



PELI DIGITAALISEN AJAN KUNNALLE

• PELIOHJEET •



PELIN TEKIJÄT:

Maria Vuorensola @VuorensolaM

Anni Leppänen @annilepp

Henriikka Eloluoto @eloluoto

Joonas Aitonurmi @Aitonurmi

Pelillistäminen ja visuaalinen suunnittelu: Anna-Kaisa Varjus

KIITOS TYÖN TUKEMISESTA JA SPARRAUKSESTA:

Ville Meloni, Helsingin kaupunki

Laura Virkki, Vantaan kaupunki

Jouni Nieminen, Kärkölen kunta

Hanna Hurmola-Remmi, Hollolan kunta

Laura Humppi, Lempäälän kunta

DIGIKOMPASSI - PELI DIGITAALISEN AJAN KUNNALLE

Digikompassi-peli johdattelee pohtimaan, miten kunnan palveluita ja hallintoa voisi kehittää entistä asiakaslähtöisemmäksi, ja kuinka teknologiaa voidaan hyödyntää tässä entistä monipuolisemmin. Peli auttaa tunnistamaan kuntaan kohdistuvia keskeisiä nykypäivän ja tulevaisuuden muutosvoimia ja haasteita. Sen pohjalta asetetaan tavoitteita ja tarkastellaan niistä saavutettavia hyötyjä, selvitetään minkälainen on organisaation kyvykyys tavoitteen saavuttamiseksi ja luodaan Digijulistus, jolla sitoudutaan sen saavuttamiseen.

Pelin tarkoituksena on antaa suuntaa digitalisaatioon ja muihin kunnan keskeisiin haasteisiin. Haluamme, että digitalisaatio ja teknologia valjastatetaan palvelemaan kunnan strategiaa, asukkaiden ja yhteisön hyvinvointia ja elinvoimaisuutta. Pelillistämisen keinoin on mahdollista sekä keventää ja rakenteellistaa strategiaprosessia, että tukea yhteiskehittämistä ja osallisuutta. Toiveenamme on, että peli koetaan kunnissa omaksi ja sitä kehitetään eteenpäin. Parhaimmillaan tämä peli on lähtölaukaus kunnan uudistumiselle ja uusien kumppanuuksien löytämiselle.

Digikompassi-peli kehitettiin vauhdikkaana kokeiluna. Peliä varten haastateltiin kuntien digitalisaation asiantuntijoita sekä koottiin oppeja Digikuntakokeilun, D9-digitiimin ja Suomidigin matkan varrelta. Tuotimme nopean ensimmäisen prototyypin (tussilla ja paperilla) ja lähdimme kuntiin pelaamaan. Saimme arvokasta palautetta, uusia havaintoja ja tärkeää oppia Kärkölästä, Hollolasta ja Lempäälästä. Saimme virkamies tiimiimme vahvistuksen pelillistämisen ja muotoilun ammattilaisesta. Loimme yhdessä seuraavan iteraation pelistä. Sinulla on nyt käsissäsi kokeilumme tulos: Digikompassi-peli, ja seuraavaksi tarina jatkuu kunnissa.

MUKAVIA PELISESSIOTA!

– Pelin tekijätiimi, Helsingissä syyskuussa 2018

TERVETULOA PELAAMAAN DIGIKOMPASSI-PELIÄ!

Tähän ohjevihkoon on koottu vinkit pelin pelaamiseen, sekä esitely lisäosat, jotka tulevat pelin mukana.

Kannattaa tutustua myös pelin ohjevideoon, jonka löydät www.digitaalinenkunta.fi sekä www.suomidigi.fi sivustoilta.

Nopeat peliohjeet on kirjattu pelilautaan, joten pelaamaan pääsee heti!

Ohjeita ei tarvitse noudattaa orjallisesti, vaan voitte yhdessä sopia pelisäännöistä ja kehittää peliä.

Digikompassi-peli sisältää:

- Pelilauta
- Digilämppä-kortit
- Muutosajuri-kortit
- Karttapinnit
- Digijulistus
- Nykytila-kanvaasi
- Digitie-kanvaasi

Pelaamista varten tarvitset vielä:

- Post-it-lappuja
- Kyniä
- 3-7 hengen tiimin pelaamaan



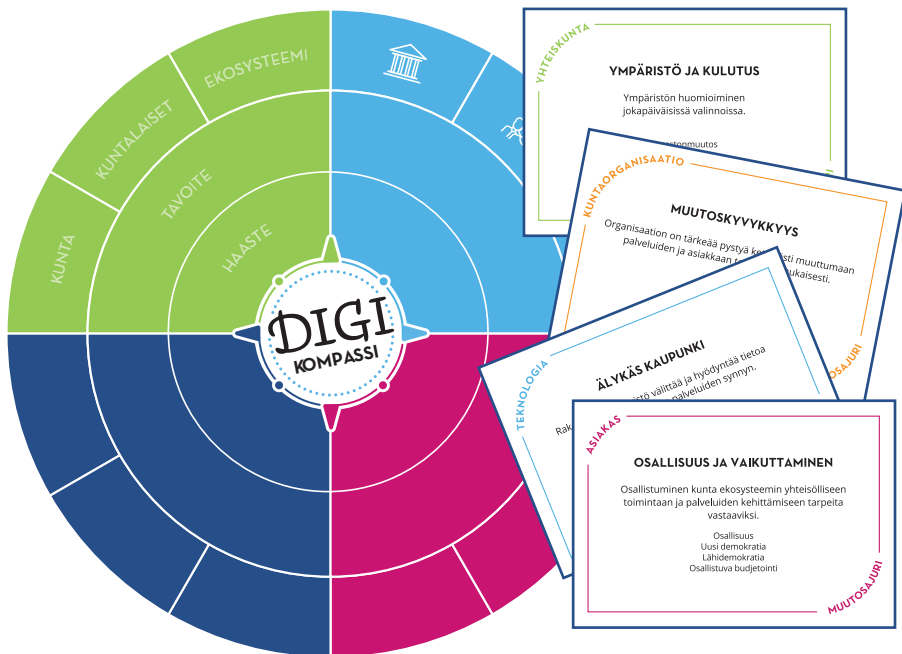
1. PELIN ALOITTAMINEN: DIGILÄMPPÄ

AIKA: 10 MINUUTTIA

TARVITSET: DIGILÄMPPÄ-KORTIT

Mikä ihmeen digitalisaatio?

Sana herättää paljon tunteita ja ajatuksia. Nostakaa vuorotellen Digilämpö-kortti ja vastatkaa kortin kysymykseen. Digilämpössä ei ole oikeita tai väärää vastauksia. Keskittykää kuuntelemaan tiimikavereiden tarinoita ja ajatuksia digistä.



Kompassissa on neljä sektoria.

Pelin aikana on siis mahdollista rakentaa neljä erilaista kokonaisuutta. Neljästä pääkortista ja niiden kytkökortteista muodostetaan neljä haastetta, jokainen omalle sektorilleen pelilaudassa. Jokaisesta haasteesta muodostetaan tavoite, jonka hyötyjä ja vaikutuksia tarkastellaan kolmesta näkökulmasta. Tuloksena on siis neljä tavoitetta. Peliä pelataan aina yksi sektori kerrallaan. Kun yksi sektori on pelattu Digijulistukseen asti, voidaan siirtyä seuraavaan sektoriin.

Kortteja on neljänlaisia:

Asiakas-kortit kuvaavat asiakaslähtöisyyden muutosajureita.

Yhteiskunta-kortit kuvaavat yhteiskunnallisia muutosajureita.

Kuntaorganisaatio-kortit kuvaavat kuntaorganisaation muutosajureita.

Teknologia-kortit kuvaavat erilaisia mahdollistavia ja haastavia teknologioita ja niiden ajureita

2. KOMPASSIN PELAAMINEN

DIGIKOMPASSI

AIKA YHTEENSÄ: 30 MINUUTTIA

TARVITSET: MUUTOSAJURIT-KORTTIPAKAN,
DIGIKOMPASSI-PELILAUDAN, POST-IT-LAPPUJA, KYNIÄ

1. VAIHE: MUUTOSAJURIKORTIT

Mikä ajaa muutosta kunnassa?

Pohtikaa, mikä kunnassa ajaa uudistumista? Mihin haasteisiin ja tarpeisiin vastaatte uudistumalla? Mitkä ovat kunnan suurimmat ongelmat? Millaiset ilmiöt näkyvät kunnan arjessa?



Muodostakaa korttiryhmä: Valitkaa neljä pääkorttia ja kytkekää niihin 2-4 korttia. Voitte valita erivärisiä kortteja. Jos korttipakasta puuttuu teidän kuntaa keskeisesti muuttava ajuri, kirjoittakaa se tyhjälle kortille.

1. Tutustukaa ensin yhdessä kaikkiin korttipakan kortteihin.
2. Jokainen valitsee yhden kortin. Valitse kunnan tulevaisuuden kannalta keskeisin muutosajuri.
3. Esittele ja perustele valintasi tiimille. Keskustelkaa ja valitkaa yhdessä neljä pääkorttia, kunnan neljä tärkeintä muutosajuria.
4. Täydentäkää valittuja pääkortteja 2-4 muulla kortilla, joilla on niihin kytköksiä.



2. VAIHE: HAASTE

Mitä ongelmaa tai tarvetta haluatte ratkaista kunnassa?

Pohtikaa yhden sektorin pääkorttia ja sen ympärillä olevia kytköskortteja. Kiteyttäkää ryppään ajatus oman kunnan haasteeksi. Miten nämä asiat näyttäytyvät kunnassa ja kuntalaisten arjessa? Miten muotoilisitte kortit yhdeksi haastelausekkeeksi? Kuvatkaa oman kunnan käytännön tason tilannetta muutosajureiden näkökulmasta.



Vinkki haasteen muotoiluun:

Meidän kunnassa tämä näkyy _____ (missä? kuvaile asiakasryhmää, tilannetta, haasteen vaikutusta). Ongelma on _____ (mitä tapahtuu? Kuvatkaa tilanteen faktat.)

Esimerkiksi:

Meidän kunnassa tämä näkyy nuorten hyvinvoinnissa. Ongelma on nuorten työelämäpolku ja syrjäytyminen. (Keskustelkaa, miten laajempi ilmiö näkyy arjen tarinana: peruskoulun käyneet nuoret eivät löydä omaa työelämäpolkuaan ja koulupudokkaita on paljon. Kunta saa tietoa koulupudokkaista liian myöhään - vasta puolen vuoden päästä.)



3. VAIHE: TAVOITE

Asettakaa tavoite haasteen ratkaisuun.

Pohtikaa, mikä on tavoitetila, kun haaste on ratkaistu. Millainen on 2-5 vuoden päähän ulottuva tavoite haasteen tiimoilta? Mitä haluatte parantaa, kehittää, tehostaa, ratkaista? Miten valjastatte digitalisaation tavoitteeseenne? Hyödyntäkää pääkorttia ja kytköskortteja. Peilatkaa tavoitetta kolmeen näkökulmaan: kuntaorganisaatio, kunnan asukas ja ekosysteemi - eli kumppanit ja sidosryhmät. Kiteyttäkää laadullinen tavoite Post-it-lapulla Tavoite-kohtaan pelilaudassa.



Vinkki tavoitteen muotoiluun:

Tavoitteen asettamisessa voi hyödyntää SMART-periaatetta, eli tavoitteen tulisi olla:

- S – selkeästi määritelty
- M – mitattavissa
- A – aikaan sidottu
- R – realistinen
- T – tavoittelemisen arvoinen

4. VAIHE: HYÖDYT

Millaisia hyötyjä ja vaikutuksia tavoitteella on?

Olette asettaneet tavoitteet, joiden vaikuttavuutta ja hyötyjä tarkastellaan nyt kolmesta näkökulmasta. Minkälaisia hyötyjä ja vaikutuksia tavoitteeseen liittyy kun kyseessä on kuntaorganisaatio, asukas tai ympäröivä toimijaekosysteemi? Tarkastelkaa hyötyjä ja yhteyksiä kolmesta näkökulmasta. Keskustelkaa ja kirjatkaa pääpointit Post-it-lapuille.



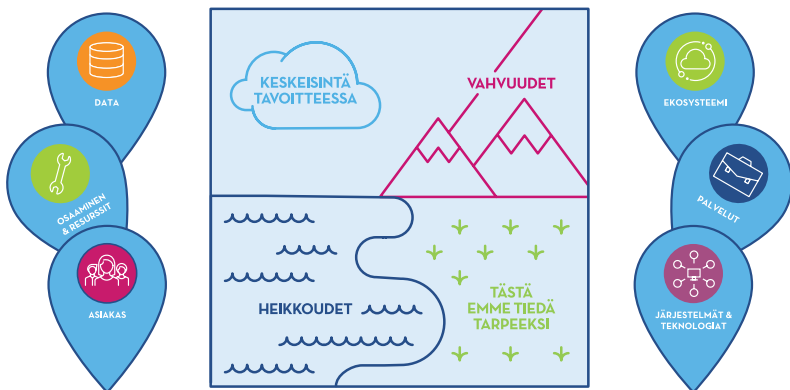
ASUKAS: minkälaisia hyötyjä ja vaikutuksia kuntalaisille ja asiakkaille tavoite tuottaa?



EKOSSYSTEEMI: minkälaisia hyötyjä ja vaikutuksia tavoitteesta on kunnan kumppaneille, sidosryhmille, alueen yrityksille, järjestöille ja muille toimijoille?



KUNTAORGANISAATIO: minkälaista hyötyä ja vaikutuksia tavoitteen toteutumisesta on kuntaorganisaatiolle?



3. KARTAN PELAAMINEN

NYKYTILA

AIKA YHTEENSÄ: 20 MINUUTTIA

TARVITSET: NYKYTILA-PINNIT, DIGIKOMPASSI-PELILAUDAN

LISÄOSAT: NYKYTILAKANVAASI

Millainen on kunnan lähtökohta ja valmiudet tavoitteen saavuttamiseksi?

Miksi nykytila kannattaa kartoittaa? Tämän vaiheen tarkoitus on kuvata jokaisen tavoitteen kohdalla kunnan nykytilaa ja arvioida, millä eväillä lähdette toteuttamaan tavoitetta.

Digitalisaatio vaatii tiettyjä kyvykkyyksiä ja digiratkaisut rakennusmateriaalia. Nykytilaa kuvataan ja kunnan kypsyyttä arvioidaan kuuden osa-alueen (pinnit) kautta. Nykytilan arvioinnissa on tärkeää olla realistinen.

Digistrategian ja digiohjelmien tarkoitus on auttaa teitä kasvattamaan kunnan digitalisaation kyvykkyyksiä, jotta voitte ratkaista teille tärkeitä haasteita ja tarpeita. Nykytila on kuvaus kunnan lähtökohdista ja jo tehdystä työstä.

Näin pelaat nykytilakarttaa pelilaudalla:

1. Tutustukaa pinneihin.

2. Pohtikaa kunnan nykytilaa jokaisen pinnin kohdalla.

3. Sijoita pinni pelilaudalla nykytilakarttaan. Mitkä ovat kunnan valmiudet pinnin toteuttamisen tavoitteen kannalta? Millainen pohjatyö pinnin suhteen on jo tehty?

4. Arvioikaa myös pinnin merkittävyyttä suhteessa tavoitteeseen.



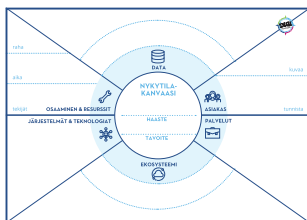
Huom! Tämän osuuden pelistä voi tehdä kahdella tapaa:

1. **Nopeasti:** Lukekaa pinnit läpi. Sijoittakaa pinnit pelilaudan Nykytilakartalle pelijoukkueen yhteisen päätöksen mukaisesti.

2. **Syventäen:** Hyödyntäkää lisäohjeita ja Nykytilakanvaasia.

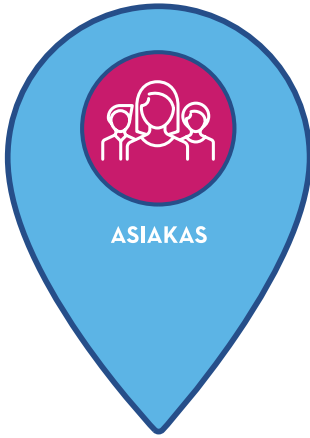
Pinnien lisäohjeet ja materiaalilistat:

Lisäohjeista saatte jokaiseen pinniin syventäviä kysymyksiä ja pohdittavaa. Nykytila ilmenee myös erilaisina materiaaleina ja tuotoksina. Onko kunnassa tehty tämänkaltaisia harjoituksia ja kuvauksia?



Lisätyökalu: Nykytilakanvaasi

Kuvatkaa kunnan nykytila valitun haasteen ja tavoitteen näkökulmasta. Keskustelkaa ja täyttäkää Nykytila-kanvaasi kunnan nykytilasta peliporukan käsityksen ja olemassa olevan tiedon perusteella. Jos jokin kuudesta osa-alueesta tuntuu vaikealta, hypätkää sen yli.



ASIAKAS



PALVELUT

APUKYSYMYKSIÄ:

- Onko kunnassa kuvattu asiakkuudet?
- Millaista tietoa ja kuvauksia asiakkuuksista on saatavilla?
- Missä ja millaisessa muodossa kuvaukset ovat?

MATERIAALILISTA:

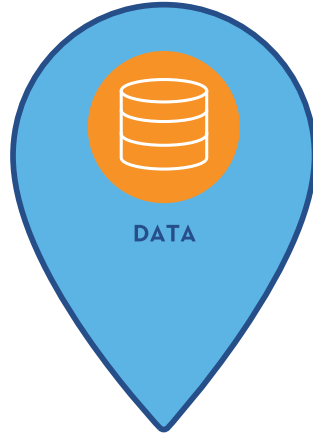
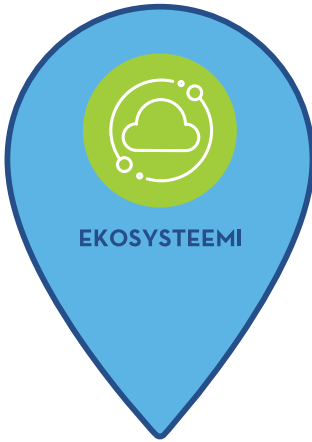
- Asiakasymmärrystieto:
 - Palvelujen käyttötiedot
 - Asiakas- ja asukastarpeiden kartoitukset
- Käyttäjäpersoonat, asiakasprofiilit
- Empatiakartat

APUKYSYMYKSIÄ:

- Miten laajasti ja syvästi kunnassa on tunnistettu ja johdonmukaisesti kuvattu palvelut ja ydinprosessit?
- Mistä näkökulmasta palvelut on kuvattu: kuntaorganisaation/ hallinnon vai asiakkaan näkökulmasta?
- Missä ja millaisessa muodossa kuvaukset ovat?
- Miten kuvaukset on tehty ja kuka on osallistunut niiden tekemiseen?
- Onko kuvauksia validoitu asiakkailla, käyttäjillä ja sidosryhmillä?

MATERIAALILISTA:

- Palvelukartta, palvelukori
- Palvelukuvaukset
- Palvelupolut
- Service blueprint
- Ydinprosessikuvaukset, prosessikaaviot



APUKYSYMYKSIÄ:

Sidosryhmät ja ekosysteemi pitävät sisällään:

- Kumppanit, kuten muut kunnat, maakunnat, valtion toimijat
- ICT- ja muut toimittajat
- Paikalliset yritykset
- Paikalliset yhdistykset, järjestöt
- Kansalaisyhteisö, epäviralliset yhteisöt

MATERIAALILISTA:

- Sidosryhmäkartta
- Sidosryhmäselvitykset

APUKYSYMYKSIÄ:

Keskustelkaa, mitä data ja tieto tarkoittavat.

- Miksi data on keskeinen osa digitalisaatiota?
- Mitä tarkoittaa "data on kultaa"? Oletteko samaa mieltä+
- Mitä teidän mielestä tarkoittaa tiedon yhteentoimivuus ja miksi se on tärkeää digitalisaatiossa?

Mikä on kunnan tieto-omaisuuden tila?

- mitä tietoa kunnalla on?
- missä muodossa tieto on?
- kuinka hyödynnettävää, yhteentoimivaa ja liikkuvaa tieto on?
- mitä tietoa puuttuu?

MATERIAALILISTA:

- Päätietyöryhmät
- Käsittemallit
- Sanastot
- Listat ja kuvaukset tietovarannoista ja rekistereistä ja tietovirroista
- Datastrategia
- Kansallinen Y-väline käytössä



APUKYSYMYKSIÄ:

Arvioika, kuinka räätälöitäviä ja jatkokehityskelpoisia järjestelmät ja teknologiat ovat:

- kuinka vanhoja ne ovat?
- onko niiden päälle rakennettu uusia käyttöliittymiä, mobiilisovelluksia tai tietoa kerääviä rajapintoja?

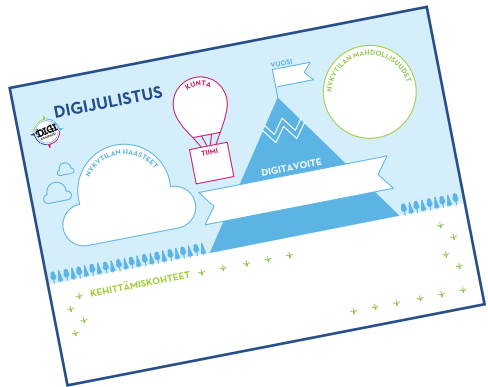
MATERIAALILISTA:

- Onko kunnassa tehty järjestelmäkartta, jossa kaikki järjestelmät on kuvattu yhdeksi kartaksi?
- Onko kunnassa kuvattu teknologiat, joita järjestelmät käyttävät?
- Kuinka paljon kunnan järjestelmistä ja teknologioista on ulkoistettu tai tuotetaan ICT-toimittajien kautta tai yhteistyössä muiden kuntien kanssa, esim yhteisessä tietohallinnossa?



APUKYSYMYKSIÄ:

- Resursseja on esim. työntekijät, osaaminen, aika, raha, ICT-toimittajat ja muut kumppanit.
- digiosaamista omassa organisaatiossa
 - palvelumuotoilu
 - ketterä kehittäminen
 - uudet teknologiat
 - kokeilut
 - viestintä
 - osallisuus
 - hankinnat
- työaikaa digikehittämiselle
- riittävä lukumäärä tekijöitä
- oikeat kumppanit
- rahoitusta ostamiseen
- rahoitusta osajien palkkaamiseen
- organisaatiossa aikaa panostaa uudistumiseen
- johdon sitoutuminen uudistumiseen



4. PELIN PÄÄTÖS: DIGIJULISTUS

AIKA YHTEENSÄ: 15 MINUUTTIA

TARVITSET: DIGIJULISTUS-POHJA, KYNIÄ

Digijulistus koostuu kolmesta osasta:

Digitavoite:

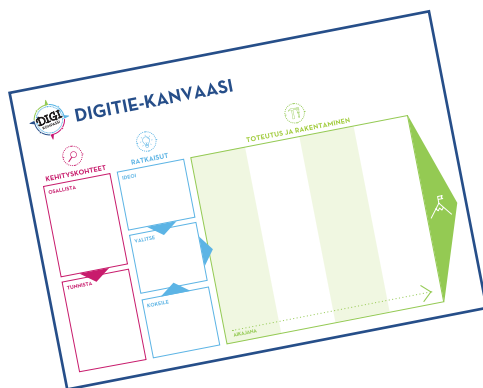
Poimikaa Digikompassista tavoite ja kirjatkaa se julistukseen. Miettikää myös mihin mennessä tavoite tulee olla saavutettu.

Nykytilan vahvuudet ja heikkoudet:

Pohditte Nykytilakartassa kunkin tavoitteen kohdalla kunnan nykytilaa: millä eväillä tavoitetta lähdetään toteuttamaan? Poimikaa julistukseen nykytilan vahvuudet ja heikkoudet.

Kehityskohteiden tunnistaminen:

Kehityskohteet muodostetaan Digikompassissa syntyneisiin haasteisiin ja tavoitteisiin. Pohtikaa, missä palveluissa, prosesseissa ja järjestelmissä tarvitaan muutoksia? Tarvitaanko mahdollisesti täysin uudenlainen toimintatapa, palvelu, tuote tai rajapinta? Ideoikaa hetki ja kirjatkaa tähän kehityskohteiden aihiot.



5. PELIN JÄLKEEN: DIGITIE-KANVAASI

Pelin jälkeen voitte jatkaa digitiellä kohti käytännön tekemistä!

Digikompassi näyttää suunnan ja nyt alkaa kehittäminen ja toteutus - digiohjelman rakentaminen. Digitiellä kunnan tukena toimii digitiekanvaasi.

Lisätyökalu: Digitie-kanvaasi

Digitie auttaa rakentamaan käytännönläheisen toteutussuunnitelman siihen, miten ratkaisuja lähdetään hakemaan ja kehittämään.

Hahmotelkaa ensin, miten Digikompassin tavoitteita ja valittuja kehityskohteita jatkotyöstetään osallistaen asukkaita, asiakkaita sekä erilaisia sidosryhmiä. Pohtikaa sitten, miten kehityskohteisiin lähdetään ideoimaan ratkaisuja ja kehittämään kokeiluja. Lopuksi tunnistakaa, mitkä resurssit teillä on käytettävissä ja mitä tarvitaan. Tiekartan avulla voitte rakentaa ja vaihteistaa digiohjelman.

Voit täyttää Digitie-kanvaasin Post-it-lapuilla tai suoraan tussilla paperille. Kanvaaseja voi työstää pienryhmissä esimerkiksi työpajoissa.

Ohjeet kanvaasin täyttämiseen

Digitie-kanvaasissa on kolme osaa: kehityskohteet, ratkaisut ja toteutus.



1. Kehityskohteet

Kehityskohteet muodostetaan Digikompassissa syntyneisiin haasteisiin ja tavoitteisiin. Pohtikaa, missä palveluissa, prosesseissa ja järjestelmissä tarvitaan muutoksia? Tarvitaanko mahdollisesti täysin uudenlainen toimintatapa, palvelu, tuote tai rajapinta?

- Miten kohteet tunnistetaan?
- Ketkä osallistuvat kehityskohteiden valintaan?



2. Ratkaisut

Digitieillä ratkaisut hyödyntävät monipuolisesti digitalisaation mahdollisuuksia. Ratkaisut ovat käytännöntason palveluja, tuotteita, prosesseja, toimintamalleja ja järjestelmiä. Ratkaisut toteuttavat kehittämiskohteiden haasteita ja tavoitteita.

Pohtikaa, miten teidän kunnassa ratkaisujen kehittäminen olisi ketterää ja kokeilevaa. Miten teillä valjastetaan luovat ja monialaiset - yhteiskehittämisen voimat ideoimaan ratkaisuja? Miten varmistatte, että oikeat ratkaisut viedään eteenpäin toteutukseen? Miten voitte oppia rajatuilla kokeiluilla erilaisten ratkaisujen toimivuudesta?

- Ratkaisujen ideointi
- Ratkaisujen priorisointi ja valinnat
- Ratkaisujen kokeilu ja kokeiluista oppiminen



3. Toteutus ja rakentaminen -tiekartta

Miten kehittäte ratkaisuja kokeillen? Miten ratkaisut toteutetaan käytännössä: mitä resursseja tarvitaan? Kuka tekee? Ketkä osallistuvat kehittämiseen ja toteuttamiseen? Miten loppukäyttäjiä ja sidosryhmiä osallistetaan kehittämiseen ja toteutukseen? Miten kehittäminen ja toteutus aikataulutetaan? Mitä pitää olla valmiina missäkin vaiheessa? Miten rakennatte ratkaisuja vaihe vaiheelta?

Rakentakaa vihreään tiekarttalaatikkoon digiohjelman resurssit ja toteutuksen vaiheistus. Huomiokaa seuraavat osa-alueet:

- Rahoitus: mitä rahoitukselta vaaditaan eri vaiheissa?
- Tekijät: tunnistakaa keskeiset työntekijät ja kumppanit eri vaiheisiin?
- Rakennus: miten toteutus vaiheistetaan?
- Osallisuus: miten osallistatte eri vaiheissa?
- Aikataulu: rakentuuko tiekartta esim. vuositasolla?

DIGITALISAATION YHDEKSÄN PERIAATETTA:

Digitalisoinnin periaatteet toimivat digitalisoinnin yhteisinä pelisääntöinä kaikkialla julkishallinnossa. Ne tukevat palveluiden tuottavuusloikkaa, asiakaslähtöisyyttä ja palveluiden ensisijaista digitalisuutta.

- 1. Kehitämme palvelut asiakaslähtöisesti**
- 2. Poistamme turhan asioinnin**
- 3. Rakennamme helppokäyttöisiä ja turvallisia palveluita**
- 4. Tuotamme asiakkaalle hyötyä nopeasti**
- 5. Palvelemme myös häiriötilanteissa**
- 6. Pyydämme uutta tietoa vain kerran**
- 7. Hyödynnämme jo olemassa olevia julkisia ja yksityisiä sähköisiä palveluita**
- 8. Avaamme tiedon ja rajapinnat yrityksille ja kansalaisille**
- 9. Nimeämme palvelulle ja sen toteutukselle omistajan**

<https://vm.fi/digitalisoinnin-periaatteet>