

# CASE: HYPYS

*Turnausmuotoisen tapahtuman kehittäminen  
& palautteen keräämisen malli.*



**Lahden Ammattikorkeakoulu**  
*Muotoilija (YAMK)*

MUOTOILU- JA MEDIA-ALAN  
UUDISTAVA OSAAMINEN

Syksy 2018 | Petri Alander

# TIIVISTELMÄ

**Tekijä(t):** Petri Alander

**Julkaisun laji:** Opinnäytetyö, YAMK

**Sivumäärä:** 60

**Valmistumisaika:** Syksy 2018

**Työn nimi:** CASE HYP5. Turnausmuotoisen tapahtuman kehittäminen ja palautteen keräämisen malli.

**Tutkinto:** Muotoilija (YAMK)

O pinnäytetyöni aiheena on perinteikkään jalkapallotapahtuman, Euroliigan, palautteen keruun ja kehittämisen prosessin mallin suunnittelu ja käytännön toteutus. Prosessissa tehdään yhteistyötä tärkeimpien sidosryhmien kanssa, joihin kuuluu järjestäjän asettama työryhmä, vanhemmat, pelaajat ja valmentajat.

Kehittämistyöni toimeksiantaja on Hyvinkään Palloseura ry, joka on Euroliigan järjestäjäorganisaatio. Toimeksianto perustuu Euroliigan kaudelta 2016–2017 saatuun negatiiviseen palautteeseen, johon Hyvinkään Palloseura halusi reagoida. Euroliigalla ei ole ollut varsinaista palautteenkeruun- tai kehittämisen prosessimallia. Kehittämistyöni tavoitteena onkin sellaisen luominen ja toteuttaminen, jonka avulla perinteikästä turnausta voidaan kehittää ja parantaa jokaisen kauden jälkeen.

Kehittämässäni mallissa on menetelminä erilaiset yhteiskehittämisen työpajat sidosryhmien ja työn tilaajan kanssa sekä tyytyväisyyskysely.

Prosessin aikana syntyi paljon erilaisia kehittämisideoita, jotka jalkautettiin seuraavalle kaudelle 2017–2018. Lisäksi kehittämisen mallia tullaan käyttämään jatkossa sekä Euroliigan että Hyvinkään Palloseuran järjestämien pienempien turnausten kehittämisessä.

## **Avainsanat:**

**yhteiskehittäminen, liiketoiminnan kehittäminen, työpajat, ideointimenetelmät**

# ABSTRACT

**Author(s):** Petri Alander

**Type of publication:** Master's thesis

**Number of Pages:** 60

**Published:** Autumn 2018

**Title of:** CASE HYPS. Development of a tournament-based event and a feedback collection model.

**Name of Degree:** Master of Culture and Design

---

The subject of my thesis is the design and practical implementation of a traditional soccer league Euroliiga, feedback collection and development process model. The process involves collaborating with key stakeholders, including organizers, parents, players, and coaches.

The client of my development work is Hyvinkään Palloseura ry, which is the organizer of the Euroliiga. The mandate is based on the negative feedback collected from Euroliiga season 2016–2017, to which Hyvinkää Palloseura wanted to react. Euroliiga has not had the actual process of feedback collection or development process model. The purpose of my development work is to create one and implement such a way to develop and improve a traditional tournament after every season.

The process model I developed include methods of co-design workshops with stakeholders and organizer as well as satisfaction survey.

During the process a lot of development ideas were created, which were introduced for the next Euroliiga season 2017–2018. In addition, the model for development will be used in the future for the development of Euroliiga and for smaller tournaments organized by Hyvinkää Palloseura.

**Keywords:**

**co-design, business development, workshop, ideation methods**

# SISÄLLYS

<b>1. JOHDANTO</b>	<b>6</b>
<b>2. HYVINKÄÄN PALLOSEURA RY</b>	<b>8</b>
2.1. Organisaatio	8
2.2. Arvot, visio, missio	8
<b>3. EUROLIIGA JA SEN TOIMINNAN LAADUN YLLÄPITO JA KEHITTÄMINEN</b>	<b>10</b>
3.1. Euroliigan toiminta	10
3.2. Euroliigan budjetti ja pelaajamäärät	12
3.3. Euroliigan sidosryhmät	14
<b>4. KEHITTÄMISHAASTEET</b>	<b>16</b>
4.1. Euroliigan kehittämisen tilanne vuonna 2017	16
4.2. Viestinnän "mustat hetket"	17
4.4. Muut haasteet	20
<b>5. EUROLIIGAN KEHITTÄMISPROSESSI</b>	<b>21</b>
5.1. Kehittämisen prosessikaavio	21
5.2. Puolistrukturoitu ryhmä (haastattelu/)keskustelu Euroliigan työryhmälle	23
5.3. Tyytyväisyyskysely	27
5.4. Yhteiskehittämisen työpaja: valmentajat	28
5.5. Yhteiskehittämisen työpaja: pelaajat	33
5.6. Yhteiskehittämisen työpaja: vanhemmat	36
5.7. Yhteiskehittämisen päättävä työpaja: Euroliigan työryhmä	38
<b>6. KEHITTÄMISEN TULOKSIA</b>	<b>42</b>
6.1. Euroliigan ja HyPSin brändi-ilmeen päivitys	42
6.2. Tulospalvelun ja ilmoittautumisen uudet järjestelmät	47
<b>7. YHTEENVETO</b>	<b>48</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>50</b>
Elektroniset lähteet	50
Kirjalliset lähteet	51
Muut lähteet	51
Kuvaluettelo	51
<b>LIITTEET</b>	<b>52</b>
Liite 1. Google Forms lomake	52



**HYPs**  
**EUROLIIGA**  
2018





# 1. JOHDANTO

Kehittämistehtäväni kohteena on Hyvinkään Palloseuran järjestämän turnausmuotoisen tapahtuman, Euroliigan, kehittäminen ja palautteen keräämisen prosessi. Euroliiga on kärsinyt vuodesta 2014 asti pelaajamäärien tippumisesta ja sosiaalisen median palaute on ollut pääosin negatiivista.

Kehittämisen kohde ja tehtävä määrittää myös lähestymistapani, joka on konstrukttiivinen. Sen tavoitteena on jonkin käytännön ongelman ratkaisu luomalla konkreettinen (tässä tapauksessa) malli, menetelmä tai suunnitelma (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 38). Opinnäytetyössäni selvitän kehittämistyön välineitä ja kehitän Euroliigalle prosessimallia, jonka avulla voidaan arvioida Euroliigan edeltävän kauden toimivuutta ja kehittää tulevaa kautta.

Kehittämistehtäväni sisältää myös aineksia tapaustutkimukselliseen lähestymistapaan, jossa tavoitteena on ratkaista jokin ongelma tai tuottaa kehittämisideoita tai ratkaisuehdotus havaittuun ongelmaan (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 38).

Euroliigalla ei ole ollut johdonmukaista palautteenkeruun- tai kehittämisen prosessimallia. Kehittämistyöni tavoitteena onkin sellaisen luominen ja toteuttaminen, jonka avulla perinteikästä turnausta voidaan kehittää ja parantaa jokaisen kauden jälkeen.

Prosessimallinnuksessa määritellään koko prosessin kulku ja sen osat työvaiheineen ja perusteluineen, kunkin työvaiheen ohjaus ja säädöt, palautejärjestelmät, toimintojen olosuhteet, ongelmat ja kehittämis ehdotukset (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 33). Luodessani jatkuvan kehittämisen

prosessia yhdessä Euroliigan työryhmän kanssa olen käyttänyt tyytyväisyyskyselyä, puolistrukturoitua ryhmähaastattelua ja yhteiskehittämisen työpajoja pelaajille, valmentajille ja vanhemmille.

Historiani Hyvinkään Palloseurassa alkoi 1980-luvulla, jolloin pelasin ala-asteikäisenä ikäkausijoukkueessa muutaman vuoden ajan. Tuolloin seurajoukkueessa toimimisen kulttuuri oli omaan kokemukseeni pohjautuen hyvin erilaista. Esimerkiksi vanhempien tärkeimpänä roolina oli lähinnä peleihin kускаaminen, kun nykyisin osallistetaan joukkue toiminnan mitä erilaisimpiin tehtäviin; kioskimyyjäksi, huoltajaksi, pelinohjaajaksi. En osallistunut itse lapsena Euroliigaan, mutta olen toiminut useana vuotena turnauksessa valmentajana. Toimin tällä hetkellä myös 08- ja 06-ikäkausijoukkueissa valmentajana, joissa omat poikani myös pelaavat.

## 2. HYVINKÄÄN PALLOSEURA RY

### 2.1. Organisaatio

Hyvinkään Palloseura (HyPS) on toiminut vuodesta 1947 asti. Sitä edelsi Yhdistyneitten Villatehtaan Palloilijoiden yli kymmenen vuoden toiminta. Uusi HyPS sai heti perustamisvuonna hyväksynnän Suomen Palloliiton jäsen seuraksi. Hyvinkään Palloseura pelaa Suomen kolmanneksi ylimmällä tasolla. Pelaajamäärä vuonna 2017 oli noin 1000. Seuran toimintaa ja taloutta hoitaa johtokunta, johon kuuluu syyskokouksessa kahdeksi vuodeksi valittu puheenjohtaja ja kahdeksi vuodeksi valitut 4–6 muuta jäsentä. HyPSin toimintaa johtaa 1.12.2017 toimeen valittu toiminnanjohtaja Petri Harrainen.

HyPSin toiminnan kohteena ovat kaikki Hyvinkään talousalueella ja lähiympäristössä asuvat jalkapallosta innostuneet ihmiset. HyPS tuottaa laadukasta jalkapallon kilpailu- ja harrastetoimintaa. HyPSissä on ehjä ketju joukkueita Euroliigasta edustustasolle asti. Joukkueiden toiminta on systemaattisesti johdettua, ja se perustuu yhteisesti hyväksytyihin pelisääntöihin. HyPSin toiminnasta

vastaavat osaavat ja motivoituneet henkilöt, ja seurassa on palveluiden tarjoamista varten hyvin toimiva organisaatio. Kaiken toiminnan ytimenä on yksittäisen pelaajan kehittäminen ja sen ohessa myös toisten kunnioittaminen ja kasvaminen ihmisenä. (HyPS 2017.)

### 2.2. Arvot, visio, missio

Seuraavat arvot on kirjattuina Hyvinkään Palloseura Ry:n sääntöihin. Seuran tarkoituksena on edistää jäsentensä liikunta- ja urheiluharrastusta, erityisesti jalkapalloilua, tavoitteena ruumiillisen ja henkisen hyvinvoinnin edistäminen. Toiminnan perustana ovat liikunnan eettiset arvot ja urheilun reilun pelin periaatteet. Toiminnassa kunnioitetaan ympäristön ja luonnon asettamia vaatimuksia sekä tasa-arvon toteutumista.

Hyvinkään Palloseuran arvoja on viimeisten vuosien aikana päivitetty vastaamaan seuran nykyistä toimintakulttuuria.



Seuran jokapäiväisen toiminnan arvoiksi on annettu neljä ydinkohtaa:

**1** *Suvaitsevaisuus.* Jokainen yksilö on ainutkertainen ja tärkeä. Pidämme erittäin tärkeänä sitä, että pystymme tarjoamaan puitteet, joissa jokainen voi tuntea olonsa mukavaksi ja turvalliseksi taustoistaan riippumatta.

**2** *Vastuullisuus.* Toiminta seurayhteisössä edellyttää sitä, että jokainen huolehtii omalta osaltaan sovituista asioista ja pyrkii toiminnassaan aina ottamaan huomioon sen, että ei aiheuta kenellekään vahinkoa.

**3** *Avoimuus.* Yhteistyö mahdollistuu parhaiten siten, että asioista tiedotetaan asianmukaisesti ja riittävän ajoissa. Kuitenkaan avoimuus ei saa aiheuttaa kenellekään yksilölle vahinkoa. Vuorovaikutus seuran toimijoiden välillä on avoimuuden kannalta korvaamatonta.

**4** *HyPSiläisyys.* Jokainen seuran toiminnassa mukana oleva pyrkii hyvässä hengessä kehittämään seuraa ja toimii sen tukemiseksi parhaalla mahdollisella tavalla. Aktiivinen osallistuminen seuran päätöksentekoon ja rakentavien kehittämis ehdotusten tekeminen toiminnan edelleen kehittämiseksi on paras tapa vaikuttaa HyPSin toimintaan.

HyPSin uusi, vuonna 2017 julkistettu, slogan “Voima. Tahto. Sydän.” on kolmen sanan tiivistelmä näistä arvoista. Seuran tavoitteena on jalkapallokulttuurin kasvattaminen vetovoimaisena ja positiivisena liikuttajana Hyvinkään alueella tarjoten laadukasta toimintaa harastetasolta kilpatasolle. Toimin-

nan perustana ovat liikunnan eettiset arvot ja urheilun reilun pelin periaatteet. Toiminnassa kunnioitetaan ympäristön ja luonnon asettamia vaatimuksia sekä tasa-arvon toteutumista. Seura pyrkii aloitteellisesti edistämään toiminta-alueensa liikuntaolosuhteiden kehittämistä. (HyPS 2017)

# 3. EUROLIIGA JA SEN TOIMINNAN LAADUN YLLÄPITO JA KEHITTÄMINEN

## 3.1. Euroliigan toiminta

Hyvinkäällä toimiva turnausmuotoinen Euroliiga on toiminut vuodesta 1986 alkaen ja se on alakouluikäisille ja sitä nuoremmille tytöille ja pojille tarkoitettu jalkapallokausi, joka on jaettu ajallisesti kahteen osioon. Ensimmäinen osio pelataan loppukeväästä ja toinen alkusyksystä.

Ymmärtääkseen kehittämistyöni luonnetta ja tavoitteita on tärkeää ymmärtää, miten Euroliiga toimii nykypäivänä ja mikä on ajanut tilanteen siihen pisteeseen, että sen järjestämisen prosessia on ollut pakko pohtia uudestaan toiminnan laadun parantamiseksi. Viime vuosina Euroliigan pelaajamäärät ovat laskeneet ja palaute järjestäjille on ollut keskimääräistä negatiivisempaa. Tämän luvun mainitut esimerkit, esitetyt puutteet ja kehittämisen kohteet perustuvat Euroliigan organisaation kanssa pidetyn puolistrukturoidun ryhmähaastatte-

lun tuloksiin, johon palaan tulevisissa kappaleissa sekä vuosien ajalta omaan kokemukseeni Euroliigan valmennustehtävissä.

Hyvinkään Palloseura haluaa ylläpitää Euroliigaa ja uuden toiminnanjohtajan myötä se on halukas kehittämään koko organisaation ohella myös Euroliigaa eteenpäin. Liigasta halutaan toimiva kokonaisuus, joka houkuttelee tulevaisina vuosina lisää pelaajia ja aktiivisia toimihenkilöitä mukaan toimintaan. Lisäksi kokonaispalautteen halutaan olevan pääsääntöisesti positiivista. Euroliiga on toiminut vuodesta 1986 alkaen ja se on 5–11-vuotiaille tytöille ja pojille tarkoitettu jalkapallotapahtumien kokonaisuus. Euroliigassa (vuonna 2018) joukkueet muodostetaan yhdestä tai kahdesta ikäluokasta (vuosina 2007–13 syntyneet) kuitenkin niin, että vuonna 2013 syntyneet pelaavat sekajoukkueissa.

Kouluikäinen pelaaja ilmoittautuu mukaan ja sijoitetaan oman koulualueensa joukkueeseen. Jos pelaaja ei ole vielä koulussa, hänen toivotaan ilmoittautuvan sen koulun joukkueeseen, johon hän menee ensimmäiselle luokalle. Hyvinkäällä on 18 peruskoulua, joissa on mukana myös alakoulu (Hyvinkään kaupunki 2017).

Euroliigan joukkueet koostuvat 5–11-vuotiaista tytöistä ja pojista. Joukkueet ovat keskimäärin 10–15 pelaajan vahvuisia, mutta hieman vanhemmista ikäluokista koostuvat joukkueet saattavat olla pelaajamäärältään pienempiä. Euroliigapelit pelataan 5 vastaan 5-pelikokoonpanolla eli kentällä on maalivahdin lisäksi neljä kenttäpelaajaa.

Euroliigan joukkueiden valmennus järjestyy pääsääntöisesti pelaajien vanhemmista ja vanhempien ikäkausijoukkueiden pelaajista. Turnaukseen ilmoittautuessa kysytään vanhemman mahdollisesta kiinnostuksesta osallistua tulevan joukkueen valmennukseen. Euroliiga on kärsinyt vuosien aikana puutteellisesta valmennuksesta sekä määrältään että laadultaan. Valmennuspestiä on markkinoitu “kuka tahansa sen osaa” -mentaliteetil-

la ja tämä on valitettavasti johtanut paikoin heikkoon valmennusosaamiseen. Valmentajille tarjotaan pienimuotoista koulutusta ennen kauden alkua, mutta kaikki eivät halua siihen osallistua. Valmentajia oli kaudella 2016–2017 noin 60 kappaletta, joista noin 35 oli ikäkausijoukkueista värvättyjä nuoria iältään 12–15-vuotiaita.

Tapahtuman tuomarointi eli pelinohjaus on pyritty järjestämään nuorempien ikäluokkien pelaajista. Tuomarien ikäjakauma on täten 11–15 vuotta. Aikuisia tuomareita on vain poikkeustapauksissa. Yhdeksi aikaisempien vuosien ongelmista on muodostunut nuorten heikohko motivaatio tehtävään sekä pelinohjaukseen vaadittavan rohkeuden puute. Yhtenä kehittämisen haasteena todettiin syksyllä 2017 pitämässäni Euroliigan työryhmän kehittämisen työpajassa toimivan pelinohjausringin suunnittelu, toteutus ja sisäinen motivointi. Lasten ja nuorten urheiluvalmennusta tutkinut Hakkarainen ja hänen työryhmänsä (2009, 333) toteavat sisäisen motivaation myös urheiluharrastuksessa olevan sitä, kun toimintaan osallistutaan ensisijaisesti sen itsensä vuoksi.

Euroliiga koostuu nuorista ikäluokista ja vanhemmilta toivotaan lähinnä kannustavaa asennetta peleissä sekä harjoituksiin että pelitapahtumiin kyyditsemistä. Lasten urheilu-uran alkuvaiheessa toiminnan tärkein rahoittaja on oma perhe. Lisäksi Hakkarainen ja hänen työryhmänsä (2009, 50) toteavat, että taloudellista tukea tärkeämpi on vanhempien henkinen tuki.

Kuten nuorten urheilutapahtumissa valitettavasti tapahtuu, myös Euroliiga kerää vanhempia, jotka syystä tai toisesta eivät kunnioita erotuomaria, valmentajia, muita vanhempia tai pelaajia (Yle 2014). Tämä näkyy erinäisenä huuteluna ja kommentointina kentän laidalta (Iltalehti 2014). Edellisinä vuosina erotuomarille on annettu niin sanottu keltainen kortti, joka voidaan antaa tällaiselle vanhemmalle. Kortissa pyydetään pelirauhaa ja vanhempaa ottamaan yhteyttä Euroliigan organisaatioon puhelimitse tai käymällä toimistossa paikan päällä. Toimistorakennus sijaitsee pelikenttien välittömässä läheisyydessä. Valitettavasti nuoret pelinohjaajat eivät välttämättä rohkene kortteja jaella vanhemmille, joten yhteydenottoja ei viime vuonna tehty yhtään. Suuria ylilyöntejä ei järjestäjien mukaan onneksi tapahtunutkaan.

Turnaustapahtumaa valvoo ja järjestää Hyvinkään Palloseura ja sen Euroliigan työryhmä. Euroliigan työryhmässä on vuosien aikana ollut vaihteleva kokoonpano ja toimenkuvat ovat vaihdelleet. Ryhmän vahvuus kaudella 2016–2017 oli viisi henkeä ja sen vastuulla oli tehtävät tiedottamisesta pelitapahtumien järjestelyyn. Työryhmä on tehnyt työtään enimmäkseen talkootyönä. Kaudella 2016–2017 mukaan palkattiin kesken kauden yksi puolipäiväinen työntekijä suunnittelemaan pelitapahtumia.

### **3.2 Euroliigan budjetti ja pelaajamäärät**

Euroliiga on liiketoimintaa ja sen on tarkoitus tuottaa voittoa. Alla oleva informaatiografiikka (kuvio 1) kuvaa visuaalisesti tulojen ja menojen määrää kautena 2017–2018. Budjetti on saatu Euroliigan järjestäjältä, mutta lupaa lukujen jatkamiseen ei. Kuva havainnollistaa kuitenkin sen, että Euroliiga on pystynyt pitämään toimintansa voitollisena. Suurimman osan kuluista luo varusteet. Pelaajat saavat oman peliasun, johon kuuluu shortsit, paita, sukat ja jalkapallo. Peliasuun on painettu sponsoreiden logot. Kauden hinta per pelaaja on noin 100 euroa.

Euroliigalla on ollut jo vuosien ajan tietyt paikalliset sponsorit tuke-  
massa toimintaa. Syksyllä 2017 pi-  
tämässäni Euroliigan työryhmän  
haastattelussa kuitenkin koettiin,  
että vakiintuneiden sponsoreiden  
tahtotila on, että Euroliigan on ke-  
hityttävä ja pyrittävä parantamaan  
imagoaan.

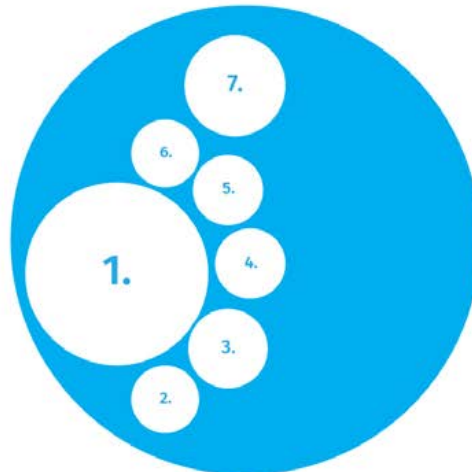
Euroliigan pelit jakautuvat viikolle  
sitien, että nuorimmat pelaavat yh-  
tenä päivänä ja vanhemmat toise-  
na. Pelejä on jokaiselle joukkueelle  
kaksi kappaletta per pelipäivä. Pe-  
lin kesto on 1 x 25 minuuttia ja vä-  
litauko pidetään vain, jos on kova  
helle. Muita pelipäiviä on Eurolii-  
gan avaus- ja lopputurnaus, joka

## HyPS Euroliigan budjetti 2017–2018

### TUOTOT

**607**  
maksavaa  
pelaaja

### KULUT

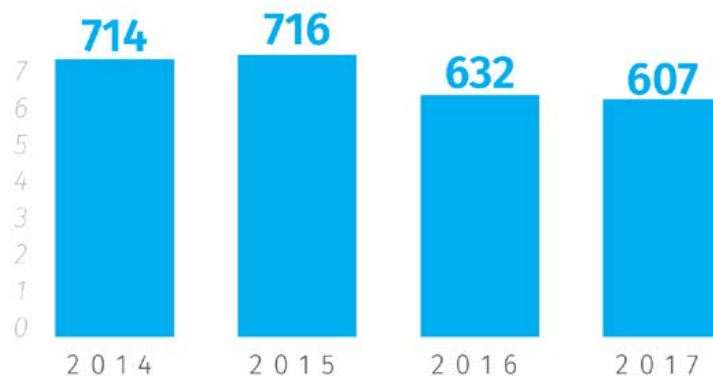


1. Varusteet
2. Palkinnot
3. Tuomarit
4. Kenttämaksut
5. Muut toiminnan kulut
6. Euroliigan palautus
7. Lisenssit

**KUVIO 1.** Euroliigan taloutta kuvaavasta grafikasta nähdään, että pelaajien varusteet ovat budjetin suurin kuluerä. (Alander)



## HyPS pelaajamäärät 2014–2017



**KUVIO 2.** Euroliigan pelaajamäärät vuodelta 2014 (Alander)

päättää aina turnausvuoden. Päätävään turnaukseen on liittynyt perinteinen marssi, jossa jokainen joukkue marssii yhdessä valmentajansa johdolla Hyvinkään kaduilla. Hyvinkään kaupunki sulkee tiet tuoksi aikaa ja poliisi on valvomas-  
sa tapahtumaa. Marssi päätetään kaupungin kirkkoon, jossa pidetään lopetustapahtuma palkintojenjakoineen.

Pitkät perinteet omaavalla Euroliigalla on joitain vakiintuneita ja hyvin toimivia käytänteitä, kuten yhteisharjoitukset, jossa on mukana kiertävä Euroliigan valmennustaustan omaava edustaja, joka toimii ikään kuin tarkkailijan roolissa. Myös koulualueiden mukaisesti kasatut joukkueet ovat saaneet etenkin nuorimpien pelaajien kohdalla positiivista palautetta. Joukkueet

olisi luonnollisesti helpompi jakaa pelaajamäärien kanssa tasan, jos alueita ei tarvitsisi ottaa huomioon, mutta lapselle on tärkeää olla edes yhden ystävän tai tutun kanssa samassa joukkueessa. Sain Hyvinkään Palloseuralta pelaajamäärätilastoja vuodelta 2014 asti, josta voidaan havaita, että vuonna 2015–2016 on tapahtunut jo suuri pudotus (kuvio 2). Tämä trendi on jatkunut vielä seuraavallekin kaudelle. Alkuvuosien muutaman sadan osallistujan määrä vakiintui keskimäärin tuhannen pelaajan tasolle, mutta on sittemmin pudonnut.

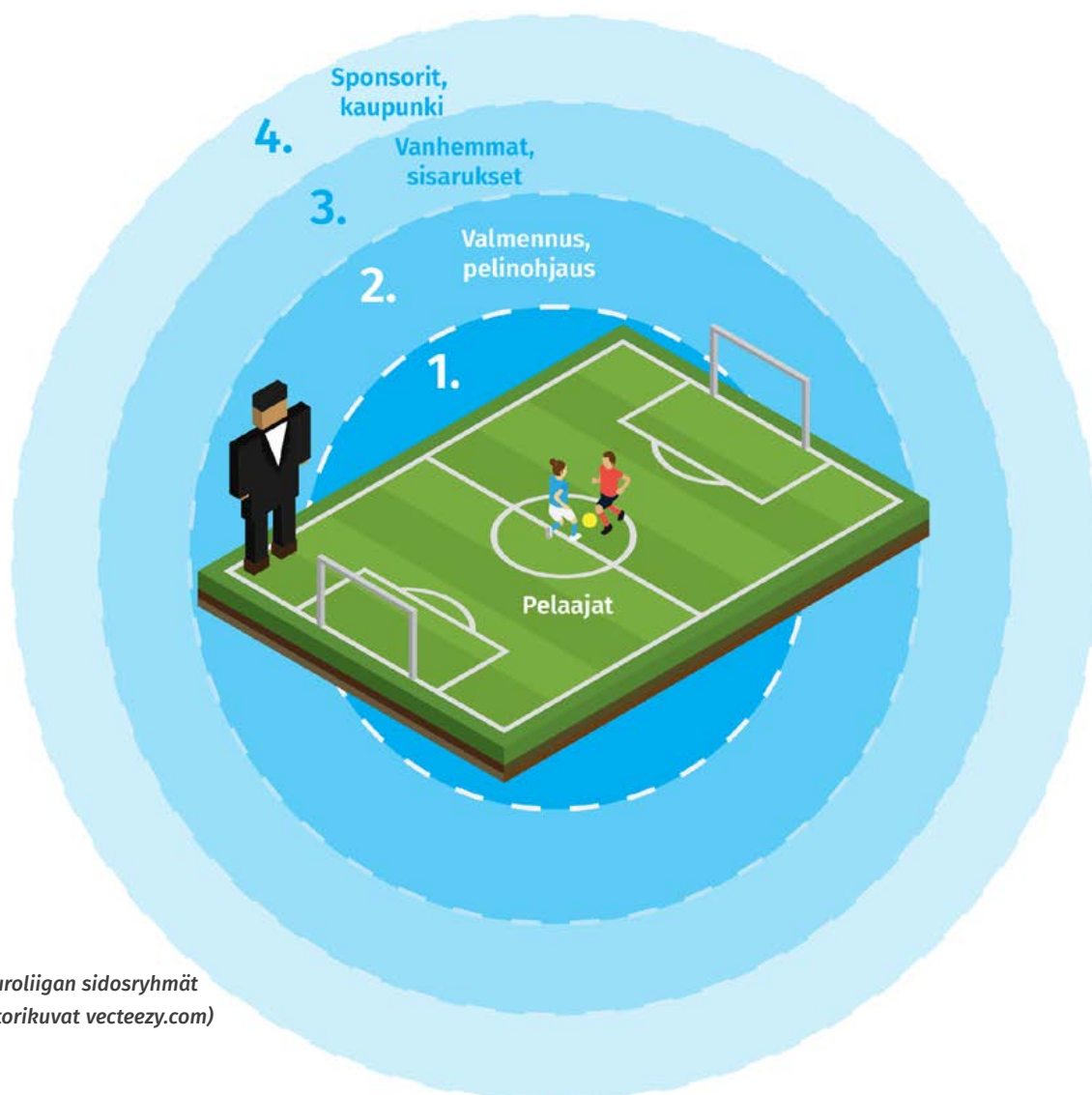
### 3.3 Euroliigan sidosryhmät

Oheisessa kuvassa (kuvio 3) esitän Euroliigan tärkeimmät sidosryhmät siten, että tapahtuman tärkein elementti eli pelaaja on kaiken

keskiössä. Sidosryhmät voidaan jakaa käytännössä neljään eri ulottuvuuteen, joista ensimmäisellä on pelaajat ja toisella pelitapahtumiin eniten vaikuttavat elementit eli valmentaja ja pelinohjaaja. Kolmannen ulottuvuuden muodostavat vanhemmat ja perhe, joiden rooli korostuu etenkin nuorimpien pelaajien kohdalla muun muassa pelitapahtumiin ja harjoituksiin kyyditsemällä. Neljännen ulottuvuuden muodostavat oheistapahtumat ja vähiten pelaamiseen vaikuttavat tekijät, kuten joukkueille järjestetty valokuvaus (ulkopuolinen yritys hoitaa), kioskitoiminta, sponsorit ja Hyvinkään kaupunki, joka esimerkiksi on mahdollistanut liikenteen sulkemisen Euroliigan loppumarssin ajaksi. Uloimpana tekijänä, ei varsinaisena sidosryhmänä, mutta tärkeänä toteuttajana on Euroliigan suunnitellut ja toteuttanut työryhmä ja organisaatio, joka on toiminnan järjestäjän ja mahdollistajan roolissa.

tumat ja vähiten pelaamiseen vaikuttavat tekijät, kuten joukkueille järjestetty valokuvaus (ulkopuolinen yritys hoitaa), kioskitoiminta, sponsorit ja Hyvinkään kaupunki, joka esimerkiksi on mahdollistanut liikenteen sulkemisen Euroliigan loppumarssin ajaksi. Uloimpana tekijänä, ei varsinaisena sidosryhmänä, mutta tärkeänä toteuttajana on Euroliigan suunnitellut ja toteuttanut työryhmä ja organisaatio, joka on toiminnan järjestäjän ja mahdollistajan roolissa.

### Euroliigan tärkeimmät sidosryhmät



**KUVIO 3.** Euroliigan sidosryhmät  
(Alander. Vektorikuvat vecteezy.com)

## 4. KEHITTÄMISHAASTEET

### 4.1 Euroliigan kehittämisen tilanne vuonna 2017

Euroliigan kausi 2016–2017 ei mennyt järjestelyjen osalta täysin onnistuneesti. Negatiivista palautetta sateli eri kanavien, kuten sähköpostin, Facebookin ja Twitterin välityksellä pitkin kautta. Annettu palaute koski esimerkiksi tiedottamisen laatua, pelien järjestelyä ja ilmoittautumisia. Euroliigan brändi oli järjestäjien mielestä kokenut kovan kolauksen. Brändi ei ole sitä, mitä sanot sen olevan, vaan se mitä muut sanovat siitä (Wheeler 2013, 8).

Tulevien kausien kehittäminen oli siis ajankohtaista ja koettiin tärkeäksi.

Vuoden 2016–2017 Euroliigan työryhmässä toimi kolmesta viiteen henkilöä, joiden työnjako vaihteli. Yhdellä työryhmän jäsenellä oli vastuullaan erotuomareiden eli pelinohjaajien johtaminen ja tiedottaminen. Pelinohjaajia oli mukana noin 40 kappaletta, joiden ikä vaihteli 12–16 välillä. Yhdellä oli vastuullaan tiedottaminen ja loput työryhmästä hoitivat muuta organisointia. Seuraavassa esittelen tunnistettujen kehittämiskohteiden

haasteiden laatua ja ongelmia, jotka ovat työryhmän yhteisen pohdinnan tuloksia kauden 2016-2017 jälkeen.

## **4.2. Viestinnän "mustat hetket"**

Työryhmän mielestä suurin ongelma kaudella 2016-2017 johtui hajanaisesta ja sekavasta viestinnästä. Tähän vaikutti työryhmän jäsenten mielestä monikin asia ja kaikkiin yllättäviin muutoksiin ei osattu ryhmän puolesta edes varautua. Vaikka viestintä oli ollut työryhmän jäsenten vastuulla, ei yksittäisiä henkilöitä lähdetty syyttämään

Alla Euroliigalta tullut sähköpostiviesti vanhemmille, jossa kerrotaan peliaikataulujen muutoksista:

epäonnistumisista vaan kehittämisen yhteishenki oli kauden jälkeen korkealla ja virheistä haluttiin oppia.

Seuraavassa on esimerkki, joka havainnollistaa, miten sekavaa viestintä pahimmillaan oli. Pelien aikataulut julkaistiin kauden aikana PDF-tiedostoina sekä seuran verkkosivuilla että sähköpostiliitteinä vanhemmille ja valmentajille. Useat peliaikataulujen muutokset ja uusien tiedostojen lähettäminen toivat paljon sekaannuksia.

***Euroliigan kolmen jäljellä olevan peliviikon ohjelmista on tehty uudet pdf-tiedostot, koska 14. ja 15.8. pelataan ohjelmilla, jotka poikkeavat aiemmin julkaistuista.***

***Euroliigajoukkueiden valokuvausajataulujen muuttumisen vuoksi elokuun kahden ensimmäisen peliviikon otteluohjelmat jouduttiin vaihtamaan keskenään. Maanantaina 7.8. pelattiin ohjelmalla, jonka otsikossa lukee 2.8. julkaistussa koko elokuun maanantaiohjelmassa maanantai 14.8. Samalla logiikalla tiistaina 8.8. noudatettiin ohjelmaa, jonka otsikossa lukee elokuun tiistaikesteessä tiistai 15.8.***

***Tästä on hyvä päätellä, että 14.8. noudatetaan alkuperäisen ohjelman maanantain 7.8. aikataulua ja tiistaina 15.8. tiistain 8.8. aikataulua!***

***Oheisista ajatelmista ei tarvitse välittää, kun ottaa käyttöön ohessa olevat uudet maanantai- ja tiistaikesteet, joissa on jäljellä olevien kolmen peliviikon ohjelmat eli maanantait 14., 21. ja 28.8. sekä tiistait 15., 22. ja 29.***

Epäselvä viesti toi Euroliigan työryhmälle tulvan kysymyksiä ja selventämisspyyntöjä. Vain hetki tästä, niin vanhemmat ja valmentajat saivat uuden tiedotteen, joka sotki vain entisestään asioita:

***HUOM! Liikkeellä on ollut virheellistä infoa kuvauspäivistä. Kuvauspäivät ovat vasta 14-15.8! Tästä johtuen netissä myös väärät pelipäivät. TÄNÄÄN ja HUOMENNA pelataan 14.8 ja 15.8 ohjelmilla. Oikeat pelit korjataan pikimmiten nettisivuille, mutta tämä tiedoksi kaikille tänään pelaaville! Myöskin nurmikenttä on suljettu, osa peleistä pelataan siis hiekkakentällä.***

Sosiaalisessa mediassa kommentit olivat vähissä koko kauden ajan, mutta vähäisetkin kirjoitukset olivat sävyltään negatiivisia:

***“Poikani peli ilmoitettiin klo 18.00 alkavaksi. Nyt tuntia ennen ilmoitetaan vain facessa, että peli onkin jo 17.30. Miten voi olla mahdollista? Aivan mahdoton tilanne! Kyllä hyps tappaa innostuksen seuratoimintaan.”***

***“Me tultiin kuvaukseen nyt 17.00 kuten ilmoitettu, jota ei olekaan ja otte- lukin vasta 18.00. Mitään tietoa muutoksista emme saaneet kuin nyt käymällä toimistossa....”***

***“Hypsin toimintaa nyt seurattuani, on käynyt selväksi ettei tähän seuraan kannata euroliigan jälkeen liittyä, eikä ensi kesänä osallistua. Meidän joukkueella on hyvä valmentaja, muuten koko touhu on Hypsin puolelta mennyt suoraan sanoen persiilleen.”***

***“Täysin samaa mieltä edeltävien kommentoijien kanssa. En tiedä miksi, mutta tämä koko kesä on ollut todella sekava ja huonosti organisoitu/informointi ei pelaa sitten kyllä yhtään!”***

***“Ensimmäinen ja viimeinen kesä kun meidän perhe osallistuu euroliigaan. Joka viikolla sekoilua jonkun asian suhteen...”***



Huolimatta vähäisestä kommentoinnista, sosiaalisen median viestejä ei sovi väheksyä. Sosiaalinen media on ihmisten välistä vuorovaikutusta. Netissä väärinymmärryksiä syntyy helpommin ja toisen henkilön viestit voidaan ymmärtää vakavammin ja yksioikoisemmin kuin kasvokkain juteltaessa (Pönkä 2014, 40). Euroliigan kauden 2016–

2017 tapauksessa viestinnästä saatuun palautteeseen tulee reagoida ja työryhmän kanssa käymässä keskustelussa todettiin, että tulevilta kausilta haetaan positiivisempaa keskustelua ja palautetta.

4.3 Euroliigan visuaalinen ilme  
Syksyllä 2017 Hyvinkään Palloseuralla oli vielä käytössään 1990-luvulta asti käytössä ollut visuaalinen brändi-ilme, joka uudistettiin allekirjoittaneen toimesta ajalla lokakuu 2017–tammikuu 2018. Tuolloin myös Euroliigan ilme uudistettiin.



**KUVA 1.** Euroliigan logo vuoteen 2017 asti. (HyPS)

Euroliigan työryhmän selkeä mielipide oli, että vuosina 2016–2017 käytössä ollut Euroliigan ilme oli vanhentunut ja kaipasi uudistamista. Mitään varsinaista suunniteltua brändi-ilmettä Euroliigalla ei siihen asti ollut ollutkaan. Käytössä oli ollut visuaalinen tunnus, joka on näkynyt seuran sivuilla, sosiaalisessa mediassa ja pelipaidoissa. Tunnus oli käytöltään kömpelö ja se ei esi-

merkiksi toiminut pienessä koossa mobiililaitteilta katsottuna. Uudistustarpeeseen liittyi ajatus, että bränditunnuksella on oltava toimiva ja puhutteleva muoto, joka toimii myös mobiilisovelluksissa (Wheeler 2013, 60).

#### **4.4. Muut haasteet**

Pidin syksyllä 2017 Euroliigan työryhmälle, johon kuului Hyvinkään Palloseuran toimihenkilöitä, ryhmähaastattelun, jossa ilmeni myös muita toimintamallin kehittämistä kaipaavia seikkoja. Pelinohjajien motivoimiseksi kaivattiin uusia ratkaisuja. Lisäksi liigaan ilmoittautuminen haluttiin selkeämmäksi, otteluohjelmat toimivimmiksi, harjoitusvuorot ja ajat järjestelmälliseksi.

Huolimatta yli 30 vuoden kokeemuksesta oli paljon asioita ja käytänteitä, joita ei oltu vakinaistettu juuri minkäänlaiseen vakiintuneeseen toimintamalliin mukaan. Työryhmällä oli tunne, että joka vuosi opeteltiin asiat uudestaan. Osa työryhmästä oli ollut aikaisempina vuosina mukana jossain roolissa Euroliigan järjestäjäosapuolena.

# 5. EUROLIIGAN KEHITTÄMISPROSESSI

## 5.1. Kehittämisen prosessikaavio

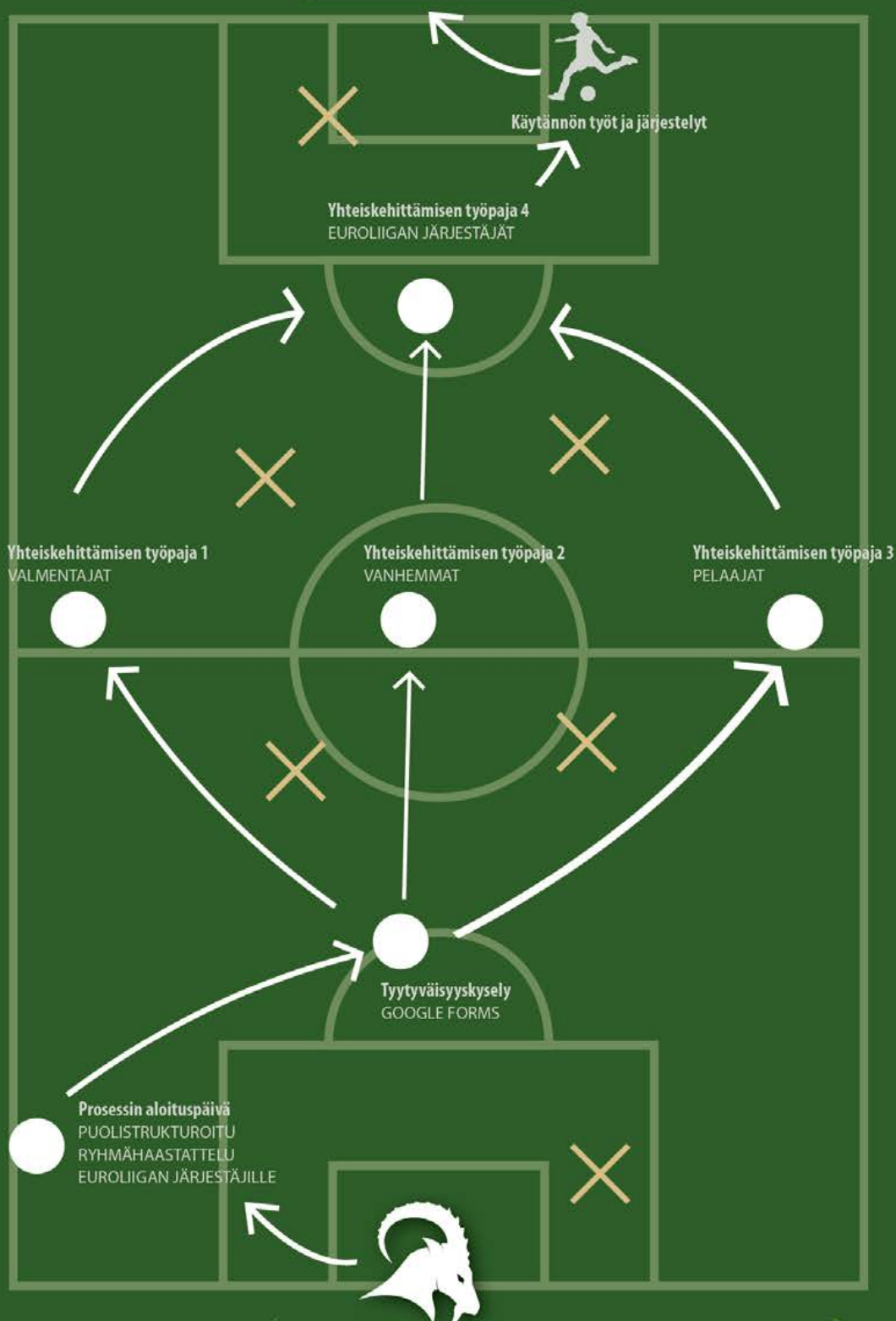
Edellisten kausien aikana havaittujen kehittämishaasteiden ja jatkuvan kehittämisen puutteen johdosta lähdin kokoamaan mallia, jonka avulla Euroliigan toimintaa voisi kehittää ja luoda vakiintunut prosessi ja käytänteet tuleville vuosille. Kokeilin käytännössä tämän mallin ja prosessikaavion mukaista kehittämistyötä kauden 2017–2018 Euroliigan toiminnan kehittämisessä ja organisoimisessa.

Kuviossa 4 on havainnollistettu kehittämäni malli ja prosessi, jonka avulla Euroliigan työryhmä voi jatkossa sekä arvioida edellisen kauden toimintaa että suunnitella tulevaa kautta. Malli on käytännössä viisivaiheinen. Ensimmäisessä vaiheessa pidetään Euroliigan järjestäjille aloituspäivä, jossa analysoidaan edellistä kautta puolistrukturoidun ryhmähaastattelun avulla. Toisessa vaiheessa lähetetään Euroliigaan osallistuvien perheiden vanhemmille, valmentajille ja pelaajille (jatkossa mahdollisesti myös pelinohjaajille) kysely sii-

tä, miten kulunut kausi on heidän mielestään sujunut järjestelyjen, pelien, valmennuksen, ilmoittautumisen ja pelinohjauksen kannalta. Kolmannessa vaiheessa pidetään erilliset yhteiskehittämisen työpajat kyselyn saaneille ryhmille. Työpajojen jälkeen, neljännessä vaiheessa, Euroliigan työryhmä kerääntyy jälleen yhteen ja pitää kehittämispajan purkaen edellisten vaiheiden tulokset. Tässä kohdin tehdään myös konkreettisia päätöksiä, jotka jalkautetaan viidennessä vaiheessa käytännön tasolle ja tehdään seuraavalle kaudelle tarvittavia toimenpiteitä.

Prosessimalli on mukautuva ja joustava. Siitä voi halutessa jättää osioita kokonaan pois tai kokeilla erilaisia kehittämisen menetelmiä esimerkiksi työpajoissa. Tärkeimmiksi kohdiksi nostaisin Euroliigan toimihenkilöiden sitouttamisen heti prosessin alussa, vanhemmilta saatavan palautetiedon avulla ja työryhmän kanssa pidetyn viimeisen työpajan, jossa tehdään konkreettiset päätökset seuraavalle kaudelle.

Uusi kausi!



**HYPS**  
EUROLIIGA

Euroliigaturnauksen *kehittäminen ja palautteen keräämisen prosessi*

## **5.2. Puolistrukturoitu ryhmä (haastattelu/) keskustelu Euroliigan työryhmälle**

Prosessimallin aloittaa järjestäjille ja toimihenkilöille suunnattu keskusteluhenkkinen tilaisuus, jossa puolistrukturoidusti käydään läpi kuluneen kauden tärkeimpiä palautteita ja huomioita. Tarkoituksena on kattaa sekä positiivisia että negatiivisia asioita, kauden huippuhetkiä, henkilökemioita, järjestelyjä, valtahierarkiaa, työnjakoa, osallistumista, viestintää ja peilaamista menneisiin kausiin.

Valitsin haastattelumaisen ja avoimeen keskusteluun liittyvän menetelmän, koska se sopii moniin kehittämistehtäviin. Sillä saadaan nopeasti kerätyksi hyvinkin syväl-

listä tietoa kehittämisen kohteesta. Haastattelumenetelmä sopii myös asioiden selventämiseen ja syventämiseen. Menetelmä mahdollistaa myös helpommin vaikeiden tai arkojen aiheiden selvittämisen (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 95).

Tilaisuuden vapaamuotoisuuden vuoksi tilannetta voidaan pitää myös ryhmäkeskusteluna, joka nähdään myös erityisenä institutionalisoituneena vuorovaikutteiseen keskusteluun pohjautuvana aineiston tuottamisen metodina (Puusa & Juuti 2011, 88). Toimin keskustelun virittäjänä - eli fasilitaattorina ja paikalla oli useampi osallistuja keskustelemassa tietystä aiheesta. Olin toki varautunut ennakkoon tietyillä kohdennetuilla (target-tyyppisillä) kysymyksillä. Karkeimmillaan



haastattelutyypit jaotellaan niiden strukturointiasteen perusteella, eli miten tiukasti kysymykset on ennakoon pohdittu ja miten haastattelija ohjaa tilannetta (Valli 2018, 29).

Vaikka osa työryhmän jäsenistä oli minulle ennestään vähintäänkin puolittuja, niin arkiseksi kahvipöytäkeskusteluksi tilanne ei missään vaiheessa edennyt. Vallin (2018, 28) mukaan haastattelun henkilökohtaisuuden mukaan on luotava omat rajat siihen, miten haastateltavat tulee kohdata ja kuinka paljon itsestään voi tilanteessa antaa. Vetäjän pääasiallinen tehtävä on luoda ja virittää otollinen ilmapiiri, ohjata keskustelua tavoitteiden mukaisesti ja rohkaista ja kannustaa osallistujia keskustelemaan keskenään aiheesta (Puusa & Juuti 2011, 92). Keskustelupaikkana toimi Hyvinkään Palloseuran toimisto, joka taasen sijaitsee samalla paikalla, jossa Liigan pelit ja turnaukset pelataan. Toimisto on kaikille tuttu ja turvallinen paikka. Mitään alkuvaiheen jännitystä ei ollut ilmassa. Keskusteluun osallistuneet olivat tuttuja myös toisilleen ja vaikeistakin asioista pystyttiin kommunikoimaan toista kunnioittavasti ja asiallisesti.

Pyrin myös muistamaan säännön ”puhu vähemmän - kuuntele enemmän” (Hassi, Paju & Maila 2015, 128). Mukanani oli muistivihko ja kyniä. Haastattelu kannattaa yleensä kirjoittaa auki eli litteroida ja nauhoittaa, sillä se vapauttaa haastattelijan tarkkailemaan haastateltavaa (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 96). Tässä tapauksessa pyrin tekemään niin paljon muistiinpanoja kuin mahdollista ja pohdin olisiko videointi ollut hyvä vaihtoehto aineiston purkuun. Videoinnilla olisi saanut tietoa ryhmän vuorovaikutussuhteista ja muusta vuorovaikutuksesta (Mäntyranta & Kaila 2008, 159).

Teimme työryhmän kanssa myös Pestel-analyysin, jossa kuvataan poliittista, ekonomista, sosiokulttuurista, teknologista, ekologista ja lainsäädännöllistä ympäristöä (Professional Academy 2018). Pohdimme näihin yhteiskunnallisiin alueisiin liittyviä seikkoja, joista etenkin teknologinen ympäristö herätti tulevaisuusorientoitunutta keskustelua ja ajatusten vaihtoa kaikkinen mahdollisuuksineen. Poliittisen ympäristön merkitys Euroliigan toiminnassa todettiin hierarkkiseksi esimerkiksi johtamisen osalta, jossa Hyvinkään Palloseuran toiminnanjohtaja tekee käytännössä

kaikki päätökset. Byrokratia koettiin kuitenkin vähän aikaa ja vai-  
vaa vieväksi ja päätökset saadaan  
tarvittaessa nopeasti. Ekonomisen  
ympäristön osalta tärkeimmäksi tu-  
lonlähteeksi työryhmä totesi Eu-  
roliigan kausimaksun, mutta esi-  
merkiksi sponsoritoiminta koettiin  
asiaksi, jota tulevaisuudessa halu-  
taan kehittää ja hyödyntää laajem-  
min osana Euroliigan ekonomista  
ympäristöä. Sosionomisen ympä-  
ristön osalta keskustelua käytiin  
lähinnä pohtien mahdollista syn-  
tyvyyden tai Hyvinkään väkiluvun  
vähentymistä, joka saattaisi vai-  
kuttaa myös Euroliigan osallistu-  
jamäärään. Työryhmässä pohdit-  
tiinkin mahdollisuutta laajentaa  
turnaus esimerkiksi lähikuntiin tu-  
levaisuudessa. Tekoäly, virtuaalinen  
todellisuus ja mobiililaitteet he-  
rättivät myös pohdintaa, kun kes-  
kustelu siirtyi teknologiseen ympä-  
ristöön. Työryhmässä on vallalla  
tahtotila, jossa näitä mahdollisuuksia  
halutaan hyödyntää, jos siihen  
koetaan aitoa tarvetta. Hyvinkään  
Palloseuran arvoissa kunnioitetaan  
myös ympäristöä ja luonnon aset-  
tamia vaatimuksia joten ekologi-  
sen ympäristön osalta ajatukset  
suuntautuivat esimerkiksi peliasu-  
jen, pallojen ja muiden välineiden  
kierrättämisen korostamiseen osa-  
na Euroliigan toimintaa. Työryh-

mällä oli tietoutta koskien lainsäädännöllistä ympäristöä ja etenkin  
tapahtumien järjestämistä kos-  
kevaa asiantuntemusta. Tärkeäk-  
si koettiin kuitenkin lainsäädännön  
seuraaminen ja mahdollisiin muu-  
toksiin nopea reagointi. Työryhmä  
koki, että mitään suuria muutok-  
sia ei ole tulevaisuudessa tulossa  
lainsäädäntöön, joka voisi vaikut-  
taa Euroliigan toimintaan tai vaatisi  
nopeita ja vaikuttavia uudistuksia.  
Pestel-analyysi johdatti työryhmän  
lennokkaaseen visiointiin ja ryhmä-  
haastattelussa todettiin, että mah-  
dollisia muutoksia tullaan teke-  
mään tilanteen mukaan ja tarpeen  
vaatiessa.

# Pestel-analyysi

## HYPS/EUROLIIGAN TOIMINTA



### **Poliittinen ympäristö**

HyPSin organisaatio. Johtokunta.  
Yhdistyksen johtamismalli/organisaatiokaavio.  
Byrokrania. Jäsenmäärä.



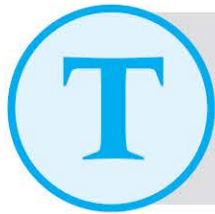
### **Ekonominen ympäristö**

Ikäkausijoukkueiden kausimaksut. Jäsenmäärät.  
Jäsenmaksut. Sponsoritulot. Turnaustulot.



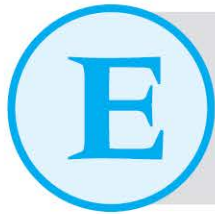
### **Sosiokulttuurinen ympäristö**

Elämäntyyli muutokset. Potentiaalisten pelaajien ikäjakauma  
ja massa kaupungissa. Asenteet ja ajankäyttö.



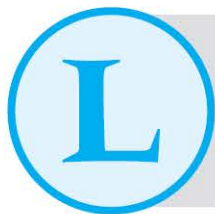
### **Teknologinen ympäristö**

Virtual Reality. Mobiililaitteiden hyödyntäminen.  
Nettipohjaiset turnauspalvelut.



### **Ekologinen ympäristö**

Peli- ja turnaustapahtumien siisteys. Kierrättäminen.  
Pelivaatteet ja muut varusteet.



### **Lainsäädännöllinen ympäristö**

Tapahtumien järjestämiseen liittyvä lainsäädäntö. Lapsiin kohdistuva markki-  
nointi. Vakuuttamiseen ja tapaturmiin liittyvä lainsäädäntö.

### 5.3. Tyytyväisyyskysely

Euroliigaan osallistuvien pelaajien vanhemmille teetettiin Euroliigan työryhmän toiveesta tyytyväisyyskysely. Kyselyn laatiminen valittiin myös menetelmäksi, koska kehittämistehtäväni teoreettisena viitekehystenä oli pääsääntöisesti tiedottamiseen ja pelitapahtumien järjestelyihin koskeva problematiikka. Kyselylomakkeessa ei siis kysytty pelkästään asioita, joita “olisi kiva tietää”, vaan muuttujat oli valittu sellaisten tavoitteiden mukaisesti, joita prosessissa haluttiin eniten kehittää. Organisaatio halusi tietoa ilmoittautumisesta, viestinnästä, valmennuksesta, harjoituksista, peleistä, pelinohjauksesta, oheispalveluista ja elämyksellisyydestä.

Valitsin kyselyn tähän kohtaan prosessia, koska sen avulla voidaan kerätä laaja tutkimusaineisto ja sillä tavoitetaan paljon henkilöitä ja voidaan kysyä monia asioita. Lisäksi se säästää tehokkuudellaan aikaa ja vaivannäköä. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2000, 195.)

Kysely suunniteltiin ja toteutettiin Google Forms -työkalulla ja lähetettiin sähköpostitse Euroliigaan osallistuvien pelaajien vanhemmil-

le. Google Forms valittiin sen helppouden takia ja koska työryhmällä oli aiempaa kokemusta sovelluksen käyttämisestä sekä kysyjänä että vastaajana. Kysymyksiä oli noin 30 ja kyselyyn vastaaminen vei allekirjoittaneen esitestaamisen mukaan noin 15–25 minuuttia. Vilkan (2015, 108) mukaan esitestausta pitäisi mieluummin teettää muutamalla kohderyhmän ihmisellä, jotka arvioivat kyselylomaketta kriittisesti, mutta tässä tapauksessa tein esitestauksen itse. Vastausaikaa annettiin kaksi viikkoa. Kyselyyn tarvittavat sähköpostiosoitteet saatiin Hyvinkään Palloseuran rekisteristä ja kyselyn linkki jaettiin myös Euroliigan Facebook-sivulla.

Kyselyyn liittyvät kysymykset pohdittiin yhdessä Euroliigan työryhmän ja Hyvinkään Palloseuran toiminnanjohtajan kanssa sähköpostitse kommunikoiden. Vilkan (2015, 101) mukaan tutkittavan asian on oltava muutettavissa mitattavaan muotoon eli siirrytään teoreettiselta tasolta empiiriselle tasolle. Euroliigan työryhmän tahona olikin saada kyselyn avulla mitattavaa dataa.

Osaan kysymyksistä sai vastata vapaaehtoisesti ja vapaamuotoisesti ja osassa oli Likertin asteikko 1–5

(1=heikko, 5=kiitettävä). Osaan kysymyksistä pystyi vastaamaan kyllä/ei -vastauksella ja mukana oli myös pelaajille suunnattuja kysymyksiä, jotka vanhemmat voisivat halutesaan kysyä omalta lapselta. Kyselyn lopussa pyydettiin myös yhteystietoja, jos vastaaja oli halukas osallistumaan tulevaan vanhempien yhteiskehittämisen työpajaan.

Kyselylomake osoittautui toimivaksi kontaktin ja palautteen välineeksi. Sillä saatiin riittävästi, noin 40 vastausta, joista muutama vastaaja oli kiinnostunut osallistumaan tulevaan kehittämisiltaan.

#### **5.4. Yhteiskehittämisen työpaja: valmentajat**

Valmennuksen työpajaan ilmoittautui neljä valmentajaa, jotka olivat mukana valmentamassa Euroliigaa kuluneella kaudella. Näin varmistettiin osallistujien käytännön kokemus ja osaaminen valmennustyöstä. Valmennuksen työpajan ideana oli pureutua valmennuksen toiminnan kehittämiseen Euroliigassa jonkin työpajan aikana yhdessä valitun pääteeman kautta.

Työpajan alkoi lämmittelyharjoituksella, koska se toimii hyvinä jäänrikkojana ja avaa pelin tiimipohjaisessa työskentelyssä.

Lämmittelyharjoitukseksi voi valita mielestään sellaisen, joka sopii ryhmän kulttuuriin (Curedale 2017, 176). Valitsin lämmittelyharjoitukseksi sovelletun Desert Island -menetelmän. Menetelmä sopii pienelle ryhmälle ja vie aikaa vain 10-15 minuuttia. Siinä jokaiselle annetaan 30 sekuntia aikaa listata asioita, joita ottaisi mukaan autille saarelle. Tässä tapauksessa valmentajat listasivat asioita, joita ottaisivat mukaan, kun menevät pitämään jalkapalloharjoituksia. Jokaisen piti listata vähintään kolme asiaa ja kertoa, miksi on ne valinnut. Lopuksi kukin ryhmän jäsen äänesti mielestään kolme parasta asiaa ja niistä valittiin eniten ääniä saaneet. Lämmittelyn ei välttämättä tarvitse johtaa mihinkään konkreettiseen lopputulokseen eikä se synnytä sen suurempia tunteita, mutta helpottaa siirtymistä seuraavaan vaiheeseen ja helpottaa yhdessä työskentelemistä (Curedale 2017, 176).

Työpaja jatkui avoimella ryhmäkeskustelulla, jossa etsittiin pääteemaa vuoropuhelun kautta. Valmentajat pohtivat kauden 2016–2017 aikana ilmenneitä mahdollisuuksia, ongelmia ja haasteita. Ryhmässä käytävä keskustelu kävi luonnostaan, koska valmentajat tunsivat



toisiaan ja aihe oli kaikille sekä teorian että käytännön kautta tuttu. Curedalen (2017, 232) mukaan on hyvä, että keskusteluun osallistuvat tuntevat toisensa etenkin kulttuureissa, jossa ihmiset eivät mielellään jaa tunteitaan. Työpajan tavoitteena oli selvittää, miten valmennustoimintaa voisi parantaa Euroliigassa. Tarkoituksena ei ollut kattaa muita mahdollisia esiin tulleita ongelmia. Pääteemaksi valittiin ”Miten motivoin koko joukkueita ja luon hyvän joukkuehengen” perustuen ryhmäkeskustelussa esiin tulleisiin tärkeimpiin asioihin.

Ryhmäkeskustelun jälkeen pyritään saamaan aikaiseksi joitain konkreettisia ehdotuksia ja ajatuksia valmennustoiminnan kehittämiseen pääteeman osalta. Valitsin 8x8-menetelmän, joka on kurinalainen ideointimetelmä (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 146). Menetelmä sopii jo valmiiksi tietynlaiseen kuriin ja sääntöihin orientoituneille valmentajille. Siinä ongelma kirjoitetaan A4-paperille. Tämän ongelmapaperin ympärille asetetaan kahdeksan paperia ja kirjoitetaan niille jokin ongelmasta mieleen tuleva uusi näkökulma. Kustakin näkökulmasta tuotetaan taas kahdeksan ideaa. Lopuksi ideoista keskustellaan ryhmässä ja valitaan

tärkeimmät ajatukset ja kokonaisuudet, jotka raportoidaan Euroliigan työryhmälle ja viedään prosessin lopussa viimeiseen työpajaan käsiteltäväksi.

Ryhmän ehdotuksista ja ajatuksista nousi esille ensin teemat orientaatio, palkinnot, vanhemmat mukaan, palaute, ”kaikki pelaa”, kivat harjoitukset, olen selkeä ja johdonmukainen ja kannustaminen. Näiden teemojen keskusteluista yhdeksi tärkeimmäksi nousi harjoitusten kehittäminen toimivimmiksi myös kokemattomille valmentajille. Ryhmässä ideoitiin, että harjoitukset suunnitellaan ammattimaisesti HyPSin toimesta. Lisäksi harjoituksissa tulee kiertämään HyPSin edustaja valvomassa niiden sujuvuutta.

TUTUSTUMINEN	PELISÄÄNNÖT	ALKU -JA LOPPUORIENTAATIO	VALMENTAJAA EI PALKITA	PALKITAA "VÄHE PELAN
TEHDÄÄN VÄLILLÄ MUUTAKIN KUIN FUTISTA	<b>Orientaatio</b>	PELAAJAT OPPIVAT TUNTEMAAN TOISIAAN	KANNUSTAVIN VANHEMPI PALKITAA	<b>Palki</b>
	JALKAPALLON TEORIAA	KUMMIPELAAJA	EI LIIKAA PALKITSEMISTA	PALKI MOTIVA
KANNUSTA, ÄLÄ OHJEISTA	KANNUSTA PELISSÄ JA TREENEISSÄ	KANNUSTIN	<b>Orientaatio</b>	<b>Palki</b>
JOUKKUE KANNUSTAA OMIAAN	<b>Kannustaminen</b>	MYÖS VANHEMMAT KANNUSTAVAT	<b>Kannustaminen</b>	<b>Mit moti koko kue luon jouk heng</b>
PALKINNOT	KANNUSTUSKAVERI	VÄLITÖN PALAUTE	<b>Olen selkeä ja johdonmuka- inen</b>	<b>Kiv harjoit</b>
KUKAAN EI KIUSAA	HYVÄ KÄYTÖS	OLE LUOTTAMUKSEN ARVOINEN	PELAAJAT VOIVAT SUUNNITELLA	VOI SUUNN
HUUTAMINEN POIS	<b>Olen selkeä ja johdonmuka- inen</b>	YSTÄVÄLLISYYS	SUUNNITTELEN HYVIN	<b>Kiv harjoit</b>
SELVÄT OHJEET	JOKAINEN PELAAJA ON TÄRKEÄ	REILU VALMENNUS	VANHEMMILTA IDEOITA	HY

**KUVIO 6.** 8x8-menetelmän tuloksia ongelmasta ja saaduista ideoista ja näkökulmista. (Alander)

AN MYÖS MMÄN NEITA”	PALAUTE ON MYÖS PALKINTO	WHATSAPP	OSALLISTAMINEN	TIEDOTTAMINEN
nnot	HUONOA KÄYTÖSTÄ EI PALKITA	APUVALMENTAJA	<b>Vanhemmat mukaan</b>	VANHEMMAT VS. LAPSET PELI
TAAN ATIOSTA	HYVÄÄN KÄYTÖKSEEN KANNUSTETAAN	HUOLTAJA	KULJETUS	INFOA AJOISSA
nnot	<b>Vanhemmat mukaan</b>	KRITIIKINSIETO	YKSITTÄISET PALAUTTEET	PALAUTE VANHEMMILLE
en voin jouk- ta ja nyvän kue- gen)	<b>Palaute</b>	PALAUTE AINA TREENIEN JÄLKEEN	<b>Palaute</b>	PALAUTETTA AINA PELIN JÄLKEEN
vat tukset	<b>“Kaikki pelaa”</b>	NEGATIIVINEN PALAUTE MYÖS OK	SÄHKÖINEN PALAUTE	PELAAJAT ANTAVAT PALAUTETTA
ITSE ITELLA	MALLIA		ERI PELIPAIKAT	MAALIVAHTEJAKIN TARVITAAN
vat tukset	EI PELKÄSTÄÄN KIVAT, MUTTA TOIMIVAT	TREENEIHIN AJALLAAN	<b>“Kaikki pelaa”</b>	PELEIHIN AJALLAAN
MY	SAA EPÄONNISTUA	KIERTÄVÄT PELIPAIKAT	NOPEAT JA SELKEÄT VAIHDOT	PELIAIKA



## 5.5. Yhteiskehittämisen työpaja: pelaajat

Järjestin Euroliigassa pelanneille lapsille työpajan, jossa pohdittiin muun muassa unelmien turnaus- ta. Työpaja pidettiin joulukuussa 2017 ennen varsinaisten sisäharjoitusten aloittamista ja sen kesto oli noin 30 minuuttia. Osallistuvat pelaajat olivat vuonna 2008 syntyneitä eli 9 vuotiaita työpajan toteutuksen aikana.

Koska kyse oli leikki-ikäisistä lapsista menetelmän, ympäristön ja tilanteen piti olla suotuista lapsen omaiselle ajattelulle. Ympäristö vaikuttaa paljon lapsuusajan kehitykseen ja oppimisen tilanteisiin. Myös motivaatioilmastolla on vaikutusta käyttäytymiseen (Hakkarainen ym. 2009, 355).

Viisitoista Euroliigassa pelannutta pelaajaa jaettiin kahteen ryhmään ja heille jaettiin tyhjiä papereita, kyniä, kumeja, värejä ja jalkapalloja. Tehtävänä oli suunnitella ja pohtia, minkälainen olisi heidän mielestään unelmien turnaus tulevaisuudessa. En halunnut, että pelaajat pohtivat aikaisempia turnauksia, joista heillä on hyviä kokemuksia. Halusin ennakkoluulottomampia ideoita, joita oletin

lapsilta saavani. Tehtävässä olin soveltanut palvelumuotoilun metodeista löytämiäni Futuretelling- sekä Desktop Walkthrough- menetelmiä, jotka sisällöltään olivat tarkoitettuja ennakkoluulottomien ideoiden tuottamiseen (Ideapakka Oy 2017).

Futuretelling-menetelmää käytetään tulevaisuusskenaarioiden viestimisessä ja sen ajatuksena on irrottaa arjesta ja vapauttaa ajattelua. Sen odotetaan myös herättävän uusia ideoita ja avaamaan silmiä innovaatiomahdollisuuksille. Menetelmään kuuluu draamallisuus ja näytteleminen, joka tästä osiosta jäi vähemmälle osalle, koska menetelmän heikkouksiin kuuluu, että tilanne voi muuttua liiankin humoristiseksi (Ideapakka Oy 2017). Kun kyse on lapsista, niin tämän todennäköisyys on melko suuri.

Desktop Walkthrough-menetelmän vahvuuksiin kuuluu käsiteltävän asian konkretisointi (piirtäminen ja värittäminen), käsillä tekemisen stimulointi ja mielikuviutus sekä se on lisäksi hauska ja aktivoiva (Ideapakka Oy 2017). Tehtävässä menetelmä näkyi palveluympäristön mallintamisena piirtämällä. Tiloissa oli myös mukana jalkapalloja, joilla osa pojista kävikin näyttämässä



muun muassa erilaisia maalintekotapoja, joita unelmien turnauksessa voisi käyttää.

Ohjeistin toisen valmentajan vetämään toista ryhmää. Ryhmät olivat kuitenkin sen verran lähekkäin, että pystyin myös itse tarkkailemaan toista ryhmää. Alkulämmittelynä ryhmät pohtivat tiimilleen yhteisen nimen. Toinen ryhmä sai nopeasti nimekseen "Perunat" ja toisesta tuli "Jonnet".

Pajan aikana "Perunat" ja "Jonnet" saivat piirtää, kirjoittaa ja ennen kaikkea rohkaisin juttelemaan asiasta kaverin kanssa ja vertailemaan omia pohdintoja toisen kanssa. Tehtävä selvästi oli innostava ja etenkin, kun se rikkoi normaalia harjoitustraditiota.

Näitä asioita ryhmät keksivät prosessin aikana:

- ☺ *Pelaajia voisi olla kentällä joskus 50 kappaletta. Ei pelataisi 5 vs 5 peliä vaan 50 vs 50.*
- ☺ *Maalivahteja voisi olla rivissä useita*
- ☺ *Tytöt tulisivat mukaan joukkueisiin.*
- ☺ *Tytöt vastaan pojat -pelejä.*
- ☺ *Peleissä pitäisi olla hetkiä, jolloin vastustajat eivät saisi pelata laisinkaan.*
- ☺ *Jätskiä pitää saada.*
- ☺ *Lemmikit voisivat olla myös mukana peleissä.*
- ☺ *Ulkomaalaisia joukkueita mukaan*
- ☺ *Turnaus voisi olla Brasiliassa*
- ☺ *Huippupelaajia mukaan esimerkiksi Ronaldo*

Lisäksi kuvituksina oli tusinan verran erilaisia kuvia Ronaldosta, Messistä ja mitä mielikuvituksellisimpia kuvituksia peluutukseen liittyvistä kokoonpanoista. Vaikka piirustukset eivät selvästikään tuottaneet mitään sen suurempaa hyötyä Euroliigan kehittämisen kannalta, ne kuitenkin siivittivät lasten ajatuksenjuoksua ja osa kirjatusta ideoista on mielestäni erittäin hyviä.

## Jonnet: Unelmien turnaus

- Ulkomaalaisia joukkueita mukana
- Turnaus Brasiliassa.
- Pele omassa joukkueessa
- Aito Ronaldo omassa joukkueessa

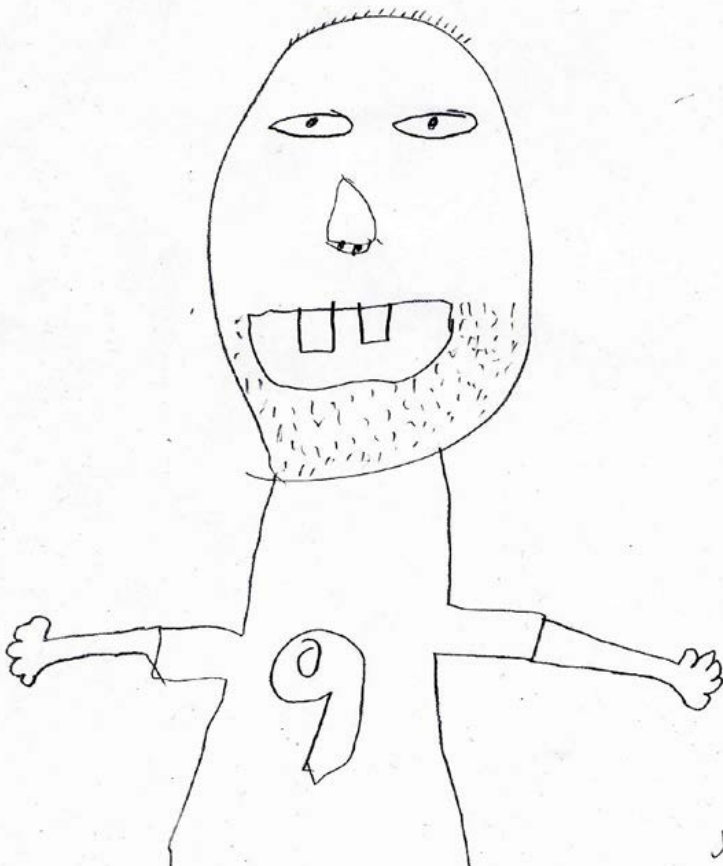
KUVA 3. "Jonnet"-ryhmän ajatuksia kirjattuna.

KUVA 4. "Perunat"-ryhmän ajatuksia.

## RYHMÄ PERUNAT

- SD vs SD - kaikki riitti maahan
- tytöt tulisi mukaan 50/50
- tytöt vs pojat - skentaariksi, ke. Relu
- - vuorille
- vastustajat ei osaa pelata
- saa järkeä - Alvim kaupunki
- lemmikit mukaan

RONALDO



JUHO.V.

KUVA 5. Kuvien tekeminen on menetelmänä heijastava, eli projektiivinen. Vallin (2018, 180) mukaan tällöin lapsi heijastaa kuvaan omaa itseään ja puhuessaan kuvasta kertoo siihen heijastuneesta itsestään. Lasten puheessa kuuli usein mainittavan, että Ronaldo ja Messi pitäisi saada mukaan turnaukseen ja näihin pelaajiin he myös halusivat heijastaa itseään kuvien kautta. (Vilen, J.)

## 5.6. Yhteiskehittämisen työpaja: vanhemmat

Kehittämiprosessiin kuuluu myös työpaja pelaajien vanhemmille. Euroliigan työryhmä halusi tietää, mitä ajatuksia, kokemuksia ja kehittämisasiideoita heiltä voisi saada. Vanhemmat ovat sidosryhmänä tärkeä Euroliigan mahdollistaja. Vanhemmat kustantavat, kuljettavat omia ja vieraita lapsia ja kannustavat kentän laidalla peleissä ja harjoituksissa lapsiaan ja joukkueita. Vanhemmat ovat myös se osa Euroliigan sidosryhmää, joka antaa palautetta esimerkiksi sosiaaliseen mediaan. Etenkin kauden 2016–2017 palautteen perusteella koettiin tärkeäksi osallistaa myös vanhemmat tulevaisuudessa mukaan kehittämistyöhön ja saada heidän äänensä kuuluviin muunkin, kuin prosessin aloittaneen tyytyväisyyskyselyn kautta. Kehittämistyössäni en päässyt kuitenkaan järjestämään vanhempien työpajaa, sillä en saanut tarpeeksi vanhempia mukaan ehdotettuun työpajan ajankohtaan. Jatkossa prosessissa kannattaakin käyttää esimerkiksi sopivan ajankohdan valitsemiin soveltuvaan online-työkalua, kuten Doodlea (Doodle 2018). Siinä työpajaan ilmoittautuneet henkilöt voivat käydä merkitsemässä heille

parhaiten sopivan ajan. Näistä ehdotuksista valitaan sellainen, johon mahdollisimman moni henkilö pystyy osallistumaan. Seuraavassa esitän suunnitelmani tuleville kausille, jolla vanhempien yhteiskehittämisen työpaja voidaan toteuttaa.

Tyytyväisyyskyselyn kautta työryhmä sai kaivattua palautetta menneeltä kaudelta, jossa ongelmakohtiksi nousivat esimerkiksi tiedottaminen ja viestintä. Vanhemmille suunnatun työpajan tavoitteena on kehittämisprosessissa suunnata katsetta eteenpäin ja saada tuotettua kehittämisasiideoita ja uusia ajatuksia tuleville kausille. Menetelmänä voidaan käyttää joitain yhteisöllisiä ideointimenetelmiä, koska niillä voidaan tuottaa erilaisten luovuusmenetelmien ja -työkalujen avulla uusia näkökulmia ja ideoita (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2010, 143).

Työpaja voidaan pitää Hyvinkään Palloseuran toimiston tiloissa, mutta toivottavaa olisi, ettei paikalla olisi seuran toimihenkilöitä. Työpajan annin tulisi olla mahdollisimman avointa ja rehellistä. Allekirjoittaneenkin läsnäolo saattaa vaikuttaa vanhempien rohkeuteen keskustella ja kommentoida, koska olen tunnustettu seuran toimi-

henkilö. Siksi valitsenkin työpajan aloitukseksi avoimen ryhmäkeskustelun, joka on yksi laadullisen tutkimuksen yhteiskuntatieteellinen tiedonkeruumetodi. Siinä voidaan myös saada joukko vapaaehtoisia keskustelemaan fokusoidusti, mutta vapaamuotoisesti (Puusa & Juuti 2011, 88). Ryhmäkeskustelussa pyritään keskustelemaan ja tunnistamaan jokin ongelmakohta, kuten tiedottaminen ja viestintä, ja sitä puretaan keskustellen ja näin vietään työpajaa seuraavaan vaiheeseen.

Ryhmäkeskustelussa on keskustelun vetäjä, fasilitaattori, joka ottaa keskustelun alussa hallinnollisen johtajan roolin, jolloin tilanne käynnistyy ja jossa tuodaan esille keskustelun tavoitteet ja mahdolliset säännöt. Keskustelussa halutaan kaikkien ääni kuuluviin, mutta puheliaimmat henkilöt voivat dominoida keskustelua ja vaientaa täten muita keskustelijoita. Ryhmän vetäjä voi kuitenkin turvautua eleisiin, jolla viestitään, että puheenvuoro annetaan jollekin muulle keskustelijalle. (Puusa & Juuti 2011, 94.)

Ryhmäkeskustelu on monimuotoinen ja monitasoinen sosiaalinen vuorovaikutustilanne. Siinä koros-

tuvat erilaiset valtasuhteet, tunteet, jännitteet ja ryhmän luovuus. Etenkin tilanteessa, jossa pääroolin keskustelusta vie tunnustettu ongelma eli heikosti mennyt kausi. Tämä pitäisi kuitenkin nähdä rikkautena eikä haittana (Puusa & Juuti 2011, 90). Keskustelun anti voidaan dokumentoida käsin tai esimerkiksi tietokoneelle kirjoitettuna ja puhtaaksikirjoittaa myöhemmin selkeämmäksi kokonaisuudeksi.

Työpajaa jatkaa aivoriihi, koska se on luovan ongelmanratkaisun standardimenetelmä ja sillä on mahdollista tuottaa ideoita ryhmässä. Siinä haetaan lähestymistapaa ja ratkaisua johonkin ongelmaan. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 145.) Vanhempien työpajan tavoitteena onkin hakea ratkaisu johonkin ryhmäkeskustelussa selkeimmin esille tulleeseen ongelmaan. Tässä tapauksessa se on tiedottamiseen ja viestintään liittyvä problematiikka ja perusongelma voidaan kiteyttää lauseeseen "Miten Euroliigan viestintää voisi parantaa". Tätä lähdetään aivoriihellä pohtimaan.

Aivoriihi aloitetaan vapaalla ideoinnilla keskustellen, jossa vetäjä kirjoittaa syntyneet ideat ylös toimiston taululle. Ideoita ei perustella

eikä arvioida aluksi ollenkaan. Tilaisuus halutaan muutenkin pitää mahdollisimman vähän kriittisenä. Ideointi ja arviointi pidetään visusti erillään, koska arviointi tyrehdyttää ideoinnin ja liian aikaisin ajoitettu arviointi vähentää osallisten halua ja kykyä tuottaa uusia näkökulmia (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti. 2010, 143). Ideoiden hiipussa aletaan valitsemaan niistä parhaimpia. Kukin osallistuja käy merkitsemässä esimerkiksi kolme parasta ideaa plus-merkillä taululle. Eniten plus-merkkejä saanut idea tai ideat voidaan todeta ryhmän näkemyksen mukaan toteuttamiskelpoiseksi. Aivoriihi voi jatkua tämän jälkeen vielä keskustelemalla ryhmän kanssa vapaamuotoisesti toteuttamiskelpoisimmista ideoista. Ryhmän fasilitaattori raportoi Euroliigan työryhmälle syntyneistä tuloksista ja ne otetaan viimeistään esille kehittämissä päättyvässä työpajassa, jonka esittelen seuraavaksi.

## **5.7 Yhteiskehittämisen päättävä työpaja: Euroliigan työryhmä**

Kehittämissä prosessin viimeisessä työpajassa käydään ja puretaan läpi vanhempien, valmentajien ja pelaajien työpajojen tulokset ja tehdään niiden perusteella jatko-

toimenpiteet ja toimintasuunnitelman seuraavaksi kaudeksi. Mukana on Euroliigan työryhmä ja mahdollisuuksien mukaan myös Hyvinkään Palloseuran toiminnanjohtaja ja seuran johtoryhmän jäseniä, jotka käytännössä jalkauttavat kaikki suunnitellut toimenpiteet toiminnan tasolle. Kuten vanhempien työpajassa, en saanut aikatauluja sopia pajan järjestämiseen, joten pajan käytännön ideoinnit käytiin läpi Hyvinkään Palloseuran toiminnanjohtajan kanssa keskustellen ja konkreettisia muutoksia ideoiden. Seuraavassa kuitenkin esitän, miten prosessin viimeinen kehittämissä työpaja voidaan toteuttaa tulevaisuudessa työryhmän kesken.

Työpaja aloitetaan vapaamuotoisella ryhmäkeskustelulla, jossa keskustellaan ensin läpi tyytyväisyyskyselyn tulokset ja anti. Seuraavaksi käydään läpi pelaajien, vanhempien ja valmentajien työpajat ja niistä syntyneet tuotokset ja tulokset. Tähän voi varata aikaa 45–60 minuuttia.

Päättävän työpajan teemana on myös tunnistaa edellisen kauden virheitä, ottaa niistä oppia sekä pohtia että ideoida konkreettiset käytännön muutokset ja toimenpiteet tulevalle kaudelle. Työryhmä



halusi prosessin alussa myös oppia varautumaan potentiaalisiin yllätyksiin sekä saada varmuutta koko prosessin ja tulevan työpajan aikana syntyneiden ideoiden toimivuudesta. Hassin, Pajun & Mailan (2015, 66) mukaan jokainen hanke sisältää epävarmuutta, mutta hankkeen ideat eivät välttämättä ole epävarmoja jaärkevintä on selvittää, pitävätkö kaikkein kriittisimmät ja epävarmimmat oletukset paikkansa.

Työpaja jatkuu uusilla kehittämissiideoilla. Valitsin tähän tarkoituksen Scamper-tekniikan, joka auttaa luomaan uusia ideoita olemassa olevia tuotteita, palveluita tai konsepteja muokkaamalla. Scamper on akronyymi sanoista Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, Reverse. Scamperin avulla voi miettiä, mitä korvata (S) jollain toisella, mitä osia siitä voi yhdistää (C) muihin olemassa oleviin prosesseihin, mitä voin oppia tai lainata muilta soveltamalla (A) jotain parhaita käytäntöjä. (Tolonen, A. 2016.)

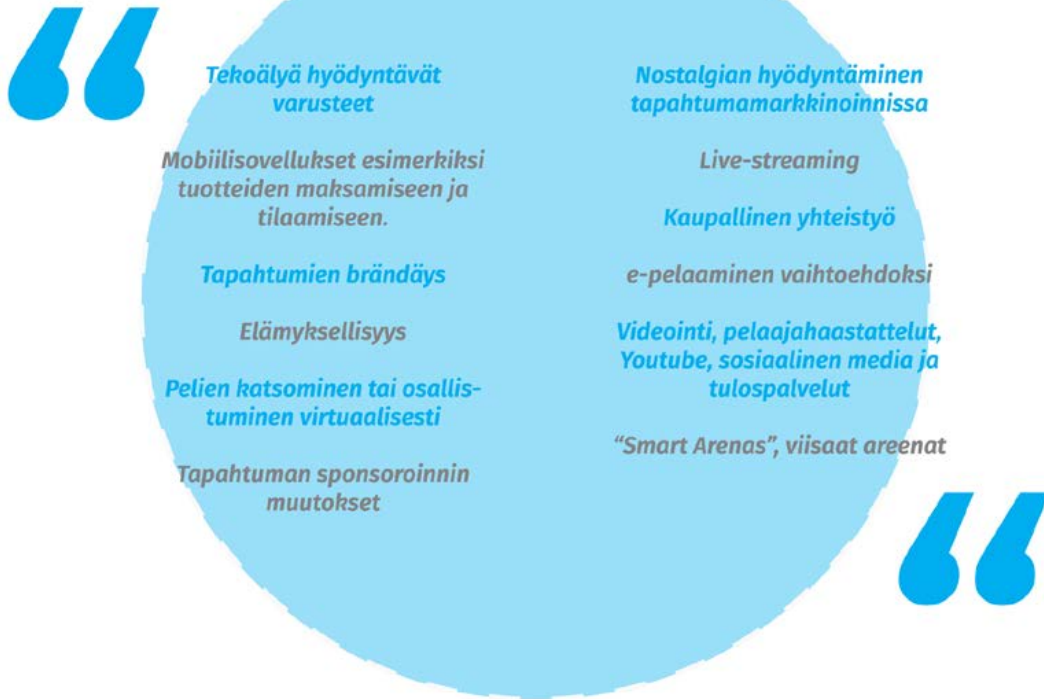
Scamper-ideoinnin jälkeen tutustutaan pareittain jalkapalloilun ja urheilun eri trendeihin etsien www-sivuilta erilaisia urheiluun liittyviä trendejä ja innovaatiota.

Jos mahdollista, niin pajan vetäjä voi myös antaa valmiita linkkejä sivustoihin. Kuviossa 7 on esitelty Euroliigaa ajatellen syntyneitä ideoita.

Työryhmän kanssa käydään läpi esille nousseita ideoita ja pohditaan niitä epävarmuuden ja kriittisyyden näkökulmasta. Hassin, Pajun & Mailan epävarmuuden ja kriittisyyden arvioinnin kaaviossa (2015, 67) voidaan testata yksittäisiä ideoita ja ajatuksia ja arvottaa niitä. Kuviossa 8 esimerkiksi on arvioitu toiminnanjohtajan kanssa ideaa pelitapahtumien järjestelyistä. Muita testattavia ideoita olivat esimerkiksi Torneopal-järjestelmän käyttö, Youtube-liveseuranta peleistä ja tekoälyvarusteet.

Tulevaan Euroliiga-kauteen aloitetaan valmistautuminen ennen vuoden vaihtumista. Päätävä työpaja kannattaa siis pitää ennen tätä ajankohtaa, jotta ehditään tehdä kattava toimintasuunnitelma. Kehittämisprosessin aikana työpajoista ja tyytyväisyyskyselystä saatiin paljon ideoita, palautetta, ajatuksia ja ennen kaikkea kehittävää keskustelua.

## Euroliigan kehitysideoita

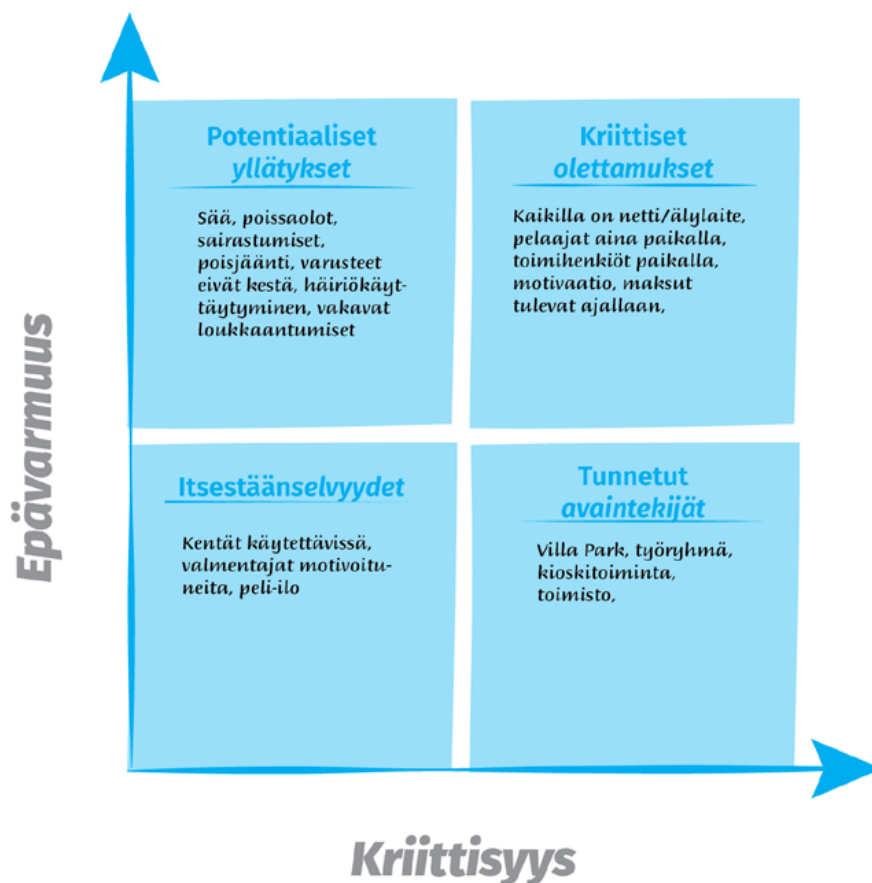


**KUVIO 7.** Ideoita Euroliigan uudistamiseen. (Alander)

Alla koostettuna koko prosessin aikana esiin tulleita tärkeitä kehittämisskohtia, joihin tulevana kautena tullaan panostamaan:

- ☺ Euroliigan työryhmän työnjaon uudelleenorganisointi ja työnkuvien selventäminen
- ☺ Euroliigan brändi-ilmeen kehittäminen
- ☺ Viestinnän tehokkuus ja selkeys

## Kriittisyyden ja epävarmuuden havainnointi



**KUVIO 8.** Idean eri osat arvotetaan niiden kriittisyyden ja epävarmuuden mukaan (Hassi, Paju & Maila, 67). Kuviossa on kartoitettu ideaa pelitapahtumien järjestelyistä. (Alander)

- ☺ Ilmoittautuminen Euroliigaan
- ☺ Torneopal-järjestelmän hyödyntäminen tulospalvelussa
- ☺ Valmentajien kouluttaminen
- ☺ Joukkuehengen parantaminen
- ☺ Euroliigan elämyksellisyys
- ☺ Varautuminen yllättäviin muutoksiin
- ☺ Pelinohjaajien motivointi ja sitouttaminen

Seuraavassa luvussa esittelen teemoittain tämän kehittämisprosessin pohjalta syntyneitä kehittämisen tuloksia.



**KUVA 6.** Hyvinkään Palloseuran kaksi vanhaa logoa. (HyPS)



**KUVA 7.** Hyvinkään Palloseuran uudistettu logo, merkki ja slogan (Alander)

## 6. KEHITTÄMISEN TULOKSIA

### 6.1. Euroliigan ja HyPSin brändi-ilmeen päivitys

Hyvinkään Palloseuran visuaalinen brändi-ilme uudistettiin allekirjoittaneen toimesta ajalla lokakuu 2017–tammikuu 2018. Tätä ennen seuralla oli käytössään kaksi erilaista visuaalista tunnusta, joita käytettiin HyPSin kokonaisviestinnässä. Brändiuudistuksen myötä myös Euroliiga sai uuden logon ja merkin. Hyvinkään Palloseuran

brändi on hierarkialtaan monoliittinen, jossa pääbrändin alle tulee hierarkiassa alempana olevat. Monoliittisen brändin rakentamisessa pääbrändin tulee olla vahva ja tunnistettavissa (Wheeler 2013, 21). Euroliiga on Hyvinkään Palloseuran alabrändi, joten se peri pääbrändin tunnuksen, jonka alla lukee "Euroliiga".

Euroliigan mainokset suunniteltiin myös uusiksi. Mainokset näkyvät



# **HYPS**

# **EUROLIIGA**

## **2018**

*KUVA 8. Brändiuudistuksen myötä suunniteltu uusi HyPS  
Euroliigan visuaalinen tunnus. (Alander)*



enimmäkseen sosiaalisessa mediassa Facebookissa, Twitterissä ja Instagramissa. Uutena elementtinä viestinnässä mukaan tulivat myös hashtag #euroliiga2018

Sain positiivista palautetta uuden brändi-ilmeen luomisesta HyPSin organisaatiolta ja suullisesti vanhemmilta ja pelaajilta. Uudistuksesta kirjoitettiin muun muassa Hyvinkään paikallislehdessä ja HyPSin omassa "HyPSiläinen"-lehdessä.

# Euroliiga 2018



*KUVA 9. Euroliigan mainos. (Alander)*



**KUVA 10.** HyPS Euroliigan Instagram-mainos. (Alander)



**KUVA 12.** Uusi Euroliigan logo näkyi painettuna kaikkien pelaajien peliasussa (Harainen, P.)

**KUVA 11.** Euroliigan uudistumisesta viestittiin muun muassa Facebookissa. (Facebook HyPS Euroliiga)





**HYPS**  
**EUROLIIGA**  
2018



*Kiitos*

että mahdollistatte  
lasten matalan  
kynnyksen  
harrastetoiminnan!



## 6.2. Tulospalvelun ja ilmoittautumisen uudet järjestelmät

Vanhat Excel- ja PDF-tiedostot korvataan maksullisella Torneopal-järjestelmällä, joka mahdollistaa muun muassa ajantasaisen tulospalvelun ja otteluohjelmat, taulukot, tilastot ja tiedottamisen. TorneoPal on kotimainen selainpohjainen työkalu erilaisten turnausten ja liigojen järjestäjille. Kaikki turnauksen suorittamiseen liittyvä työ, kuten ilmoittautuminen, otteluohjelman luominen, ottelu- ja tuomariasettelu sekä reaaliaikaisen tulospalvelun pitäminen onnistuu TorneoPal-tunnuksilla. (Torneopal International 2018.)

Euroliigaan ilmoittautuminen käy jatkossa suoraan HyPSin sivuilla, jotka on rakennettu Jopox-palvelun avulla. Jopox on koko seura-yhteisön yhteinen työkalu, joka on kehitetty erityisesti urheiluseuratoimintaan. Jopoxilla seurayhteisön tiedonhallinta ja toiminnanohjaus pysyvät järjestyksessä kaudesta toiseen. Myös viestintä ja tiedonkulku hoituu niin urheilijoiden, toimihenkilöiden kuin vanhempien välillä. (Jopox 2018.)

Tiedottamisen määrää pystyttiin vähentämään Torneopalin ansiosita, kun otteluohjelmien erilliselle julkaisulle ei ollut enää tarvetta. Aiemmin Euroliigan pelaajien vanhemmille lähetettiin massapostituksena viikottaiset otteluohjelmat. Nyt sähköpostitse viestitettiin vain välttämättömimmät, kuten valokuvaukseen liittyvät asiat. Facebook, Twitter ja Instagram -kanavien viestintä toimi toissijaisena tiedottamisen kanavana, koska suurin osa osallistujista ei seuraa Euroliigan sosiaalista mediaa.



**KUVA 14.** Torneopal-järjestelmän mahdollistama tulospalvelu. (Torneopal International)

## 7. YHTEENVETO

Suuren turnausmuotoisen tapahtuman järjestäminen ja organisointi on Hyvinkään Palloseuran toiminnanjohtajan (Harainen, P. 2018) ja työryhmän (Euroliigan työryhmä 2017) mukaan suuri ja haastava prosessi. Euroliigaa suunnitellessa on huomioitava peleihin, pelaajiin, valmennukseen, pelinohjaukseen, harjoituksiin ja tiedottamiseen liittyviä toimenpiteitä ja käytäntöjä. Nykyinen HyPSin tahtotila on, että Euroliiga-konseptia halutaan viedä eteenpäin ja kehittää paremmaksi ja toimivammaksi kokonaisuudeksi. Lähtökohta kehittämistyölleni oli toivottava ja tervetullut. Suunnitellessani kehittämisprosessin mallia pyrin löytämään parhaimmat mahdolliset menetelmät ja välineet eri työpajoille. Kokonaisuutena kehittämisen mallini oli kuitenkin suuritöinen ja jälkikäteen ajateltuna vaatisi vähintään kaksi henkilöä jakamaan työpajojen suunnittelun, toteuttamisen ja fasilitoinnin. Käyttäjien, sidosryhmien ja tilaajan osallistaminen prosessiin osoitautui esimerkiksi aikataulullisista syistä haastavaksi toteuttaa yhden tekijän voimin.

Syntynyt kehittämisen mallini soveltuu mielestäni myös hyvin muuhunkin, kuin Euroliigan käyttöön. Hyvinkään Palloseura järjestää vuosittain muutamia yksittäisiä kahden tai kolmen päivän turnauksia, joiden kehittämiseen seura aikoo käyttää kehittämääni mallia. Pienemmässä kokonaisuudessa näkisin, että prosessia voi hieman supistaa esimerkiksi rajaamalla vanhempien työpajat pois. Turnauksissa joukkueita voi tulla pitkänkin matkan päästä ja näiden pelaajien vanhempia on käytännössä mahdotonta pyytää jälkikäteen osallistumaan työpajoihin.

Huomasin prosessin aikana, että käymäni ryhmäkeskustelut tuottivat erittäin hyviä tuloksia ja ideoita etenkin Euroliigan työryhmän ja valmentajien kohdalla. Nämä tahtot voidaan luokitella niin sanotuiksi luonnollisiksi ryhmiksi, joissa Alasuutarin (2001, 152) mukaan osallistujat soveltavat keskusteluun mukaan arkielämästä tuttua ryhmän vuorovaikutustilanteen kehystä. Keskustelu kiertyy kaikille tutun aiheen ympärille ja kaikki ylimääräinen, kuten yksilölliset eroavaisuudet, jäävät pois. Hieman haastavaksi kokemani pelaajien työpajan voisi jatkossa toteuttaa pienen lei-



kin ohella myös ryhmähaastatteluna. Hirsjärven & Hurmeen (vuosiluku, 63) mukaan mielipiteiden saaminen lapsilta ryhmähaastattelulla voi olla helpompaa kuin muilla menetelmillä.

Pohdin myös, voisiko turnausmuotoista tapahtumaa kehittää jonkinlaisella havainnointimenetelmällä, jossa pelitapahtumien aikana kentillä kulkisi henkilöitä, jotka kirjaisivat ylös vanhempien, pelaajien, pelinohjaajien, valmentajien ja muun yleisön kommentteja ja muita ääneen lausuttuja mielipiteitä. Havainnoinnin etuna on, että sillä saa välitöntä tietoa yksilöiden käyttäytymisestä ja se sopii erinomaisesti vuorovaikutuksen tutkimiseen ja tilanteisiin, jotka ovat vaikeasti ennakoitavissa (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 213).

Mallia voisi kehittää myös lisäämällä siihen jonkinlaisen kilpailijoiden tai muiden toimijoiden tarkastelun eli benchmarkkauksen. Kirjoittaessani tätä marraskuussa 2018 on Hyvinkään Palloseuran toimihenkilöitä vierailemassa Espanjassa Barcelonassa seuraamassa valmennusmenetelmiä ja pelien ja turnauksien organisointia Barcelona Training Centerissä. Matkan tarkoituksena

on tuoda myös Euroliigaan uusia ajatuksia.

Se, miten paljon hyötyä kehittäväs-  
tä työskentelystäni on ollut, nä-  
kynee vasta muutaman seuraavan  
kauden jälkeen. Euroliigan suosio-  
on vaikuttaa myös järjestäjäor-  
ganisaation panostus ja kehittävän  
ilmapiirin ylläpito. Kerätty palaute  
ja pelaajamäärien muutokset ovat  
suoria suosion mittareita, joilla  
voidaan seurata tulevina vuosina,  
mikä on vuonna 1986 aloittaneen  
perinteikkään turnausmuotoisen  
tapahtuman, Euroliigan, kohtalo.

# LÄHTEET

## Elektroniset lähteet

- Anne Lantee. 2018. Murrosiässä liikunta vähenee Suomessa poikkeuksellisen paljon [viitattu: 30.5.2018]. Saatavissa: <https://www.sjal.fi/seuroille/jousiampuja-lehti/2-2013/jarjestopalsta/murrosiassa-liikunta-vahenee-suo/>
- Doodle Ag. 2018. The Doodle Online Polling Tool [viitattu 25.10.2018]. Saatavissa: <https://doodle.com/polling-tool>
- Facebook. 2018. HyPS Euroliiga [viitattu 20.10.2018]. Saatavuus: [https://www.facebook.com/HyPSeuroliiga/?ref=br\\_rs](https://www.facebook.com/HyPSeuroliiga/?ref=br_rs)
- Hanson, B. 2018. 88 Tips for Running Smoother Sports Events [viitattu 1.6.2018]. Saatavuus: <http://sportsplanningguide.com/88-tips-running-smoother-sports-events/>
- Hyvinkään kaupunki. 2017. Peruskoulut [viitattu 2.6.2018]. Saatavissa: <https://www.hyvinkaa.fi/kasvatus-ja-koulutus/perusopetus/peruskoulut/>
- Hyvinkään Palloseura ry. 2017. Hyps Info [viitattu 1.6.2018]. Saatavissa: <http://www.hyps.fi>
- Hyvinkään Palloseura ry. 2018. HyPSin historiaa [viitattu: 1.6.2018]. Saatavuus: <http://www.hyps.fi/seura/86768/hypsin-historiaa>
- Jopox. 2018. Suomen monipuolisin palvelu urheiluseuroille [viitattu 25.10.2018]. Saatavuus: <http://www.jopox.fi/ominaisuudet.html>
- Longhurst, P. 2016. 3 Keys to Managing a Youth Sports Tournament [viitattu: 1.6.2018]. Saatavuus: <http://www.engag-esports.com/blog/post/1545/3-keys-to-managing-a-youth-sports-tournament>
- Omar M. 2017. The Vinci 2.0 Claims to Be the First AI-Powered Headphones [viitattu 2.6.2018]. Saatavuus: [www.trendhunter.com/trends/vinci-20](http://www.trendhunter.com/trends/vinci-20)
- Palloliitto. 2018. Futsivalmentajan starttikoulutus [viitattu 30.5.2018]. Saatavuus: <https://www.palloliitto.fi/jalkapalloperhe/piirit/helsinki/koulutus/valmentajakoulutus/d-tason-valmentajakoulutus>
- Palloliitto. 2018. Valmentajakoulutus uudistuu [viitattu: 30.5.2018]. Saatavuus: <https://www.palloliitto.fi/jalkapalloperhe/piirit/helsinki/koulutus/valmentajakoulutus/e-tason-valmentajakoulutus>
- Professional Academy. 2018. Marketing Theories - Pestel Analysis [viitattu 23.9.2018]. Saatavissa: <https://www.professionalacademy.com/blogs-and-advice/marketing-theories---pestel-analysis>
- Tolonen, A. 2016. 15 tapaa luoda ideoita [viitattu 6.10.2018]. Saatavuus: <https://www.blinkhelsinki.fi/blogi/15-tapaa-luoda-ideoita>
- Torneopal International. 2018. Torneopal tulospalvelu [viitattu: 25.10.2018]. Saatavilla: <https://www.torneopal.fi/ominaisuudet/>
- Vaarnavuo V. 2014. Näin vanhemmat sikailevat junnumatseissa [viitattu 1.6.2018]. Saatavuus: [https://www.iltalehti.fi/perhe/2014071618472037\\_pr.shtml](https://www.iltalehti.fi/perhe/2014071618472037_pr.shtml)
- Yle. 2014. Asiaton huutelu voi romahduttaa juniorin pelin – “Kunpa vanhemmat kannustaisivat, ja muitakin kuin omia poikiaan” [viitattu 30.5.2018]. Saatavissa: <https://yle.fi/uutiset/3-7319545>

## Kirjalliset lähteet

- Alasuutari, P. Laadullinen tutkimus, 2001. Vastapaino.
- Curedale, R. Design Thinking. Process & Methods, 2017. Design Community College Inc.
- Hakkarainen, H., Jaakkola, T., Kalaja, S., Lämsä, J., Nikander, A. & Riski, J. Lasten ja nuorten urheiluvalmennuksen perusteet, 2009. VK-Kustannus.
- Hassi, L., Paju, S. & Maila, R. Kehitä kokeillen -organisaation käsikirja, 2015. Alma Talent.
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö, 2000. Helsinki University Press.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara P. Tutki ja kirjoita, 2009. Tekijät ja Kirjayhtymä Oy.
- Koskelo, K. Liikuntakasvatuksen laitos, Drop Out - Ilmiö Murrosiässä, 2013. Jyväskylän Yliopisto.
- Kyrö, P. Tutkimusprosessi valintojen polkuna, 2003. Tampereen yliopisto.
- Mäntyranta, T. & Kaila, M. Fokusryhmähaastattelu laadullisen tutkimuksen menetelmänä lääketieteessä. Tutkimus ja opetus. Duodecim 2008.
- Ojasalo K., Moilanen, T. & Ritalahti, J. Kehittämistyön menetelmät - Uudenlaista osaamista liiketoimintaan, 2009. Sanoma Pro.
- Pönkä, H. Sosiaalisen Median Käsikirja, 2014. Docendo.
- Puusa, A. & Juuti, P. Menetelmäviidakon raivaajat. Perusteita laadullisen tutkimuslähestymistavan valintaan, 2011. JTO.
- Turku J. & Routarinne V. Palvelumuotoilun ideapakka, 2017. Ideapakka Oy.
- Valli, R. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelvalle tutkijalle, 2018. PS-Kustannus.
- Valli, R. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin, 2018. PS-Kustannus.
- Vilkkä, H. Tutki ja kehitä, 2015. PS-Kustannus.
- Wheeler, A. Designing Brand Identity, An Essential Guide for the Whole Branding Team, 2013. John Wiley and Sons.

## Muut lähteet

- Haikonen T., Keisu S. & Rosendahl K. Euroliigan työryhmä. Ryhmähaastattelu 15.12.2017.
- Harainen, P. Toiminnanjohtaja. Hyvinkään Palloseura. Haastattelut 18.12.2017, 8.1.2018 ja 6.5.2018.

## Kuvaluettelo

- Kuva 1. Euroliigan logo. Tekijä ei tiedossa.
- Kuva 2. <https://www.instagram.com/hyp-sp08/?hl=en> 19.2.2018. Alander, P.
- Kuva 3. "Jonnet"-ryhmän ajatuksia kirjattuna 19.8.2018
- Kuva 4. "Perunat"-ryhmän ajatuksia 19.8.2018
- Kuva 5. Vilen, J. 19.8.2018
- Kuva 6. Hyvinkään Palloseuran kaksi vanhaa logoa 2017. Tekijä ei tiedossa.
- Kuva 7. HyPsin uusi bränditunnus 2018. Alander, P.
- Kuva 8. Euroliigan uusi logo 2018. Alander, P.
- Kuva 9. Euroliigan mainos 2018. Alander, P.
- Kuva 10. Euroliigan mainos Instagramiin 2018. Alander, P.
- Kuva 11. Facebook HyPS Euroliiga. Kuva haettu 28.3.2018.
- Kuva 12. Kuva Euroliigan logon näkyvyydestä peliasussa 2018. Harainen, P.
- Kuva 13. Euroliigan sponsoreille suunnattu kiitoskortti 2018. Alander, P.
- Kuva 14. Torneopal-järjestelmä. Ruutukaappaus 6.6.2018

# LIITTEET

## Liite 1. Google Forms lomake

**Euroliiga tyytyväisyyskysely 2017**

\*Required

### Ilmoittautuminen

Euroliigaan ilmoittautuminen oli sujuvaa \*

	1	2	3	4	5	
Heikko	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kiitettävä

Euroliigan maksuprosessi oli selkeä ja sujuva \*

	1	2	3	4	5	
Heikko	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kiitettävä

Jätä vapaamuotoinen palaute alla olevaan kenttään koskien ilmoittautumisprosessia ja maksamista.

Your answer

Page 3 of 7

BACK NEXT

Never submit passwords through Google Forms.

# Euroliiga tyytyväisyyskysely 2017

## Viestintä

Miten Euroliigan viestintä toimi eri kanavissa? Miten valmentaja tiedotti vanhempia? Osasiko Euroliiga hyödyntää some-kanavia viestinnässään?

### Valmentaja piti meidät ajan tasalla tapahtumista

	1	2	3	4	5	
Heikko	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kiitettävä

### Valmentaja käytti ensisijaisena viestintäkanavana

- WhatsApp
- Tekstiviestit
- Sähköposti
- Facebook
- Joku muu
- Other: \_\_\_\_\_

### Euroliigan viestinnän laatu Facebookissa

	1	2	3	4	5	
Heikko	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kiitettävä

### Euroliigan viestinnän laatu sähköpostitse

	1	2	3	4	5	
Heikko	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kiitettävä

### Euroliigan kokonaisviestinnän laatu

	1	2	3	4	5	
Heikko	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kiitettävä

### Jätä vapaamuotoinen palaute koskien Euroliigan viestintää

Your answer

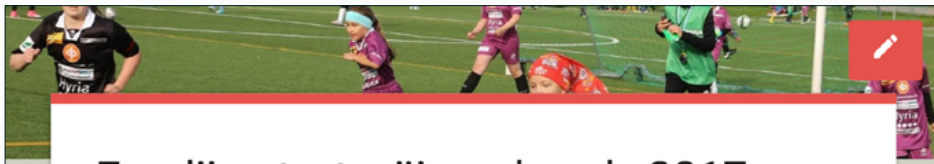
Page 4 of 7

BACK

NEXT

Never submit passwords through Google Forms.





# Euroliiga tyytyväisyyskysely 2017

## Harjoitukset

Olivatko Euroliigajoukkueen harjoitukset mielekkäitä ja onnistuneita?

Euroliigan harjoitukset olivat sopivaan kellonaikaan.

	1	2	3	4	5	
Täysin eri mieltä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Täysin samaa mieltä

Vapaa kommentti liittyen kellonaikaan:

Your answer

Harjoitusten laadukkuus lapseni mielestä

	1	2	3	4	5	
Heikko	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kiitettävä

Harjoitusten mielekkyys lapseni mielestä

	1	2	3	4	5	
Heikko	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kiitettävä

Harjoitusten kesto lapseni mielestä

	1	2	3	4	5	
Heikko	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kiitettävä

Jätä muu vapaamuotoinen palaute koskien Euroliigan harjoituksia

Your answer



## Euroliiga tyytyväisyyskysely 2017

### Pelitapahtumat

Palautetta Euroliigan peleistä, tuomaritoiminnasta ja järjestelyistä

#### Euroliigan pelit olivat sopivana viikonpäivänä

	1	2	3	4	5	
Täysin eri mieltä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Täysin samaa mieltä

#### Euroliigan pelien alkamis- ja päättymisaika

	1	2	3	4	5	
Heikko	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kiitettävä

#### Pelit olivat sopivan tasaisia

	1	2	3	4	5	
Täysin eri mieltä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Täysin samaa mieltä

#### Pelejä oli kauden aikana riittävästi

	1	2	3	4	5	
Täysin eri mieltä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Täysin samaa mieltä

#### Pelien tuomaritoiminnan taso

	1	2	3	4	5	
Heikko	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kiitettävä

#### Pelit alkoivat ja loppuivat aikataulun mukaisesti

	1	2	3	4	5	
Heikko	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kiitettävä

#### Jätä vapaamuotoinen palaute koskien Euroliigan pelitapahtumia

Your answer

---

Page 6 of 7

BACK

NEXT

Never submit passwords through Google Forms.



# Euroliiga tyytyväisyyskysely 2017

## Muuta

Palaute koskien muuta toimintaa

### Suosittelisin Euroliigaa muille

	1	2	3	4	5	
Täysin eri mieltä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Täysin samaa mieltä

### Voisin osallistua myös ensi vuonna Euroliigaan

	1	2	3	4	5	
Täysin eri mieltä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Täysin samaa mieltä

### Euroliiga oli elämyksellinen

	1	2	3	4	5	
Täysin eri mieltä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Täysin samaa mieltä

### Hyps.fi-sivuston Euroliiga-osio oli informatiivinen ja selkeä

	1	2	3	4	5	
Täysin eri mieltä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Täysin samaa mieltä



Kioski ja muun myyntitoiminnan taso (jos käytit ko. palveluita)

1 2 3 4 5

Heikko

Kiitettävä

En käyttänyt kyseisiä palveluita, koska...

Your answer

---

Euroliigan logo



Mielipiteeni Euroliigan logosta

1 2 3 4 5

Heikko

Kiitettävä

Jätä vapaamuotoinen palaute koskien Euroliigaa. Miten voisimme parantaa toimintaamme? Mitä voisimme kehittää? Mikä kauden aikana toimi oikein hyvin? Kirjoita alla olevaan kenttään ideoitasi ja ajatuksiasi, jolla toimintaa voisi parantaa.

Your answer

---

## Haluatko osallistua kehittämisiltaan?

Järjestämme vuoden 2017 puolella Euroliigan vanhemmille suunnatun toiminnallisen idea- ja kehittämisillan. Tapahtuman kesto on noin 1-2 tuntia ja se pidetään ilta-aikaan. Käymme siellä läpi viime kauden onnistumisia ja kehittämiskohteita yrittäen luoda paremman mallin tuleville Euroliigakausille. Palkitsemme osallistujat pienellä lahjalla.

Jätä alle yhteystietosi, jos olet kiinnostunut osallistumaan kehittämispäivään. Otamme mukaan maksimissaan 10 henkilöä. Jos halukkaita on enemmän, niin osallistujat arvotaan.

**Jätä alle yhteystietosi, jos haluat osallistua kehittämisiltaan.**

Your answer

---

 Page 7 of 7

BACK

SUBMIT

Never submit passwords through Google Forms.





# CASE: HYPY

*Turnausmuotoisen tapahtuman kehittäminen  
& palautteen keräämisen malli.*

**Lahden Ammattikorkeakoulu**  
**Muotoilija (YAMK)**

MUOTOILU- JA MEDIA-ALAN  
UUDISTAVA OSAAMINEN

Syksy 2018 | Petri Alander