtmenäitajad:** Oluline mõõta äriidee edukust, leida parim võimalik mõõdik. Ühiskondliku poole peal on seotud mõju hindamisega.
- 9. Kulude struktuur:** Lähtub võtmeressurssidest, just selle äriideega seotud kulud.



Ärimudel on vahend ettevõtte loomiseks ja arendamiseks. See võtab kindlat kokku „Jellele“ ja „kuidas“ luuakse väärtust. Sotsiaalse ettevõtte puhul on ärimudel kahemõõteline: maksvale kliendile lisandub abivajaja väärtus (lihtsustatud ühiskondlik eesmärgis).



Sotsiaalse ettevõtte väärtusloome on ariline ja ühiskondliku poole tasakaalustamine: inimeste aitamiseks on vaja teha tulu, kuid inimeste aitamine ei tohi jääda ariga tegelisele varju. Sotsiaalse ettevõtte ärimudelid võivad jagada kaheks, võttes aluseks ärimudeli ja ühiskondliku eesmärgi kattumise.



„Kattuv“ mudel korraldab raha teenimine osese ühiskondliku eesmärgi tähta. Nt kui eesmärgiks on erivajadustega inimeste toetamine, siis teenust osutatakse need abivajajad.



„Mittekattuv“ mudel puhul ettevõtte tulu teenimine ei ära osese ühiskondliku eesmärgi saavutamise, tuleb eraldi tegevusi teha ühiskondliku eesmärgi saavutamiseks. Nt ruumide rendist saadud tulu investeeritakse noortele suunatud arenguprogrammi.



Materjali koostasid Aune Lilienets ja Toomas Ruokari. Kontakt: aune@seee.ee ja toomas@siis.ee@siis.ee. Aluseks on kasutatud Alex Osterwalder'i ärimudeli lõuendit (<http://www.businessmodelgeneration.com/>) ja Lien Business model'i lõuendit (<http://lienbusiness.com/>). Tal on õigus materjali jagada ja tootada, kui viitata autoritele, ei kasuta tulemust kommersiaalset eesmärki ja jagada tulest taset aruga samadel tingimustel.

Triuks valmis projekti „Social Entrepreneurship – Acting Social in Local Economy“ raames, mida rahustas Euroopa täiskasvanuuhanduse programmi Grundtag.





## **Lisa 11. Avaliku sektori ja ettevõtjate esindajatega läbiviidud täiendava poolstruktureeritud intervjuu küsimustik**

*I teemaplokk: uued ideed, mis aitavad lahendada sotsiaalseid probleeme*

- 1.1. Kuidas sa tavapäraselt arendad mõnda tööalast mõtet või ideed? Ja keda kaasad?
- 1.2 Mis ajendas sind osalema VUNKI MANO loometalgutel
- 1.3 Millised tööalased probleemid ja väljakutsed sind kõnetavad?

*II teemaplokk: sotsiaalsed suhted ja koostöö*

- 2.1 Kuidas ning millistest kanalitest kuulsite infot Vunki Mano loometalgute toimumise kohta
- 2.2 Millises rolli endale määratleksite osalejana (*avaliku sektori esindaja; ettevõtja; kogukonna liige*)
- 2.3 Kuivõrd teil tekkis meeskonnas hea sünergia
- 2.4 Millised väljakutsed te meeskonnana kogesite
- 2.5 Kas teie meeskonnaliikmete vahel tekkisid usalduslikud suhted ning meeskonnatunnetus?

Kas võisid neile kõigile täna helistada ja küsida, kuidas tal läheb?

*III teemaplokk pikajalisusele suunatud tegevused*

- 3.1 Millistest loometalgute üritustest oled osa võtnud VUNKI MANO *eeliiritus; eeltalgud; loometalgud; järelmentorlus*
- 3.2 3.1 küsimuse jätk, kui ei osalenud mõnel üritusel, siis põhjusel ei osalenud?
- 3.3 Millist nendest etappides peate kõige enam oluliseks idee arendamise juures ja miks?
- 3.4 Kas osaleksite ka järgmine kord sarnasel üritusel idee arendamiseks?

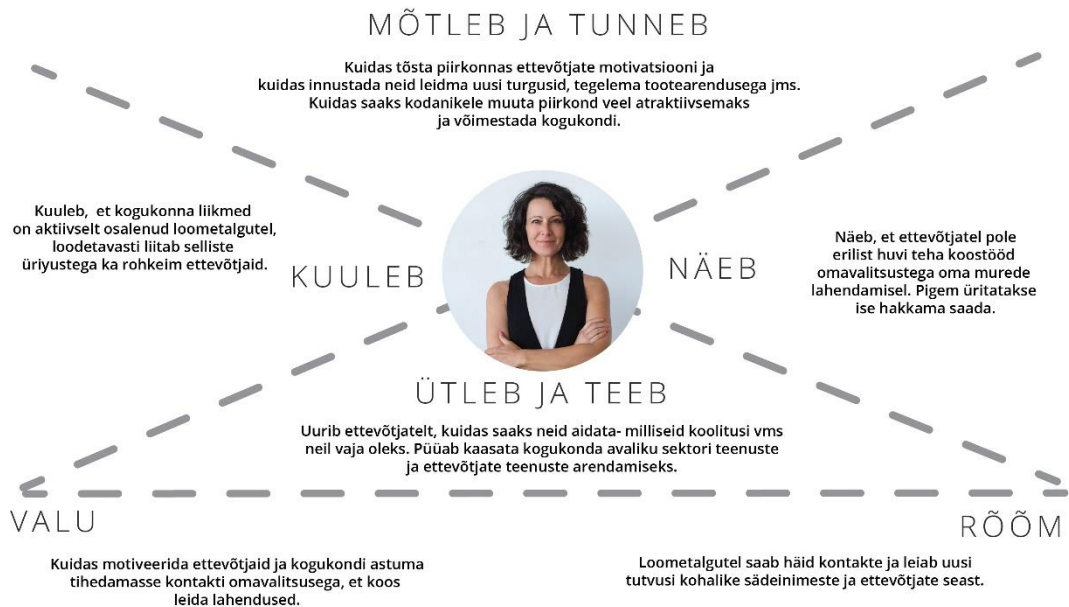
*IV erinevate huvigruppide kaasamine*

- 4.1 Millised huvigrupid kuulsid teie meeskonda (*avaliku sektori esindaja; ettevõtja; kogukonna liige*)
- 4.2 Milliseid infokanaleid, sotsiaalmeedia kanaleid te igapäevaselt kõige enam kasutate
- 4.3 Milliste probleemide või ideede korral võiks antud meetod hästi sobida teema arendamiseks, lahendamiseks?

*V teenusdisain*

- 5.1 Millised on teie kogemused, emotsioonid seoses Vunki Mano loometalgutega
- 5.2 Millised on loometalgute taolise ürituse eeliseid idee arendamisel?
- 5.3 Millised on loometalgute taolise ürituse miinuseid idee arendamisel?
- 5.4 Kas osaleksid uuesti taolisel üritusel?

## Lisa 12. Persona avaliku sektori esindaja ja tema empaatia kaart



## Lisa 13. Persona ettevõtja ja tema empaatia kaart



### PERSONAALNE INFO

- VANUS: 52
- SUGU: MEES
- LAPSED: 3 LAST
- PEREKONNASEIS: LAHUTATUD
- TULU: PALK BRUTO 2000-3000€
- HARIÜS: RAKENDUS- KÕRGHARIÜS

### ERIOSKUSED

VÄGA HEA SUHTLUSOSKUS  
ARMASTAR PALJU LIIKUDA  
TREENIB JALGRATTAGA

### PROFESSIONAALNE INFO

Elukoht  
Võrumaa

#### Karjäär, kulgemine

Tegeleb hetkel mitme ettevõtte juhtimisega erinevates sektorites. Tema ettevõtluse põhimõte on riskide hajutamine ja erinevates valdkondades toimuvaga kursis olemine. Mihkel esindab tihti oma ettevõtteid messidel ja turundusüritustel. Talle meeldib olla esinduslik.

Ettevõtte/sekto  
Erasektor

#### Milline näeb tema tüüpiline päev välja?

Mihkel pooldab tervislikke eluviise, karastab ennast hommikuti kodujärves. Seejärel töötab kodukontoris, loeb töömeile, vastab kirjadele. Tihti eeldab tema tööpäev ka klientide ja koostööpartneritega kohtumisi- need toimuvad enamasti Lõuna-Eesti piirkonnas. Oma alluvatele on ta andnud toimimiseks kindlad juhised ja paika pannud endne vastutusala. Igapäevaseks ta ise oma äride juures ei viibi, kuid eeldab, et teda hoitakse toimuvaga piisavalt kursis.

### ISIKUOMADUSED:



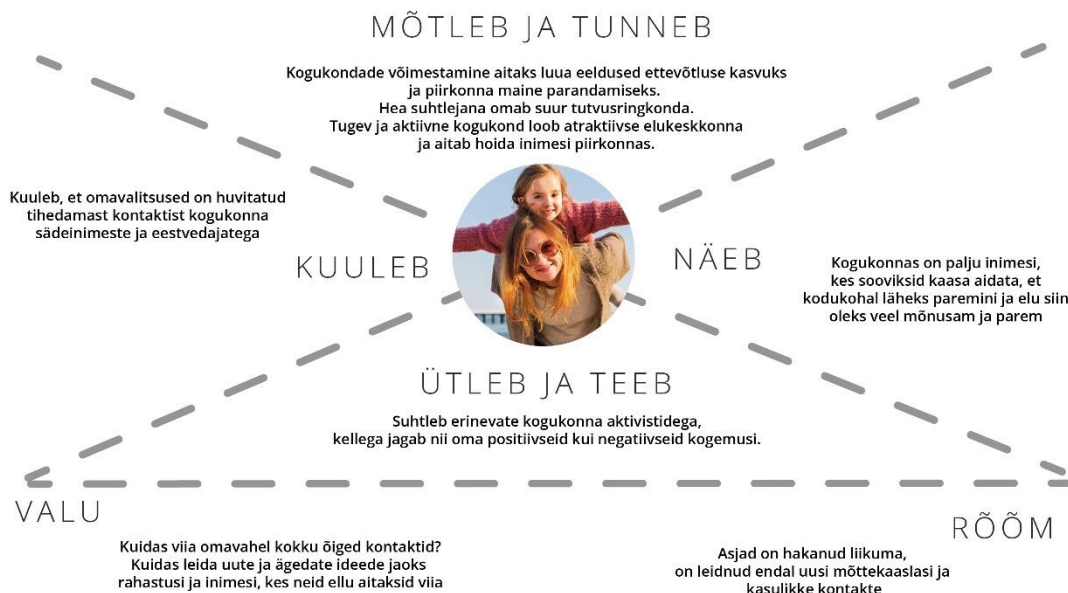
### MEEDIATARBIMINE:



### MOTIIVID:



## Lisa 14. Persona kogukonna liige ja tema empaatia kaart



### Lisa 15. Väärtuspakkumine avaliku sektori esindajale, ettevõtjale ja kogukonna liikmele

AVALIKU SEKTORI ESINDAJA	ETTEVÕTJA	KOGUKONNA LIIGE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Võimalus lahendada oma tööalaseid probleeme uuel ja erinevaid osapooli kaasaval viisil.</li> <li>• Avalikule sektorile tundus intervjuude põhjal huvigruppide ja sihtgruppide määratlemine olevad uus valdkond ja seda on üsna paljud kasutanud edaspidi ka oma igapäeva töös, küsides, kellele me seda teeme ja kes on need, kes sellest kasu saavad kordades tihedamini kui varem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Võimalus luua kontakte avaliku sektori esindajatega ja kogukonna liikmetega</li> <li>• Võimalus leida äriidee kogukonna elu edendamiseks ja piirkonna arendamiseks</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Võimalus luua kontakte avaliku sektori esindajate ning teiste kogukonna liikmetega</li> <li>• Tuua esile erinevaid kogukonna probleeme ja väljakutseid, leida endale mõttekaaslasi</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Väärtuspakkumine on tugev ideearendus ja mentorluse pakkumine idee arendamisel.</li> <li>• Probleemi ja lahendust aidatakse leida kaasates erinevaid osapooli, lisades erinevaid vaatenurki ja sellest tulenevalt saavad tekkida erinevaid lahendused.</li> <li>• Nii ettevõtjad kui ka avaliku sektori esindajad tõid välja fakti, et loometalgutel on koos aktiivsem ja innovaatilisem osa inimestest, kes tegelevad arendusega ning see on hea võimalus luua kontakti ja sobitada tutvuseid nendega, kellega varem pole tekkinud selleks soodsat võimalust.</li> <li>• Ideede arendamisel on võimalik kasutada mentoride ja valdkonna spetsialistide abi.</li> <li>• Teadmine, et oma piirkonna arendamiseks mida ära teha ja sellele kaasa aidata.</li> </ul>		

Allikas: autori koostatud läbiviidud dokumentide analüüsi ja intervjuude põhjal

## Lisa 16. Avaliku sektori esindaja klienditeekond *as is* ja *to be*

Nagu peaks (*to be*) teekonnale on lisatud märgi **!!!** abil agu peaks (*as is*) parendused  
**X** kontakt katkeb; **\*\***/**ooo** kontakt jätkub

1. Avaliku sektori esindaja on erinevates kanalitest ja kolleegidelt kuulud infot „Vunki mano“ loometalgute kohta **!!!** Avaliku sektori esindaja saab Võrumaa Arenduskeskuse omavalituste listi kaudu emaili, infokirja „Vunki mano“ loometalgute tutvustusega ning kogemuslugudega. Kohtub „Vunki mano“ loometalgute korraldajatega piirkonna ülesel infopäeval, koosolekul või seminaril  
**X** Ei ava uudiskirja, kontakt katkeb  
**X** Ei osale koosolekul, infopäeval, seminaril ja kontakti ei teki  
**\*\*** avab uudiskirja  
**\*\*** osaleb koosolekul, infopäeval, seminaril, tekib kontakt
2. Kolleeg hakkab arutama ideed, mida ta sooviks minna arendama Vunki mano loometalgutele **!!!** Avaliku sektori esindaja saab uudiskirja, kus räägitakse ideedest, mis „Vunki mano“ loometalgutele on toonud avalik sektori ning kuhu need ideed on jõudnud  
**X** Avaliku sektori esindajat kolleegi teema e teema ei kõneta ja kontakt katkeb  
**X** Ei ava uudiskirja, kontakt katkeb  
**\*\*** Avaliku sektori esindaja on nõus osalema kolleegi arendataval idee arendamisel  
**\*\*** avab uudiskirja  
**\*\*** Avaliku sektori esindajal tekib oma idee, mida soovib hakata arendama
3. A: Kolleeg hoiab avaliku sektori esindajat jooksvalt sündmuste kulgemisega käigus, annab millal ja kus toimub arendusüritus  
**X** kolleegi idee infovahetus on kehva ja avaliku sektori esindaja motivatsioon osaleda kaob, kontakt katkeb  
**\*\*** Avaliku sektori esindaja on nõus osalema kolleegi arendataval idee arendamisel  
B: Lisainfot otsides leiab kodulehekülje ja Facebooki konto ning korraldajatega ühendust võttes saab ta infot, et peagi on toimumas eeltalgud ehk ürituse formaati ja üritust tutvustav eelüritus  
**X** idee esitamise protsess on ajamahukas ning avaliku sektori esindaja loobub idee esitamisest, kontakt katkeb  
**\*\*** Avaliku sektori esindaja on nõus osalema kolleegi arendataval idee arendamisel
4. **!!!** Avaliku sektori esindaja saab Võrumaa Arenduskeskuse omavalitsuste listi kaudu emaili „Vunki mano“ loometalgutel uudisega, et nüüd on võimalik tulla kuulama kohapeale/online kanalisse ideede vahetuskuvõtteid  
A: Avaliku sektori esindaja on jooksvalt kursis kolleegi poolt arendatava ideega ning vajadusel osaleb protsessis.

- B:Avaliku sektori esindaja esitab ise idee „Vunki mano“ loometalgutel arendamiseks.
5. A: Avaliku sektori poolt esindatud ideed hakatakse „Vunki mano“ loometalgutel arendama. Loometalgutel on võimalus idee arendamise käigus kasutada erinevate valdkondade mentoreid ning töö on korraldatud spetsiaalsete töölehtede kaudu.
- X Avaliku sektori esindajat teema ei kõneta kedagi ja meeskonda ei moodustu, kontakt katkeb
  - X Avaliku sektori esindajat teema ei kõneta kedagi ja meeskonda ei moodustu, aga ta leiab uue teema ning astub meeskonnaliikmeks
  - \* Avaliku sektori esindaja teema kõnetab teisi, moodustub meeskonda ja asutakse ideed meeskonnaliikmetega arendama
- B Avalikus sektori esindaja ei osale „Vunki mano“ loometalgutel aga jälgi ideede kulgu internetis.
- X Avaliku sektori esindajat ei kõneta ükski teema ja kontakt katkeb
  - \* Ettevõtjat kõnetab mõni teema ja ta asub meeskonnaliikmena ideed arendama
6. Peale loometalgute toimumist saab idee arendav meeskond veidi hingamise aega ning peagi hakkab nendega edasi toimetama järelmentor, kes uurib pidevalt, millised on olnud edasiarendused, kas on tekkinud takistusi, millest on vaja üle aidata, kas idee vajaks ka edasi arendamist.
- X Avaliku sektori esindaja meeskond ei ole idee edasiarendamisest huvitatud ja kontakt katkeb
  - \* Avaliku sektori esindaja ja tema meeskond osaleb järelmentorluse programmis ja lepitakse kokku sammud idee elluviimiseks
7. !!! Avaliku sektori esindaja saab Võrumaa Arenduskeskuse listi kaudu infokirja „Vunki mano loometalgute kokkuvõttest ja ideedest

## Lisa 17. Ettevõtja klienditeekond *as is ja to be*

Nagu on (as is) teekonnale on lisatud märgi !!! abil nagu peaks (as is) klienditeekonna parendused. X kontakt katkeb; \*\* kontakt jätkub

1. Ettevõtjal on juba mõnda aega olnud mitmeid väljakutseid seoses piisavalt kvalifitseeritud tööjõu leidmisega, tal on soov vähendada enda koormust ja jagada vastutust. !!! Ettevõtja saab Võrumaa Arenduskeskuse ettevõtjate listi kaudu emaili, infokirja „Vunki mano“ loometalgute tutvustusega ning kogemuslugudega  
X Ettevõtja ei ava uudiskirja, kontakt katkeb  
\*\* Ettevõtja avab uudiskirja
2. Ideed arutama hakates teiste osapooltega kuuleb ta ühelt avaliku sektori töötajalt juhulikult, et maakonnas on peagi toimumas ideede arutamise häkaton, „Vunki mano“ loometalgud. !!! “Vunki mano“ loometalgute uudiskirja avanud kontaktidega võetakse ühendust ning uuritakse, kas nad on huvitatud isiklikust kohtumisest ja loometalgute täpsemast tutvustamisest ning osalemast eelüritustel või eeltalgutel.  
X Ettevõtjat teema ei kõneta ja kontakt katkeb.  
\*\* Ettevõtja soovib lisainfot „Vunki mano“ loometalgute kohta
3. Lisainfot otsides leiab ka kodulehekülje ja Facebooki konto ning korraldajatega ühendust võttes saab ta infot, et peagi on toimumas eeltalgud ehk ürituse formaati ja üritust tutvustav eelüritus. !!! Ettevõtja saab Võrumaa Arenduskeskuse ettevõtjate listi kaudu emaili, „Vunki mano“ loometalgute täpse toimumise kohta  
X Ettevõtjat teema ei kõneta ja kontakt katkeb.  
\*\* Ettevõtja soovib lisainfot „Vunki mano“ loometalgute ja soovib osaleda eelüritustel või eeltalgutel
4. Ettevõtjal tekib huvi ning ta osaleb eelüritusel räägib ta osalejatele oma ideest/murest  
X Ettevõtjat teema ei kõneta teisi ja kontakt katkeb !!! Ettevõtja saab Võrumaa Arenduskeskuse ettevõtjate listi kaudu emaili „Vunki mano“ loometalgutel arendatavate ideede kohta, koos ideede kirjeldusega  
\*\* Ettevõtja idee ei kõneta teisi, aga ettevõtja soovib ise tulla üritustele osalema ja leida idee, mis teda võiks kõnetada !!! Ettevõtja saab Võrumaa Arenduskeskuse ettevõtjate listi kaudu emaili „Vunki mano“ loometalgutel arendatavate ideede kohta, koos ideede kirjeldusega  
\*\* Ettevõtja idee kõnetab teisi ja ta hakkab tegema ettevalmistusi loometalgutel osalemiseks. Korraldusmeeskond aidanud ideed formuleerida, sättida fookust.
5. A: Eeltalgute käigus moodustub meeskond, kellest saab idee kandjad ning ühiselt otsustatakse osaleda edasi loometalgutele. Loometalgutel osaletakse meeskonnana ning tegeletakse intensiivselt idee arendamisega ning probleemile lahenduse leidmisega. !!! Ettevõtja saab Võrumaa Arenduskeskuse ettevõtjate listi kaudu emaili „Vunki mano“ loometalgutel uudisega, et nüüd on võimalik tulla kuulama kohapeale/online kanalisse ideede vahetuskuvõtteid

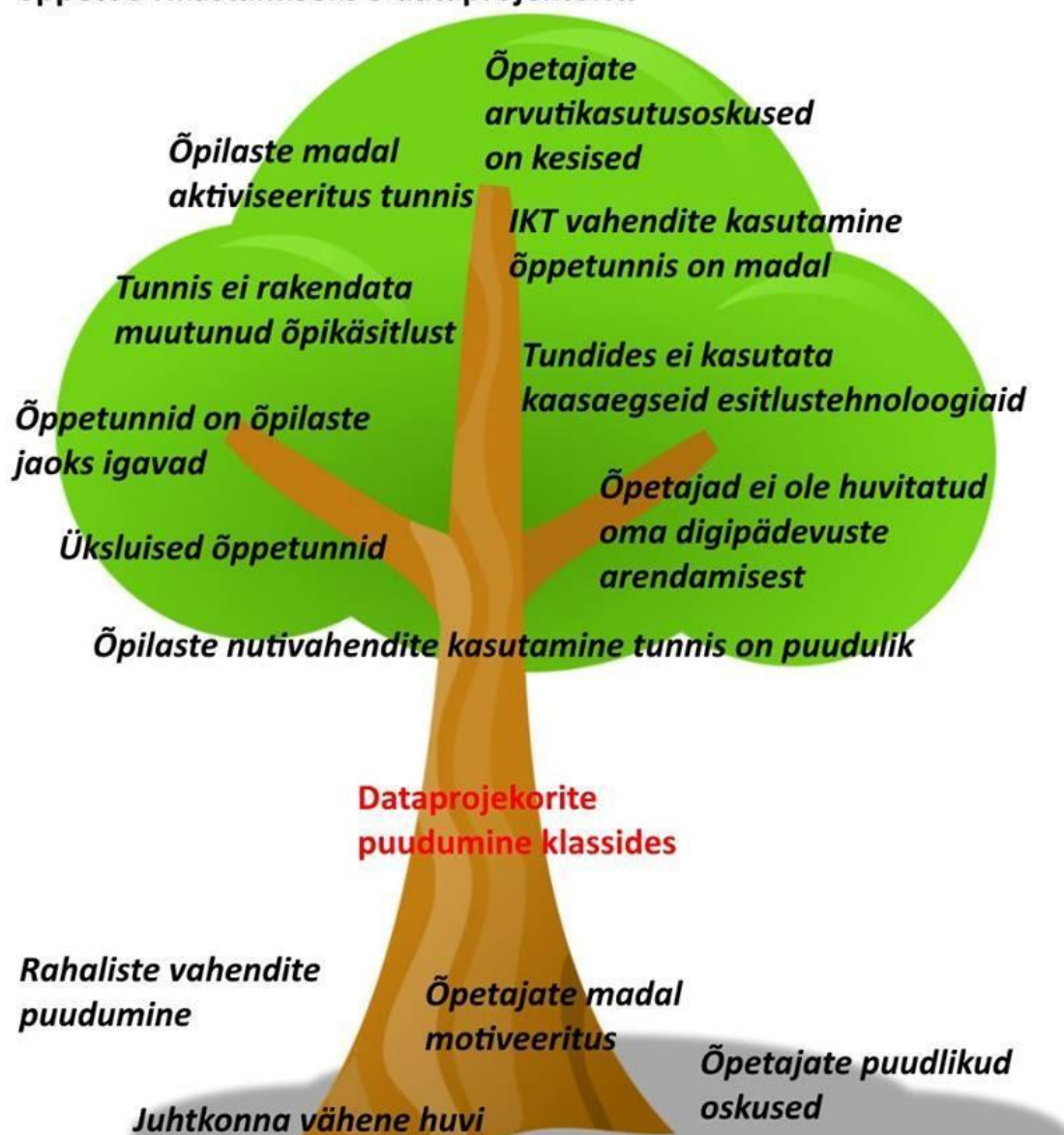


6. B. Ettevõtja osaleb üritusel
  - X Ettevõtjat ei kõneta ükski teema ja kontakt katkeb
  - \* Ettevõtjat kõnetab mõni teema ja ta asub meeskonnaliikmena ideed arendama
7. Loometalgutel on võimalus idee arendamise käigus kasutada erinevate valdkondade mentoreid ning töö on korraldatud spetsiaalsete töölehtede kaudu.
  - !!! A Ideede vahekokkuvõtted on online kanali kaudu jälgitavad ning kõik võivad ideed kommenteerida ja soovitusi jagada
  - X Ettevõtjat ei kõneta ükski teema ja kontakti ei teki
  - \* Ettevõtjat kõnetab mõni teema ja ta annab oma kommentaari ja soovitused
  - !!! B Ideede vaheesitusi on võimalik tulla kuulama kohapeale ning lisada oma mõtteid ja soovitusi
  - X Ettevõtjat ei kõneta ükski teema ja kontakti ei teki
  - \* Ettevõtjat kõnetab mõni teema ja ta annab oma kommentaari ja soovitused
8. Peale loometalgute toimumist saab idee arendav meeskond veidi hingamise aega ning peagi hakkab nendega edasi toimetama järelmentor, kes uurib pidevalt, millised on olnud edasiarendatud, kas on tekkinud takistusi, millest on vaja üle aidata, kas idee vajaks ka edasi arendamist.
  - X Ettevõtja meeskond ei ole idee edasiarendamisest huvitatud ja kontakt katkeb
  - \* Ettevõtjat ja tema meeskond osaleb järelmentorluse programmis ja lepatakse kokku sammud idee elluviimiseks
9. !!! Ettevõtja saab Võrumaa Arenduskeskuse listi kaudu infokirja „Vunki mano loometalgute kokkuvõttest ja ideedest

## Lisa 18. Esimese Vunki mano loometalgute töölehed (Vastseliina)

Eesmärk:

Hankida sügiseks 2016 Raikküla Koolile  
õppetöö rikastamiseks 5 dataprojektorit.



Meeskonna nimi: \_\_\_\_\_

<b>Meie meeskond ja pagas</b>	<b>Meie ootused idee arengule</b>
<b>"Must stsenaarium"</b>	<b>Väljapääs</b>

Meeskonna nimi: \_\_\_\_\_

## VUNKI MANO – MIKS, KELLELE JA KUIDAS TÄPSELT?

### 1. Sihtühmad:

#### kasusaajad kogukonnas ja maksvad kliendid

Kellega seotud vajadustega tegelemiseks on lahendus mõeldud? Kes on kasusaajad kogukonnas?

Kes Su lahenduse teostamise ja pakkumise eest maksab? (See sihtühm võib, aga ei pruugi kogukondlike kasusaajatega kokku langeda.)

### 2. Probleem

Millist kogukondlike kasusaajatega seotud vajadust Sa lahendad? Miks nad on nõus osalema?

Millist vajadust aitab Sinu lahendus rahuldada maksvate klientide vaatenurgast? Miks nad on nõus maksma?

### 3. Lahendus

Kirjelda lahenduse olemust kogukondlike kasusaajate jaoks. Millistest osadest / tegevustest lahendus koosneb?

Kirjelda lahenduse olemust maksva kliendi jaoks. Millistest osadest / tegevustest lahendus koosneb?

### 4. Tee sihtühmadeni

Milliseid kanaleid pidi jõud kogukondlike kasusaajateni?

Milliseid kanaleid pidi jõud maksvate klientideni?

### 5. Tulemusnäitajad

Milliseid näitajaid pead jälgima, et aru saada, et Su lahendusel on soovitud positiivne mõju kogukondlikele kasusaajatele?

Milliseid näitajaid pead jälgima, et aru saada, et koostöö maksvate klientidega sujub edukalt?

### 6. Partnerid ja ressursid

Milliseid koostöösuhteid ja ressursse Sa vajad lahenduse pakkumisel kogukondlikele kasusaajatele?

Milliseid partnerlust ja ressursse Sa vajad maksvate klientide teenindamiseks?

### 7. Kulud

Millised on olulisemad kulud lahenduse käima lükkamiseks?

Millised on olulisemad kulud lahenduse edasiseks ülalpidamiseks?

### 8. Tuluahtlused

Kas ja mille eest on kasusaajad kogukonnas valmis maksuma/juba maksavad? Milllega nad veel panustada võiksid?

Mille eest on maksvad kliendid valmis maksuma/juba maksavad? Kuidas nad veel panustada võiksid?

Materjalil on koostanud Jaan Aps põhinevalt Aune Lillemetsa ja Toomas Roolaidi poolt koostatud sotsiaalse ettevõtte ärimudeli loendil (<https://sev.ee/sotsiaalse-ettevotluse-animudeli-loend/>).

## Lisa 19. Teise Vunko mano loometalgute töölehed (Varstu)



--	--	--	--	--	--	--	--

© Vunki mano!



### Kiä omma kokko tulnu?

<b>NIMI</b>	Valisin selle teema sest ...	Panustan meie meeskonda ...	<b>NIMI</b>	Valisin selle teema sest ...	Panustan meie meeskonda ...
<b>ROLL</b>			<b>ROLL</b>		
<b>NIMI</b>	Valisin selle teema sest ...	Panustan meie meeskonda ...	<b>NIMI</b>	Valisin selle teema sest ...	Panustan meie meeskonda ...
<b>ROLL</b>			<b>ROLL</b>		
<b>NIMI</b>	Valisin selle teema sest ...	Panustan meie meeskonda ...	<b>NIMI</b>	Valisin selle teema sest ...	Panustan meie meeskonda ...
<b>ROLL</b>			<b>ROLL</b>		
<b>NIMI</b>	Valisin selle teema sest ...	Panustan meie meeskonda ...	<b>NIMI</b>	Valisin selle teema sest ...	Panustan meie meeskonda ...
<b>ROLL</b>			<b>ROLL</b>		

- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| 1 - Ministeeriumi, kohaliku omavalitsuse, maakondliku arendusorganisatsiooni töötaja | 6 - Ettevõtja                         |
| 2 - Riigile või omavalitsusele kuuluva allasutuse töötaja                            | 7 - Ekspert                           |
| 3 - Sotsiaal- ja tervisevaldkonna teenuste osutaja                                   | 8 - MTÜ/kohaliku kogukonna eestvedaja |
| 4 - Loodava lahenduse kasutaja   | 9 - Poliitik                          |
| 5 - Aktiivne kodanik   |                                       |

© Vunki mano!

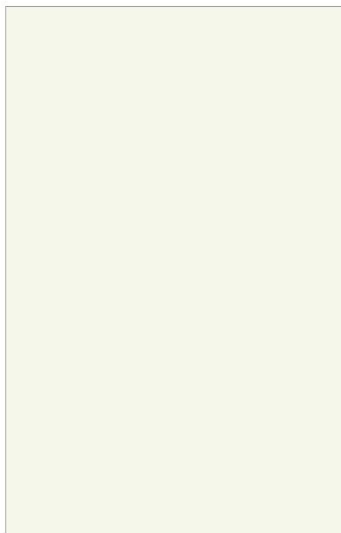
## Kiä omma kokko tulnu?

NIMI	Enneköike olen ...	Natuke ka ...	Vöin olla ka ...

- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| 1 - Ministeeriumi, kohaliku omavalitsuse, maakondliku arendusorganisatsiooni töötaja | 6 - Ettevõtja                         |
| 2 - Riigile kuuluva allasutuse töötaja   | 7 - Ekspert                           |
| 3 - Sotsiaal- ja tervisevaldkonna teenuste osutaja                                   | 8 - MTÜ/kohaliku kogukonna eestvedaja |
| 4 - Loodava lahenduse kasutaja   | 9 - Poliitik                          |
| 5 - Aktiivne kodanik   |                                       |

## Mis mi periselt saami är tetä?

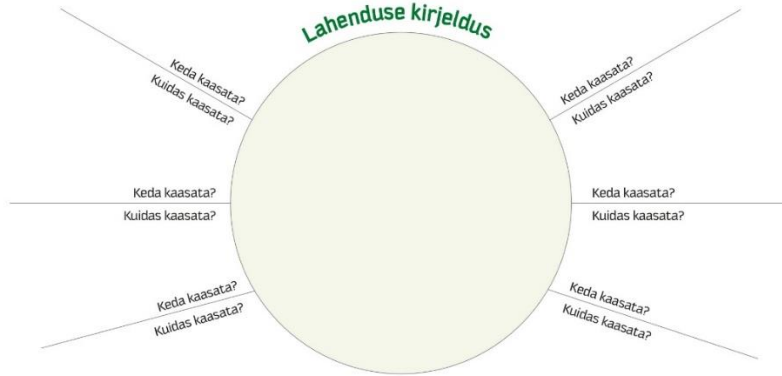
### Valik lahendusi



### Teostatavus



## Kellega kuun ja midä tegemä nakami?



© Vunki manol

## Kuis edesi?

Probleem	Peamised osapooled	Tegevus samm sammult	Tulemuse tunnused	Tulemus

### Meeskonna kokkulepped edasiseks:

Kuidas jätkub koostöö peale loometalguid?

© Vunki manol

## Lisa 20. Kolmanda Vunki mano loometalgute töölehed (Võru)



--	--	--	--	--	--	--	--

© Vunki mano!



### Kiä omma kokko tulnu?

<b>NIMI</b>	Valisin selle teema sest ...	Panustan meie meeskonda ...	<b>NIMI</b>	Valisin selle teema sest ...	Panustan meie meeskonda ...
<b>ROLL</b>			<b>ROLL</b>		
<b>NIMI</b>	Valisin selle teema sest ...	Panustan meie meeskonda ...	<b>NIMI</b>	Valisin selle teema sest ...	Panustan meie meeskonda ...
<b>ROLL</b>			<b>ROLL</b>		
<b>NIMI</b>	Valisin selle teema sest ...	Panustan meie meeskonda ...	<b>NIMI</b>	Valisin selle teema sest ...	Panustan meie meeskonda ...
<b>ROLL</b>			<b>ROLL</b>		
<b>NIMI</b>	Valisin selle teema sest ...	Panustan meie meeskonda ...	<b>NIMI</b>	Valisin selle teema sest ...	Panustan meie meeskonda ...
<b>ROLL</b>			<b>ROLL</b>		

- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| 1 - Ministeeriumi, kohaliku omavalitsuse, maakondliku arendusorganisatsiooni töötaja | 6 - Ettevõtja                         |
| 2 - Riigile või omavalitsusele kuuluva allasutuse töötaja                            | 7 - Ekspert                           |
| 3 - Sotsiaal- ja tervisevaldkonna teenuste osutaja                                   | 8 - MTÜ/kohaliku kogukonna eestvedaja |
| 4 - Loodava lahenduse kasutaja   | 9 - Poliitik                          |
| 5 - Aktiivne kodanik   |                                       |

© Vunki mano!

## Lisa 21. Vunki mano loometalgute küsimustik osalejatele

Küsimustik osalejatele

TÄITMISEKS ESIMESEL PÄEVAL   MANO!

Hea talguline,

Sinu käes on küsimustik, mis aitab paremini mõista, millised inimesed ja milliste ootustega on loometalgutele tulnud ning millist kogemust pakkusid loometalgud. Need loometalgud on alles esimesed. Et järgmised talgud oleks veel paremini korraldatud ja vastaksid Võrumaa inimeste ootustele, on Sinu panus väga hinnatud. Küsime Sinu arvamust nii loometalgute esimesel kui viimasel päeval. Aitäh!

Kadri Kangro, loometalgute peakorraldaja

Vastaja:

mees

naine

Vanus (aastates): \_\_\_\_\_

Millises rollis tänasel loometalgul osaled?

avaliku sektori esindaja

erasektori esindaja

vabaühenduse/kogukonna esindaja

sotsiaalse ettevõtte esindaja

ekspert

Koosloome all mõistetakse seda, et see on kollektiivne

probleemilahendamise protsess, mis on organiseeritud ja kellegi poolt juhitud ning kus erinevatel osapooltel on küll erinevad arvamused, kuid piisvaalt ühised huvisid lahenduste leidmiseks. Näiteks toimub loometalgutel intensiivne koosloome lühikese aja jooksul aga koosloome võib toimuda ka pikema aja jooksul ühiste arutelude ja kohtumiste vormis.

Kas Sul on varasem koosloome kogemus (nt.

probleemide lahendamisel, teenuste või toodete arendamisel)?

ei

jah, näiteks:

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

### Milline on Sinu ootus ja plaanitav panus loometalgutel?

**1-** ei nõustu; **2-** pigem ei nõustu; **3-** olen erapooletu; **4-** pigem nõustun; **5-** nõustun

Saada tore kogemus

1 2 3 4

5

Veeta lõbus nädalavahetus

1 2 3 4

5

Nautida protsessi

1 2 3 4

5

Olla kursis uute ideede ja uuendustega

1 2 3 4

5

Esitleda oma (uusi) ideid

1 2 3 4

5

Panna oma oskused ja võimekus proovile

1 2 3 4

5

Tunda, et võin midagi ära teha ja saavutada

1 2 3 4

5

Saada uusi teadmisi

1 2 3 4 5

Kohtuda inimestega, kellel on

minuga sarnased huvid

1 2 3 4 5

Saada kontakte teiste

inimestega

1 2 3 4 5

Osaleda meeldivas suhtluses

1 2 3 4 5

Saada ideid, mida hiljem

edasi jagada

1 2 3 4 5

Jätta teistele endast hea

mulje

1 2 3 4 5

Panustada nii, et idee

arenduse lõpptulemus saaks



### Kuidas hindad ennast uuendustes osalejana?

Tunnen end uute asjade ( <i>siin ja edaspidi asjad = vahendeid, teenuseid kui meetodeid</i> ) kasutamisel turvaliselt ja kindlalt	1	2	3	4	
Tunnen end uutes tegevustes ja tegevusviisides osaledes turvaliselt ja kindlalt					SKAALA
4 5					
Tahan olla teadlik uudsetest asjadest	1	2	3	4	<b>1</b>
Minu jaoks on oluline kasutada oma töös ja tegemistes uudseid asju	1	2	3	4	ei nõustu üldse
Mul on raske võtta kasutusele uudseid asju	1	2	3	4	
Olen kiire õppija	1	2	3	4	
Mulle tundub, et töö- ja/või kogukonna kaaslased peavad minust lugu	1	2	3		<b>2</b>
Mulle läheb korda, mida töö- ja/või kogukonna kaaslased uudsetest asjadest arvavad	3	4	5		pigem ei nõustu
Ootan uudsete asjade kasutama hakkamiseks kellegi eeskuju ja kogemust	1	2			
Alustan uudsete asjade kasutamist kohe, kui midagi põnevat leian	1	2	3	4	
Arvan, et saan aru, mis on koosloome	1	2	3	4	<b>3</b>
Ma võiksin koosloomet ka enda tegevustes kasutada	1	2	3	4	olen erapooletu
Koosloome kohta vajaksin lisainfot	1	2	3	4	
Usun, et koosloome mõjutab minu tegevust positiivselt	1	2	3	4	
Usun, et koosloome muudab toodete ja teenuste arendamise paremaks	1	2	3		
Kasutan uusi vahendeid ja meetodeid oma igapäevastes tegevustes	1	2	3		<b>4</b>
Mind huvitab kuidas koosloome mõjutab arendamise protsessi	1	2	3	4	pigem nõustun
Otsin võimalusi, kuidas uuendusi oma tegevustes paremini kasutada	1	2	3		
Peamiselt saan uuenduste kohta informatsiooni kolleegidelt ja sõpradelt-tuttavatelt	4	5			
Otsin ise aktiivselt infot oma uuenduste kohta oma tegevusvaldkonnas	1	2	3		<b>5</b>
Üldiselt võetakse mind ümbritsevas keskkonnas (tööl, kodus, sõprade ringis jne) uuendused pikema nurinata kasutusse	1	2	3	4	nõustun täielikult
Kohtan pidevalt uudseid asju (vahendeid, teenuseid, meetodeid) end ümbritsevas keskkonnas	1	2	3	4	
Mind ümbritsevas keskkonnas ei armastata uuendusi	1	2	3	4	
Mulle on tähtis, mida eeskujud koosloomest arvavad	1	2	3	4	
Mul on ressursse (kogemust, oskusi, aega vms), mida koosloomesse panustada	4	5			
Minu koostööpartneritel on piisavalt ressursse, mida koosloomesse panustada	1	2			
Minu koostööpartnerid toetavad koosloome rakendamist	1	2	3	4	5
Koosloome läbiviimiseks vajalikke meetodeid on lihtne kasutada	1	2	3	4	5
Koosloome rakendamine arendustegevustes on üldiselt üha laialdasemalt levimas	1	2	3		
4 5					

**Kas reedest pühapäevani kulgev intensiivne tegutsimine selge eesmärgi (prototüübi) nimel koos paljude teistega, on Sinu jaoks sobiv formaat? Palun põhjenda:**

Küsimustik osalejatele

TÄITMISEKS ESIMESEL PÄEVAL



kvaliteetne	1	2	3	4
5				
Suunata meeskonna tulemust sel määral, et see vastaks mu				
ootustele/eelistustele	1	2	3	4
5				
Piirata läbikukkumise (musta stsenaariumi) riski	1	2	3	
4	5			
Saada oma panuse eest vääriliselt tunnustatud	1	2	3	4
5				
Saada tehtud töö eest vääriliselt tasustatud	1	2	3	4
5				

**Palun lisa siia veel oma ootuseid ja mõtteid, millega soovid loometalgutel panustada?**

## Lisa 22. Vunki mano loometalgute küsitlusankeetide vastuste koond

Mees	Naine	Vanus	Avaliku sektori esindaja	Erasektori esindaja	Vabaiühendus/kogukond	Sotsiaalne ettevõte	Ekspert	Varasem kogemus	Puudub varasem kogemus
	1	42					1		1
	1	38			1				1
	1	38					1	1	
	1	34			1			1	
	1	50	1					1	
	1	43	1					1	
	1	50			1				1
	1	25	2					1	
	1	46			1			1	
	1	34			1			1	
	1	24					1	1	
1					1			1	
	1	40			1				1
1			1						1
	1	49			1				1
	1	37			1				1
	1	34	1					1	
1		48	1					1	
	1	38	1					1	
	1	34					1	1	
	1	40			1				1
	1	48	0,5		0,5				1
	1	29	1						1
	1	46			1				1
	1	35				1			1
1					1				1

	1	23					1		1
	1	51	0.5		0.5				1
	1	34	1					1	
1			1						1
1		41					1	1	
	1	30			1			1	

2

### 3 Ootuste kaardistamine Häkatonil

	ei nõustu	pigem nõustus	olen erapooletu	pigem nõus	nõus
saada tore kogemus		3		5	24
veeta lõbus nädalavahetus	2	3	6	5	16
nautida protsesse			4	5	23
olla kursis uute ideede ja uuendustega		2	1	5	24
esitleda oma (uusi) ideid	1	1	8	9	13
panna proovile oma teadmised ja oskused		3	5	15	9
tunda, et võin midagi teha ja saavutada		2	4	9	17
saada uusi teadmisi			1	8	23
kohtuda inimestega, kellega on minuga sarnased huvid		1	3	3	25
saada kontakte teiste inimestega	1	2		2	27
osaleda meeldivas suhtluses		1	3	6	22
saada ideid, mida hiljem edasi jagada	1		4	8	19
jätta endast hea mulje	2	1	13	8	8
panustada nii, et idee arenduse lõpptulemus saaks kvaliteetne			2	19	11
suunata meeskonna tulemust, sel määral, et see vastaks mu ootustele	1	1	7	7	16
piirata läbikukkumise riski	2	3	12	8	7
saada oma panuse eest vääriliselt tunnustatud	1	3	14	7	7
saada tehtud töö eest väärilist tasu	8	2	12	5	5

Isiklite huvide kaardistamine Häkatonil

	ei nõustu	pigem nõustu	ei olen erapooletu	pigem nõustun	nõustun täielikult
Tunnen ennast uute asjade kasutamisel turvaliselt ja kindlalt	1	1	4	15	10
Tunnen ennast uutes tegevustes ja tegevusviisides osaledes turvaliselt ja kindlalt		1	4	18	8
Tahan olla teadlik uutest asjade				12	18
Minu jaoks on oluline kasutada oma töös ja tegemistes uudseid asju			1	16	14
Mul on raske võtta kasutusele uudseid asju	13	9	4	4	1
Olen kiire õppija	1		4	15	11
Mulle tundub, et töö ja kogukonna kaaslased peavad minust lugu			5	18	8
Mulle läheb kord mida töö ja kogukonna kaaslased uutest asjadest arvavad	4	1	5	14	7
Ootan uudsete asjade kasutama hakkamiseks kellegi eeskuju ja kogemust	3	4	7	12	5
Alustan uudsete asjade kasutamit kohe, kui midagi põnevat leian		5	4	15	7
Arvan, et saan aru, mis on koosloome		1	1	15	14
Ma võiksin koosloomet ka enda tegevuses kasutada			2	13	16
Koosloome kohta vajaksin lisainfo	1	1	13	9	7
Usun, et koosloome mõjutab minu tegevust positiivselt	1		6	10	14
Usun, et koosloome muudab toodete ja teenuste arendamise paremaks	1		3	5	23
Kasutan uusi vahendeid ja meetodeid oma igapäevases tegevuses		1	6	11	8
Mind huvitab kuidas koosloome mõjutab arendamise protsessi	1		5	13	13
Otsin võimalusi, kuidas uuendus oma tegevustes paremini kasutada	1		5	11	15

Peamiselt saan uuenduste kohta informatsiooni kolleegidelt ja sõpradelt-tuttavatelt		1	11	12	6
Otsin ise aktiivset infot oma uuenduste kohta oma tegevusvaldkonnas		1	7	11	11
Üldiselt võetakse mind ümbritsevas keskkonnas uuendused pikema nurinata kasutusse		3	7	10	11
Kohtan pidevalt uudseid asju end ümbritsevas keskkonnas		1	12	10	8
Mind ümbritsevas keskkonnas ei armastata uuendusi	3	6	10	8	5
Mulle on tähtis, mida eeskujud koosloomest arvavad	5	4	9	6	8
Mul on ressursse mida koosloomesse panustada	1	5	5	14	6
Mul on koostööpartneritel piisavalt ressursse, mida koosloomesse panustada		2	8	14	8
Minu koostööpartnerid toetavad koosloome rakendamist			5	14	11
Koosloome läbiviimiseks vajalikke meetodeid on lihtne kasutada		2	8	11	7
Koosloome rakendamine arendustegevustes on üldiselt üha laialdaemalt levimas			7	10	12

4

## **SUMMARY**

DESIGN PROJECT - HACKATHON AS EVENT SUPPORTING CO-CREATION, ON THE EXAMPLE OF THE "VUNKI MANO" SOCIAL HACKATHON IN VÕRU COUNTY.

Kadri Moppel

In the master thesis, "Design project - Hackathon as event supporting co-creation, on the example of the "Vunki mano", the author introduced social hackatons "Vunki mano" in Võru County. The aim of the event organized by the (hackathon method) is to consolidate cooperation between public sector and the community, encourage them to implement new and better working processes and to think "out of the box" during 48 hours of hackathon.

Social innovation is a term that is gaining more and more popularity, one of its' definitions is: "Social innovations as new ideas (products, services and models) that simultaneously meet social needs and create new social relationships or collaborations. In other words, they are innovations that are both good for society and enhance society's capacity to act." (Murray et al., 2010, p. 3). Social innovation should be a long-term result-oriented development that prioritizes the needs of society and is characterized by cooperation between different actors, such as the citizen and the public sector (Bolton & Saxena-Iyer, 2009, pp. 91-104). Citizens are called upon to play an expert role and to be actively involved in both the consumption and development of services, thus making them think more about their needs and solve social problems that are important to them. (Ferreira & Farias, 2018). The balanced development of the community requires that different parties take on problems specific to the community.

The aim of the thesis is to find out solutions to increase the involvement of public representatives and businesses on an equal footing with members of the community through „Vunki mano“ social hackathon. To provide an answer, a development research is carried out. In order to achieve its goal, the following research tasks have been set to open the nature of the co-creation method and its application possibilities in the context of social innovation: give an overview of the nature of service design, methods and application possibilities in event design; give an overview of the creative campaigns of "Vunki mano"; introduce the research process of the empirical part of this master's thesis,

carry out a development study of the "Vunki mano" creative campaigns and analyze its results; draw conclusions based on development research and to do proposals for the development of "Vunki mano" creative campaigns.

The first chapter of the master's thesis is based on more than 50 scientific sources and professional literature, which introduces the principles of co - creation and social innovation. Based on various theoretical sources (Brohman, 2008; Bolton, 2009; Brown, 2010; Murry 2010; Voorberg 2107 ja Ferreira 2018; Flores et al., 2018, Taylor & Clarke 2018, Perng et al., 2019)- following characteristics of social innovation can be identified:

dealing with solving social problems with a long - term impact involving various interest groups, leading to new social relationships and cooperation service design methodologies and tools are used to develop the process.

In the master's thesis, all the features of social innovation were also compared with the strengths of the hackathon method. During the master's thesis, a focus group interview was conducted with three members of the management team, with ten participants in the "Vunki mano" creative campaigns, selected on a random basis and a further study with five businesses and five public sector representatives to better understand the target groups. In the course of the work, the analysis of several sources has been performed and various service design methods and tools have been used in the development process.

In the first subchapter of the empirical part, the author revealed the nature of the hackathon method, demonstrating its necessity to guide community development. As it is a deliberately developed method from co-creation hackathon method and other similar methods. The second sub-chapter was based on the British Council's Design Council (2005) Double Diamond model: discover, describe, develop and produce.

Processes are introduced collectively, they encourage people and organizations to notice new solutions. Teaching them to think „out of the box“ to find new and better ways for communities and the public sector to interact better and be productive. The creative campaigns that took place in Võrumaa are built on asking the right questions to improve the quality of life in this area.



During the event, there will be an opportunity to find institutions and people who will play a key role in finding new solutions. The development ideas proposed in the creative workshops come from many sources, such as citizens, service users, communities, public authorities, and will be jointly developed within 48 hours

The aim of the master's thesis was to make proposals for the development of "Vunki mano" creative campaigns as an event supporting co-creation monitoring balanced development. More attention should be paid to the involvement of all stakeholders, involving public sector representatives and businesses on an equal footing with members of the community. More individual meetings with representatives of both target groups need to be held before the events and in the selection of ideas, to encourage the idea in question to reach the development event.

In order to better guide the processes and developments and to record the organizational history of the event, the organizing team should make audio recordings of the meetings and discussions, what they can use later for making structured memos.

Due to the emotional group processes, the repeated involvement of the same mentors or finding new mentors needs more attention than before in those points that were not covered in this master's thesis.

The development of a post-mentoring development program would provide an opportunity for more ideas to reach prototype and realization. The management team should find additional funding to set up a follow-up program, as many of the ideas developed during the creative campaigns, which received a lot of attention, were not further developed and no solution was found.

The author of the master's thesis finds that in order to get a more complete picture, it is necessary to further investigate how far the ideas developed during the creative campaigns of "Vunki mano" have come, which ones have been implemented and which have lost their relevance to date.

The development of a financing model for “Vunki mano” social hackathon in Võru County would also need to be developed so that the project does not depend on the funding of different programs.

## **Lihtlitsents lõputöö elektroonseks avaldamiseks**

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Kadri Moppel,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „Häkaton kui koosloomet toetava ürituse disainiprojekt Võrumaa „Vunki mano“ loometalgute näitel“, mille juhendaja on Eneli Kindsiko, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Createice Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Kadri Moppel

19.05.2020