

Topaasia –

Gamified dialoogplatform voor effectieve gesprekken



Wat is Topaasia?

Topaasia is een Fins platform dat groepsgesprekken gamificeert.

Het faciliteert verandering en zorgt dat kennis en wijsheid binnen organisaties optimaal worden benut.

Gesprekken komen snel tot de kern en leiden tot concrete actie.



Waarom Topaasia?

Strategieën worden niet geïmplementeerd zonder actie.

Ideeën blijven vaak onbenut.

Betrokkenheid van medewerkers bij doelen is een grote uitdaging.

Topaasia helpt mensen hun ideeën uit te spreken en gehoord te worden.

Hoe werkt het?

1. Stel een doel voor het gesprek en kies een passend kaartdeck.
2. Deel de kaarten en laat Topaasia het gesprek leiden.
3. Bespreek samen en maak gefundeerde keuzes.
4. Kies de 'Topaasia' – de belangrijkste kaart.
5. Maak een actieplan op basis van deze keuze.



Toepassingen

Topaasia maakt het verschil in diverse contexten:

- Strategie-implementatie;
- Medewerkersonderzoeken;
- Team- en organisatieontwikkeling;
- Ontwikkelingsgesprekken;
- Participatie & burgerberaad;
- Merge & Acquisitie uitdagingen;



EQ driven Blended & Embedded Learning



Kaartendecks

Meer dan 50 decks, ontwikkeld met topexperts.

Inzetbaar voor uiteenlopende organisatievraagstukken

Mogelijkheid om samen een nieuw deck te ontwikkelen



Voordelen

Voor teams:

- Verbetert samenwerking, besluitvorming en betrokkenheid;
- Inclusieve manier van discussiëren;
- Snel tot de kern en een concreet actieplan.

Voor leiders:

- Eenvoudig effectieve discussies faciliteren;
- Geen voorbereidings- of documentatiewerk;
- Werkt moeiteloos op afstand, hybride of op locatie.

Voor organisaties:

- Speldata worden opgeslagen en geanalyseerd;
- Uniforme gespreksstructuur;
- Bespaart tijd en geld, geen externe facilitators nodig.



Wie zitten er achter?

Topaasia is een Finse innovatie met bewezen impact sinds 2014.

Beheerd door een verbond van academische experts in spelontwerp en organisatieontwikkeling.

Sinds 2025 EU partners.

In België is Thales & Comenius de EU partner.



Hoe kun je starten?

Zelf doen: Koop een licentie en krijg toegang tot het dashboard

Samen doen: Advies en training voor facilitators binnen je organisatie

Laten doen: Volledige begeleiding door Topaasia-experts

Start eenvoudig met een demo,
probeer een sessie uit en
begin je abonnement.

Your tool for game-changing dialogues

- Topaasia is a gamified leadership tool for facilitating organizational development.
- Topaasia helps create shared understanding and reach a concrete plan of action - together.
- With Topaasia, discussions - held live, online or hybrid - stay on point and on schedule.
- Fast, easy, and cost-effective - no extensive preparations needed.

Use Topaasia, for example, for

- strategy implementation
- work community development
- 1 to 1 discussions

To learn more and create you own content with AI, contact:

Luc Keppens

Call or WhatsApp: +32 475 70 54 85

Book a meeting:

calendly.com/letslearn/meet-topaasia-from-finland



Use the code
TOPEQ to try
out Luc's EQ
game content
on Topaasia



Ervaringen

"Ongekende tijd/baten-verhouding voor teamontwikkeling."

"Helpt om snel relevante uitdagingen te lokaliseren en een actieplan te maken."

"Verrassende ontdekkingen van welke kennis er al in de teams en organisatie aanwezig is."

"Onevenaarbare snelheid om draagvlak te creëren en data te verzamelen"

...



Research

Apter, M. J. (1989). *Reversal theory: Motivation, Emotion and Personality*. Routledge.

Hannula, O. (2020). *Knowledge co-creation in design games: Conversation analysis of an interorganizational design game session* (Doctoral dissertation, Aalto University, Department of Industrial Engineering and Management). Aalto University. ISBN 978-952-60-3827-8; Print ISBN 978-952-60-3824-7

Harviainen Tuomas 2025. Reflective Serious Gaming. Topaasia webinar 15.5.2025

Harviainen Tuomas & Melkko Roosa 2022. Organizational information creation through a design game: A sensemaking perspective.

Toivonen Eveliina & Jumisko-Pyykkö Satu 2025. A Systematic literature review on design for supporting systems intelligence of interdependent teams

Ruuska, Juha 2023. Learning Culture of Communal Entrepreneurship – Design-Ethnographic Research
Jyväskylä: University of Jyväskylä. JYU Dissertations

Vaara, E. (2012). Critical discourse analysis as methodology in strategy-as-practice research. In D. Golsorkhi, L. Rouleau, D. Seidl & E. Vaara (Eds.), *Cambridge Handbook of Strategy as Practice* (pp. 92–109). Cambridge University Press.

Zagal, José P. & Deterding, Sebastian (eds.). *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. Routledge, 2018

