

Joanna Litovuori

KOKEMUKSIA AMMATTIKORKEAKOULUOPINNOISTA

—

Mitä ja mistä ideoita työnhakuportfolioon

Opinnäytetyö

Teollinen muotoilu

Marraskuu 2015

Tekijä	Tutkinto	Aika
Joanna Litovuori	Muotoilija	Marraskuu 2015
Opinnäytetyön nimi		32 sivua 12 liitesivua
Kokemuksia ammattikorkeakouluopinnoista – Mitä ja mistä ideoita työnhakuportfolioon		
Toimeksiantaja		
Kultataide tmi Kari Laukka		
Ohjaaja		
Lehtori Heli Abdel Rahman, Kultaseppä Kari Laukka		
Tiivistelmä		
Opinnäytetyön tekijä aloitti opinnot teollisen muotoilun koulutusohjelmassa Kymenlaakson ammattikorkeakoulussa vuonna 2012. Työn tarkoituksena on pohtia, millaisia kokemuksia työn tekijä sai ammattikorkeakouluopintojensa aikana. Työssä kerrotaan, mitä ideoita, tietoja ja taitoja, toisin sanoen, millaista osaamista, saatiin opintokursseilta ja osallistumisen kautta. Omitut asiat ja oivallukset muotoiluun liittyen, otettiin huomioon produktiivisen opinnäytetyön produktion eli työnhakuportfolion sisällön ja visuaalisuuden suunnittelussa. Opinnäytetyötä varten laaditulla työnhakuportfoliolla haettiin töitä suomalaisista muotoilutoimistoista. Opinnäytetyössä selvitetään työn tutkimuksellinen näkökulma eli kokemuksellinen oppiminen, koska opinnäytetyöhön liittyy omien oppimiskokemusten reflektointia ja pohdintaa. Työtä varten haastateltiin myös pelialan ammattilaista. Kysymykset koskivat portfolioa ja työnhakua. Ammatilliselta kysyttiin muun muassa, pitävätkö he tärkeänä asiana, jos työnhakija esittää omia, uusia, yritykselle kohdistettuja ideoita työnhakuportfoliossa. Vastauksena saatiin, että kaikkia ideoita ei voida toteuttaa, mutta kyky tuottaa ideoita kannattaa osoittaa portfoliossa. Opinnäytetyössä todettiin, että kursseilta saadut ideointimenetelmät ovat tärkeitä muotoilijan työkaluja ja että muotoilijalla pitää olla ideoita. Opinnäytetyössä kerrottiin, että muotoilija voi hakeutua erilaisiin yrityksiin töihin. Oma suuntautuneisuus ja mielenkiinto suunnitella tuotteita tai palveluja vaikuttaa työnhakukohteen valintaan. Muotoilija voi olla kiinnostunut esimerkiksi komponenttisuunnittelusta, pelitarinoiden ideoinnista tai design-huonekalujen suunnittelusta. Muotoiluyrityksien asiakkaana on eri teollisuusalan yrityksiä ja sen takia opinnäytetyön tekijää kiinnostaa työ, jossa yhdistyy tutkimus ja suunnittelutyö. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu voi kiinnostua opinnäytetyöstä ja se voi alkaa suunnitella esimerkiksi tulevia kutsuvierastapahtumia. Yrittäjyys nähtiin toisena työllistymisvaihtoehtona ja sen takia työnhakuportfolioa varten suunniteltiin ja mallinnettiin koru Rhinoceros-ohjelmistolla.		
Asiasanat		
Kokemuksellinen oppiminen, reflektointi, työnhakuportfolio, ideointimenetelmät		

Author	Degree	Time
Joanna Litovuori	Bachelor of Culture and Arts	November 2015
Thesis Title		32 pages
Research of Educational Experiences – Finding Ideas for the Portfolio		12 pages of appendices
Commissioned by		
Kultataide tmi Kari laukka		
Supervisor		
Heli Abdel Rahman, Senior Lecturer. Kari Laukka, Goldsmith		
Abstract		
The author of this thesis started her industrial design studies at Kymenlaakson ammattikorkeakoulu, University of Applied Sciences in 2012. This thesis deals with educational experiences and has been carried out with a reflective approach. The objective was to explain what kind of ideas, knowledge and skills were gained during studying. This kind of knowhow was taken into account in designing the visuality and the content of a job portfolio. This thesis is a productive thesis due to the portfolio and, the aim of it, was to find a workplace in a Finnish design office. The research method used in the thesis is the experimental learning method. For example the participation in fairs, seminars and other events brought learning experiences to the author. Furthermore, representative of the company Nitro Games Ltd was interviewed in Kotka. Opinions on portfolios were asked from a professional in the game field. There was a special need to know whether a job seeker can add own ideas to the portfolio or not. According to the representative, a person has to recognize that only few ideas can be carried out. The ability of generating new ideas can be shown in the portfolio, though. The conclusion of the thesis was that the methods for generating new ideas are important tools for a designer. It is also clear that a designer have to have ideas. To sum up the author's vision, there are different kinds of companies and designers with different kinds of enthusiasms. Some designers prefer to design components for industries, while others prefer designing game stories and design furniture, for instance. The author of the thesis wanted to apply for a job in the industrial design field because their customers likely operate in cross-sector industries. A job that involves a combination of research, generating new ideas and design work interested the author the most. In addition, to start an own jewellery company was considered as a possible option in the future. Therefore, a jewellery was modelled with Rhinoceros and the work was attached to the portfolio. All in all, a portfolio was designed as an aid in the job seeking process, and secondly, the thesis produced ideas and inspiration to KyUAS and its students.		
Keywords		
experimental learning, reflect, portfolio, generating new ideas methods		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	OPINNÄYTETYÖN LÄHTÖKOHDAT, TAVOITTEET JA TUTKIMUS.....	6
2.1	Aihe ja tavoite	6
2.2	Tutkimus ja rajaus.....	7
2.3	Viitekehys	8
3	TUTKIMUSMENETELMÄT	8
3.1	Kokemuksellinen oppiminen	9
3.2	Ammattilaisen haastattelu portfolioista ja työnhausta	12
4	MITEN TÖIHIN MUOTOILUTOIMISTOON.....	15
4.1	Tuote- ja palvelumuotoilun koulutusohjelma.....	15
4.2	Osallistuminen ja verkostoituminen	17
4.3	Muotoilun kenttä ja muotoilijan ambitiot	19
4.4	Työnhaku ja nykytilanne	21
5	KOULUTUKSEN TAVOITTEET	22
5.1	Muotoiluprosessi, tutkimus ja inspiroituminen.....	22
5.2	Ideat keskiössä – esimerkkejä opintojaksojen merkityksestä	24
6	TYÖNHAKUPORTFOLIO	26
6.1	Portfolio ja portfolion suunnittelu.....	26
6.2	Portfolion visuaalisuus	27
7	POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET	29
8	ITSEARVIOINTI.....	30

LÄHTEET

LIITTEET

Liite 1. Viitekehys 1 ja 2

Liite 2. Haastattelukysymykset

Liite 3. Hallussa koko paletti -käsitekartta

Liite 4. Teknologiateollisuus ry -esitteen kuva

Liite 5. Muotoiluprosessi

Liite 6. Tutkimus ja analysointi

Liite 7. Inspiroituminen

Liite 8. Tuotteen muotoilun johtoteema

Liite 9/1. Portfolio

Liite 9/2. Portfolio

Liite 9/3. Portfolio

Liite 9/4. Portfolio

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena on selvittää, mitä osaamista koin saavani ammattikorkeakouluopintojen aikana. Pohdin, mitä konkreettisia ideoita, tietoja ja taitoja sain opintojaksoilta ja osallistumisen kautta. Kerron myös, miten tällaiset asiat vaikuttivat työnhakuportfolion suunnitteluun, sisältöön ja visuaalisuuteen. Työhön kuuluu reflektointia ja omien oppimiskokemuksien esille tuontia.

Työn alussa kerrotaan aiheen valintaan liittyvistä syistä ja opinnäytetyön tavoitteesta. Opinnäytetyöhön liittyvä tutkimus etsii vastauksia siihen, mitkä tekijät vaikuttivat osaamisen syntyyn opintojen aikana. Tutkimuskysymykset esitelläänkin tarkemmin omassa luvussaan. Osaamisen tekijät -viitekehyksen mukaan Kymenlaakson ammattikorkeakoulu mahdollisti opintoni, kun minut valittiin opiskelemaan teollista muotoilua vuonna 2012. Viitekehys kertoo roolistani opiskelijana.

Tutkimusmenetelmät -osiossa perustellaan opinnäytetyön tutkimuksellinen näkökulma, kokemuksellinen oppiminen. Lisäksi siinä esitetään ammattilaisen näkökulma hyvästä portfoliosta ja työnhakijapersoonasta. Kerron työssäni myös niin sanotusta ”kolmen vaiheen polusta”, joka on johdattanut minut nykytilanteeseen. Työnhakuportfoliolle on opinnäytetyössä oma osionsa. Itsearviointi löytyy työn lopusta.

2 OPINNÄYTETYÖN LÄHTÖKOHDAT, TAVOITTEET JA TUTKIMUS

2.1 Aihe ja tavoite

Tarkoituksena on, että työni lukija saa tutustua vuonna 2012 teollisen muotoilun opinnot aloittaneen opiskelijan kokemuksiin muotoilun opinnoista Kymenlaakson ammattikorkeakoulussa (Tästä eteenpäin Kymenlaakson ammattikorkeakoulu on Kyamk). Opinnäytetyö on produktiivinen, koska toteutin työni produktiona työnhakuportfolion. Kohdistan työnhaun suomalaisiin muotoilutoimistoihin.

Löysin työtäni varten tietokoneeni tiedostoista minulle opintojeni alussa määrätyn tehtävän, otsikolla: ”Oman oppimisen tarkastelu”. Omiksi vahvuuksiksi olin kirjannut halun kehittyä ja etsiä tietoa. Heikkoudet tai kehittämiskohteet

liittyivät itseluottamuksen ja rohkeuden lisäämiseen. Työni luettua lukijalle selvää, mitkä asiat mahdollisesti vaikuttivat osaamiseni kehittymiseen ja miten haluan osaamiseni vielä kehittyvän. Aikaisemman koulutustaustani ja nykyisten opintojen takia opiskelu ja siten oppiminen on ollut ja on minulle tärkeää.

Pohdin ja ideoin työssäni, mistä asioista opiskelijan kannattaa opintojensa aikana kiinnostua. Mainitsen tekstissä muutaman muotoilijan ajatuksia heidän työhönsä tai muotoiluidentiteettiin liittyen, koska toiset muotoilijat voivat olla esikuvia muotoilun opiskelijoille. Selvitystyön puolesta Kyamk voi saada aiheita ideoida opintojaksoja, kutsuvierastapahtumia ja yritysvierailuja. Työni saat-
taa tarjota jotain mielenkiintoista niillekin nuorille, jotka kaipaavat kuulevansa jo jonkun alaa opiskelevan ajatuksia muotoiluun liittyen.

Minulla oli työtäni varten myös asiakas, kultasepäalan yritys Kultataide Tmi Kari Laukka, Kouvolasta. Olen kiinnostunut yrittäjyydestä ja sen takia halusin liittää portfolioon materiaalia korumuotoiluun liittyen. Kyseinen yritys jyräsi ja valoi suunnittelemani korun, joka on yksi kolmesta korumalliston Bitter Sweet -riipuksista. Suunnittelin kyseisen korun alun perin printtinä tai logona seminaarityötäni ”Inspiroidu ja löydä oma kuvittamisen maailma – ensimmäinen korumallistoni” varten. Mallinsin Apila -riipuksen Rhinoceros -ohjelmistolla ja se on portfolioissa 3D-kuvana.

2.2 Tutkimus ja rajaus

Valitsin opinnäytetyön nimeksi ”Kokemuksia ammattikorkeakouluopinnoista – mitä ja mistä ideoita työnhakuportfolioon”, koska haluan painottaa omia oppimiskokemuksia ja niistä saatuja oivalluksia. Vastaan työni tutkimuskysymyksiin pohtimalla ja refleктоimalla. Valitsin työhöni lähdeviittauksia, joiden tarkoituksena on syventää lukijalle pohdinnastani mieleen tulleita ajatuksia.

Tutkimuskysymyksen, ”Mitä tietoja, taitoja ja ideoita sain muotoilun opinnoista?” avulla etsitään vastausta siihen, miksi minulle merkitykselliset ja tarkastelun kohteeksi asettamani kurssit olivat erityisiä oman oppimiseni tai urasuunnitelmieni kannalta. Ensimmäisessä alakysymyksessä, ”Miten osallistuminen vaikutti osaamiseen?” pohditaan vuorostaan aktiivisesta osallistumisesta saatuja hyötyjä ja ymmärsinkö jo opittua syvemmin osallistumisen ansiosta.

Toisessa alakysymyksessä, ”Millaista suunnitteluosaamista voin tarjota muotoilutoimistoille? pohditaan lähinnä omia kykyjä ja vahvuuksia tai toiveita tuleviin muotoiluntyötehtäviin liittyen. Kolmannessa alakysymyksessä, ”Mistä muotoilun opiskelijan kannattaa kiinnostua?” pohditaan, mitä tärkeimpiä asioita olen itse oivaltanut muotoilusta – mistä tulisi innostua ja ottaa selvää, mitä kehittää.

2.3 Viitekehys

Opinnäytetyön viitekehys esittää osaamisen tekijät. (Liite 1) Viitekehyksessä minua eli opiskelijaa on kuvattu kukkana, joka on aloittanut opinnot uudessa oppimisympäristössä. Kyamk on mahdollistanut minulle opiskelupaikan. Opintojani ohjaa opetussuunnitelma ja sen sisältävillä opintojaksoilla on kurssisisältö ja oppimistavoitteet. Opintojaksoihin liittyvät tehtävät voivat olla kirjallisia, esimerkiksi projektiportfolioita, raportteja ja esseitä sekä suullisia esityksiä tai fyysisiä tuotoksia. Arviointi ja palaute toimivat oppimisen tukena, jota kukan terälehdetkin kuvaavat. Itsearviointi vahvistaa ydintä.

Kukan ytimessä kasvaa heteitä. Nämä kolme syytä, miksi opiskella ovat tieto, taito ja ideat. Kukka on paljas ja hutera ilman varressa kasvavia lehtiä. Aktiivinen osallistuminen tarkoittaa itsenäistä opiskelua, ei vain osallistumista lähiopetukseen. Varren toinen lehti, luovan ajattelun taito on muotoilijan voimavara. Se on mielenkiintoinen aiheena jo siitäkin syystä, että on vaikeaa tutkia, voidaanko sitä opetella tai edes opettaa. Tässä työssä en kuitenkaan perehdy siihen sen syvemmin. Mielestäni parhaimmat ideat syntyvät tekemällä, havainnoimalla, pohtimalla ja keskittymällä.

3 TUTKIMUSMENETELMÄT

Tutkin työssäni millaisia kokemuksia sain ammattikorkeakouluopintojen aikana. Käytin työtäni varten kahta tutkimusmenetelmää. Ensimmäinen niistä on havainnointiin ja reflektointiin perustuva pohdinta kokemuksellisen oppimisen näkökulmasta. Toinen on ammattilaisen haastattelu. Haastattelin ammattilaista, koska työnantajan näkökulman tuominen työhön tuo perustaa työlleni. Työnhakuportfolion suunnittelun tavoitteena on ottaa huomioon ammattilaisen vinkit ja näkökulmat.

3.1 Kokemuksellinen oppiminen

Tässä osiossa pohdin Marjo Räsäsen esille nostamaa aihetta kokemuksellisesta oppimisesta ja kokemuksellis-konstruktivistisesta taideoppimisesta. Pohdintani perustuu Räsäsen teokseen ”Sillanrakentajat – kokemuksellinen taiteen ymmärtäminen”. Marjo Räsänen on opettaja ja tutkija ja hänen edellä mainitun teoksensa kertomus perustuu hänen väitöskirjansa opetuskokeiluun. Räsänen kertoo kirjassaan tarinan kentältä eli seitsemän viikon pituisesta lukion kuvataiteen tarkastelun kurssista.

Räsänen selvittää tekstissään lukijalle, että kokemuksellisen oppimisen tarkastelun kohteena voi olla yksilö tai yhteisö. Kokemuksellisen oppimisen näkökulmana on, että uusien asioiden oppiminen perustuu aiempiin oppimiskokemuksiin. Tämä seikka voidaan ottaa huomioon myös opetuksen suunnittelussa. Räsänen kertoo tiivistetysti myös aiheen historiasta ja taustalla vaikuttavista henkilöistä. Kokemuksellista oppimista on kehitelty ja sovellettu esimerkiksi Amerikassa, Iso-Britanniassa ja pohjoisessa. Kokemuksellisen oppimisen käsitteen vaikuttajista mainitsen Räsäsen tekstistä esimerkeiksi, David Kolbin ja John Deweyn. (Räsänen 2000, 10.)

Kokemuksellinen oppimiskäsité oli minulle uusi asia ennen tätä opinnäytetyötä. En väitä, että aikaisemmissa oppimistilanteissa olisin aina tietoisesti tiedostanut oppivani tai omaksuvani minulle opetettuja asioita. Ehkäpä niitä opetettuja asioita, joita olen tietoisesti merkityksellistänyt, muistan myöhemmin tärkeinä kokemuksina. Lisäksi, jos olen kerrannut näitä opittuja asioita tai muistellut niitä myöhemmin uusissakin asiayhteyksissä, ymmärrys kyseessä olevaan aiheeseen on saattanut syventyä.

Oppimaan oppiminen käsitteenä on myös mielenkiintoinen. Ehkäpä olen pohdiskelevaa -tyyppiä, kun mietin tapaani työstää uutta asiaa. Asioiden ihmetteleminen liittyy myös tapaani havainnoida ympärillä tapahtuvaa. Tuntuu, että saan myös enemmän ideoita, koska osaan mielessäni kysyä asioita. On myös totta, että opintokurssien toteutumisjärjestyksellä on ollut vaikutusta oppimisessa ja ideoiden syntymisessä. Opettelin esimerkiksi käyttämään puuntyöstökoneita ensimmäisenä vuonna, jotta saisin tehtyä yöpöydän. Myöhemmin sain tietää, että puuta voi muotoilla myös materiaalin ehdoilla. Esimerkiksi puurimujen luonnollista muotoa voidaan hyödyntää tuotemuotoilussa siten, et-

tä kaarevasta puurima-aihiosta valmistetaan suksi tai keittiötuolin jalka. Rudi Merz luennoi puun merkityksestä Kyamk:ssa 8.2.2013, Patteri Networks:n järjestämässä tilaisuudessa.

Räsänen kirjoittaa tekstissään, että oppimista tapahtuu ainoastaan vahvan sitoutumisen avulla. Omien aikaisempien kokemusten tai oppimistilanteen kokemuksen reflektointi vaikuttaa opetuksen suunnitteluun, oppimiseen ja arvioinnin antamiseen. Räsänen mukaan oppimiskokemus voi useimmiten olla sekä negatiivinen että positiivinen. (Räsänen 2000, 12.)

Valmistuin koru- ja kiviseppäartesaaniksi vuonna 2010 Etelä-Karjalan ammatitopistosta. En saanut töitä, joten päätin, että haluan vielä korkeakoulututkinnon. Valitsin teollisen muotoilun, koska tuotemuotoilu ja tuotekehitys termeinä vaikuttivat mielenkiintoisilta. Tulin valituksi oppilaitokseen varasijalta ja ehkä sen takia koulutus on merkinnyt minulle paljon – sitouduin opiskeluun. Koen, että opintojaksoilta saamani palaute on toiminut oppimisen tukena. Esimerkiksi markkinointiviestinnän jaksolta saamastani palautteesta ymmärsin, että liika teoreettisuus ei auta löytämään ratkaisua ja sen takia käytännön pohdinta on tärkeää; tuotteen hyötyjä voidaan pohtia kuluttajan näkökulmasta ja sitä kautta voi löytää ideoita tuotteen markkinointiviestintään. Olen havainnut myös, että toisille kohdistetusta palautteesta voi oppia, jos ikään kuin kuvitteellisesti asettuu kyseisen palautteen saajaksi. Yleisesti kohdistettua palautetta on hyvä kuulla, esimerkiksi aina tuntien loputtua.

Marjo Räsänen kirjoittaa, että kokemuksellisella oppimisella on myös yhteys 1960-luvulla syntyneeseen kognitiiviseen oppimisteoriaan. Konstruktivismi on eräs sen pohjalta muotoutunut suuntaus. Konstruktivismin mukaan oppimista tapahtuu vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa, kun yksilö on aktiivinen tiedonrakentaja. Tietojen luominen ja ymmärtäminen on sidoksissa sen hetkiin kontekstiin eli asiayhteyteen. (Räsänen 2000, 12–13.)

Opintoihin kuului vuonna 2013 Koulujen pihat -Living Lab projekti, joka tehtiin ryhmätyönä, omia suunnitteluratkaisuja lukuun ottamatta. Kyseinen Living Lab -hanke liittyi Käyttäjäkeskeinen muotoilu -kurssiin. Tiimityö on eräänlainen konteksti, josta käsin toimitaan. Opin, että tiedon ja näkemysten jakaminen on tärkeää ja kuuluu tiimityöhön. Omista mieltymyksistä täytyy osata luopua, koska jokaisen ryhmän jäsenen ideoilla voi onnistua. Toisen tapaa toimia

ryhmässä tai tehdä suunnittelutyötä kannattaa seurata, koska oma epävarmuus tai pelko esimerkiksi esiintymisestä voi lieventyä tai tavoite onnistua työssä konkretisoitua. On hyvä ymmärtää, että on opiskelija ja että kokemus on uusi kaikille ryhmän jäsenille. Ryhmätyössä on hyvä miettiä yhteisiä ja kunkin jäsenen omia tavoitteita. Kurssin itsearviointivaiheessa on myös mahdollisuus opettaa itseään.

Räsänen kirjoittaa edelleen, että aiemmat oppimiskokemukset suuntaavat yksilön havaintoja ja toimintaa. Lisäksi, aiempien kokemusten varaan rakentaminen voi myös rajoittaa oppimista. Räsänen mukaan oppiminen on jatkuvaa ristiriitojen ratkaisua, uuden ja vanhan kohtaamista. (Räsänen 2000, 13.)

Koulussa opiskelijaa opetetaan perehtymään tuote- ja/tai palvelumuotoilun muotoiluprosessiin. Etenkin opintojen alussa muotoilutehtävät olivat omia suunnitelmia, mutta opiskelujen edetessä myös työelämälähtöiset projektit yleistyivät. Kokemuksesta huolimatta minulla on kestänyt pitkään osata vastata kysyjille, mitä töitä muotoilija tekee. Viimeistään tässä opinnäytetyössä pohdin asiaa. Ehkäpä käsitys siitä, mitä töitä haluan tehdä valmistuttuani, onkin näiden opiskeluvuosien ja kokemuksien kautta muuttunut tai tarkentunut. Oma mielenkiinto korumuotoiluun ei ole tukahduttanut muita vaihtoehtoja. Olen kokenut onnistumisia sellaisistakin projekteista, jotka eivät aluksi vaikuttaneet omimmilta.

Omaan harrastuneisuuteen liittyvä suuntautuneisuus ei ole pahasta, mutta joskus riskinotto kannattaa. Ehkäpä kannattaakin opetella kyseenalaistamaan omat kiinnostuksen kohteet ja osaamisen. Esimerkkejä riskinotosta: Olisin voinut laatia koulutyöni kuvitteelliset Internet-sivut minulle ennestään tutulle kohteelle; tein sivut koripallojoukkueelle. Tai, olisin voinut suunnitella messuosaston sellaiselle kuvitteelliselle asiakkaalle, josta tiedän paljon; suunnittelin messuosaston kiukaita myyvälle yritykselle.

Riskinotto voi auttaa näkemään muotoilussa enemmän mahdollisuuksia. Henkilö voi saada uusia näkökulmia omaan harrastuneisuuteen tai uusia kiinnostuksen kohteita, ainakin kokemuksia. Riskinoton kautta voi parhaimmassa tapauksessa löytyä oikea suunta; saattaa löytyä markkinarako juuri oikealle tuotteelle.

Räsänen kirjoittaa tekstissään myös oppimisen keskeisestä käsitteestä, transferista eli siirrosta. Transferilla tarkoitetaan kykyä soveltaa opittua uusissa yhteyksissä. Oppilaiden tulee löytää suunnitelmallisia keinoja tiedonhankintaan. Tällaiset keinot auttavat oppijaa etsimään oikeanlaista tietoa ja oppijan rooli aktiivisena tiedonrakentajana korostuu. (Räsänen 2000, 13.)

Opintojen alussa meidät opiskelijat tutustutettiin kirjastonkäyttöön, myös alan julkaisuja suositeltiin seuraamaan. Koin opiskelun melko intensiivisenä. En osannut järjestää aikaa tai sitten sitä ei vain ollut kirjojen tai lehtien lukemiseksi. Siitä huolimatta koin saavani alaan liittyvää käytännön tietoa Kyamk:ssa järjestetyistä tapahtumista, esimerkiksi seminaareilta – myös messuilta, yritysvierailuilta ja työharjoittelusta. Ehkäpä opiskeltava ala hahmottuikin mieleen paremmin, kun oikea ihminen esittäytyi omalla tärkeällä aiheellaan.

On hyvä saada opiskelijat kiinnostumaan tapahtumista ja alan teoksista. Jos oppiminen perustuu aiemmin opittuun asiaan ja jos kukaan opiskelijoista ei lue tai osallistu aktiviteetteihin, se voi näkyä oppituntien sisäisessä kommunikatiivisessa. Mielekkäitä oppimiskokemuksia voi saada oppitunneiltakin; myös käsitys, miksi opiskelen alaa, voi löytyä tätä kautta.

3.2 Ammattilaisen haastattelu portfolioista ja työnhausta

Haastattelin opinnäytetyötäni varten pelialanammattilaista Nitro Games Oy:n hallituksen puheenjohtajaa ja perustajaa Antti Villasta maanantaina 19.10.2015 yrityksen toimistolla Kotkassa. (Villanen, A. 2015.) Halusin haastatella pelialanosaaajaa, koska peliala on nykyään suosittua ja alalle tarvitaan osaajia. Vuodesta 2013/2014 alkaen yrityksen toimintaan on kuulunut omien pelien julkaiseminen ja brändimarkkinoinnin kohdistaminen suoraan loppukulluttajille eli pelaajille. Yritys suunnittelee pelejä kolmen lähtökohdan eli trendien ja markkinakysynnän, omien suunnittelijoiden motivaation ja intohimon sekä yrityksen käyttämän oman teknologian mukaisesti. Seuraavassa tekstissä on referoituna Antti Villasen näkemyksiä portfolioon ja työnhakuun liittyen. Haastattelukysymykset löytyvät liitteestä. (Liite 2)

Nitro Games suosii työnhaussa vahvoja ja rautaisia ammattilaisia, joilla on kertynyt ammattitaitoa vuosien kokemuksella. Erityisesti myös nuorista, innokkaista osaajista ollaan kiinnostuneita. Nitro Games -yritykseen halutaan mieluiten moniosaaajaa, joka ymmärtää asioita niin pelituotteiden muotoilusta,

visuaalisuudesta, koodauksesta kuin pelitarinoiden kehittelystä. Työnhakijan koulutustausta ei välttämättä määritä, mitä työtehtäviä henkilö tulee saamaan yrityksessä, koska laajaa monialaista osaamista arvostetaan. Työnhakijan tulee osoittaa laajaa kiinnostusta koulutuksen tai harrastuneisuuden pohjalta.

Yritykseen tulee hakea portfolioilla, joka on sähköisessä muodossa. Tulosteita, kirjasia, Usb-tikkuja, CD-levyjä tai vastaavia ei huomioida valinnassa. Esimerkiksi Usb-tikkuja ei katsota tietoturva syistä. Portfolioiden tulee olla mielellään linkkejä Internet-sivuille tai linkkejä graafisiin- tai muotoilutuotoksiin. Portfolio on voitu koota myös webbifoorumille. Kaikki tavat erottua muista hakijoista on hyvä juttu. Yritykseen on lähetetty kuvakollaaseja, videohakemuksia ja liikkuvaa kuvaa. Portfolioksi voi riittää joissain tapauksissa myös yksi hyvä kuva, joka osoittaa hakijan osaamisen ja työn laadun.

Hyvässä portfolioissa on saatekirje, esimerkiksi sähköpostissa, jossa käy ilmi miksi hakija haluaa töihin kyseiseen yritykseen. Hakijan on osoitettava, että hän on perehtynyt kohdeyritykseen ja on kiinnostunut siitä. Se, että hakija lähettää 200 paikkaan samanlaisen hakemuksen, ei pidetä hyvänä asiana, koska silloin oletetaan, että hakija haluaa töitä kaikista yrityksistä. Toiseksi, siinä tulee olla CV, josta selviää mitä hakija on tehnyt aikaisemmin. Koulutuksesta ja työkokemuksesta sekä opintojen aikaisista työtehtävistä tulee kertoa. Kolmanneksi siinä on oltava portfolio, joka on yksittäisen linkin takana.

Mielikuvituksenkäyttötaidon voi erottaa tai todeta työnhakijan portfolioista. Itse tehdyn blogin, webbisivun tai muun sellaisen portfolion esitystavasta ja sisällöstä pystyy näkemään mielikuvituksen tason. Sen sijaan A4:n paperi, jossa on kuva kulmassa, ei kerro mielikuvituksesta. Kiinnostava mielikuviutus voi ilmetä portfolioissa siten, että siinä osoitetaan monialaisuutta, kykyä nähdä laajasti asioita. Joissain tapauksissa portfolioon kannattaa laittaa tietokonegrafiikkaa, 3D-töitä, öljyväri- tai akvarellitöitä, oikeastaan kaikkea, mitä vapaa-aikana piirtää, tikku-ukkojakin.

Huumorintajun esilletuonti portfolioissa on hyvä juttu. Täytyy muistaa kuitenkin, että huumori on viihteen vaikein laji; helpompaa on tuoda mukaan kauhua ja jännitystä. Peliala on viihdeteollisuutta – jos huumorintaidon osaa, sen voi osoittaa portfolioissa. Huumorintaju kertoo myös ihmisestä. Tärkeintä on kuitenkin, että työnhakija sopii Nitro Gamesin tiimiin, jonka porukka on räväkkää

ja ulospäin suuntautuvaa. Lisähuomiona on myös se, että yrityksellä on kansainvälinen työyhteisö, jossa on edustettuna eri uskontoja ja kulttuureja. Englannin kielen osaaminen on tärkeää, koska se on yrityksen toinen työkieli.

Tällä hetkellä yritys on kiinnostunut henkilöistä, joilla on vahva suuntautuneisuus sosiaaliseen mediaan. Yritystä kiinnostaa myös henkilöt, joilla on ymmärrystä ja osaamista portfolion hallinnasta tai henkilöt, joilla on ymmärrys käyttäytymisestä ja käytettävyydestä. Jos hakijalla on tällaista osaamista, on sillä hakutilanteessa enemmän painoarvoa muihin nähden.

Portfoliossa voi esittää omia ideoita, mutta sivulauseessa on hyvä mainita, että ymmärtää, etteivät kaikki ideat ylipäättäänkään ole toteutettavissa syystä tai toisesta. Tosi asia on, että markkinoille ei saada kaikkia ideoita. Siitä syystä luoville aloille hakeutuvien nuorten pitää oppia luopumaan omista ideoista, vaikka ne tuntuisivat tosi hyviltä. Esimerkiksi Nitro Games:ssäkin suunnitellaan 100 konseptia vuodessa, joista yksi peli toteutetaan. Joka tapauksessa kyky tuottaa ideoita on tärkeää ja se on hyvä tuoda esiin portfoliossa.

Vinkeiksi työtä hakevalle nuorelle muotoilijalle työnhakuun ja portfolioon liittymiseen on, että mitä enemmän opintojen aikana pystyy tekemään harjoitteluita tai töitä yritysyhteistyönä, sitä parempi. Mitä enemmän pystyy olemaan pois koulusta ja olemaan työpaikoilla, sitä parempi. Mitä enemmän portfolion tuotoksista on jotenkin julkaistuja tai toteutettuja, sitä parempi, vaikka ne olisivat harjoitustöinä yrityksille tehtyjä. Oikean elämän asiat ovat oppilastöihin verrattuna parempi vaihtoehto.

Media on vaikuttanut näkemykseen hyvästä portfoliosta. Portfoliot heijastavat aikaa. Ennen hyvät portfoliot olivat kirjasia ja CD-levyjä. Somenatiivi ja webinatiivi -hakijoista kiinnostutaan. Lisäksi vastavalmistuneen muotoilijan ei kannata lähteä etsimään muotoilijan työpaikkoja, vaan hänen kannattaa lähteä etsimään mitä tahansa työtä muotoilutoimistoista ja päästyään sisään alkaa siitä kautta hiljalleen myydä itseään yritykseen. Henkilön ei kannata keskittyä työhaussa niinkään siihen, mitä roolia hakee, vaan mihin yritykseen haluaa töihin ja miksi.

4 MITEN TÖIHIN MUOTOILUTOIMISTOON

Tämän osion luvuissa kerron nimeämästäni ”kolmen vaiheen polusta”, joka on valmistanut tai johdattanut minut nykytilanteeseen. Polun alussa hakeuduin opiskelemaan muotoilua. Osallistuin opintojen aikana alan messuille, ammatikorkeakoulun seminaareille ja muihin tapahtumiin, yritysvierailuille ja työharjoitteluun. Opintojen loppupuolella haen töitä muotoilutoimistoista. Tässä osiossa lukija voi miettiä, mistä kaikesta muotoilijaksi haluava tai muotoilun opiskelija voi ja kannattaa kiinnostua.

4.1 Tuote- ja palvelumuotoilun koulutusohjelma

Kun taiteilijan ja taidekäsityöläisen perimmäisenä tarkoituksena on ilmaista itseään, on teollisen muotoilijan tarkoitus ilmaista tuotteella ratkaisua käytännön ongelmaan. (Kettunen 2001, 10.) Tähän lainaukseen liittyy kysymys, jonka olen kuullut monesti ohjaajilta, jotka ovat kommentoineet harjoitustöitäni – Mutta, minkä ongelman se ratkaisee? Moni teollinen muotoilija kysyy sitä päivittäin. Alan työnkuvaan kuuluu, että vastaus tähän kysymykseen halutaan löytää.

Aloitin opinnot teollisen muotoilun koulutusohjelmassa keväällä 2012. Jossain vaiheessa uudet opiskelijat hakivat erinimiseen koulutusohjelmaan, koska nimi vaihdettiin tuote- ja palvelumuotoilun koulutusohjelmaksi. Muotoilun koulutusta, kuten muitakin, kehitetään vastaamaan työelämän uusia tarpeita. Yhteiskunnassa tapahtuvat muutokset näkyvät uusissa opinto-ohjelmissa ja kursseissa. Kilpailu ja kansainvälisyys muuttavat myös rakenteita. Esimerkiksi Kymk yhdistyy Mikkelin ammattikorkeakoulun kanssa vuonna 2017.

Taideteollisuuden historian tutkimusta tehdään jatkuvasti. Myös tutkimusta edistäviä kansainvälisiä konferensseja järjestetään. Teknologian historia, kulutustutkimus ja sosiaalihistoria ovat uudempia muotoilututkimukseen liittyviä painopisteitä. Aiemmin keskityttiin tutkimaan muotoilua henkilö-, tyyli- ja esinekeskeisyyden lähtökohdista. (Korvenmaa 2009, 7–10.)

Muotoilu voi olla myös ihmislähtöistä. Jokapäiväisistä uutisista saa lukea asioita, joista on syytä huolestua. Puhutaan ilmastonmuutoksesta ja jätteiden määrän lisääntymisestä. Tällä hetkellä Suomen yhteiskunnalliset rakenteet ovat

koetuksella maan ikärakenteesta ja työllisyystilanteesta johtuen. Uutena haasteena on tullut pakolaisten aiheuttama muuttovirta. Jos osaa lukea näitä maailman tilan merkkejä, huomataan, että käyttäjälähtöisen muotoilun tarvetta löytyy. Tarvitaan esimerkiksi uusia palveluita maahanmuuttajille, myös vanhuksille. Palvelut on suunniteltava niin, että sopeutuminen uuteen ympäristöön helpottuu. Turvan kokeminen on yhteinen asia.

Taideteollisuuden ja muotoilun näkeminen kulttuurisena toimintana, esineellisen ja kuvallisen ympäristömme aktiivisena muokkaajana on viime vuosina entisestään korostunut. (Korvenmaa 2009, 8.) Muotoilua on esineissä, rakennuksissa, ympäristössä, rakenteissa, kuvissa, käyttöliittymissä, kaikkialla. Ihmisillä on unelmia ja osa niistä hankitaan esimerkiksi ulkomaanmatkana, autona, kahvakuulana, lahjatavarana, sisustusesineenä, astiastona tai syöttötuolina. Toisille design on niin tärkeää, että on myös muotoilija-idoleita. Ihmiset menevät intialaiseen ravintolaan; kannustamaan brasilialainen jalkapall joukkue voittoon; katsomaan paikallisia nähtävyyksiä uuden vaihto-oppilaan kanssa; ostamaan karjalanpiirakoita pikkupuodista. Kulttuurien yhdessäelo on nykypäivää. Kulttuurit synnyttävät ja ylläpitävät muotoilun perintöä.

Muotoilun uusi perintö saa alkunsa myös muotoilun oppilaitoksissa. Kyamk mainostaa kotisivuillaan tuote- ja palvelumuotoilun koulutusohjelmää artikkelilla ”Hallussa koko paletti”. Laadin tekstin sisällöstä käsitekartan. (Liite 3) Hakija voi päättää, miksi valita muotoilun alan. Tekstistä käy ilmi, että etenkin käytettävyyssasioita ja muotoiluprosessin hallintaa pidetään tärkeinä.

Tuote- ja palvelumuotoilussa suunnittelun lähtökohtia ovat käyttäjän tarpeet ja tuotteen toiminnallisuus, ekologisuus, eettisyys, taloudellisuus sekä teknologioiden ja tuotannon mahdollisuudet. (Kyamk 23.10.2015) Lueteltujen kriteerien perusteella, muotoilijan vastuuta painotetaan. Myös muotoilijan roolia tiimityössä korostetaan väliotsikolla: Tiimin vahva lenkki. Ja, kuten sanotaan, asenne ratkaisee. Jokainen voi kasvaa vahvaksi. Tekstin lopussa oletetaan: *Olet utelias ja avoin uusille mahdollisuuksille.* (Kyamk 23.10.2015)

4.2 Osallistuminen ja verkostoituminen

Osallistuminen on mahdollisuus saada uusia kokemuksia, voi verkostoitua. Olen käynyt joka vuosi opintojeni ajan Helsingissä Habitare -messuilla ja kolme kertaa Tampereella Alihankinta -messuilla. Habitaressa minua on kiinnostanut esimerkiksi uusi design ja kierrätys- tai romumateriaalikoikeilut. Uusia, kuluttajille suunnattuja tuoteideoita voi löytyä romumateriaalikoikeilujen kautta. Muotoilija saattaa ymmärtää tuotemuotoilua, tuotteen arvoa ja laatua syvemmin, jos hän tutkii ja ideoi muotoa vaikka vain askartelun tai muun materiaalityöstötekniikan keinoin.

Alihankinta -messut on vuorostaan avannut silmät teknologiateollisuuden olemassaololle. (Liite 4) Ensimmäisellä messuvierailulla olin kiinnostunut ohutlevytuotteista, koska halusin suunnitella korutelineitä. Pieni osa messuilla esitetyistä yrityksistä on ollut minulle entuudestaan tuttuja. Suomen vientitulot tulevat pääosin teollisuudesta. (Mäkimattila 2015, 6.) Haluan tietää tällaisista yrityksistä enemmän, koska kehittäminen ja hyvinvointi ja siihen liittyvä tutkimus kiinnostavat minua.

Opintojen alussa meiltä opiskelijoilta kysyttiin, että mitä pitää ottaa mukaan messuille. Vastaus oli käyntikortti. Yhtäkään käyntikorttia en ole jaellut. Olen ottanut ja otan toisten muotoilijoiden tai yritysten esitteitä, käyntikortteja. Messukassi on päivän päätteeksi pullollaan asiaa muotoilusta: asiaa tekijöistä, toimijoista, yrityksistä ja asiakkaista. Myös alan lehdissä on julkaisuja ajan trendeistä: uusista materiaaleista, valmistusmenetelmistä, tuotteista ja innovaatioista. Esitteiden pääkirjoituksissa ja lehtien välisivuilla voi olla ”viesti” nuorelle muotoilijalle. Olen selaillut esitteitä ja miettinyt, mitä haluan tehdä työkseni. Alihankinta 2015 messuoppaaseen tutustuminen on ollut eräs lähtökohta.

Opintojen aikaiseen osallistumiseen kuuluu myös yritysvierailut. Tuotantoympäristöt -kurssilta opin, että on yrityksiä, joilla on vuosien kokemusta tuotesuunnittelusta ja -kehityksestä. Yrityksissä saatetaan seurata tuotannon kulua, tehokkuutta ja ympäristövaikutuksia. Tuotteen suunnittelussa tulee ymmärtää myös valmistusta ja tuotantoprosessia. Opin, Ecopulp Finland Oy -vierailulta, että muotoilijan on osattava perustella, miksi toinen kahdesta sa-

manlaisesta kuitupakkauksesta on tarpeeseen sopivampi vaihtoehto, jos toinen on kuitenkin seinämältäään paksumpi ja siitä syystä kalliimpi valmistaa.

Toisaalta opin myös, että muotoilijalla on vastuuta. Ymmärsin teollisen muotoilijan Teuvo Karvosen puheesta yritysvierailulla, että tuotantoon ei saa päästä tuote, jossa on suunnitteluvirheestä johtuva tekninen vika. Joissain yrityksissä tehdään tuotetestauksia laadun varmistamiseksi. Asiakastyytyväisyys on tärkeää ja yrityksissä tiedostetaan, että sillä on vaikutusta yrityskuvaan.

Pentikin myymäläpäällikkö kertoi vierailulla vuorostaan, että työssä oppii näkemään mikä tuote myy eniten ja mikä vähiten. Kokemus opettaa, miten asiakkaita lähestytään, koska myymälässä käyvät asiakkaat ovat erilaisia. Vakioasiakkaat saattavat suunnata ensimmäiseksi kakkoslaatua myyvien hyllyjen luo. Ymmärsin, että asiakastutkimus on tärkeää, jotta voidaan suunnitella parempia, laadukkaampia ja kiinnostavimpia tuotteita, sellaisia joille on kysyntää ja tarvetta. Yrityksien tavoitteena on saada aikaan myyntiä. Myös muotoilutoimistojen asiakkaita autetaan menestymään ja kasvamaan, esimerkiksi tarjoamalla konsultointia liiketoiminnan kehittämiseksi. Muotoilutoimistojen asiakasprojektit ovat usein kokonaisuuksien suunnittelua aina ideoista ja konseptoinnista jälkimarkkinointiin saakka.

Työharjoittelussa Kultataiteessa, Kouvolassa opettelin korujen mallintamista Rhinoceros -ohjelmistolla. Mallinsin muun muassa My Favourite -nimiset korvakorut, jotka voitiin jyrsiä yrityksessä. Niitä suunnitelmia, joita ei voi jyrsiä, voidaan 3D-tulostaa. Arkkitehti ja suunnittelija Kivi Sotamaa toteaa haastattelussa aiheeseen liittyen: *3D-tulostus tarjoaa mahdollisuuden esimerkiksi designmaailman rikastumiseen ja moninaistumiseen, kun nuoret suunnittelijat voivat tehdä pieninä sarjoina toimivia tuotteita ja asettaa ne markkinoille. Jos tuote menestyy, sitä voidaan sen jälkeen valmistaa teollisesti.* (Korpi-Kyyny 2015, 4-6.) Omien korusuunnitelmien tulosteita voidaan myös arvioida; voidaan valita parhaimmat suunnitelmat, koska kaikkia ei tarvitse valaa koruiksi. Opin harjoittelussa, että valumenetelmällä on omat rajoitteensa ja ne tulee ottaa huomioon korumuotoilussa.

Tonfisk Design Oy:ssa työharjoittelijan työhön kuului tarkastaa tuotteiden laatua ja pakata tuotteita sekä pintakäsitellä tarjottimia ja puuosia. Opin ymmärtämään posliinia, laminoitua vaneria ja lasia materiaalina. Muotoilijan on hyvä

tiedostaa, miten posliini käyttäytyy valmistuksen eri vaiheissa ja miksi se on valmiina tuotteena tietynlainen. Esimerkiksi, lasitusvaiheessa tuotteeseen voi jäädä pysyviä valumajälkiä, jos esine kastetaan lasitteeseen. Posliinituotteiden markkinointiviestinnässä voitaisiin ottaa huomioon, paitsi tarinat ja tunnelmat, myös tämä materiaalin luonne. Esimerkiksi, jos uusien posliinituotteiden suunnittelu on melkein sata prosenttisesti tekemistä ja muodon hakua, voitaisiin esineen materiaalia ja valmistusperinteitä painottaa brändin markkinoinnissa.

4.3 Muotoilun kenttä ja muotoilijan ambitiot

Muotoilija voi saada suunnitteluprojekteja suoraan yrityksiltä, mutta myös muotoilu- ja bränditoimistojen kautta. Työnhakijana minun on otettava selvää, mitä työnhaun kohteena oleva yritys tekee ja mistä lähtökohdista. On eri asia hakea töitä kalusteita ja sisustuspalveluja myyvältä yritykseltä, kuin peliyritykseltä, mainostoimistolta ja niin edelleen. Kuten Antti Villasen haastattelustakin kävi aikaisemmin ilmi, täytyy tietää mihin yritykseen haluaa töihin ja miksi. On selvitetävä, mikä itseä kiinnostaa ja miksi.

Muotoilijan koulutus on opettanut minulle, että opiskelun aikana kannattaa kiinnostua erilaisista materiaaleista ja valmistusmenetelmistä. Esimerkiksi muotoilija, Benjamin Hubertilla on oma studio. Hubertin ura lähti käyntiin yliopiston jälkeen. Hän on työskennellyt aikaisemmin teollisen muotoilun konsultointiyrityksissä. Hubert sanoo haastattelussa, että he tekevät studiolla toisinaan materiaalitutkimusta uusista materiaaleista ja rakenteista ennen kuin he löytävät käyttökohteen näille uusille materiaaleille. Studiolla he myös uskovat tuotteen toimivuuteen ja käytettävyyteen. Ja, usein nämä seikat kulkevat käsi kädessä materiaalitutkimuksen kanssa. (Hudson 2013, 242–243.)

Materiaalikin voi siis inspiroida. Koulussa opin työstämään puuta, metallia, muovia ja korumetalleja. Mutta, minun on myös hyvä tietää, että keramiikasta, lasista, metallista, muovista ja puusta löytyy ominaisuuksiltaan erilaisia materiaaleja ja niiden työstötekniikat ovat erilaisia. Kahta samannäköistä tuotetta ei aina saa eri materiaaleista, esimerkiksi sekä muovista että puusta. Uusia materiaaleja myös kehitetään ja tutkitaan. On esimerkiksi olemassa tietynlaista

keramiikkamateriaalia, jota voidaan käyttää kaiuttimien akustiikkaratkaisuissa. (Lefteri 2006, 6–256.)

Haluan ehdottomasti suunnitella korutelineitä tulevaisuudessa. Muotoilijan kiinnostuksen kohteiksi, intohimoksi voikin osoittautua myös tietyt objektit, joita hän haluaa suunnitella. Näitä voivat olla esimerkiksi pöydät, tuolit, sohvät, sängyt, säilytykseen liittyvät tuotteet, astiastot, keittiövälineet, tekstiilit ja pinnat sekä valaisimet ja elektroniikkatuotteet. (Hudson 2013, 5.) Käytännön esimerkkeinä tähän ovat Oiva Toikka ja Eero Aarnio. Ensimmäinen on tunnettu litalan lasilinnuista ja jälkimmäinen muovisista tuolista ja valaisimista.

Jotkut muotoilijat suunnittelevat uusia tuotteita myös oman muotoilufilosofian ja arvojen perusteella. Esimerkiksi Richard Hutten kertoo haastattelussa, mitä hän tarkoittaa sillä, kun hän kutsuu itseään kulttuuriseksi muotoilijaksi (a cultural designer). Vapaasti suomennettuna Hutten sanoo: *Olen taiteilija ja minä teen taidetta. Minun välineeni ei ole maalaus tai kuvanveisto, vaan design. Haluan kertoa tarinoita ja näyttää töitteni kautta ne visiot, joita minulla on maailmasta.* Huttenilla on myös näkemys siitä, millainen on ekologisesti vastuuta kantava muotoilija. *Teen esineitä, joita ihmiset haluavat pitää ja joiden arvo kasvaa iän myötä ja joita annetaan sukupolvelta toiselle.* (Hudson 2013, 140–141.)

Myös alihankintayrityksistä voidaan kiinnostua. Osallistuin tiistaina 15.9.2015 Alihankinta 2015, Muotoilun Road Show seminaariin Tampereella. Tapahtumassa esittäytyi Antti Porkka identiteettitoimistosta nimeltä Porkka ja Kuutsa Oy. Porkka kertoi yrityksen projektista, case Premix:stä puheenvuorolla ”Identiteetti on johtamista – miten vahva identiteetti rakennetaan ja miten sen avulla johdetaan”. Premix on alihankintayritys, jota Porkkan yritys lähti brändäämään. Porkka kertoi, että Premix valmistaa sähköä johtavaa muovigranulaattia yrityksille, jotka valmistavat materiaalista tuotteita. Identiteettitoimistossa keksittiin, että alihankintayrityksen Internet -sivuilla ja esitteissä voidaan esitellä yrityksen omien asiakkaiden tuotteita kuluttajia ja tulevia asiakkaita varten. Porkkan mukaan identiteetin löytyminen kannatti, koska myynti kasvoi brändäyksen jälkeen.

Muotoilija voi kiinnostua myös keksimisestä ja tekemisen ilosta. Olen lukenut, että puumuotoiluun kaivataan uusia ideoita. Olen miettinyt, että jos kodeissa

on koristeena keramiikkaesineitä ja lasilintuja, laivan ruorikin seinällä, niin miksei kotia voisi sisustaa myös kiinnostavilla puisilla esineillä. Turistitkin voisivat kiinnostua esimerkiksi puisesta Eloveena-tytöstä tai saaristolaismökistä. Puumuotoilija voisi keksiä yritysideaan tuotteita tai tuoteperheen, jossa hyödyntää puun eri työstö- ja liitostekniikoita. Ideoita puutuotteille voi löytyä omista aiheista tai sitten esimerkiksi jo olemassa olevista puutuotteista, tanskalaisen Kay Bojesenin leluista pulmapeleihin sekä koiran aktivointileluihin asti. Vanhusten ja muistisairaiden viriketoimintaa varten voitaisiin myös suunnitella puutuotteita.

4.4 Työnhaku ja nykytilanne

Minulla on useita syitä hakea töihin teolliseen muotoiluun painottuvaan suunnittelutoimistoon. Ensiksi, olen kiinnostunut suomalaisista yrityksistä ja aluekehittämisestä. Eri alueet ovat eri tavalla kehittyneet sijainnin tai historian tapahtumien seurauksena. Suunnittelun avulla paikkakunnalle saadaan uutta liiketoimintaa, asukkaita ja palveluja. Haluaisin olla edistämässä yritysten näkyvyyttä Suomessa ja ulkomailla, niin että yritysten kasvu mahdollistuisi. Toiseksi, minua kiinnostaa tutkia luovia henkilöitä, ilmiöitä ja instituutioita, kaikkea, mikä voi johtaa innovaatioiden keksimiseen ja vaikuttaa hyvinvointiin.

Kolmanneksi, haluan työn, jossa voi yhdistää tutkimuksen ja suunnittelutyön. Tekemäni tutkimus olisi kotimaisten ja ulkomaisten yritysten ja tuotteiden välistä vertailua. Analysoisin myös yritysten Internet-sivuja, messuosastoja, pakkauksia ja muuta markkinointimateriaalia. Haluan löytää kehitysideoita ja tarpeita. Ottaisin ideoinnin haasteena. Laatisin tutkimuksestani esityksiä, esimerkiksi diasarjoja, raportteja, kuvakollaaseja ja ideakarttoja.

Minulle voitaisiin määrätä aihealue, jota tutkin. Tässä esimerkkitehtävänä voisi olla: miten pienten käsityöläisyriyten näkyvyyttä tai arvoa voisi korostaa? Voisin tutkia ja ideoida, mihin markkinointiviestinnässä kannattaa keskittyä, jos kohdeyritykset haluavat tuoda tarjolle jotain uutta matkailun edistämiseksi. Yleisesti ottaen muotoilutoimisto voi hyötyä tutkimuksesta. Tutkimuksesta on apua uuden tuotteen tuotekehityksessä, jos aikaisemmin on tutkittu vastaavanlaisia tuotteita. Tutkimus voi siis olla brändi-, markkinointi-, tuote-, asiakas- ja kilpailijatutkimusta.

Myös asiakaslähtöiset toimeksiannot kiinnostavat. Haluaisin suunnitella tiimissä uusia tuotteita, messuosastoja ja tapahtumia. Käyttäisin suunnittelutyön apuna erilaisia ideointimenetelmiä ja etsisin myös uusia menetelmiä kokeiltavaksi. Tarvitsen tiimityökokemusta muotoilutoimistosta. Vaikka minua kiinnostaa yrittäjäyys, haluan ensiksi oppia ymmärtämään yritysmaailmaa muotoilutoimistotyön kautta. Aion liittää portfolioon myös omia ideoita, kun lähetän hakemuksia valitsemiini yrityksiin. Kohdeyrityksillä on asiakkaita, mutta mielestäni uusista ideoista ei ole haittaa. Tämän työn portfolioissa osoitan kuitenkin vain koulussa saadun osaamisen.

5 KOULUTUKSEN TAVOITTEET

Tämän osion tarkoituksena on kertoa oppimiseni kannalta merkittävistä kursseista ja harjoitustöihin liittyvistä oppimiskokemuksista. Kerron tekstissä tavastani viedä eteenpäin muotoiluprosessia sekä tutkimuksen tekemisen ja inspiraation merkityksestä itselle. Tavoitteena on, että työni lukija ymmärtää harjoitustöiden ja opintojaksojen merkityksen osaamisen tekijänä.

5.1 Muotoiluprosessi, tutkimus ja inspiroituminen

Koulutuksen tavoitteena on antaa työkaluja muotoilijan työtehtäviin. Kuten edellä olen kertonut, haluan työtehtäviä, joissa yhdistyy tutkimus ja suunnittelutyö. Tutkimus tai suunnittelutyö alkaa usein tehtävänannon määrittelyllä tai tuoteideasta. Aloitan tuotesuunnittelutyön hahmottamisen yleensä etsimällä taustatietoa tai kuvia Internetlähteistä. Joskus saatan aloittaa työn heti luonnostelemalla tai ideoimalla aiheita paperille Mind Mapin muodossa tai ranskalaisin viivoin.

Tuotemuotoiluprosessin voi myös aloittaa materiaalikokeiluilla. (Liite 5) Toisaalta, jos aloittaa hahmomallien tekemisellä, voi kokeilla eri kokovaihtoehtoja ja miettiä esineen mittasuhteita. Joskus suunnittelu etenee sen mukaan, miten esine tullaan valmistamaan. Esimerkiksi Tuotanto- ja teknologia- lähtöinen muotoilu -kurssilla suunnittelin ohutlevytyön Plootu Fennica -kilpailua varten. Osallistuin kilpailuun hedelmien tarjoiluun ja säilytykseen tarkoitetulla Love it! -nimisellä asetilla.

Tein suunnitelmastani aluksi SolidWorks -mallinnuksen, joka välikritiikissä todettiin mahdolltomaksi valmistaa. Saamani palautteen jälkeen keksin, että työ pitää valmistaa kahdesta kappaleesta pistehitsaamalla nämä kaksi osaa yhteen. Työn valmistukseen kuuluvia vaiheita on ohutlevyn laserleikkaus ja taivutus ennen pistehitsausta. Työni laserilla leikatut ruutukuviot peittyvät, kun alaosa liitetään yläosaan. Suunnittelin työstä kaksivärisen ja valmistusmenetelmän ansiosta pintakäsittely kahdella eri värillä voi onnistua. Koottu työ voidaan pulverimaalata pohjavärillä ja sen jälkeen spraymaalata teippaamattomat kohdat toisella värillä. Vaikka en saanut tehtyä täysin valmista protoa, olen tyytyväinen tähän luovaan tuotteeseeni. Työn valmistusmenetelmän ansiosta vastaavia tuotteita voidaan suunnitella eri kuvioilla ja värivaihtoehtoilla.

Pakkaussuunnittelutyö Tuotesuunnittelu -kurssilla on esimerkki siitä, miten mallintaminen on vaikuttanut työn lopputulokseen. Tein ostoskeskus Veturissa Kouvolassa sijaitsevalle elokuvateatteri Kino 123:lle pakkaussuunnitelman. Tarkoituksena oli keksiä pakkaus, jonka ansiosta kakkupalan ja kahvin, tai muiden leffaherkkujen kuljettaminen elokuvateatterisaliin onnistuisi luontevasti. Pakkaussuunnittelutyön perimmäisenä tarkoituksena oli saada houkuteltua elokuvassa kävijöitä ostamaan herkkuja, jotta yritys saisi lisämyynnin kautta tuloja.

Välikritiikin palautteen mukaan työni ensimmäinen proto oli kooltaan liian iso ja kallis valmistaa. Keksin lopulta pakkauksen eli leipomorasian, johon tulee taivuteltava välipahvi. Välipahvin lärpäkkeet voidaan ujuttaa leipomorasian lärpäkkeiden alle. En olisi keksinyt tuotetta, jos SolidWorks -mallinnustaitoni olisivat olleet paremmat; Tutkin suunnitteluprosessin loppuvaiheilla ensimmäisiä mallinnuksiani ja totesin, että pakkauksissa ei ollut sivulaitoja. Ne olivat pelkkiä taivuteltuja välipahveja. Taivuteltu välipahvi muodostaa pakkauksessa tiloja, joihin voidaan laittaa eri herkkuja. Välipahviin voidaan painaa mainosgrafiikkaa ja siinä voi olla repäistävä tarjous- tai etukuponki esimerkiksi Kino 123:een. Jos pakkaussideasta saisi toimivan, sitä voitaisiin käyttää kertakäyttö-rasiana elokuvateattereissa, huvipuistoissa, elokuvavuokraamoissa tai lasten syntymäpäiväkutsuilla.

Tuotesuunnittelun lisäksi koulussa on harjoiteltu tutkimuksen tekemistä. (Liite 6) Opintojen aikana olen haastatellut ammattilaisia, laatinut kyselyjä ja tehnyt analyyssejä. Elokuva-analyyssejä tekemällä voi saada uusia tuoteideoita ja mai-

noksia analysoimalla voidaan keksiä tarinoita omille tuotteille. Tuotetta voidaan myös havainnoida. Havainnoin ja analysoin Johdatus tieteelliseen ajattelun -kurssilla harjoitustyönä optista hiirtä. Haluaisin toimia tuotteiden koettaajan roolissa tulevaisuudessa. Voisin testata asiakkaiden ja kilpailijoiden tuotteita myös muotoilutoimistotyönäni. Tuotetestaukset ovat tärkeitä, koska niistä voi paljastua tuotteen hyvät ja huonot puolet.

Tein Tutkimus ja tuotekehitys -kurssilla jäteasioihin perustuvan kyselytutkimuksen. Tutkimus tehtiin sähköautoaiheisen konseptisuunnittelun taustatyönä. Tutkimuksessa todettiin, että kauppakeskus Veturin ravintola-alan yritykset ja kuluttajat synnyttävät jätettä päivittäin. Yritysten ja työntekijöiden tulee olla tietoisia yrityksessä syntyvien jätteiden määrästä. Yrityksen johto voisi myös edistää positiivista yrityskuvaa jätebrändäyksen avulla. Yritys voisi järjestää esimerkiksi kestäviä arvoja korostavia mainoskampanjoita tai sitten uudistaa tuotepakkauksia, Internet-sivuja, jäteastioita tai asiakaspalvelua valistuksen periaatteen näkökulmasta. Tutkimus auttoi varsinaisessa konseptisuunnittelussa siten, että suunnittelun alusta asti otettiin huomioon jätepalvelun imagon edistäminen.

Inspiroiduin taideaineista opintojen aikana. (Liite 7) Opin, että tuotteiden väreillä voi viestiä ja herättää huomiota. Kulttuurit suosivat eri värejä. On myös ammatteja, jotka yhdistetään tiettyihin väreihin, esimerkiksi lääkärit valkoiseen väriin. Logosuunnittelussa viesti muuttuu heti, jos värejä muuttaa. Toisaalta taas on yrityksiä, jotka ovat tunnettuja tietyistä väreistä. Saksissa oleva oranssi yhdistetään usein Fiskarsiin. Myös taidehistoriasta voidaan inspiroitua. Taiteilijoilla on usein oma tunnistettava tyyli maalata. Taiteilijoiden pensselin jäljistä ja tekniikoista voi saada vaikutteita esimerkiksi omiin kotisivuihin. Myös lapsille suunnatuista kirjoista voi innostua. Ostin kuukausia sitten kirjakaupasta kirjan nimeltä Pieni taiteilija – Eläimiä eri tekniikoilla. Kirjan tehtävät herättivät varmasti monessa luomisen vimman. (Brooks 2013, 4–31.)

5.2 Ideat keskiössä – esimerkkejä opintojaksojen merkityksestä

Sain ideoita ja taitoja Luovan suunnittelun ja Muotoilupajan opintojaksoilta. Luovan suunnittelun opintojakson toteutussuunnitelman mukaan kurssin tavoitteena oli tutustuttaa opiskelija luovaan ongelman asetteluun. Jakson aika-

na opiskelijan tuli osata soveltaa ongelmanratkaisun teoriaa esimerkiksi opintojakson harjoitustoissa. Romuvalaisin -tehtävässä minun tuli ratkaista, mistä materiaalista ja miten valmistan variksen.

Päätin valmistaa hahmoni rungon ohutlevystä. Löysin lisää materiaalia, keittiövälineitä kirpputorilta. Raastinhöylästä tuli linnulle nokka, lusikoista silmät ja haarukoista varpaat. Koulun metalliroskiksesta löytämistä romuista hahmoni sai siivet ja pyrstön. Syntyi Tiiffy -varis, joka roikottaa korua nokassaan. Valmis esine toimii valaisimena tai tavaran säilytyspaikkana, myös korutelineenä.

Sain koulutuksen aikana ideoita omaa yritystä varten. Kuvankäsittelyn -kurssilla keksin tarinan rosvopäällikön rahoista ja niitä havittelevista variksista. Myöhemmin Luovan suunnittelun -kurssilla keksin varikselle nimen Tiiffy, joka tulee englannin kielen sanasta thief eli suomeksi varas. Opintojakson jälkeen sain ajatuksen, että esittelisin tulevien mallistojeni koruja itse suunnittelemissa korutelineissä messuilla. Seminaarityössäni listasin ylös kaikki koulutuksen aikaiset ja aiemmissa vaiheissa keksimäni koruhahmot. Koulutuksen aikana olen tehnyt paljon koruluonnoksia ja kehitellyt korumaailmaani liittyviä muita tuoteideoita. Olen suunnitellut printtejä, joita voidaan käyttää kahviastioissa tai kankaissa. Olen myös ideoinut jakkaroita, lautapeliäkin hahmojeni tarinoihin liittyen.

Luovan suunnittelun opintojakso oli tärkeä myös sen takia, että se antoi työkaluja tuotteiden ideointiin ja suunnitteluun. Kodista ja kirpputoreilta voi löytää materiaalia ja ratkaisuja omaan suunnitelmaan. Myös mikroskoopilla voidaan tutkia eloperäisiä kappaleita, kuten jäkäliä tai hyönteisiä. Korun tai kangasprintin voi keksiä tutkittavan hyönteisen suurennetusta yksityiskohdasta. Koiran pesulaite -tehtävä auttoi ymmärtämään, että ratkaisu ongelmaan voi syntyä vapaamuotoisen irrottelen kautta. Joskus villeistä ideoista voidaan kehittää toimivia ratkaisuja.

Yksi tärkeimmistä oppimiskokemuksista koulutuksen aikana oli Muotoilupaja -kurssin tuoteanalyysitehtävä, jossa analysoin Philipsin vedenkeitintä. Tehtävässä tuli pohtia kyseisen tuotteen muotoilun johtoteemaa. (Liite 8) Lähdin selvittämään, mistä kyseisen tuotteen idea muodosta on saattanut syntyä. Totesin, että vedenkeitinissä on esimerkiksi nokka, kahva ja mitta, josta voi lukea veden määrän. Keksinkin, että tuotteen muotoilun taustana on sen käyttötar-

koitus: vedellä täyttäminen, veden määrän lukeminen, keittäminen ja veden kaataminen. Tämän tiedostettuani, etsin Internetistä tuotteita, joita voitiin täyttää; joilla voitiin lukea jotain; joiden avulla voitiin säilyttää lämpöä tai joilla voitiin kaataa jotain ainetta.

Opin, että tällaisen ideoidenhakuprosessin avulla voidaan keksiä uusia tuotteita tai löytää kehitystarpeita jo olemassa oleville tuotteille. Vaikka suunniteltaisiin lattiavalaisinta, idea siihen voi tulla jonkun suunnittelemasta tuolista. Inspiraatiokuva tuolista on voinut löytyä kuvahauulla Internetistä, koska alussa saatettiin miettiä, missä kaikissa tuotteissa on jalka. Johtoteemaideaa voidaan edelleen soveltaa myös niin, että esimerkiksi suunniteltavaan tuotteeseen x päätetään kiinnittää jokin osa, koska tuotteessa y osan liittäminen on osoittautunut hyväksi ratkaisuksi. Olen myös oppinut, että suunnittelemistani tuoteideoista tulee omia, kun käyttää apuna Osbornin muistilistaa. Ideointimenetelmä tuli tutuksi Muotoilun menetelmät opintojaksolla ensimmäisenä opiskeluvuonna.

6 TYÖNHAKUPORTFOLIO

Tämän osion alussa lukijalle selviää mikä on portfolio. Osiossa kerrotaan millaisia ratkaisuja liittyi portfolioni suunnitteluun ja miten sen sisältö valikoitui. Lisäksi portfolion visuaalisuudesta kerrotaan ja portfolion koko perustellaan.

6.1 Portfolio ja portfolion suunnittelu

Suunnittelin ja tein portfolion opinnäytetyöni produktiona. (Liite 9) Esittelen portfoliossani opintojen aikaisia ja minulle tärkeimpiä harjoitustöitä. Portfoliota sanotaan, että sen tarkoitus on osoittaa portfolion kokoajan henkilökohtainen osaaminen. Osaamisen ohella myös tekijän persoonallisuus välittyy portfoliosta lukijalle. Portfoliossa voidaan myös pohtia osaamista ja tuoda esiin oma oppiminen ja asiantuntijuuden kehityskaari. Lisäksi portfoliossa on hyvä tuoda esiin henkilön kehittämishaasteet ja -tavoitteet. (Peda.net 2013)

Haastattelin tätä työtä varten ammattilaista ja laatimani kysymykset liittyivät portfolioon ja työnhakuun. Sain ideoita omaan portfolioon Antti Villasen haastattelusta. Villasen mielestä on tärkeää, että portfoliossa osoitetaan monialaisuutta. Pidin tämän seikan mielessä, kun suunnittelin portfolion sisältöä ja visuaalisuutta. Villasen mielestä hyvä portfolio on sellainen, jossa on kolme

osaa eli saatekirje, CV ja linkki portfolioon. Saatekirjeessä tulee lisäksi perustella, miksi hakee kyseiseen yritykseen töihin.

Haen töitä muotoilutoimistoista ja lähetän työhakemukseni sähköpostiviestin liitteenä työnhakuportfolioni. Liitän viestin mukaan myös linkin tai tiedoston opinnäytetyöraportistani, koska mielestäni koko opinnäytetyötäni voidaan pitää portfoliona. Saatekirjeen ja CV:n suunnittelen myöhemmin. Saatekirjeessä aion perustella lyhyesti, miksi lukijan kannattaa tutustua myös opinnäytetyöraporttiini: opinnäytetyöni on kooste osaamisestani ja siinä on kerrottu, mitä toiveita minulla on tulevista työtehtävistä. Suunnittelin portfolioni PowerPoint -diaesitykseksi.

Suunnitteluprosessin alussa minun piti päättää, mitkä harjoitustyöt haluan mukaan portfolioon. Portfolioon valikoitui seuraavat työt: Luke -yöpöytä, Katos Katos -viinipulloteline, Tiiffy -valaisin, Lumottu -koruteline, leivänpaahdin -näköismalli, Plootu Fennica -kilpailutyö, Kouvola Joujou -Internetsivut, Aurinkokuuas -messuosasto, Polven Juustolan pakkauslogo, Kino 123 -kakkurasia, My Favourite -korvakorut ja Apila -riipus. Halusin portfolioon myös luonnoksia jäteautokonseptista, Koulujen pihat -Livin Lab projektista, omista muotiluonnoksista ja muista taidetuotoksista. Portfoliossa on myös esityskuvia, joissa on otteita vanhemmasta Internet taiteestani sekä oman korumaailman ja yrityksen printtejä ja logoja.

Oman osaamisen näyttöjen eli harjoitustöiden joukossa on siis puu- ja metallitöitä, näköismalli, 3D-mallinnuksia, Internetsivut -suunnitelma, pienoismalli, logosuunnittelua ja pakkaussuunnitelma. Jotkut töistä on tehty harjoitustyönä yrityksille tai asiakkaalle. Esimerkkinä tästä My Favourite -korvakorut, jotka suunnittelin asiakkaan vaimolle joululahjaksi. Portfolioni tavoitteena on myös osoittaa kiinnostus kuvittamiseen ja graafiseen suunnitteluun. Tein harjoitustöistä omia esityskuvia, jotta lukijalle jäisi vaikutelma, että työt ovat olleet minusta kiinnostavia ja merkittäviä osaamiseni kehittymisen näkökulmasta.

6.2 Portfolion visuaalisuus

Suunnittelun alussa päätin, että portfolioni koostuisi esityskuvista, joiden keskiössä olisi harjoitustyö ja jonka taustakuvana olisi itse laatimiani printtejä.

Hyödynsin Luovan suunnittelun opintojaksolla oppimaani kuvan monistusmenetelmää. Menetelmän ideana on, että omasta valokuvasta rajataan rajaus työkalulla haluttu alue PowerPointissa ja se kopioidaan. Tämän jälkeen useita rajattuja kuvia asetellaan vieriviereen tai allekkain. Niitä saatetaan myös kääntää ylösalaisin. Syntyy printti, josta otetaan Printscreen kuvakaappaus. Kuva rajataan vielä Paint -ohjelmassa ja se tallennetaan Jpeg -tiedostona.

Tein portfolioa varten printtejä, joiden materiaalina käytin itse otettuja valokuvia, omia piirroksia tai esityskuvia. Jotkut valokuvista olin käsitellyt Photoshoppissa tai PowerPointissa ennen ensimmäistä rajausta. Kun olin valinnut sopivan printin harjoitustyön taustakuvaksi, käsittelin sitä vielä Photoshopin Hue/Saturation komennolla tarpeen mukaan. Lisäksi käytin Filter Gallerian kuvanmuokkausvaihtoehtoja printtien muokkaamisessa. Tarkoituksena oli, että alkuperäinen kuva muuttuisi Filter -valinnalla kiinnostavammaksi, tunnistamattomaksikin joissain tapauksissa.

Käytin printtien tekemiseen valokuvia ja muita kuvia seuraavista aiheista: kukista, lehdistä, kivistä, muovista, lasiesineistä, kristallista, tuulimyllystä, omista silmistä ja kasvoista, haravasta, omista logoista sekä aikaisemmista koulun harjoitustöistä. Joissain portfolioon esityskuvissa on käytetty enemmän kuin yhtä printtiä. Usein esityskuvan kulmissa on myös printtejä, koska ajatuksena oli painottaa ideat keskiössä -teemaa. Tällöin kulmat ikään kuin kehystävät keskellä olevaa ideaa eli harjoitustyötä.

Lempivärimini on sininen ja sen takia halusin portfolioon kannen, esittelylehden ja yhteystiedot -välilehden siniseksi. Esityskuvat ovat värimaailmaltaan murrettuja, raikasta räikeyttäkin löytyy. Perusdion pohjaväri tulee esittelylehden taiteilijapiirroshahmon vaaleasta, sinertävänharmaasta värisävystä. Portfolioon visuaalisena tyylikeinona ovat siis omat printit, koska printtisuunnittelu kiinnostaa minua. Esityskuvien printit eivät tässä työssä kuitenkaan symboloi tai viittaa mihinkään erityiseen. Printtien avulla mainostaminen tai viestiminen on vain yksi tapa esitellä tuotteita.

Portfoliossa on yhteensä seitsemän diaa ja se on mielestäni sopiva määrä. Jos sivuja olisi enemmän, olisi portfolioon myös enemmän visuaalista informaatiota. Joka tapauksessa aion tulevaisuudessa inspiroitua julisteista, kun laadin kotisivuilleni tai omille tuotteille mainosmateriaalia. Olen saattanut

saada inspiraatiota portfolion visuaalisuuteen teoksesta, *New Masters of Poster Design – Poster Design for the Next Century*. (Foster 2006, 4–256.) Selailin teosta muutamia kertoja ja totesin, että sen julisteet ovat hienosti toteutettuja.

7 POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Tein opinnäytetyönäni työnhakuportfolion, koska sille oli tarvetta. Työni tarkoituksena oli kiteyttää opiskeluvuosien merkitys itselle. Halusin kertoa työssäni tietyistä opintojaksoista ja harjoitustöistä, koska esimerkkien kautta lukijalle syntyy käsitys, mistä osaamiseni on kehittynyt. Koin saavani oivalluksia myös osallistumisen kautta. Yritysvierailukohteet ja työharjoittelupaikat olivat mielenkiintoisia, koska pääsin näkemään yritysten tiloja. Muotoilutoimistokohteet vaikuttivat jo silloin miellyttäviltä työympäristöiltä.

Alussa mietin myös erilaista rajausta työlleni. Suunnittelin, että kirjoittaisin erityisesti koulutuksen kautta opituista ideointimenetelmistä ja pohtisin samalla, miten yksittäiset kurssit stimuloivat luovuutta. Ajattelin kirjoittaa enemmän kriittisestä, innovatiivisesta ja luovasta ajattelusta. Työnhakuportfolio ja omien oppimiskokemuksien reflektointi kokemuksellisen oppimisen näkökulmasta osoittautuivat hyväksi ratkaisuksi. Työni on katsaus koulutuksen kautta saatuihin tietoihin, taitoihin ja ideoihin, osaamiseen. Opinnäytetyöni tekijänä olen yksi esimerkki muille alasta kiinnostuneille. KyAMK voi saada vaikutteita työstäni ja miettiä tulevia esiintyjiä tai työelämälähtöisten opintojaksojen yhteistyöyrityksiä. Esimerkiksi alihankintayrityksistä voidaan kiinnostua.

Kerroin opinnäytetyöraportissani myös asioita muotoilun koulutuksesta, esimerkkejä osallistumisesta ja muotoilijan ambitioista. Halusin selvittää, mistä lähtökohdista muotoilija tekee työtään tai mistä muotoilija voi olla kiinnostunut. Totesin työssäni, että muotoilija voi painottaa tekemisessään esimerkiksi materiaalitutkimusta, tekemisen iloa tai omaa muotoilijafilosofiaansa. Muotoilijalla saattaa olla oma yritys tai hän on töissä ulkopuolisella taholla esimerkiksi muotoilutoimistossa. Kerroin työssäni myös, mitä toiveita minulla on tulevaisuuden työtehtävien suhteen. Haluan yhdistää työssäni tutkimuksen ja suunnittelutyön.

Opintojen alussa en tiennyt vielä tarkalleen, mitä haluan muotoilijana tehdä. Tällä hetkellä tuote- ja printtisuunnittelu, ideointi ja tiedonhaku kiinnostavat.

Mielekkäitä materiaaleja ovat ohutlevy ja korumetallit. Haluisin kehittää tietämystäni myös muoveista, koska muovialan innovaatioissa on tulevaisuus. Tavoitteenani on kerätä kokemusta työelämästä ja vahvistua. Ehkäpä pidän tulevaisuudessa esitelmiä muotoiluun liittyen, aivan kuten koulutuksen aikana olen tehnyt. Mielestäni muotoilijalla pitää olla ideoita ja keinoja ideointiin. Haluan tulevaisuudessa tutustua erilaisiin ideointimenetelmiin ja kokeilla niitä käytännön suunnittelutyössä. Haluan lisäoppia mallinnus- ja kuvankäsittelyohjelmistoista. InDesigniin pitää myös jossain vaiheessa tutustua.

Muotoilun opinnot vaikuttivat siihen, millainen käsitys minulle muotoilun alasta syntyi. Käsitys saattaa muuttua, jos saan töitä alalta. Alalla on kilpailua ja työssä pitää olla tehokas, olin sitten töissä tehtaanmyymälässä tuotteiden laatua tarkastamassa tai toimistolla tietokoneen ääressä. Asenne palautteen tai arvioinnin vastaanottamiseen on tärkeää oppimisen kannalta. Toivon, että tulevaisuuden työ olisi tiimityötä ja itsenäistä työtä, myös etätyömahdollisuus kiinnostaa.

8 ITSEARVIOINTI

Olen tyytyväinen työnhakuportfoliooni. Mielestäni sen sisältö kuvaa hyvin mitä harjoitustehtäviä tein opintojen aikana. Produktion visuaalisuus on kiinnostava printtien ansiosta. Olisin tosin voinut tehdä työnhakuportfolioista kertovasta osiosta kattavamman ja havainnollistavamman, koska työni on produktiivinen. Tärkeä huomio on kuitenkin, että idea tai menetelmä printtitekniikasta tuli esiteltä ja perusteltua.

Olen tyytyväinen, että sain mallinnettua oman Apila -riipuksen, vaikka valokuva valmiista tuotteesta ei ehtinytkään portfolioon. Haastattelukokemus Kotkassa oli myös mielenkiintoinen. Opinnäytetyöraporttiin olisi ehkä pitänyt paikoin laittaa enemmän selkeämpää käytännön pohdintaa ja perusteluja oppimiskokemuksista. Halusin kuitenkin, että lukijalle jäisi tilaa muodostaa omia käsityksiä kertomistani asioista. Opinnäytetyö oli prosessina opettavainen ja aihe tärkeä. Aion jatkaa oman osaamisen pohtimista ja kehittämistä tulevaisuudessa tilanteesta riippumatta, koska omien taitojen kehittäminen on jatkuvaa työtä.

LÄHTEET

Kirjallisuuslähteet:

Brooks, S. 2013. Pieni taiteilija. Eläimiä eri tekniikoilla. Helsinki: Nemo.

Foster, J. 2006. New Masters of Poster Design. Poster Design for the Next Century. USA: Rockport Publishers.

Hudson, J. 2013. The Design Book. 1000 New Designs for the Home and Where to Find Them. Iso-Britannia: Laurence King Publishing Ltd.

Kettunen, I. 2001. Muodon palapeli. Porvoo: WSOY.

Korpi-Kyyny, A. Tulostuksen uudet kuviot. Multiprint Oy:n asiakaslehti 1/2015, 4–6.

Korvenmaa, P. 2009. Taide & teollisuus. Johdatus suomalaisen muotoilun historiaan. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

Lefteri, C. 2006. Materials for Inspirational Design. Sveitsi: RotoVision SA.

Mäkimattila, S. Lukijalle. Ohutlevy 2/2015, 6.

Räsänen, M. 2000. Sillanrakentajat. Kokemuksellinen taiteen ymmärtäminen. Jyväskylä: Gummerrus.

Haastattelulähteet:

Villanen, A. 19.10.2015. Ammattilaisen haastattelu portfolioista ja työnhausta. Kotka: Joanna Litovuori.

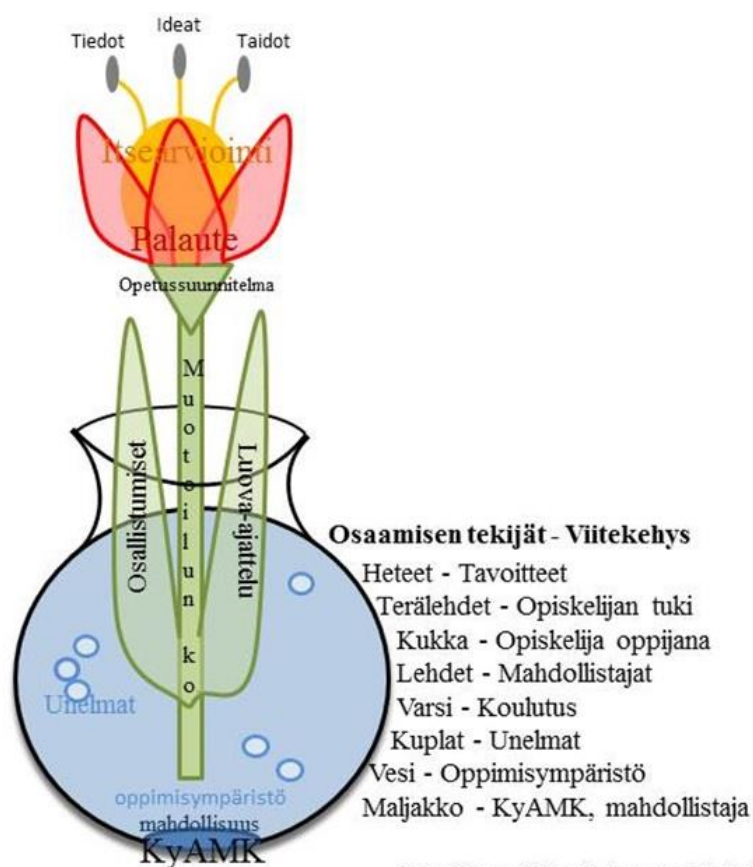
Internetlähteet:

Kyamk. 19.10.2015. Muotoilija (AMK), tuote- ja palvelumuotoilu. Hallussa koko paletti. Tiimin vahva lenkki. Saatavissa: <http://www.kyamk.fi/Hakijalle/AMK-tutkin-to%2C%20p%C3%A4iv%C3%A4toteutus/Muotoilija%20%28AMK%29%2C%20tuote-%20ja%20palvelumuotoilu/> [viitattu 23.10.2015].

Peda.net. 2.10.2013. Portfolio-opas. Saatavissa: <http://peda.net/veraja/jyu/ac/all/portfolio/pofoopas> [viitattu 5.10.2015].

Kuvalähteet:

Teknologiateollisuus ry, Helsinki. Toimialaryhmät ja yhdistykset toimivat laajasti yhteiskunnan eri sektoreilla. Toimialaverkostot yhteistyön paikkana -esite 2015.



Joanna Litovuori. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu. 2015.



Joanna Litovuori. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu. 2015.

Haastattelukysymykset

Minkä alan ammattilaisia työntekijänne ovat koulutukseltaan?

Miten kuvailisitte yrityksenne brändiä nyt ja ennen?

Millainen on brändinne visuaalinen ilme viiden vuoden päästä? Millaisia tuotteita /pelejä suunnittelisitte? Millaiset ovat tulevat trendit pelimaailmassa? Seuraatteko trendejä?

Millainen on kiinnostava työnhakijapersoona?

Mitä osaamista hakijalta odotetaan?

Saatteko postista paljon portfolioita? Millaisilla portfolioilla teille on haettu töihin/harjoitteluun? Sähköisiä, tulosteita, kirjasia, kuinka monisivuisia...

Muistuu mieleen jokin hyvä tai huono portfolio? Kerro niistä jotain.

Kiinnostaako teitä persoonallinen tyyli? Kuvat vai teksti – kumpi on kiinnostavampaa? (Kuka minä olen? /Mitä minä osaan?)

Voiko mielikuvituksenkäytöntaidon erottaa/todeta hakijan portfolioista?

Mitä on kiinnostava mielikuvitus? Miten se ilmenee portfolioissa?

Onko huumorintajun esilletuonti portfolioissa hyvä ratkaisu?

Mitä kiinnostava huumorintaju kertoo?

Mistä hakijan uudesta taidosta yllätyisitte tai kiinnostuisitte? Esim. näkemys, harrastus, kiinnostuksen kohde...

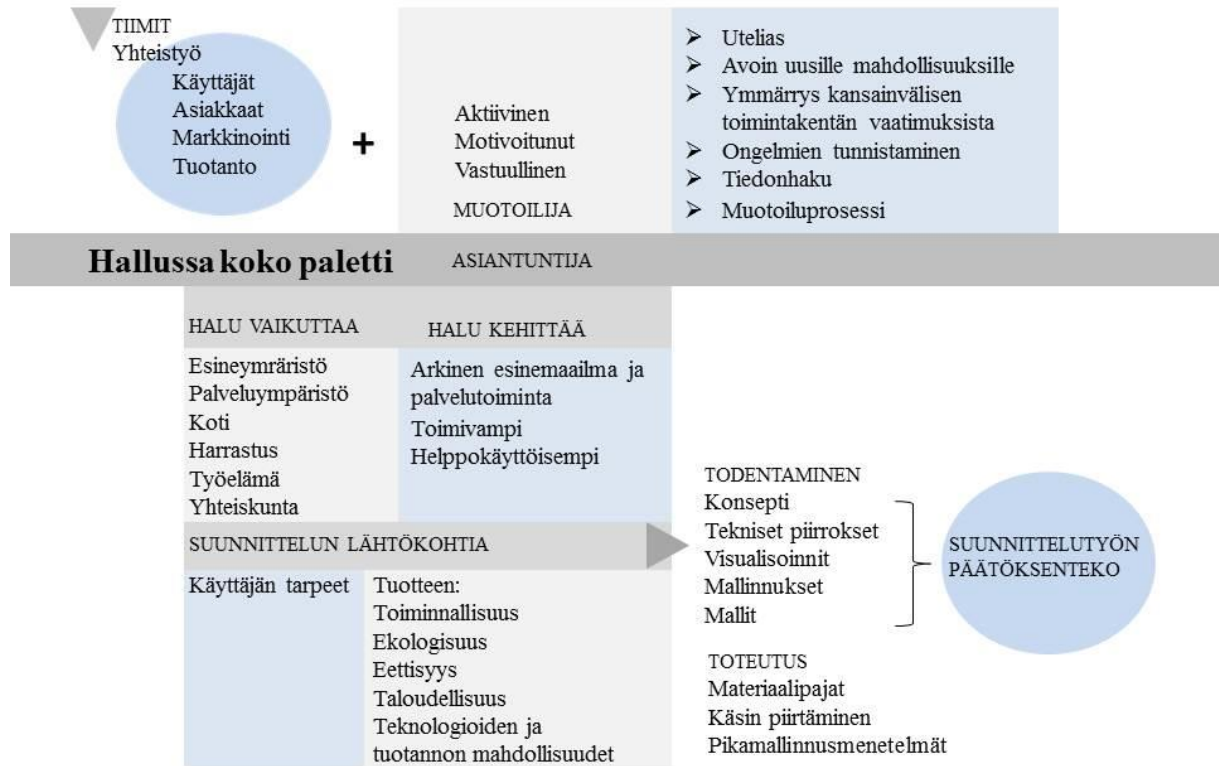
Jos minun portfolioissani olisi sivu, jossa vastaisin kysymykseen: "Mitä uutta annettavaa sinulla on yrityksellemme?" Mitä odottaisitte vastaukseksi? Toivotteko esimerkiksi uusia ideoita, pelihahmoja, pelitarinoita tms.

Ovatko työnhakijan omat ideat portfolioissa hyvä juttu? Kannattaako niitä esittää portfolioissa?

Onko näkemyksesi hyvästä portfolioista muuttunut ajan saatossa? Miksi?

Mitä vinkkejä antaisit työtä hakevalle nuorelle muotoilijalle työnhakuun tai portfolioon liittyen?

Hallussa koko paletti -käsitekartta

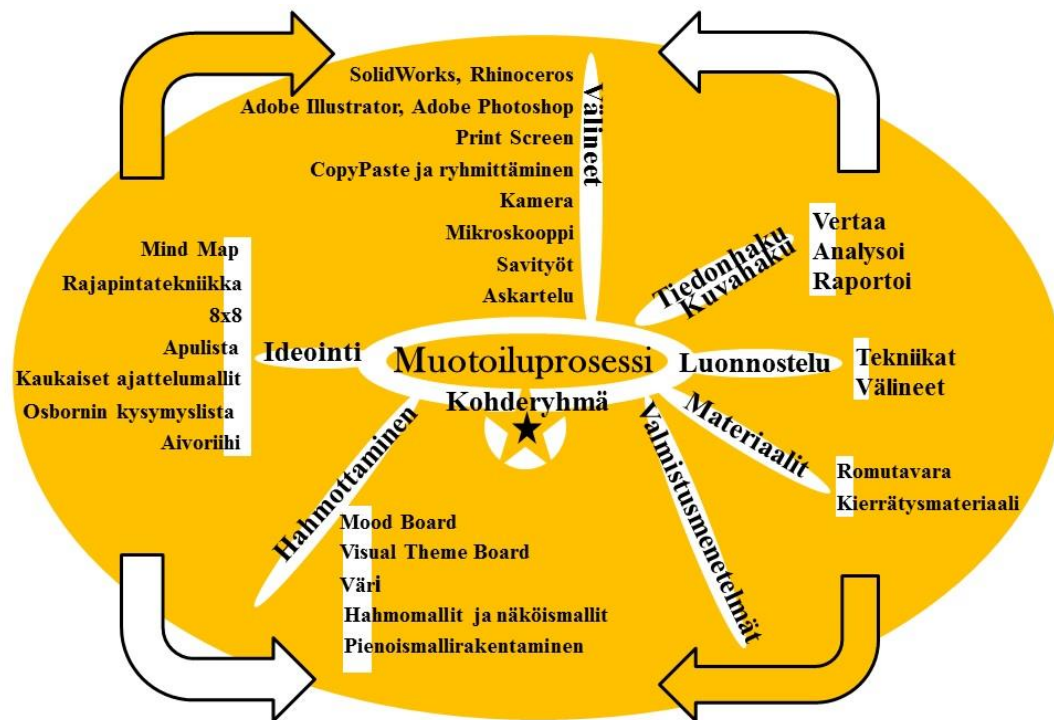


Joanna Litovuori. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu. 2015.

Teknologia-teollisuus ry -esitteen kuva

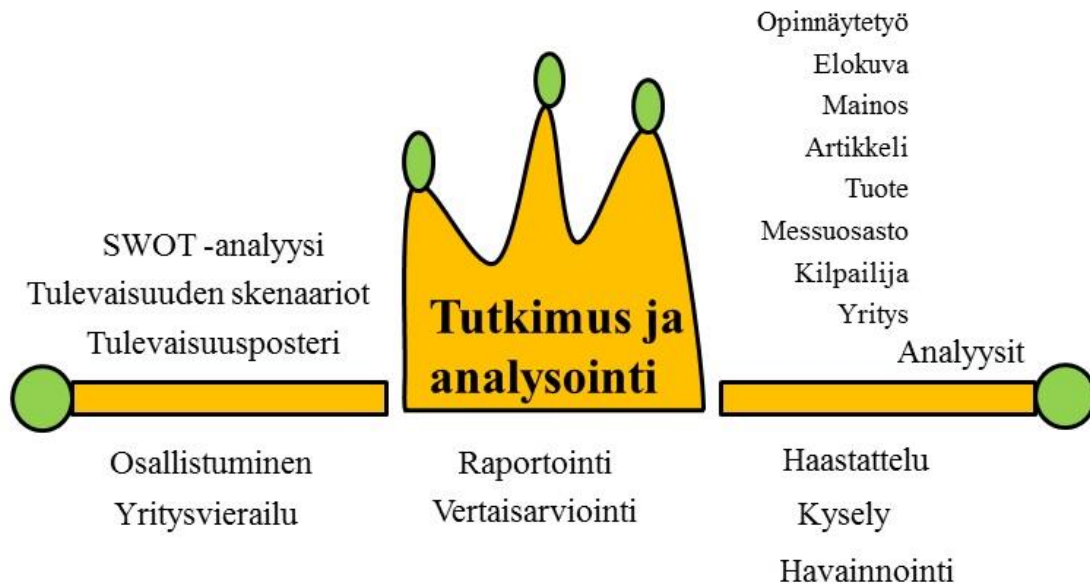


Muotoiluprosessi

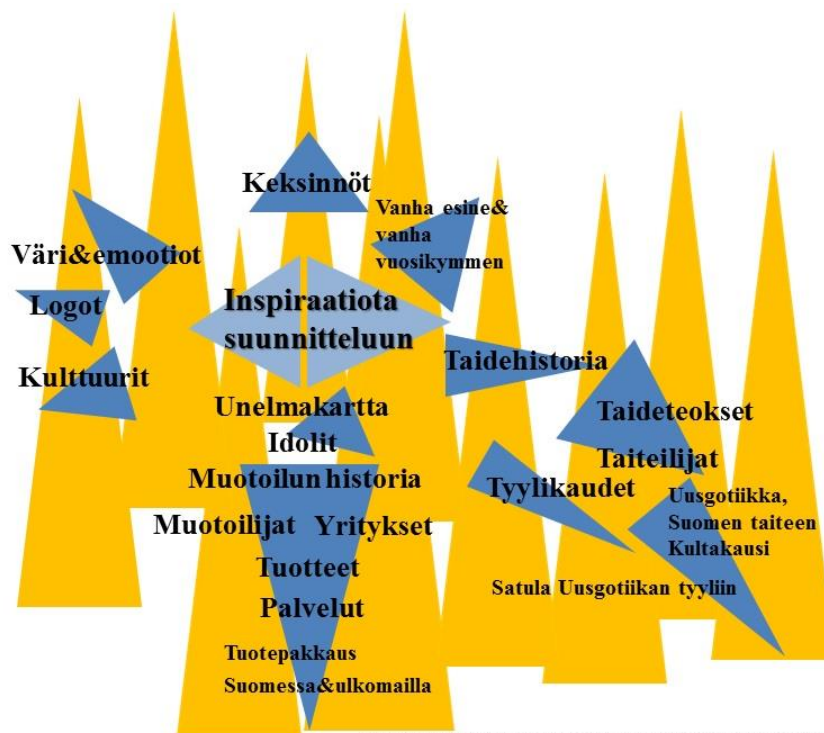


Joanna Litovuori. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu. 2015.

Tutkimus ja analysointi



Inspiroituminen



Joanna Litovuori. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu. 2015.

Tuotteen muotoilun johtoteema

