

KEHITTÄMISTYÖKALU

epeli

TENHO
YHTIÖT

EPELI-kehittämistyökalulla täsmätietoa nopeasti ja vaivattomasti!

Viestintätoimisto Tenhon pelillinen EPELI-innovointi- ja kehittämistyökalu on nopea, helppokäyttöinen ja osallistava väline tehdä kyselyjä eri kohderyhmille ja saada ensikäden tietoa toiminnan kehittämiseksi. Asioiden kehittäminen yhdessä lisää motivaatiota ja sitoutumista organisaatioon.

EPELI ei etsi vikoja, vaan kehittämisajatuksia, innovaatioita. Uusia ideoita luodaan yhdessä myönteisessä ja rakentavassa hengessä. Nopea innovointityökalu taipuu kaikenlaisten organisaatioiden käyttöön.

Pelillisen sähköisen EPELI-työkalun avulla voi kerätä tietoa ja mielipiteitä henkilöstöltä, asiakkailta ja tärkeiltä sidosryhmiltä organisaation toiminnan, strategian tai vaikkapa markkinoinnin ja viestinnän kehittämiseksi. Kehittämistyökalulla voidaan myös kehittää yhdessä tuotteita ja palveluja.

EPELI-kehittämistyökalussa käytetään Innoduel-nimistä pelialustaa.

HYÖDYT

- Helppokäyttöinen pelillinen kehittämistyökalu
- Oman aikataulun mukaan
- Osallistava ja innostava
- Laaja levitys mahdollista
- Saadaan vastaukset mieltä askarruttaviin asioihin nopeasti suoraan kentältä
- Pelin vastaukset heti hyödynnettävissä

PELAAMINEN

- EPELIÄ pääsee pelaamaan nettilinkin kautta. Pelata voi myös anonyymisti.
- Peli on yleensä auki tietyn ajanjakson, esim. kaksi viikkoa.
- Pelaaja valitsee esitetyistä kahdesta väittämästä/ kysymyksestä mielestään parhaiten soveltuvan. Näin väittämille kertyy ääniä.
- Pelaaja voi myös lisätä omia väittämiään ja ehdotuksiaan mukaan. Uusien ideoiden saaminen on yksi pelin kantavista ajatuksista.

- Kun kaikki väittämäparit on käyty läpi, peli ilmoittaa siitä. Lopuksi osallistuja voi antaa omat yhteystietonsa, jos niitä on kysytty esim. arvontaan osallistumista tai raportin saamista varten.
- Kun peliaika on päättynyt, Tenho koostaa pelistä ja sen vastauksista raportin asiakkaalle.
- Vastaukset ja uudet ideat ovat heti hyödynnettävissä.

TARVITAAN

- Asia tai toiminta, mitä halutaan kehittää tai mistä halutaan tietoa muilta. Esim. organisaation toiminnan kehittäminen/ viestinnän kehittäminen/ palvelutarjonnan kehittäminen.
- 15–20 kysymystä/väittämää asiasta.
- Pelin kesto-aika (kauanko pelilinkki on aktiivinen ja peli pelattavissa).
- Osallistujien sähköpostiosoitteet.
- Mahdollinen arvontapalkinto (porkkana osallistujille).

PROSESSI

- Asiakas määrittää asian tai toiminnan, mitä halutaan kehittää tai mistä halutaan saada tietoa muilta. Tenho auttaa tarvittaessa sen määrittämisessä.
- Asiakas miettii 15–20 kysymystä/ väittämää asiasta. Tenho auttaa tarvittaessa kysymysten/ väittämien laatimisessa.
- Asiakas miettii, keiltä he haluavat saada vastauksia ja uusia ideoita asiaan (esim. henkilöstö, luottamushenkilöt, jäsenet, yhteistyökumppanit, asiakkaat jne.)
- Asiakas koostaa osallistujien sähköpostiosoitelistan, jos sellaista ei vielä ole.
- Asiakas lähettää laaditut kysymykset/ väittämät sekä organisaation logon Tenholle EPELI-peliareenan luomista varten.
- Tenho perustaa peliareenan ja lähettää pelin nettilinkin asiakkaalle.
- Tenho myös lähettää asiakkaalle ehdotuksen sähköpostitse lähetettävästä pelikutsun tekstistä.
- Asiakas lähettää pelikutsun (+ pelilinkin) sähköpostiosoitelistan mukaisesti osallistujille pelin avautumispäivänä.
- Asiakas jakaa tarpeen mukaa pelilinkkiä myös muissa kanavissa, kuten verkkosivuston uutisissa ja sosiaalisessa mediassa, mikäli kysely on avoin kaikille.
- Jos peliaika on pitempi, esim. kaksi viikkoa, asiakas voi halutessaan lähettää osallistujille pari muistutusta sähköpostitse. Ja tarvittaessa muistuttaa myös sosiaalisessa mediassa.
- Kun peliaika on päättynyt, peliareena sulkeutuu ja Tenho koostaa asiakkaalle raportin kyselystä.
- Asiakas voi hyödyntää kyselyn vastauksia heti.

Lisätietoa Viestintätoimisto Tenhosta löytyy osoitteesta www.tenho.fi.

Lisätietoa työkalualustasta löytyy osoitteesta www.innoduel.com/fi/.