

# Tööriistu vabaühenduste tegevuskeskkonna analüüsiks

---

Vali järgnevate tööriistade seast oma organisatsioonile sobivad ja tee praktilised ülesanded läbi. Hea on ülesannete lahendamise ühendada organisatsiooni ürituste, strateegiapäevade, koolituste vms-ga.

---

## Ülesanne 1: Trendide mõju sinu organisatsioonile

Palun võta selle harjutuse tegemiseks umbes 30–40 min aega ning kaasa oma töötajad ja võimalusel ka juhatus/nõukogu.

Kui sul on vähem aega, vali ainult üks või kaks trendi, mis on sinu ühenduse seisukohast kõige tähtsamad, ja tee see harjutus ainult nende põhjal läbi.

Trend	Millised võimalused* minu organisatsioonile siin avanevad?	Milliste takistuste* ja väljakutsetega me peame arvestama?	Millised tegevused aitavad takistusi ületada ja võimalusi ära kasutada?
<b>Vabaühenduste rolli suurenemine kohalike ja globaalsete probleemide lahendamisel</b>			
<b>Sektoritevahelise koostöö suurenemine, uute koostöövormide levik</b>			
<b>Info- ja kommunikatsioonitehnoloogia levik ja koostöö võrgustumine</b>			

\* Võimaluste ja takistuste puhul võiksid arvestada umbes kahe-kolme aastaga ja mõelda eelkõige sellele, mida oma organisatsiooni plaanides peaksid muutma.

## Ülesanne 2: Ühenduse tegevuse läbipaistvuse hindamine

Mõtle, millised on need ühiskonnarühmad, institutsioonid või organisatsioonid, kellele su ühendus peaks oma tegevusest aru andma (näitama ühenduse suutlikkust).

Mis teemal annan aru?	Kellele annan aru? <sup>1</sup>	Kuidas (millise kanali vahendusel) annan aru? <sup>2</sup>
1.		
2.		
...		

1 Organisatsiooni, institutsiooni, ühiskondliku grupi vms nimetus

2 Nt majandusaasta-aruanne, uudiskiri, infolist, meedia, koduleht jms

### Ülesanne 3: Ühenduse mõju hindamine<sup>1</sup>

Mõttele, milline on sinu ühenduse tegevuse tulemuslikkus ja mõju. Selleks vali välja üks valdkond, milles sinu organisatsioon positiivset mõju loob. See võib olla valdkond, mida ise juhid, mis on sulle kõige hingelähedasem või organisatsiooni jaoks strateegiliselt olulisim.

Tabeli esimeses reas too välja tõendusmaterjal ja olulisim tõend ühiskondliku vajaduse kohta, teises reas positiivse muutuse kohta.

	Kirjutan siia kogu vastava <b>tõendusmaterjali</b> (numbrid, näited lugudest)	Siia kirjutan <b>kõige tugevama tõendi</b> (argumendi) eelnevalt loetletud tõendusmaterjalist
<b>Milles seisneb vajadus<sup>2</sup> positiivse muutuse loomiseks minu kogukonnas või ühiskonnas laiemalt?</b>		
<b>Mille järgi saan aru, et tänu minu pingutustele on <b>positiivne muutus</b> toimunud?</b>		

1 Sellise ülesande oma ühenduse mõju hindamiseks pakkus Jaan Aps 2013. a EMSLi suvekoolis.

2 Probleem, mis vajab lahendamist ja millele su organisatsiooni tegevus suunatud on.

3 Eesmärk, mida sa oma organisatsiooni tegevuse abil selles valdkonnas saavutada soovid.

## Ülesanne 4: Uute teenuste väljatöötamine

Mõelge, milliseid teenuseid võiks arendada, kellega koos, mis ressursi abil.

Kirjelda, mis on see <b>probleem või sihtrühma vajadus</b> , millele seni pole head lahendust leitud.	Mida sinu ühendus saab teha - <b>millist lahendust pakute?</b>	Millised on selle probleemi lahendamiseks vajalikud <b>ressursid</b> (sh teadmised, kogemused, raha)	Kes on need pooled, <b>partnerid</b> , kelle panus probleemi lahendamiseks on vajalik - et teenus oleks terviklik, ja <b>milline on nende roll?</b>

## Ülesanne 5: Teenuse koosloome ehk kasutajast lähtuva teenuse disaini protsess

Järgnevalt on kirjeldatud “alt üles” ehk kasutaja vaatest lähtuvat teenuse kujundamist. Proovi seda rakendada oma ühenduse osutatava teenuse arendamisel või uue teenuse väljatöötamisel!

Anna arendustegevuses juhtroll kindlale, spetsiaalselt selleks tarbeks moodustatud meeskonnale. Selles võib olla osalejaid nii erasektorist, avaliku sektori asutustest ja vabaühendustest kui ka teenuse tarbijaid. Seejärel tee läbi alltoodud kuus etappi.

### 1. Kasutajate vajaduste kindlakstegemine

Selleks et lahendus oleks tõeliselt mõjus ja kestlik, peab koosloomeprotsess algama teenuse kasutajate vajaduse või probleemi kindlaksmääramisest. Tegu on nagu harjutusega „täida lüngad“, kus tuleb kirjeldada ideaalvarianti ehk sellist teenust, mida teenuse kasutaja peaks saama, ja taset, millisel ta teenust tegelikult saab (kui üldse). Teenuse arendamisel aitavad nüüd edasi mõelda erinevused, mis nende tasemete vahel on.

Vajaduste kindlakstegemine ei ole lihtne ülesanne. Loomulikult on olemas teatud põhilised teenuse kvaliteedikriteeriumid, millel on mõju teenuse osutamisele – nt juurdepääs teenusele (aja ja koha piirangud, kanali valik). Samas võib olla kindel, et kasutajagruppidel on probleeme või olukordi, millest me ei ole teadlikud. Selle jaoks, et neid juhtumeid ette kujutada, on arendatud terve rida erinevaid abivahendeid, nt IDEO väljatöötatud inimkeskse disaini abivahend (*Human-Centered Design Toolkit*) (tasuta kättesaadav siin [http://www.ideo.com/images/uploads/hcd\\_toolkit/IDEO\\_HCD\\_ToolKit.pdf](http://www.ideo.com/images/uploads/hcd_toolkit/IDEO_HCD_ToolKit.pdf)).

### 2. Prioriteetide seadmine

Kui on leitud, mis teenuses parandamist vajab, tuleb paika panna prioriteedid ehk see, milliste lünkade täitmist peetakse olulisemaks. Ideaaljuhul võetakse otsustamisel arvesse tegevuse võimalik mõju teenuse tarbijatele, kuid siia võivad lisanduda ka teised kriteeriumid, nt probleemi lahendamise (arvatav) lihtsus (sh tööaja ja eelarve mõttes), vastavus valitsuse olemasolevate programmidega jm. Sageli valivad ametnikud prioriteetideks probleeme, mille lahendamine ei nõua suuri investeeringuid, kuid mis võivad siiski tõsta teenuse kasutajate heaolu. Sellised lahendused võivad olla küll kasulikud koostöö algatamiseks, kuid need ei tähenda veel sisulise

partnerluse olemasolu, mille eesmärgiks on lahenduste otsimine keerulisematele probleemidele.

### 3. Fookus

Selles etapis tuleks konkreetne lünk välja valida ja arendamise vajadust detailselt kirjeldada. Valitud fookuse kaudu saab järk-järgult hinnata kogu probleemi keerukust ning tekib ettekujutus terviklikust arendusprotsessist. Fookust on vajadusel võimalik ka muuta.

### 4. Loo (uuesti)

Selles etapis tuleks leida fookuses oleva probleemi esmane lahendus. Siin tulekski keskenduda varem kindlaks tehtud lüngale. Selle tegevuse juures on kasulik meeles pidada, et sageli toimivad uute probleemide puhul edukalt juba olemasolevad lahendused. Mõne muus valdkonnas toimunud lahenduse kohandamine võib hästi töötada ka hoopis teistsuguse lünga puhul. Üks võimalus jõuda esimese prototüübini võib olla ürituste, nt *hackaton*’ide ehk e-rakenduste loomise võistluse korraldamine.

### 5. Katseta prototüüpi

Kui prototüüp on olemas, tuleks seda katsetada. Kuna tegu on koosloomega, on soovitatav lahendust proovida teenuse tarbijate seas, selle tegelikus kasutuskeskkonnas. Sel moel saab parema ülevaate võimalikest takistustest ja kasutuskogemuse mõjutajatest, mis saavadki tekkida vaid päriselus.

### 6. Kogu kasutajate tagasisidet

Isegi kõige lihtsama teenuse osutamise uuenduse puhul on vaja plaanida katsetamise ja tagasiside etapp, kus kasutajad annavad tagasisidet teenuse (prototüübi) kasutamise kogemuse kohta. Arendusmeeskond peab selleks looma parimad viisid ja kanalid ning läbi mõtlema ja andma testimises osalejatele teada, kuidas saadud tagasisidet teenuse edasises arendamises kasutatakse. Enamasti ei osutu esmane prototüüp teenuse lõppversiooniks.

Kolme viimast etappi tuleks korrata, täiustades esialgselt lahendust võimalikelt kasutajatelt saadud tagasiside põhjal seni, kuni on parandatud enamik vigu ja kõrvaldatud takistused.