



## Amikor az innováció, a játékosítás, és a facilitáció találkozik egy workshopon

Innováció, játékosítás, facilitáció: érdekes és izgalmas hármas. Ketten-ketten közülük gyakran összeállnak, hármójukat ritkán hozza össze az élet. Pedig nagyon jó dolgok melegágya lehet, ha mindhárom jelen van! Ez az esettanulmány egy olyan innovációs klub leírása, amelyben ötvöződik a három szakterület, erősítve egymást, hozzájárulva egy igazán emlékezetes résztvevői élményhez.

*„Réges-régen, egy messzi-messzi birodalomban, élt egy király. Ő uralta a lehetőségek földjét. Ennek a királynak volt három fia. A legfiatalabbik, aki egyben a legokosabb is volt, egy igazi vállalkozó lelkületű királyfi volt: mindenféle ötleteket agyalt ki, és azon fáradzott, hogyan tehetné a birodalmat egy élhetőbb királysággá. Egyszer aztán úgy döntött a királyfi, hogy ő bizony nekivág a világnak, és megcsinálja a szerencséjét. Mivel nagyon vonzotta őt az okos otthon koncepció, összeállt néhány barátjával, hogy kitalálják a követ-*

---

*„Egy jó ötlet megalkotásánál nagy hozadéka lehet a sok különböző perspektívának...”*

---

*kező igazán diszruptív dologot az okos otthonok háza táján. Egy zseniális ötlethez azonban ismerni, és érteni kell a piacot, a trendeket, a szereplőket, a kínálatot és az igényeket, elindultak hát, hogy felderítsék a többi királyságot. Tudták azonban, hogy az ötletük megvalósítása jelentős anyagi terhekkal jár, és hát ők nem akartak függő viszonyba keveredni pénzéhes varázslókkal, gonosz boszorkákkal, vagy királyokkal. Elhatározták hát, hogy befektetők után néznek, akik majd támogatják őket az ötletük véghezvitelében.”*

Ezen a történeten kalauzoltuk végig a a profit szférából, neves egyetemekről és kutató intézetekből, valamint a közszférából érkező résztvevőket a Business Sweden tavaly októberi innovációs klubján. Azzal a nem titkolt szándékkal, hogy az innováció ne csak mint téma jelenjen meg a klub során, hanem a résztvevők a saját bőrükön tapasztalják

meg, mit tesz egy saját ötletet megalkotni, és elindulni a megvalósítás útján. Mindezt egy olyan kötetlen workshop keretében, ahol a közös gondolkodás során a résztvevők betekintést nyerhettek négy Magyarországon is jelen lévő svéd nagyvállalat okos otthonhoz kötődő elképzeléseibe. A rendezvénynek az Ericsson Mo. Kft adott otthont, s ha már innovációs klub, mi lenne jobb helyszín, mint egy több mint ezer fős kutatási és fejlesztési központ épülete. A workshopot egy egységes, koherens és integráns képi világ is segítette. A vizualitás középpontjában álló tartalmi elemek igazodtak a workshop témájához, hangulatviláguk pedig segítette megteremteni azt a könnyed, kreatív légkört, ami egy ilyen tevékenységet meg tud támogatni.

Hogy mi is történt valójában, és milyen játékosított facilitációs elemek segítették mindezt elérni?

- **Csapatkialakítás – diverzitással a kreatív megoldásokért**

Ha igazán diszruptív megoldást szeretnénk, érdemes fontolóra venni a minél diverzebb csapatkialakítást. Egy jó ötlet megalkotásánál nagy hozadéka lehet a sok különböző perspektívának, és eltérő háttérismeretnek. A csapatösszetételeknél kiemelt figyelmet fordítottunk a diverzitásnak, hogy teret adjunk az igazán meglepő ötleteknek.

- **Bemutkozás – komfortérzet megteremtése, háttér feltárása**

Hogy segítsük a közös munkát, rögtön a workshop elején teret biztosítottunk a résztvevőknek, hogy jobban megismerhessék egymást. Azon túl, hogy ezzel a résztvevők komfortérzete nő, elősegítettük azt is, hogy a közös munka során nagyjából ismert legyen a csoporttagok számára, hogy ki milyen háttérismerettel és perspektívával tud hozzájárulni a közös munkához.



- **Onboarding – hogy képbe kerüljenek a résztvevők**

Az onboarding a játékosított megoldások fontos állomása. Mi történik az onboarding során? Kicsiben lemodellezzük mindazt, amire a későbbiekben sor fog kerülni. A mi esetünkben ez azt jelentette, hogy arra kértünk minden résztvevőt, hogy a workshopot



megelőző beszédekből emeljenek ki egy kulcsszót. Majd a csapatoknak a tagok által megjelölt kulcsszavakat felhasználva (akár egyéb szavakkal kiegészítve) értelmes mondatokat kellett alkotniuk – hiszen a későbbiek során is arra vállalkoznak, hogy szegmált információkat dobjanak be a közösbe, és a rendelkezésre álló információ, valamint háttértudásuk segítségével koncepciókat alkossanak.

A szavakkal való játék eredményeképpen minden csapatnál meg is jelent a kreatív problémamegoldás és a jókedv. Ebbe a hangulatba érkezett meg a cikk elején szereplő történet, hogy megmutassa tulajdonképpen mi is vár a résztvevőkre. Mi az a cél, amiért a játék zajlik, körülbelül mire számíthatnak – mindezt egy mesés történetbe foglalva.



- **Információgyűjtés – hogyan motiváljunk a játék segítségével**

*„Egy zseniális ötlethez azonban ismerni és érteni kell a piacot, a trendeket, a szereplőket, a kínálatot és az igényeket, elindultak hát hogy felderítsék a többi királyságot.”*

A játék során a résztvevőknek a négy cég standjainál kellett információt begyűjteni. A standokon szóróanyagok, és a cégek képviselői segítettek mindezt. Hogy a résztvevők minél több kérdést tegyenek fel, és minél érdekesebb beszélgetések jöjjenek létre, a standokon dolgozó céges képviselők különböző címetekben játékpénzt kaptak, melyekkel díjazták a résztvevők kíváncsiságát és érdeklődését. Minél értékesebbnek ítélték a beszélgetéseket, annál több pénz cserélt gazdát.



- **Közös koncepció megalkotása – az alkotás szabadsága**

„ ... összeállt néhány barátjával, hogy kitalálják a következő igazán diszruptív dolgot az okos otthonok háza táján.”

A résztvevők szabad döntésén múlt, hogyan és milyen stratégiával szerzik be a szükséges információt a koncepció megalkotásához. Esetünkben a hangsúly nem a koncepciók számán vagy azok üzleti értékén, sokkal inkább a közös gondolkodáson volt. Minden csapatban volt egy olyan csapatvezető, aki ha szükséges volt, beavatkozott: bátorította, támogatta, serkentette a csapatot, facilitálta a beszélgetéseket, hogy a megadott idő leteltével elkészüljön a csapat saját smart home koncepciója.



- **Pitching és figyelemfenntartás a játék segítségével**

„A lehetőségek földjén létezett egy nagy tiszteletnek örvendő befektetői kör, akik folyamatosan pásztázták a birodalmakat az újabb ötleteket kutatván, keresve a következő nagy durranást, amelybe beruházhatnak. Mivel ez a vidék a kemény piaci harcok színtere volt, a királyfi és társai tudták, hogy csak a legjobb ötlet nyerhet, a többi ötlet pedig a feledés homályába merül.”

Míg az egyes csapatok képviselői két percben röviden bemutatták a koncepcióikat, a többi csapatnak megadott szempontok alapján értékelniük kellett az ötleteket.



- **Beruházás**

„A nagytízteletű beruházók meghallgatták egytől-egyig az ötleteket, jól megrágták őket, melyikben van a legnagyobb potenciál, melyik a legdiszruptívabb, melyiket könnyű megvalósítani. Majd ezt követően eldöntötték, melyik öltre mekkora összeget szánnak. A beruházók azonban okos fickók voltak: megtartottak maguknak valamennyi pénzt, hisz tudták: ahhoz, hogy fenntarthatassák életszínvonalukat, hogy az udvartartásuk életében ne okozzanak fennakadást, és hogy a földjeiknek folyamatosan gondját viseljék, akár még az aszályra felkészülve is.”

A megadott szempontok alapján a csapatok elhelyezhették az előző körben megszerzett pénzeszegeket a többi csapat ötleténél. A cél az volt, hogy adott öltre minél nagyobb összeget fektessenek be, és inkább kevesebb öltre ruházzanak be nagyobb összeget, mint sok öltre keveset. Akárcsak a való életben, valamekkora pénzeszeget meg is tarthattak maguknak, hogy megőrizték likviditásukat.



- **A workshop lezárása:**

„Mindenki nagyon boldog volt a pitching után. A királyfi és csapata rengeteg pénzt kapott a beruházóktól az ötletük megvalósításához. Ahogy teltek-múltak az évek, a beruházók is nagyon jól jártak, hisz az ötlet nekik is sok pénzt hozott a konyhára. Most már mindannyian meg tudtak venni bármit, amire vágytak, és nem utolsó sorban mind nagyon büszkék voltak arra, hogy az ötlettel hozzájárultak egy jobb, élhetőbb világ létrehozásához.”

Az az ötlet nyert, amelybe a legnagyobb összeget ruháztak be. Egy megtérülési képlet alapján néhány év (esetünkben egy szünetnyi idő) elteltével a csapatok visszakapták a megtérült befektetéseiket. A rendezvény utolsó szakaszában a csapatoknak lehetőségük nyílt a játékpénzeik fejében különböző ajándékok megvásárlására a cégek standjánál.



Az ericssonos szervezők mindent megtettek azért, hogy a workshop minden résztvevője megtapasztalhassa, mit takar az, hogy az innováció a mindennapok része, és mit jelent innovátornak lenni: milyen az, amikor begyűjtjük, és szintetizáljuk a rendelkezésre álló információt; amikor egy új ötlettel állunk elő, olyanal, aminek van létjogosultsága a piacon, és amire van (vagy teremthető) igény, s ami egyben megvalósítható is; mit jelent kettő percen belül eladni az ötletet, valamint azt is, mit jelent dönteni ötletekről. Mindezt pedig a résztvevők megélhették egy konkrét, nagyon is aktuális téma mentén, és megismerhették, négy nagyvállalat hogyan vélekedik és milyen megoldásokkal kapcsolódik az okos otthon koncepcióhoz. Nem utolsó sorban pedig igazán jól érezték magukat ... és boldogan élnek még ma is a lehetőségek földjén, és kutatják-keresik a következő nagy ötletüket!

„Izgalmas élmény volt számomra ez a kísérlet. Szerettünk volna egy olyan eseményt létrehozni, ahol egy témán keresztül kötünk össze nagyon különböző területről érkező

embereket, miközben a saját bőrukön érzik, milyen az a diszruptív innováció. A játékosítás tudományát hívtuk segítségül ehhez, amiben azt gondolom, az Ericsson élenjáró a magyar piacon a nagyvállalatok között. Külön öröm volt számomra, hogy nem csak összekötöttük az embereket, de a klasszikus Gazdálkodj Okosan élményen keresztül teljes bevonódást sikerült elérnünk, amivel egyrészt még erősebb volt a diszruptív innováció élménye, másrészt a játékosok láthatóan az utolsó percig élvezték az eseményt és (velem együtt) kiválóan szórakoztak.” Kurucz Norbert, Ericsson Mo. Kft, line manager, gamification driver

*“... bátorította, támogatta, serkentette a csapatot, facilitálta a beszélgetéseket...”*

“Az Ericsson számára kiemelten fontos, hogy aktívan részt vegyen a hazai innovációs ökoszisztéma formálásában, a tudásmegosztásban, továbbá, hogy újító kezdeményezések mellé álljon. Ilyen volt ez a nagyszerűen megkomponált esemény is amelyben a résztvevők az első pillanattól az utolsóig egymásra építő gondolataikkal hoztak létre egyedi ötleteket, valami egészen újat. Nagyon örülök a rendezvényünk sikerének.” Jakob Roland, Ericsson Mo. Kft, ügyvezető igazgató

