



Jasmin-Julia Niemenmaa

Miksi designerin tulisi hyödyntää myös analogisia työkaluja luovuudessa?

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

10.5.2021

Tiivistelmä

Tekijä(t):	Jasmin-Julia Niemenmaa
Otsikko:	Miksi designerin tulisi hyödyntää myös analogisia työkaluja luovuudessa?
Sivumäärä:	35 sivua + 2 liitettä
Aika:	10.5.2021
Tutkinto:	Medianomi
Tutkinto-ohjelma:	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto:	Digitaalinen viestintä
Ohjaaja(t):	Lehtori Mari Silver

Opinnäytetyön tarkoituksena on pohtia analogisten työkalujen merkitystä luovuudessa. Sen pääasiallinen tarkoitus oli kartoittaa miten kynän ja paperin käyttö projektinhallinnassa vaikuttaa henkilön luovuuteen, muistiin ja stressitasoon. Opinnäytetyö sivuaa hieman myös tylsyyden ja mielikuvitusystävien merkitystä varhaislapsuudessa luovuuden kehittymisen kannalta.

Digitalisaation myötä, yhä useamman projektin hallinnointi suoritetaan digitaalisin menetelmin. Se helpottaa elämäämme huomattavasti, sillä yhä useampi voi osallistua samaisen projektin toteuttamiseen. Liiallinen digitaalisten työkalujen käyttö voi kuitenkin pitkällä juoksulla olla jopa haitallista luovuudelle. Käsien kirjoittamisen merkitys korostuu tässä opinnäytetyössä, sekä pohdinta siitä mitä aivoissamme tapahtuu kun kirjoitamme käsin.

Luotaintutkimuksen tarkoitus oli kartoittaa, kuinka analogisen Kanban-menetelmän hyödyntäminen vaikuttaa luovuuteen, projektin hallinnoimisen kokonaisuutena hahmottamiseen, stressitasoon ja käsin tekemisestä saatuun onnellisuuden tunteeseen. Opinnäytetyön edetessä huomaakin, että käsin tekemisen ja käsin kirjoittamisen hyödyt edellä mainitut asiat huomioonottaen ovat kiistattomat.

Luotaintutkimuksessa nousi esille osallistujien kokemat onnellisuuden tunteet lappujen siirtelystä taulun eri osiolta toiselle, sekä kokonaisvaltainen tyytyväisyys itse menetelmään ja haluun käyttää valittua menetelmää jatkossakin omien projektien hallinnassa.

Avainsanat: Luovuus, elämäntyö, projektinhallinta, luotaintutkimus, analogiset työkalut, käsin kirjoittaminen

Abstract

Author(s): Jasmin-Julia Niemenmaa
Title: Why should designers use analogical tools to boost their creative progress?
Number of Pages: 35 pages + 2 appendices
Date: 10 May 2021

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Media
Specialisation option: Digital Media
Instructor(s): Mari Silver, Senior Lecturer

This dissertation focuses on the importance of analogical tools on boosting one's creativity in the creative work field and creativity as a life's work. Its main goal was to determine how using a simple pencil and paper affects on ones creativity, memory and the stress level in one's own projects. The dissertation also discusses the importance of being able to be bored and having imaginary friends as a part of learnt creativity in the early childhood.

Due to digitalisation, most projects are managed through digital tools and applications. This is meant to make people's lives easier; however, it is important to take into account another aspect as well. The overuse of digital tools may affect creativity negatively in the long-term. This is why longhand writing is also highlighted throughout the dissertation. It is interesting to ask what goes on in the human brains whilst using the pen and the paper?

A design probe was used in this study to find out how using an analogical Kanban board affects creativity, understanding the outlines of the project a person is managing, stress levels and the feeling of happiness when one is able to actually use hands. The study shows that longhand writing is meaningful and vital.

The design probe showed that participants in the study had positive emotions throughout the test period and they were satisfied with using the Kanban method and willing to use it afterwards.

Keywords: Creativity, lifework, project management, analogical tools, longhand writing

Sisällys

1 Johdanto	1
2 Luovuus elämäntyönä	2
3 Erilaiset tekniikat luovuuden tukena	5
3.1 Digitaaliset tekniikat luovuuden tukena	5
3.1.1 Trello	6
3.1.2 Hive	7
3.1.3 Asana	8
3.1.4 Digitaaliset tekniikat vertailussa	10
3.2 Mitä hyötyä digitaalisista tekniikoista on?	10
4 Onko liiallinen digityökalujen hyödyntäminen haitaksi luovuudelle?	11
4.1 Analogisia vaihtoehtoja digitaalisille tekniikoille	12
4.1.1 Bullet journal	13
4.1.2 Kanban	14
4.2 Aivotoinnot käsin kirjoittaessa	15
4.3 Tylsistymisen tärkeys varhaislapsuudessa luovuuden kehityksessä	17
5 Luotaintutkimus	18
5.1 Opinnäytetyössä käytettävän luotaintutkimuksen sisältö	19
5.1.1 Kyselylomakkeen sisältö	22
5.1.2 Luotainanalyysi: Vastaaja 1	23
5.1.3 Luotainanalyysi: Vastaaja 2	25
5.2 Luotainanalyysin loppuyhteenveto	27
6 Miksi designerin tulisi hyödyntää analogisia työkaluja luovuudessa?	28
7 Pohdinta	30
Lähteet	
Liitteet	
Liite 1: Luotaintutkimuksen ohjekirjanen	
Liite 2: Luotaintutkimuksen kyselylomake	

1 Johdanto

Tämän opinnäytetyön päätavoitteena on pohtia, miksi digitaalisten alojen suunnittelijoiden sekä muiden luovalla alalla työskentelevien tulisi hyödyntää myös analogisia työkaluja eli kynää ja paperia luovassa työssä. Näen itseni luovana ihmisenä, mutta huomaan olevani luovimmillani kun saan kirjoittaa paperille kuulakärkikynällä, kuullen kuinka kynä liikkuu paperilla. Se on hienomotorisempaa työskentelyä kuin geneerinen läppärimäisen näppäily. Aihe alkoi kiinnostaa minua jonkin aikaa sitten kun otin käyttöön Kanban-menetelmän elämänhallintaan ja vuorasi seinäni paperilla ja post-it-lapuilla. Trello, joka on Kanbanin yksi suosituimmista digitaalisista versioista ei ajanut samaa asiaa vaikka miten päin yritin muistaa sen olemassaolon kannettavan tietokoneeni verkkoselaimen välilehdiltä. Siirtäessäni post-it-lappuja tauluillani koin pitkään kaivattuja ilon ja onnistumisen tuntemuksia.

Aiheena kynän ja paperin ns. *hypety* on ajaton. Tässä maailmassa jossa elämme jatkuvan digitalisaation keskellä, se on muodostunut tärkeäksi. Globaalin pandemian keskellä luovien alojen työpaikkojen siirryttyä yhä enemmän etätyöskentelyyn on se välttämätön. Oma aiempi tietoni analogisten työvälineiden tärkeydestä pohjaa pitkälti itsereflektioon. Tietynlaisen itsehavainnoinnin kautta olen huomannut, että minulle on tärkeää olla kynä ja paperi lähellä. Jos kirjoitan jotain puhelimen muistiinpanoihin se jää sinne jäädäkseen, enkä muista kirjoittamaani asiaa ennen kuin vasta muutaman vuoden kuluttua siivotessani muistiinpanoni. Vihkoon kirjoittaessani asia on eri. Kirjoittamani asiat ovat jääneet mieleeni helpommin ja nautin siitä miltä kynällä raapustaminen kuulostaa, sekä miltä paperi kynän alla tuntuu.

Opinnäytetyössäni halusin lähteä pohtimaan luovuutta elämäntyönä, sekä sitä miten analogiset työvälineet luovassa tekemisessä vaikuttavat luovuuteen. Voiko liiallinen digitaalisten työkalujen hyödyntäminen olla jopa haitaksi luovuudelle? Työn teoriaosuus muodostuu aiheesta aiemmin tehdyistä tutkimuksista. Tut-

kimuksissa tutkittiin niin käsin kirjoittamisen merkityksellisyyttä muistin ja luovuuden kannalta (Mueller ym. 2012), kuin myös mielen vaeltelun ja tylsyyden merkityksellisyyttä luovuuden valjastamiseksi (Christoff ym. 2009.) Sivuan myös alaluvussa 4.3 tylsistymisen tärkeyttä varhaislapsuudessa luovuuden kehittymisen kannalta, jonka koen merkityksellisenä aikuisuudessa tapahtuvaan luovaan toimintaan liittyvänä asiana. Esittelen työssäni kolme digitaalista projektihallintatyökalua, sekä kaksi analogista vastaavaa työkalua. Koen, että analogisten projektihallintatyökalujen hyödyt ovat luovuudelle suuremmat kuin digitaalisten työkalujen. Toisaalta digitaalisilla työkaluilla on mahdollista toteuttaa projekteja suuremmassa mittakaavassa monen ihmisen voimin, mutta sen rinnalla olisi hyvä olla oma henkilökohtainen analoginen työkalu.

Työni tutkimuksellisessa osuudessa lähdin selvittämään luotaintutkimuksen avulla sitä miten kaksi luovalla alalla työskentelevää toimii paperisen Kanbantaulun avulla, sekä hain tukea pohjatiedoilleni ja tutkimuksista lukemalleni lähteaineistolle. Luotaintutkimuksen kesto oli viisi päivää ja sen osallistujille lähetettiin identtiset pakkaukset tutkimuksen suorittamiseen. Luotaintutkimusta käsitellään tämän opinnäyteytön luvussa 5. Luotaintutkimuksen tulokset osoittivat, että kynällä ja paperilla todellakin on edelleen vahva merkitys elämässämme.

Opinnäytetyöni on suunnattu luovuudesta kiinnostuneille, luovuuden kehittämistä kiinnostuneille sekä luovalla alalla työskenteleville henkilöille. Työni olettaa, että sen lukijalla on perustietämys siitä, mitä luovuus on.

2 Luovuus elämäntyönä

“Luovan pitää olla joskus hullunrohkea, mutta luovuus ei edellytä aina sitä. Hiljainen ajattelija voi olla aivan yhtä luova kuin kaiken kyseenalaistaja. Luovuus kuuluu jokaiselle.”

-Uusikylä, 2012

Elämäntyön voi määritellä monin eri tavoin, mutta pääsääntöisesti elämäntyöllä tarkoitetaan jotakin sellaista asiaa, jota elämässään haluaa intohimoisesti tehdä ja toteuttaa päivästä toiseen. Elämäntyöhön kiteytyy yksilön subjektiivinen kokemus omasta tekemisestään. Elämäntyöhön liittyy usein intohimo ja loputon kiinnostus tehtävää työtä kohtaan. Elämäntyönä voi toinen pitää esimerkiksi kotiäitiyttä, kun taas toinen ravintolayrittäjyyttä. Elämäntyötä luonnehditaan usein valinnaksi. Se on uteliaan ihmisen lähestymistapa asiaan, jonka tämä kokee itselleen tärkeäksi (Mattila 2012.)

Tässä opinnäytetyössä puhun luovuudesta elämäntyönä. Osalle meistä luovuus tulee luonnostaan, osa meistä tarvitsee siihen hieman avustusta. Luovuuden tueksi on olemassa monenlaisia erilaisia apuvälineitä, joilla voi saada aluilleen jopa mahdottomalta tuntuvan projektin. Joskus tarvitsee vain pienen tönäisyn oikealle polulle, oli se sitten sovelluksen kautta tai ei.

On totta, että stressi ja kiireinen aikataulu saattaa toimia luovan tekemisen tapajana. Useimmiten kuitenkin pelko, pelko epäonnistumisesta sekä epäluottamus omiin vahvuuksiin ja usko siihen, ettei ole tarpeeksi hyvä tekemässään toiminnassa saattaa olla yksi suurimmista tekijöistä luovalle tekemiselle (Lauonen 2014.)

Jotta itseään voisi ilmaista ja elämänsä liittyviä pulmia ratkaista on sille edellytyksenä se että luovuuttaan pystyy käyttämään. Luovuuden tai luovan työn tekemisen, kuten esimerkiksi taiteen on todettu lisäävän turvallisuuden tunnetta, helpottavan selviytymistä elämän vastoinkäymisissä, ja kohottavan itseluottamustamme. Kun luovuuden peruspallikat ovat kunnossa, saatamme löytää uusia ratkaisuja joilla on kauaskantoisia seurauksia. Pieni arjen hetki voi sytyttää inspiraation isompiin asioihin, kuten osallisuuden kokemuksiin, omien oikeuksiensa puolustamiseen tai jopa ympäristöstään huolehtimiseen (Huhtinen-Hildén 2020.)

Luova työ on usein kulttuurialalla toimivaa taidelähtöistä toimintaa. Luovaksi työksi voidaan luokitella monta eri ammattia, joissa töitä tehdään omaa luovuutta ja innovointikykyä haastaen. Merriam-Websterin Thesaurus määrittelee luovuuden kyknä luoda jotakin uutta, luoda jotain tyhjästä (Merriam-Webster

2021.) Kulttuurilähtöisillä aloilla, kuten esimerkiksi musiikin, taiteen ja arkkitehtuurin, sekä informaatioarkkitehtuurin parissa työskentelevät usein luovat uusia innovatiivisia asioita tyhjästä. Muusikot luovat uutta musiikkia, taiteilijat taidetta, arkkitehdit rakennuksia, informaatioarkkitehtuurin parissa työskentelevät luovat tapoja organisoida ja luokitella erilaista dataa usein eri keinoin.

Digitaalisen muotoilun juuret ovat teollisessa muotoilussa ja arkkitehtuurissa. Viime vuosina on puhuttu paljon moderneista digitaalisista muotoilijoista, jotka tuntee alalla käytettävät teknologiat, muotoilumallit, alan käytännöt ja vallitsevat trendit, sekä omaa liiketoimintatuntemusta ja oman toimialan tuntemusta (Talasniemi 2020.)

Digitaalinen muotoilija voi työllistyä erilaisiin digitaalisen alan asiantuntijatehtäviin, jotka voivat liittyä digitaalisten palveluiden suunnitteluun, tuotantoon ja projektien johtamiseen. Digitaalisen muotoilun työkenttä on moninainen ja alati muuttuva (Metropolia 2020.)

Olen ollut luova lapsi, minulla on ollut mielikuvituskaveri. Lapsuudessani kotona ei ollut Windows 95:sta kummallisempaa digitaalista teknologiaa, ensimmäisen älypuhelimien olen saanut vasta 13-vuotiaana. Tietokonemaailmassa yksi ehdottomia lempiasioitani oli piirtää Paintilla. Matkani digitaaliseksi muotoilijaksi on tapahtunut kuin tarkoituksellisen vahingossa. Olen hyödyntänyt luovuuteni tuottamalla sisältöä eri alustoille, valokuvaamalla kaiken mikä liikkuu. Olen tehnyt fontteja harrastukseni, sekä ollut yläkouluikäisenä äärimmäisen kiinnostunut koodaamisesta. Tietyllä tapaa kaikki, joita olen lapsuudesta asti pitänyt itselleni mielenkiintoisena on ohjannut minua polullani digitaaliseksi muotoilijaksi. En vain vielä silloin tiennyt *mitä* digitaalinen muotoilu on, saati että siitä voisi tehdä elämäntyönsä. Aristoteleen viitaten, *olemme sitä, mitä toistuvasti teemme* (Durrant 2012, 87).

Tie muotoilijaksi on jokaisen muotoilijan urasta haaveilevan subjektiivinen kokemus. Toiset löytävät elämäntyölleen merkityksellisyyden muiden ihmisten auttamisesta, toiset janoavat uusia kokemuksia. Itse kuulun jälkimmäiseen kastiin, sillä digitaalisen muotoilu on alana jatkuvasti muuttuva eikä mikään päivä ole toistaan toistava. Mielenkiinto pysyy helpommin yllä kun ympärillä tapahtuu

muutoksia. Uteliaisuus koetaan hyvänä peruspiirteenä digitaaliselle muotoilijalle, sillä muotoilijan tarvitsee olla kiinnostunut alalla tapahtuvista muutoksista ja tulevaisuuden trendien seuraamisesta (Talasniemi 2020).

3 Erilaiset tekniikat luovuuden tukena

Tuotteliaisuus, eli produktiivisuus ja luovuus kulkevat usein käsi kädessä. Toisinaan on ajateltu että toinen tekee toiselleen hallaa vaikka todellisuudessa ne ovat vain saman kolikon kääntöpuolet. Tuotteliaisuutta voi tehostaa luovuudella ja toisinpäin. Tuotteliaisuuden tehostamiseen käytetään usein erilaisia luovuustekniikoita, joita voi hyödyntää luovassa ongelmanratkaisussa (Vnucec n.d.) Krista Launonen kirjassaan *Luovuus lähtee käsistä - käytännön ohjeita värikäämpään työelämään* esittelee erilaisia tekniikoita joilla luovuuttaan voi tehostaa ja valjastaa sen hyötykäyttöön halutessaan mahdollisimman tuottavan lopputuloksen (Launonen 2014).

Luovia tapoja tuotteliaisuuden tehostamiseen esittelen syvällisemmin alaluvuissa 3.1 ja 3.2. Erilaisia tuotteliaisuustekniikoita luovuuden avuksi on olemassa niin digitaalisesti kuin analogisesti. Esittelen tarkemmin kumpaakin laatua useamman kappaleen, joista ensimmäisenä pureudun digitaalisiin tuotteliaisuustekniikoihin, esimerkiksi Trelloon joka on digitaalinen tehtävähallintatyökalu sekä sen alkulähteeseen Kanban-menetelmään johon Trello suurilta osin perustuu.

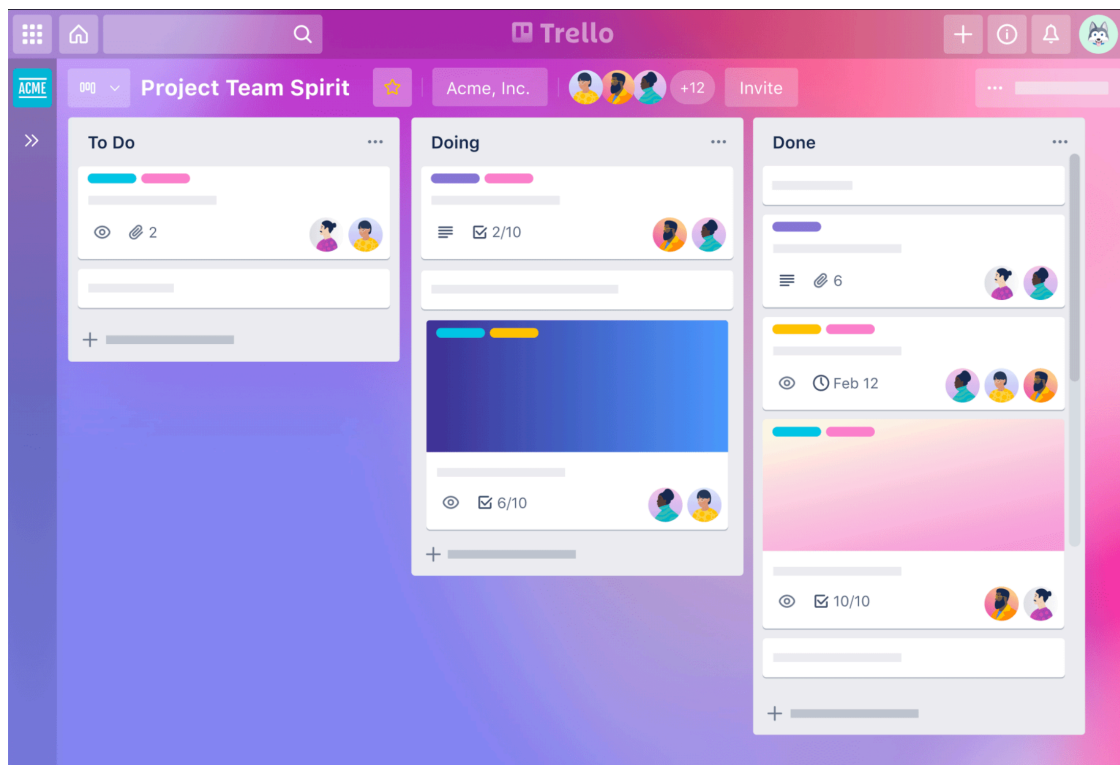
3.1 Digitaaliset tekniikat luovuuden tukena

Luovuuden hallinta viittaa erilaisiin menetelmiin, tekniikoihin ja käytäntöihin, joiden avulla pystymme mittaamaan ja hallinnoimaan luovuuttamme niin arjessa, kuin työpaikoillakin. Luovuuden tehostamisesta esimerkiksi työpaikoilla on suuri etu yritykselle ja työntekijälle. Luovuuden mittaamista, sekä sen vaikutusta produktiivisuuteen on tutkittu paljon muutaman viimeisen vuosikymmenen aikana (Vnucec n.d.)

Luovuuden tehostamiseen on olemassa erilaisia menetelmiä, tekniikoita ja työkaluja. Tässä luvussa syvennyn digitaalisiin tekniikoihin luovuuden tehostamisen apuna. Esittelen kolme suosittua applikaatiota, joita on käytetty myös isoissa teknologiayrityksissä niin luovuuden, kuin projektinhallinnan apuna. Applikaatioiden sivuilla kerrottujen käyttäjäkokemusten mukaan käyttäjien kokemukset näiden kaltaisista digitaalisista työkaluista tuotteliaisuuden, sekä luovuuden tehostajana on ollut suurimmilta osin positiivisia.

Luvussa esiteltujen digitaalisten tekniikoiden pohjana on yleisimmin käytetty Kanban-menetelmää, jota avaan enemmän Trelloa käsittelevässä alaluvussa.

3.1.1 Trello



Kuva 1. Trello on verkossa toimiva tehtävähallintatyökalu. *”Tee yhteistyötä, hallitse projekteja ja saavuta uusia tuottavuushuippuja”* (Trello 2021).

Trello on yksi suosituimmaksi nousseista projektinhallintatyökaluista. Trelloa käyttää eri teknologiajätit, kuten esimerkiksi Google ja Squarespace. Trellon peruseriaatteena on saada työskentely tiimin jäsenten välillä mahdollisimman organisoiduksi ja tuotteliaaksi. Trellossa on mahdollista luoda erilaisia tehtävätau-

luja, ja sovellus onkin kuin digitaalinen versio Kanban-menetelmästä. Trello on helppo yhdistää tiimin jäsenten kesken, voit luoda sinne omia tehtävätauluja ja jakaa niitä muiden kanssa. Trellossa on myös mahdollisuus yhteiseen kalenteriin työntekijöiden keskuudessa, ja yksi Trellon avainominaisuuksista onkin mahdollisuus mahdollisimman saumattomaan yhteistyöhön eri tekijöiden välillä (Trello 2021.) Luotaintutkimukseen osallistuneista kahdesta vapaaehtoisesta toinen oli aiemmin tutustunut Trelloon ja käyttänyt sitä.

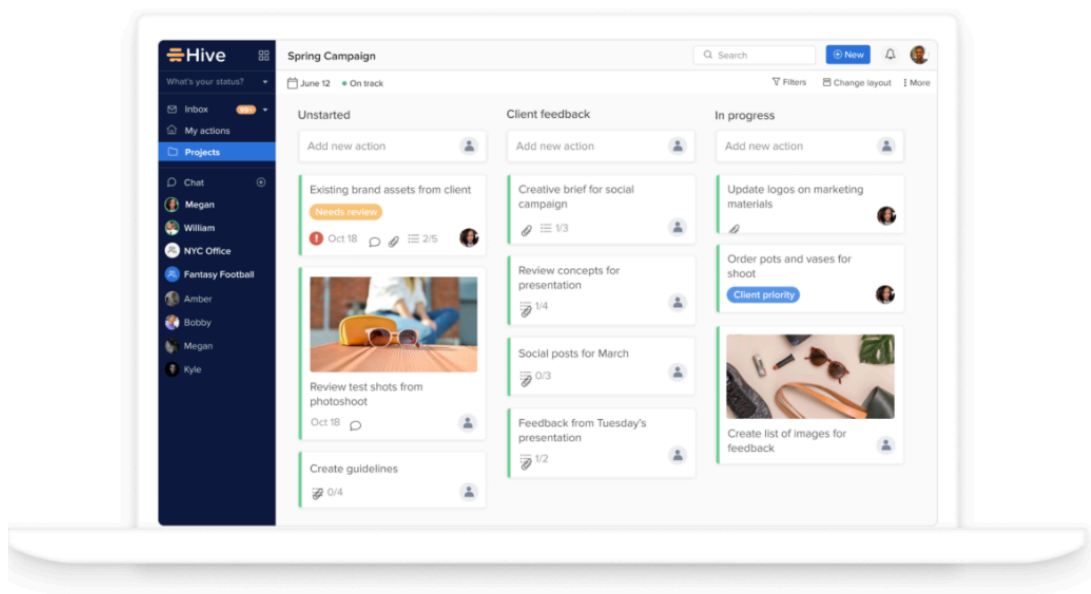
Tässä opinnäytetyössä listatuista projektihallintatyökaluista Trello on ominaisuuksiltaan suppein. Trellon painopiste on Kanban-menetelmässä, eikä sillä juuri voi muuta tehdä. Kanban kehitettiin Japanissa 1940-luvun loppupuolella alunperin Toyotan käyttöön. Kanban on japania ja se tarkoittaa suomeksi taulua. Kanban-menetelmässä avainasemassa on tehtävänä olevien asioiden jatkuva näkeminen, sekä niiden sulava liikkuminen taululla olevien osioiden välillä. Kun asettelet tavoitteena olevat tehtävät näkyville kolmeen eri osioon (*to-do, doing, done*) ja liikuttelet niitä vaiheittain tehtävän vaiheesta toiseen, on sen todettu tehostavan päivittäistä tehokkuutta tehtävähallinnassa niin työssä kuin vapaaajallakin (Ayoa, 2016). Kanbanin kauneus on sen yksinkertaisuudessa ja tämänhetkiset tutkimukset osoittavat että menetelmä on kasvattamassa suosiotaan. Siitä voi todella olla hyötyä jos noudattaa suurta osaa sen periaatteista ja käytännöistä (Digité Inc, n.d.)

3.1.2 Hive

Hive on Trellon kilpailija joka antaa mahdollisuuden hallita projekteja neljällä erilaisella tekniikalla:

- Gantt
- Kanban
- Calendar
- Table

Kanbania Hiven verkkosivuilla kuvataan suunnittelijoiden ykkösvalinnaksi, kun taas Gantt-kaaviota on suositeltu insinööriyössä toimiville. Gantt-kaavio on projektinhallinnassa usein käytetty janakaavio, joka suhteuttaa projektin työvaiheet ja sen edistymisen ajankäyttöön (Gerald 2012.) Hiven voit myös integroida kaiken Googlen sähköpostista Outlookiin, sekä Dropboxiin valiten yli 1000 erilaisen integroitavan pienoishjelman väliltä. Toisin kuin Asanassa, Hivessä on mahdollista saada useampi projekti kerralla samaan näkymään.

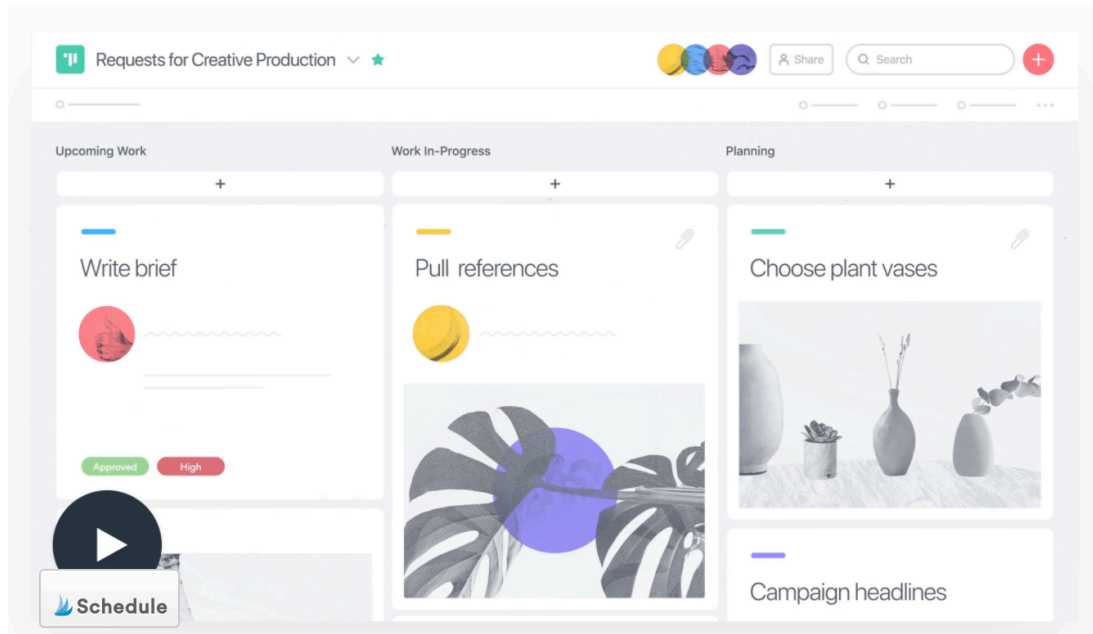


Kuva 2. Hive on Trelloa kaltainen verkossa toimiva tehtävähallintatyökalu. ”Work faster with Hive. The tool for productive teams.” (Hive 2021).

3.1.3 Asana

Asana on opinnäytetyöhön valituista tehtävähallintatyökaluista visuaalisesti miellyttävin. Asanalla voit seurata projektisi etenemistä ja sen käyttäjien antamat palautteet kiittelevät työkalua sen kustomointimahdollisuudesta. Ne tuntuvat olevan rajattomat, toisin kuin Trellossa. Siinä missä Trello on kaikista tehtävähallintatyökaluista alkeellisimmin, Asana vaikuttaa monipuolisimmalta. Asanassa yhdistyy kaikki, mitä Trellossa ja Hivessä itsessään on (Asana 2021).

Asanalla voi projektia hallita kuuden erilaisen näkymän avulla. Listanäkymä on sen alkuasetuksena, jolloin näet kaikki tehtäväsi listan muodossa. Taulunäkymä mahdollistaa visuaalisen kokemuksen, jotta tehtävät voi nähdä kolumneittain ja voit näin visualisoida työntekosi. Aikajana mahdollistaa tehtävien järjestelmisen Gantt-kaavion avulla ja se on mahdollista jakaa mahdollisten asiakkaiden



Kuva 3. Tehtävähallintatyökalu Asana. *Teams don't lose track of work with Asana* (Asana 2021).

kanssa. Kalenterinäkymä näyttää sinulle kalenterin muodossa tehtävät joilla on jokin tietty valmistumispäivämäärä. Edistymisnäkymä näyttää kaiken oleellisen informaation meneillään olevasta projektista, sekä sen edistymisestä.

Voit seurata projektisi edistymistä erillisen muuttuvan kaavion mukana. Asana mahdollistaa myös lomakkeet, joilla tiimiltä ja asiakkaalta voi kerätä juuri sen tiedon mitä projektin edistymistä varten tarvitaan. Asanalla on verkkosivuillaan erittäin hyvä käyttöopas selkein kuvallisin ohjeistuksin. Asanan verkkosivuilta löytyi myös ylistäviä käyttäjäkokemuksia niin Googlelta, Spotifylta, Twitteriltä kuin Facebookiltakin (Asana 2021.)

3.1.4 Digitaaliset tekniikat vertailussa

Suoritin oman vertailun edellä esitellyistä digitaalisista työkaluista ja parhaiten pärjäksi Hive. Vertailu tehtiin työkalujen toiminnallisuuksien pohjalta. Listanäkymä oli mahdollinen sekä Hivessä, että Asanassa. Trellolla ei vastaavan kaltaista listamahdollisuutta ollut käytettävissä. Vertailussa Trello selvisi kaikista digitaalisista työkaluista heikoiten. Trello mahdollisti vain Kanban-menetelmän käytön sekä tiedostojen tuonnin sovellukseen. Trello tarjoaa käyttäjilleen myös mobiilietä työpöytäsovelluksen. Kaikissa kolmessa digitaalisissa työkaluissa oli mahdollisuus Kanbaniin. Hiveä ja Asanaa yhdistivät myös mahdollisuus Gantt ja kalenterinäkymään. Hive kuitenkin oli ainoa kolmesta, joka tarjosi mahdollisuuden nähdä kaikkien projektien yhteenvedot yhdessä ikkunassa, sisäisen viestinnän ja sähköpostin, mahdollisuuden työskennellä useamman ihmisen kanssa samanaikaisesti samalla taululla, ajanhallinnan, sekä raportit ja analyysit tehdyistä projekteista. Asana oli ainoa joka ei tarjonnut työpöytäsovellusta käyttäjilleen vaan toimi joko verkkoselaimessa tai mobiilisovelluksena. Kaikki digitaaliset työkalut mahdollistivat käyttäjilleen mobiilisovelluksen lataamisen, sekä sen käyttämisen, että helposti saavutettavuuden.

3.2 Mitä hyötyä digitaalisista tekniikoista on?

Digitalisaatio on tuonut mukanaan elämäämme helpottavia digitaalisia työkaluja aina älyjääkaapeista erilaisiin mobiilisovelluksiin. Pyykinpesukoneen voi ajastaa mobiilisovelluksella, vaikka vielä sen joutuu itse täyttämään ja lataamaan pesuaineella. Digitaalisten työkalujen suosio näkyy niiden helppokäyttöisyydessä. Digitalisaation myötä suurin osa sovelluksista ja verkkopalveluista on nykyisellään toteutettu käyttäjälähtöisesti, eli niin että ne palvelevat parhaiten käyttäjänsä. Käyttäjälähtöisessä suunnittelussa avainasemassa on sovelluksen tai verkkopalvelun käyttäjä. Pohditaan usein, miten käyttäjä kokee tietyt asiat ja mitä erilaisia polkuja pitkin käyttäjä matkaa eri palveluissa. Digitaaliset työkalut ovat myös aina mukana, sekä ne on helppo jakaa muiden kanssa. Esimerkiksi projektinhallinnassa jossa tiimissä on useampi henkilö, on helppokäyttöisempää yhdistää monta tiimin jäsentä samaan projektinhallintatyökaluun. Arjessa elä-

mää helpottavia sovelluksia tänä päivänä ovat esimerkiksi mobiilimaksamiseen liittyvä Mobilepay ja matkalippupalvelut, kuten HSL & VR (Leppilampi 2019.) Digitaaliset sovellukset on kehitetty elämäämme helpottavaksi ja avustavaksi.

4 Onko liiallinen digityökalujen hyödyntäminen haitaksi luovuudelle?

Digitaalinen minimalismi

Filosofia käytössä olevasta teknologiasta, jossa keskityt ajankäyttösi digitaalisilla laitteilla pienissä määrin huolella valittuja ja optimoituja toimintoja, jotka vahvasti tukevat asioita joita arvostat, ja jonka jälkeen unohdat onnellisesti kaiken muun.

- Cal Newport, Digital Minimalism: On Living Better With Less Technology (2019)

Aldous Huxley kirjoitti jo vuonna 1932, että elämme tulevaisuudessa ajassa jolloin etsimme jatkuvasti häiriötekijöitä teknologian avulla. Jotta emme kokisi hetkeäkään tylsyyttä, olemme valmiita estämään sen loputtomasti digitaalisia laitteitamme selaamalla. Vain pitääksemme itsemme poissa tylsyydestä (Huxley 1932.) Yhdeksi merkittäväksi luotaintutkimuksessa nousseeksi asiaksi muodostui paperille kirjoittamisen helppous. On helpompaa keskittyä omaan tekemiseensä, kun sitä ei toteuta digitaalisin laittein.

Olemme jatkuvasti menossa ja jatkuvasti erilaisten notifikaatioiden ja ilmoitusten ympäröimänä. Digiainana tällainen niin kutsuttu *“aina onlinessa”*-elämäntapa on saanut aikaan pohdintaa, keskustelua ja jopa huolenaihetta sen haitallisista vaikutuksista luovuuteen, tuottavuuteen, sekä niin henkiseen että fyysiseen hyvinvointiin. On puhuttu offline yhteydenpidon ja keskustelun tärkeydestä, keskusteltu digitaalisista paastoista ja vähennetty tietoisesti aikaa, jota erilaisilla laitteilla kulutamme (Hyder 2019.)

Vietämme suurimman osan ajastamme digitaalisilla laitteilla. Tilastokeskus on tutkinut ajankäyttöämme läpi vuosikymmenten. Siinä missä sosiaaliset kanssakäymiset naamatusten ovat vähentyneet, on ihmisten ruutuaika noussut merkit-

tävästi sosiaalisen median ja internetin käytön laajemman yleistymisen seurauksena. Uuden ajankäytön tutkimuksen tiedonkeruu on aloitettu vuonna 2020 syyskuussa, ja tuloksia odotetaan vuonna 2022. Vanhemmassa tutkimuksessa ei oltu otettu huomioon älypuhelimia, sillä siinä tutkittiin ajankäyttöä 2010-luvulla, jolloin älypuhelimet eivät olleet vielä kovin yleisiä. Mielenkiinnolla odotetaan, kuinka tällä hetkellä vaikuttava globaali COVID-19 pandemia vaikuttaa uuden tutkimuksen tuloksiin (Tilastokeskus 2020.)

Kirjailija Brian Solis vuonna 2019 julkaistussa *Lifescale*-kirjassaan painottaa eritoten omaa suhtautumistamme teknologiaan, sekä tapojamme hyödyntää sitä. Emme ole tarpeeksi tietoisia omasta teknologian käytöstämme, emmekä käytä sitä omiin tarpeisiimme soveltuvalla tavalla. Solis puhuu luovuudesta jokaisen ihmisen sisään asennettuna tapana ajatella, sekä käyttäytyä. Liian monella digitaaliset distraktiot eli häiriötekijät, estävät tämän luovuuden valjastamisen. Kun tämän esteen poistaa, voi sillä olla jopa kauaskantoisia seurauksia itsesi, sekä luovan tekemisesi kannalta (Solis 2019.) Jos kulutamme liiallisesti aikaa hakeutumalla digitaalisten laitteiden äärelle, ei aikaa jää ollenkaan haaveilulle. Haaveilu, sekä tylsistyminen lisää luovuuttamme (Christoff ym 2009.)

4.1 Analogisia vaihtoehtoja digitaalisille tekniikoille

Välttääksemme digitaalisia häiriötekijöitä tekemisessämme, on hyvä ottaa rinnalle vaihtoehtoisia tehtävähallintamenetelmiä. Näin vähennämme mahdollisia häiriötekijöitä ja pystymme keskittymään olennaiseen, eli siihen mitä olemme tekemässä. Kun mahdolliset tehtävät asiat ovat vaikkapa muistivihossa, tai Kanban-taululla, vähenee ruutuaika. Olen huomannut tehtävieni ollessa puhelimen muistissa, siitä helposti siirtyy johonkin toiseen applikaatioon tai sosiaaliseen mediaan sen sijaan että menisi toteuttamaan itselleen asettamaa tehtävää.

Tässä luvussa sekä sen alaluvuissa esittelen muutamia analogisia tehtävähallintatyökaluja, kuten esimerkiksi Kanbanin ja Bullet Journalin.

4.1.1 Bullet journal



Kuva 4. Bullet Journal yksinkertaisuudessaan (Innanmaa 2018).

Bullet Journal muodostui 1990-luvun loppupuolella kun sen kehittäjä Ryder Carroll koki tarvitsevansa ratkaisun selvitäkseen oppimis- ja keskittymisvaikeuksistaan. BuJoon voit kasata kaiken tehtävälistoista kalenteriin, sekä seurata omia tavoitteitasi. Bullet Journalin kolme peruseriaatetta on itsereflektointi, ideaatio ja sitoutuminen. Itsereflektoinnin kohdalla Bullet Journalin tekijä listaa paperille kaikki asiat jotka hänen *täytyy tehdä*, asiat jotka hän *pitäisi tehdä* ja asiat jotka hän *haluaa tehdä*. Ajatusten kirjoittaminen ylös käsin on tietynlaista päänsisäistä inventointia. Inventaarion jälkeen hän kannustaa ihmisiä pohtimaan mitkä listalla olevista asioista on turhia. Hän kehottaa kysymään itseltään kaksi kysymystä: onko tällä asialla merkitystä, ja miksi tämä asia halutaan tehdä. Mikäli vastaus molempiin kysymyksiin on ei, asian voi poistaa listalta, sillä sillä ei ole merkittävää merkitystä henkilön ajankäytön ja energian kuluttamisen kannalta (Carroll 2017.) Vaikka Bullet Journalista ei tämän opinnäytetyön tutkimuksessa ollut juurikaan puhetta, osallistujat kokivat käsin tehtäviensä kirjoittamisen helpottavan stressitasoaan. Tällaista tehtävien kirjoittamista käsin post-it-lapuille voidaankin pitää tietynlaisena Carrollin mainostamana mielen inventaariona.

Carroll peräänkuuluttaa metodissaan ajan rajallisuutta. Aika on käytettävä hyödyksi intentionaalisesti eli tarkoituksenmukaisesti, sillä aika ei ole uusiutuva

luonnonvara. Kaikki käyttämämme aika on sellaista jota ei voi saada takaisin. On siis tärkeää tunnistaa mitkä asiat elämässä ovat oikeasti merkityksellisiä, ja jotka haluaa tehdä. Ideaatio-osuudessa Bullet Journalin tekijä asettaa itselleen pieniä, saavutettavia tavoitteita. Näiden tavoitteiden on tarkoituksena kestää maksimissaan yksi kuukausi. Sillä ihminen ei ole kuun loppupuolella enää se sama ihminen kuin kuun alussa asettaessaan tavoitteensa. Sen vuoksi on myös tärkeää sitoutua päivittämään tavoitteitaan, jotta ei suistuisi väärille raiteille matkallaan (Carrol 2017.)

4.1.2 Kanban

Kuten aiemmin opinnäytetyössäkin on mainittu, Kanbanin kauneus on sen yksinkertaisuudessa (Digité Inc, n.d.) Kanbanin mahdollisuudet ovat käytännössä rajattomat. Voit luoda juuri itsesi näköisiä tauluja, sinulle sopivin tehtävin. Voit tehdä niistä visuaalisesti omaa silmääsi miellyttäviä ja esimerkiksi värikoodata eri tehtäväalueet erivärisin post-it-lapuin.

Kanbania on helppo seurata, sillä se on aina näkyvillä. Analogisen Kanban-taulun salaisuus piilee juurikin siinä, että omaa tekemistä on helppo seurata. Taulu on useimmiten asetettu johonkin näkyville. Kanban-menetelmän käytön on sanottu saavan aikaan sen käyttäjässä onnistumisen, onnellisuuden ja aikaansaamisen tuntemuksia (Ayoa 2016.)



Kuva 5. Yksinkertainen Kanban-taulu (Iasovski 2011.)

Henkilökohtaiset käyttökokemukseni Kanban-taulusta on ollut erittäin positiiviset. Olen saanut sen avulla paljon aikaiseksi ja sen takia halusinkin hyödyntää sitä tämän opinnäytetyön tutkimuksellisessa osuudessa luotaintutkimuksessa, josta olen kirjoittanut lisää luvussa 5 ja siihen liittyvissä alaluvuissa joissa käyn läpi luotaintutkimusta ja sen analyysiä.

4.2 Aivotoiminnot käsin kirjoittaessa

Oikeassa aivopuoliskossamme luovuus tapahtuu. Se on kuin pään sisällä toimiva taitelijasielu jonka vastuulla on kaikenlainen luova toiminta, kuten esimerkiksi piirtäminen, oivallukset, intuitio ja tunteet. Vasen aivopuoliskomme ohjaa loogista ajattelua, kieltä ja faktojen prosessointia. Se on kuin luolamies jolle tärkeintä on hengissä selviäminen ja järkevä toiminta. Looginen puoli aivoistamme turruttaa usein luovan taitelijan sisällämme. Se ei juurikaan välitä tunteista eikä aistimuksista, saati epäolennaisuuksissa asuvista rikkaista ideoista. Päässämme oleva luolamies saattaa pilata ideoinnin koska se muistuttaa meitä koko ajan siitä, ettei uusien asioiden luominen ole meille hengissä selviämisen kannalta välttämätöntä. Se tuo mieliimme muistot kaikista niistä hetkistä kun jonkin uuden kynnyksellä olemme kokeneet epämukavia tuntemuksia, noloutta, häpeää ja epäonnistumisia. Onneksi se on kuitenkin hiljennettävissä rentoutumalla (Launonen 2014.)

Yle haastatteli Terveystalon kehollisen kognition tutkija Minna Huotilaista vuonna 2014. Huotilainen tutkii kehollista kognitiota, eli sitä miten fyysinen toiminta vaikuttaa mieleen ja kuinka mieli ohjaa kehon fyysistä toimintaa. Huotilainen kertoo käsin kirjoittamisen olevan valtavan tärkeää. Käsin kirjoittaminen on hitaampaa, jolloin kaikkea ei ehdi kirjoittamaan ylös. Asia pitää prosessoida kirjoittaessa. Esimerkiksi tietokoneella kirjoittaminen on nopeampaa, ja samalla geneerisempää. Voit käytännössä kirjoittaa kaiken kuulemasi, prosessoimatta siitä mitään. Käsin kirjoittamiseen liittyvissä tutkimuksissa on myös todettu olevan kiistatonta muistihyötyä käsin kirjoittamisesta, ja Huotilainen mainitseekin että tutkimuksiin osallistuneet käsin kirjoittaneet henkilöt ovat muistaneet enemmän

niissä käytetyistä teksteistä kuin tietokoneella kirjoittaneet. Sivuhuomiona hän mainitsi käsin kirjoittamisen vähenemisen vaikuttavan myös ihmisen tunnistamiseen käsialan perusteella. Käsialassa näkyy kuitenkin aina ihmisen oma persoonallisuus (Toivanen 2014.) Wittgenstein sanoi aikanaan, *“ajattelen oikeastaan kynälläni, sillä pääni ei useinkaan tiedä mitään siitä, mitä käteni kirjoittaa”* (Wittgenstein 1979).

Henkilökohtaisesti minua kiehtoo ajatus siitä miten kuuloaisti vaikuttaa tähän ja on aiheena sellainen, jota voisi tutkia lisää. Näppäimistön jokainen näppäin kuulostaa melko samalta kirjoittaessa, mutta jokaisella kirjaimella kuuluu olevan oma uniikki äänensä kun niitä kirjoittaa kynällä paperille.

Princetonin yliopistossa Kaliforniassa USA:ssa toteutettu vuoden 2014 tutkimus osoittaa viitteitä sen suuntaisesti että oppilaat, jotka kirjoittivat muistiinpanonsa kynällä paperille oppivat tietokoneelle muistiinpanonsa kirjoittaneita tehokkaammin (Mueller ym. 2014). Tutkimus siis viittaakin siihen, että opiskelijoiden tuottavuus oli parempi käsin kirjoittaessa, kuin tietokoneella. Tutkimukseen sisältyi kolme erillistä testiä kohderyhmällä, joissa jokaisessa kävi ilmi, että samat opiskelijat jotka kirjoittivat muistiinpanot käsin, kirjoittivat siten myös pidempiä aineita. Aineenkirjoitus ei ole pelkkä tekninen suoritus, vaan siihen vaaditaan luovuutta, sekä kykyä yhdistellä asioita. Opiskelijan kirjoittaessa kynällä, ajatteluprosessin on päätelty etenevän opiskelijan aivoissa vilkkaammin, kuin näppäimistöllä kirjoittaessa. Käden tuntoaistimukset, sekä tarkat hienomotoriset liikkeet edistävät luovuutta aivoissa ja täten käsin kirjoittamisen voi ajatellakin kaksisuuntaisena liikkeenä: käsi kirjaa aivoista saapuvat ajatukset paperille ja samanaikaisesti kädestä kulkee viesti aivoille (Hynynen 2018.)

”Kirjoittaminen on fyysistä, ja työkalut vaikuttavat siihen. Koneella kirjoitettaessa sormet naputtavat näppäimiä, ja tuloksena on musta painokirjain. Kun kirjoitan tunteella ladattua tekstiä, minun täytyy kirjoittaa ensimmäisellä kerralla käsin, sillä käsin kirjoittaminen on yhteydessä sydämen liikkeeseen. Mutta kun kerron tarinoita, menen suoraan koneen ääreen. Väline tuo kirjoittajasta esiin eri puolia.”

- Natalie Goldberg, 2008

Tutkimuksessa päädyttiin lopputuloksena muistiinpanojen tekemisen olevan pinnallisempaa tietokoneella kuin käsin kirjoittaessa. Näin ollen oppiminenkin jäi pinnalliseksi kokemukseksi eikä oppilaat välttämättä muistaneet enää tutkimuksessa käytetyn TED talkien sisältöä (Mueller ym. 2014.)

4.3 Tylsistymisen tärkeys varhaislapsuudessa luovuuden kehityksessä

Puhun tässä alaluvussa lapsista, sekä heidän luovuudestaan ja sen kehittymisestä. Lapset ovat luovimpia otuksia mitä maa päällään kantaa, ainakin omasta mielestäni. Heidän mielikuvituksensa on rajaton. On ihmeellistä seurata vierestä kuinka tavallinen lego-palikka voi yhtenä hetkenä olla lentokone, sitten kioski ja sen jälkeen linja-auton kuljettaja. On kerrassaan maagista keskustella lapsen kanssa sillä heiltä saa uusia näkökulmia aikuisuuden kyynisyyden turruttamiin ajatusmalleihin. Moniko työkaverisi kysyy sinulta minkä värinen suosikki dinosauruksesi on? Lapsena opitut ongelmanratkaisutaidot, sekä luovuus on isossa osassa aikuisuudessa tapahtuvan luovuusprosessin etenemistä. Jos turruttamme luovuuden jo heti alkutekijöissään erilaisin mobiililaittein, miten voisimme ajatella luovasti enää aikuisuudessakaan? Lapsen on annettava kokea tylsyyttä jotta luovalle prosessille jää tilaa (Christoff ym. 2009.)

Edellä kuvaamani luovuuden puutostila on vasta tulevaisuudessamme, sillä omat lapsemme saattavat olla kasvaessaan juurikin niitä, joiden kasvaessa emme taistele siitä pitääkö Jaskalle laittaa tyhjä vai ruuallinen lautanen ruokapöytään, tarvitseeko Jaska turvavyötä vai ei, vai oliko se Jaskan syy kun kiipesimme yhdessä hyllyn reunalle kurottaaksemme keksikipolle ja pudottaaksemme sen?

Viime aikoina huolestuttu ruutuajan vaikutuksista nuorten ja lasten kehitykselle. Liiallisen ruutuajan on tutkittu heikentävän unen laatua, sillä melatoniinin tuotanto ei ole yhtä tehokasta mobiililaitteen sinisen valon vuoksi, sekä aiheuttavan

jopa ylipainoa - sillä jokainen ruudun äärellä vietetty tunti on pois liikkumisesta (Enlund-Cerullo 2018.)

Ennen on ajateltu, että lapset joilla on mielikuvitusystäviä pakenevat todellisuu-
desta ja ovat kehitykseltään heikkoja sosiaalisissa taidoissa. Mielikuvituksen
tuottaman ystävyysuhteen muodostuminen alkoi olla enemmän sääntö kuin
poikkeus. Uudemmat tutkimukset kuitenkin paljastavat lasten mielikuvitusystä-
villä olevan positiivisia vaikutuksia lasten sosiaalisuuteen, stressinhallintaan,
sekä luovaan ongelmanratkaisuun ja mielikuvitusta vaativiin tehtäviin läpi lap-
suuden ja muiden elämänvaiheiden (Kennedy-Moore 2013.) Kuitenkin, on to-
dettu lapsilla olevan vähemmän mielikuvituskavereita kuin koskaan aikaisem-
min (Buchanan 2019).

Digitaalisten laitteiden, sekä niiden käytön lisääntyessä niin omassa käytös-
sämme, kuin lasten kasvatuksessakin, ei lapsille tule enää tylsää. Lapsi on tyl-
sistynyt? Anna sille iPad. Mielikuvitusystävän kehittyminen on epätodennäköi-
sempää kun ruutuajan kestosta ei juurikaan välitetä, vaan sen sijaan annetaan
lapsen elää elämänsä digitaalisilla päätelaitteilla. Kuka tarvitsee mielikuvitusys-
tävää kun tabletilla on Po, jonka kanssa jutella? (Elmhirst, n.d.)

5 Luotaintutkimus

Opinnäytetyön teoriaosuus muodostuu kvalitatiivisesta, eli laadullisista lähdeai-
neistoista joka on kerätty luovuutta käsittelevästä kirjallisuudesta, sekä siihen
liittyvistä verkkojulkaisuista. Kvalitatiivisen lähdeaineiston kokoamisessa on
otettu huomioon kolme sille tärkeintä sekä tyypillisintä seikkaa: konteksti eli si-
säلتöyhteys, ilmiön intentio eli sen tarkoitus sekä prosessi jossa ilmiö esiintyy
(Anttila 2006, 175.) Tutkimukselliseksi osuudeksi tutkimusaineiston keräämi-
seen valikoitui luotaintutkimus. Luotaintutkimusmenetelmällä tarkoitetaan tutki-
muksessa hyödynnettäviä suunnittelu- eli muotoiluluotaimia. Menetelmä on
käyttäjakeskeinen itsehavainnointiin perustuva menetelmä, jonka avulla hae-
taan kohderyhmän eli opinnäytetyön kontekstissa luovalla alalla työskentelevän
näkökulmaa, sekä lähestymistapaa luotaimessa käytettyyn tehtävähallintame-

netelmään. Luotaimella saadaan ensikäden tietoa siitä, miten kukin tutkimukseen osallistuva henkilö kokee analogisen tehtävähallintatyökalun omakseen ja kuinka sen käyttöön ottaminen vaikuttaa tehdyn luovan tekemisen laatuun. Tarpeeksi kattavaa tietoa saa yksilöityjen kokemusten pohjalta niiden erilaisuuksia ja samankaltaisuuksia vertaillen (Mattelmäki 2006.)

Käyttäjäkeskeisiä tutkimusmenetelmiä käytetään esimerkiksi osana käyttäjäkeskeistä suunnittelua (*user-centred design*). Käyttäjäkeskeinen suunnittelufilosofia asettaa käyttäjän tarpeet suunnitteluprosessin eri vaiheiden edelle (Äijö 2007.) Opinnäytetyön, kuten muidenkin tutkimuksellisten tekstien tutkimusaineiston kokoaminen on prosessi. Prosessi, jonka keston voi määrittää ja jonka tulee hyväksyä jatkuvan sen loppumisesta huolimatta (Anttila 2006, 177.)

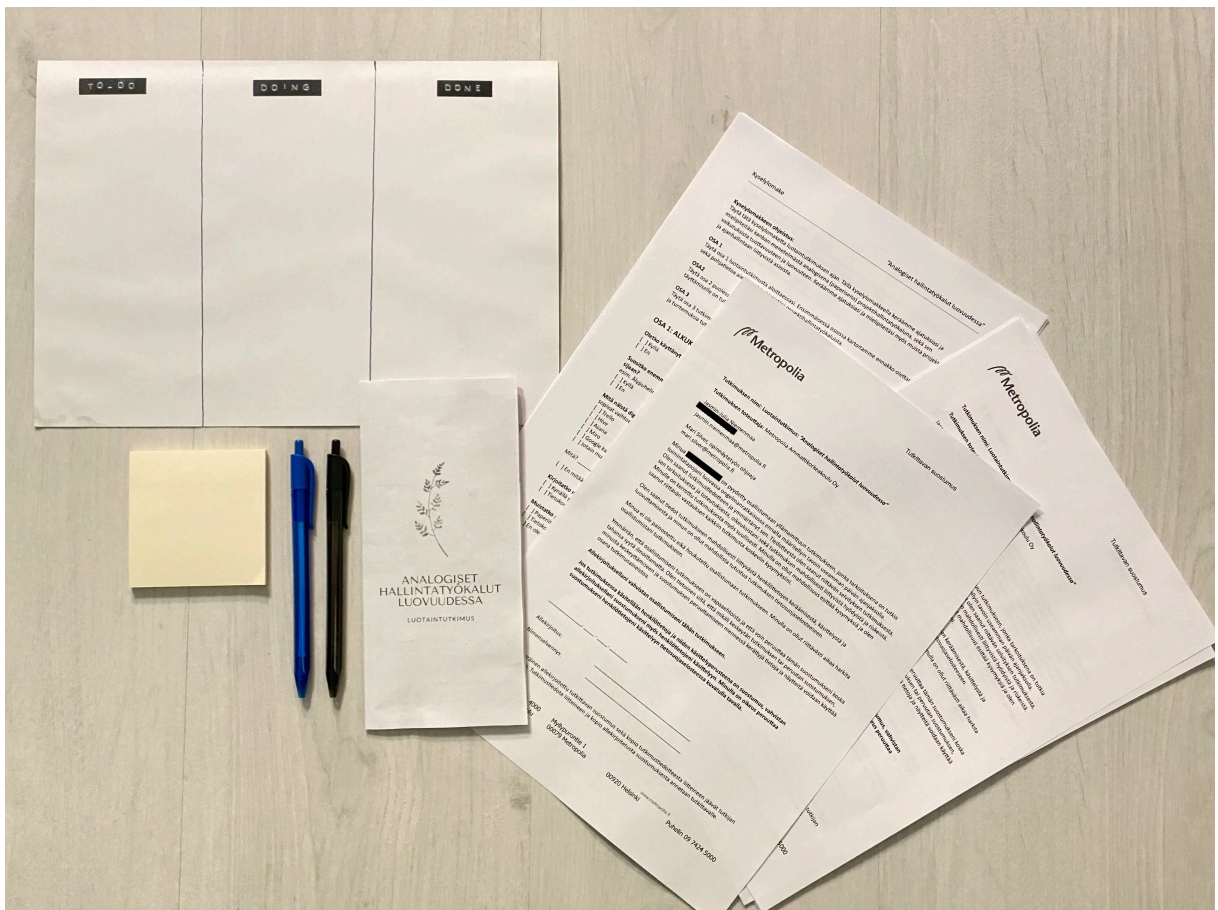
Tiedon kerääminen tapahtuu osallistuvan havainnoinnin kautta. Osallistuvaa havainnointia voi olla sekä aktiivista, että passiivista. Tässä luotaintutkimuksessa maailmantilanne huomioiden on kyse havainnointitekniikassa enemmänkin strukturoidusta piilo-observoinnista, jossa havainnoitsija ei puutu mitenkään tehtävän kulkuun muuten kuin jäsentämällä havainnoinnin kohteelle, eli tutkimukseen osallistuvalla vapaaehtoisella luovalla alalla työskentelevälle henkilölle tehtävät, joita tämän tulee suorittaa tutkimuksen aikana. Havainnoitsija analysoi sitten käyttäjän itsehavainnoinnin tuotoksena syntyneitä raportteja tutkimuksen kulusta (Anttila 2006, 190—191.) Strukturoidun havainnoinnin avulla saadaan mahdollisimman paljon ennakkotietoa siitä miten analogiset työkalut luovassa tekemisessä vaikuttavat tutkimukseen osallistuviin henkilöihin, sekä heidän omaan luovuuteensa ja luovaan ongelmanratkaisukykyyn ja kenties jopa muistamiseen liittyviin asioihin.

5.1 Opinnäytetyössä käytettävän luotaintutkimuksen sisältö

”Luotaimet tarjoavat luovan ja kokeilevan tavan tehdä käyttäjätutkimusta, jossa hyödynnetään perinteisiä tutkimusmenetelmiä, suunnitteluprosessia ja suunnitteluun liittyvää ajatustapaa. Menetelmässä tuetaan suunnitteluajattelun ja käyttäjien kokemusmaailman vuorovaikutusta.”

- Tuuli Mattelmäki, 2006

Luotaintutkimuksen yksi oleellisimmista apuvälineistä on tarvikepaketti, joka kassattiin tutkimukseen osallistuville henkilöille. Tarvikepaketin tulee olla jokaisella tutkimukseen osallistuvalla henkilöllä täysin identtinen, poistaen mahdollisuuden sen käytettävyydestä johtuvaan virhemarginaaliin. Kasatun tarvikepaketin avulla tutkimukseen osallistuva henkilö itsehavainnoi omaa toimintaansa valmiiksi annetun tehtävänannon puitteissa. Olennaista pakettia suunnitellessa on huomioida tulosten käyttötarkoitus, sekä niiden analysointitapa sillä se vaikuttaa siihen millainen paketin sisältö on ja millaisia ohjeita sen käyttäjälle annetaan. Paketin avulla tutkimukseen osallistuva henkilö pääsee osallistumaan omakohtaisesti asiantuntijana tutkimusprosessiin ja sen kulkuun (Mattelmäki 2006.)



Kuva 6. Luotaintutkimukseen osallistuville lähetetty tarvikepaketti suostumus- ja informointilomakkeineen (Niemenmaa 2021.)

Tutkimukseen osallistuville lähetettiin tutkimuksessa hyödynnettävä tarvikesetti, joka sisälsi:

- Ohjekirjasein luotaintutkimuksen toteutumista varten
- Post-it-lappuja

- Kaksi kuulakärkikynää
- Kyselylomake, sekä tutkittavan suostumus- & informointilomakkeet
- Palautuskuori lomakkeille postimerkkeineen.

Havainnointitutkimuksen ollessa merkittävä osa luotaimellista tutkimusmenetelmää, tulee ottaa mahdolliset virhelähteet huomioon. On mahdollista, että tutkimukseen osallistuva henkilö muuttaa käyttäytymistään tiedostaessaan olevansa tutkimuksellisen toiminnan kohteena (Anttila 2006, 195.) Opinnäytetyön kontekstissa tämä siis käytännössä merkitsee sitä, että tutkimukseen osallistuva henkilö saattaa jopa kaunistella omaa työmääräänsä tehtävälustallaan vaikuttaakseen tehokkaammalta kuin todellisuudessa on. Usein puhutaan tutkimuskohteen totuttamisesta potentiaaliseen tutkimustilanteeseen harjoittelemalla tätä etukäteen, mutta tämän hetkessä maailman tilassa se ei ole mahdollista. Tällaista totuttautumismenetelmää virhelähteiden karsimisessa kutsutaan kontrolliefektiksi (Anttila 2006, 195.)

Molemmille osallistujille lähetettiin identtiset pakkaukset identtisin ohjein. Ohjekirjassa (Liite 1) oli yksityiskohtaisesti kuvattu miten tutkimusjakson aikana tarvikepakkauksen avulla tulee toimia. Tutkimukseen osallistuvien tuli noudattaa Kanban-menetelmää tehtävähallintakeinona analogisesti, eli post-itein, sekä kynän ja paperin avulla.

Luotaintutkimus toteutettiin kahdella vapaaehtoisella luovalla alalla työskentelevällä henkilöllä. Osallistuessaan tutkimukseen, heillä hyväksyttiin yleiset Metropolian laatimat ehdot tutkimukseen osallistumisesta, sekä kerättiin suostumus mahdollisiin henkilötietoihin liittyvien asioiden käsittelemiseen. Opinnäytetyö pyrkii kuitenkin siihen että osallistujaa ei itse tutkimuksen analyysissä, tai tutkimusta käsittelevissä teksteissä voi tunnistaa. Kyselylomakkeet pyritään käsittelemään ja analysoimaan anonymisti. Tietoja säilytetään niin kauan, kun se on opinnäytetyölle oleellista. Kun tietoja ei enää tarvita ne tuhoetaan asianmukaisesti.

Osallistujat vastasivat kyselylomakkeeseen luotaintutkimuksen ensimmäisenä, kolmantena ja viidentenä päivänä. Luotaimen kyselylomakkeessa on osio vapaasti vastattaville kysymyksille tuntemuksista ja ajatuksista liittyen analogisesti toteutettuun projektinhallintatyökaluun. Kysymykset tukevat opinnäytetyön

päämäärää ja tavoitetta. Kyselylomake tuntui osallistujia vähiten kuormittavaksi tavaksi selvittää vastaukset tutkimuskysymyksiin.

5.1.1 Kyselylomakkeen sisältö

Luotaintutkimuksen kyselylomakkeen tarkoituksena oli kartoittaa vastaajan ajatuksia ja mielipiteitä Kanban-menetelmästä, sekä täysin analogisen tehtävähallintatyökalun käyttämisestä ja sen vaikutuksista vastaajan tuottavuuteen ja luovuuteen. Samalla kyselylomakkeella kartoitettiin myös vastaajan aiempia kokemuksia erilaisista projektin- ja ajanhallintaan liittyvistä asioista. Kyselylomakkeessa tehtävähallintatyökalusta puhuttiin projektinhallintatyökaluna. (Liite 2)

Kyselylomakkeen ensimmäisessä osiossa kartoitettiin vastaajan ennako-oletuksia ja pohjatietoa aiemmin käytetyistä projektinhallinnan työkaluista. Kyselylomakkeen ensimmäisessä osiossa haluttiin selvittää, onko vastaaja aiemmin hyödyntänyt jotakin projektinhallinnan työkalua tehostaakseen omaa luovuuttaan. Mikäli vastaaja vastasi kyllä, kysyttiin millaista projektinhallinnan työkalua tämä oli käyttänyt. Ensimmäisessä osiossa annettiin myös valmiita projektinhallintaan tarkoitettuja digitaalisia sovelluksia, joista vastaaja sai rastiittaa itseään koskevat vaihtoehdot. Opinnäytetyön luvuissa 3.1.1–3.1.3 esitellyt digitaaliset sovellukset olivat mukana vaihtoehdoissa.

Alkukartoituksessa kartoitettiin myös vastaajan tottumuksia pitää kirjaa tavoitteistaan, sekä niiden hallitsemisesta. Samaten kartoitettiin vastaajan mieltymyksiä: käyttävätkö he digitaalisia sovelluksia analogisten sijaan, vai toisin päin?

Puolivälin etapilla osiossa 2, kartoitettiin puolivälin tuntemuksia. Pyydettiin rastiintamaan vastaajaan parhaiten soveltuva väittämä, sekä kertomaan vapaasti tuntemuksista, kokemuksista ja ajatuksista edeltävän kolmen päivän ajalta. Kysyttiin miltä Kanban-menetelmän käyttö tuntui ja millaisia ajatuksia se vastaajassa herätti. Kyselylomakkeessa painotettiin kaikkien tunteiden ja kokemusten olevan sallittuja.

Kolmannessa osiossa tutkimuksen viimeisenä eli viidentenä päivänä, kartoitettiin loppuajatuksia ja tuntemuksia tutkimuksessa käytetystä projektinhallintatyökalusta. Kysyttiin miten positiivisesti tai negatiivisesti Kanban-menetelmän käyt-

töönotto on vaikuttanut stressitasoon, muistiin, luovuuteen ja yleiseen olotilaan. Kysyttiin myös käyttäisikö vastaaja vastaavanlaista digitaalista työkalua, vai pitäytisikö hän mieluummin analogisessa versiossa. Kyselylomake pohjautuu pääsääntöisesti vastaajan omiin subjektiivisiin kokemuksiin käytetystä projektinhallinnan menetelmästä.

5.1.2 Luotainanalyysi: Vastaaja 1

Osa 1: Alkukartoitus

Ensimmäinen vastaaja kertoi käyttäneensä projektihallintatyökalua tehostaakseen omaa luovuuttaan, mutta kuitenkin suosivan enemmän digitaalisia vaihtoehtoja projektin- ja ajanhallinnassaan analogisten vaihtoehtojen sijaan. Annetuista vaihtoehdoista hän oli käyttänyt projektin- ja ajanhallinnassa Google kalenteria, Office 365:sta, sekä to-do-listoja. Hän kertoi kirjoittavansa muistiinpanot kynällä paperille ja muistavansa paremmin kirjoittamansa asiat paperilta tietokoneen tai muun vastaavan älylaitteen sijaan. Hän kertoi, ettei voisi elää ilman paperisia muistiinpanovälineitä. Stressatessaan hän menee lukkoon, eikä saa juuri mitään aikaiseksi mutta kokee listojen tekemisen helpottavan stressiä. Luovimmillaan hän kokee olevansa silloin kun hän on nukkunut tarpeeksi, ei stressaa mistään, eikä lautasella ole liiallisesti tekemättömiä töitä.

Vaikka vastaaja ilmoitti suosivan digitaalisia vaihtoehtoja projektin- ja ajanhallinnassaan analogisten vaihtoehtojen sijaan, on muut vastaukset kuitenkin suurelta osin kynä & paperi-painotteisia. Luulen, että tässä kohtaa on tapahtunut jonkinlainen huolimattomuusvirhe, joko itselläni kysymyksen asettelussa tai vastaajalla vastaamisessa. Kysymys kuului: *”Suositko enemmän digitaalisia vaihtoehtoja projektin- ja ajanhallinnassasi paperisten vaihtoehtojen sijaan?”* ja annettuna esimerkkinä toimi: *”esim. Älypuhelimien kalenteritoiminto > paperinen kalenteri”*. Toisaalta vastaajan on myös ollut helppo tarrautua ennalta annettuun esimerkkiin, sillä älypuhelimien kalenteritoiminto voi kuitenkin olla useastikin käytössä oli kuinka vannoutunut kynän ja paperin puolestapuhuja tahansa.

Alkukartoituksessa kävi ilmi ensimmäisen vastaajan stressaavan jonkin verran, mikäli tehtävälillä on paljon tehtävää projektin aikana, sekä menevän sen johdosta lukkoon mitään aikaan saamatta. Tästä voisi päätellä jo, että Kanban-

menetelmä saattaa toimia erittäin hyödyllisenä osana vastaajan tulevia projekteja tämänkin tutkimuksen jälkeen.

Osa 2: Puoliväli

Vastaaja täytti puoliväli-osuuden kyselystä kolmen päivän Kanban-menetelmän käyttämisen jälkeen. Hän koki saaneensa menetelmän avulla paljon aikaiseksi, sekä tehtäviensä olevan hallittavampia Kanban-menetelmän avulla. Vastaaja kertoi myös menetelmän helpottaneen stressiä jonkin verran asteikolla "pahentanut stressiä jonkin verran - helpottanut stressiä merkittävästi". Seuraava vaihtoehto stressin helpottumisesta jonkin verran positiiviseen päin olisi ollut stressin helpottuminen merkittävästi. Puoliväliin mennessä hän oli kokenut Kanban-menetelmästä kuitenkin merkittävää hyötyä itselleen.

Vastaaja kertoi viikolle suunnitelluista tehtävistään vapaa sana-osuudessa. Hän kertoi jakaneensa oman opinnäytetyöprojektin tehtävät kolmeen isompaan osaan, jonka jälkeen hän oli pilkkonut isommat osuudet pienemmiksi osuuksiksi. Hän koki Kanbanin selkeyttävän tekemisiään kun hän näkee tehtävät, ja sen missä hän on menossa tällä hetkellä. Vastaaja kertoi kokeneensa onnistumisen iloa kun sai siirrettyä post-it-lapun "Done" -osioon Kanban-taululla. Hän koki Kanbanista olevan helppo tarkistaa missä ollaan menossa, eikä tarvinnut olla muiden sovellusten varassa.

Jo kolmen päivän aikana vastaaja oli löytänyt onnistumisen ilon tuntemukset Kanban-menetelmää käytettyään. Hän koki siitä olevan itselleen merkittävää hyötyä, sekä hän koki sen helpottavan hänen stressiään jonkin verran. Aiemmassa osuudessa hän kertoi stressin vaikuttavan negatiivisesti omaan tuottavuuteensa, sekä luovuuteen, joten tästä voidaan päätellä sen helpottaneen myös hänen tuottavuuttaan ja luovuuttaan. Kanban on auttanut häntä saamaan asioita aikaiseksi.

Osa 3: Valmista tuli!

Kolmanteen osuuteen vastaaja vastasi viiden päivän tutkimusjakson jälkeen. Hän oli käyttänyt Kanban-menetelmää yhteensä viisi päivää. Kyselylomaketta palauttaessaan hän kertoi hyödyntävän menetelmää jatkossakin. Osiossa kol-

me vastaaja vastasi Kanban-menetelmän helpottaneen merkittävästi käynnissä olevan opinnäytetyöprojektin kokonaisuuden hahmottamista. Tehtävien aikaan saamisessa Kanban-taulun visuaalisuus auttoi merkittävästi. Vastaaja koki menetelmän myös vaikuttaneen hänen omaan tuotteliaisuuteensa erittäin positiivisesti, mutta kuitenkin stressin helpottuminen pysyi samalla tasolla kuin puolivälin osuudessa. Vastaaja kertoi siis kaiken kaikkiaan menetelmän helpottaneen stressiä jonkin verran asteikolla *“pahentanut stressiä jonkin verran - helpottanut stressiä merkittävästi”*. Seuraava vaihtoehto stressin helpottumisesta jonkin verran positiiviseen päin olisi ollut stressin helpottuminen merkittävästi.

Kun vastaajalta kysyttiin käyttäisikö hän Kanban-tyylistä työkalua digitaalisessa muodossa, hän vastasi “jos se olisi yhtä helppoa kuin post-it-lapun kirjoittaminen”. Vastaaja koki hankalaksi uuden sovelluksen käytön opettelemisen sekä sen muistamisen. Hän ei myöskään kokenut digitaalisen version olevan helpo-käyttöisempi, viitaten edeltävän kysymyksen vastaukseen. Kanban-menetelmän käytön hän koki nautinnollisena. Vastaaja kertoi hahmottavan paremmin mitä sanoo ja tarkoittaa, kun itse oli lapulle tehtävänsä kirjoittanut. Samaten hän koki kynällä ja paperilla näkevänsä paremmin oman edistymisen ja nauttivansa post-it-lappujen siirtämisestä - “siirto taululla tehdään käsin”. Tällöin on helppo pysyä itse perässä siinä mitä on tekemässä. Fyysisesti siirteleminen ja kirjoittaminen oli vastaajan mielestä parasta menetelmän käyttämisessä. Huonona hän ei kokenut mitään.

5.1.3 Luotainanalyysi: Vastaaja 2

Osa 1: Alkukartoitus

Alkukartoitusvaiheessa toinen vastaaja kertoi käyttäneensä aiemmin jotakin projektinhallintatyökalua tehostaakseen omaa luovuuttaan. Näitä tällaisia työkaluja olivat Trello, Google kalenteri, sekä Macbookin ja Applen Muistutukset-toiminto. Hän kertoi suosivansa paperisia keinoja projektin- ja ajanhallinnassa digitaalisten työkalujen sijaan. Muistiinpanot hän kirjoittaa mieluummin kynällä paperille ja kokee muistavansa kirjoittamansa asiat paremmin niin. Hän kokee, ettei voisi elää ilman paperisia työvälineitä. Stressatessa hän kertoi menevänsä lukkoon, eikä saavansa juuri mitään aikaiseksi. Vastaaja kertoi olevansa luo-

vimmillaan silloin kun hän luottaa itseensä, omaan tekemiseensä ja lopputulokseen.

Osa 2: Puoliväli

Vastaaja täytti puoliväliosuuden kyselylomakkeesta kolmen päivän Kanban-työkalun käytön jälkeen. Hän koki tehtäviensä olevan helpommin hallittavissa menetelmän avulla, sekä sen helpottaneen hänen stressiään vähän. Kuitenkin kyselylomakkeen kohdassa, jossa vastaajaa pyydettiin rastittamaan häntä parhaiten kuvaava väittämä, hän rastitti *“olen saanut vähän aikaiseksi Kanban-menetelmän avulla”*. Itsessään koko Kanban-menetelmästä hän koki olevan vain vähän hyötyä itselleen.

Vastaaja kertoi viikolle suunnitelluista tehtävistään vapaa sana-osuudessa. Vastaaja oli huomannut muutaman päivän jälkeen tehneensä suhteellisen laajoja tehtäviä itselleen Kanban-työkalulle. Hän koki alun hyödylliseksi listatessaan tehtävät yksittäisille post-it-lapuille tavallisen tehtävälistan sijaan ja koki sen mieltä tyhjentävänä. Hän koki, että jos hän olisi tehnyt spesifimpiä tehtäviä itselleen, olisi ne olleet helpompi suorittaa ja done-osioon työkalulla olisi muutaman päivän aikana siirtynyt useampi tehtävä, jolloin onnistumisen ja ilon tunne suoritettua tehtävästä olisi ollut suurempi. Kaiken kaikkiaan hän koki pitävänsä menetelmän käyttämisestä, joskin tiedostaen omien tehtäviensä laajuuden. Hän säilytti Kanban-työkaluaan kirjahyllyssä, josta näki sen koko ajan ja se oli hänelle myös mieluisaa. Uskon, että kokemus olisi ollut toiselle vastaajalle miellyttävämpi jos hän olisi pilkkonut tehtävänsä pienempiin osa-alueisiin kuten ensimmäinen vastaaja.

Osa 3: Valmista tuli!

Kolmanteen osioon vastaaja vastasi luotaintutkimuksen viidentenä päivänä. Vastaaja koki kaiken kaikkiaan Kanban-menetelmän helpottavan omaa projektin hallinnointiaan vähän. Kanban auttoi projektin kokonaisuuden hahmottamista vähän, visualisointi auttoi tehtävien aikaan saamisessa vähän. Omaan tuoteliaisuuteensa Kanban-työkalun hän koki myös auttavan vähän, kuten myös stressitilaansa. Hän koki Kanban-menetelmästä olevan hänelle jonkin verran hyötyä.

Kaiken kaikkiaan vastaaja 2 piti käsillä tekemisestä. Hän nautti post-it-lappujen kirjoittamisesta, ja siitä että taulu oli fyysisesti olemassa. Lappujen siirtelemisen hän koki myös nautinnollisena. Hän koki digitaalisen version Kanbanista siinä mielessä hyödylliseksi, että sen voi kantaa työpaikan ulkopuolelle näkymättömästi. Hän myös koki muistavansa digitaalisella alustalla tehtävät pikkuisen huonommin, kuin paperisella versiolla olevat tehtävät. Kaiken kaikkiaan Kanban-menetelmän käyttämisen vastaaja koki nautinnolliseksi. Hän piti siitä, että sai kirjoittaa käsin ja vedellä nuolia ja ranskalaisia viivoja juuri minne haluaa. Mahdollisuudet olivat suuremmat erilaisiin muistiinpanoihin, verrattuna digitaalisiin versiointeihin.

Hän koki, että jatkossa helpottaakseen taulun hyödyntämistä, hänen kannattaisi tehdä oma taulu projektin jokaiselle osa-alueelle, värikoodata post-it-laput, sekä erittelisi osa-alueen omat tehtävät. Se olisi selkeämpää, ja yksityiskohtaisempaa.

5.2 Luotainanalyysin loppuyhteenveto

Vastaajien välillä oli paljon samankaltaisuuksia. Molemmat vastaajat kokivat hyötyvänsä paperisista työvälineistä, kuten esimerkiksi paperisesta kalenterista enemmän kuin digitaalisesta vastaavasta. Kumpikin koki stressatessaan menevänsä täysin lukkoon saamatta mitään aikaiseksi. Vastaaja 1 koki tehtävien määrän, stressin ja unen määrän vaikuttavan eniten luovuuteensa kun taas vastaaja 2 koki olevansa luovimmillaan tiedostaessaan tekemisensä itsevarmuutensa kautta.

Vastaajilla oli erilainen tapa käyttää Kanban-taulua. Vastaaja 1 alusta lähtien pilkkoi omat tehtävänsä pienempiin osa-alueisiin, ja vastaaja 2 koki sen tarpeelliseksi viiden päivän tutkimusjakson jälkeen. Toki vastaaja 2 olisi voinut tehdä sen jo puolivälissä tutkimusjaksoa omaa tulostaan parantaakseen. Kumpikaan ei kuitenkaan hyödyntänyt mahdollisuutta olla tutkijaan yhteydessä tutkimusjakson aikana.

Lopputulena voidaan päätellä, että tehtävien visualisointi taululle auttaa hahmottamaan paremmin projektikonaisuuden, sekä tekeminen on mielekkäämpää fyysisen taulun avulla ja käsin tekemisen avulla. Molemmat kokivat aikaansaamisen ja onnistumisen tuntemuksia, ensimmäinen vastaaja enemmän, toinen vastaaja vähän. Voidaan myös ajatella, että tällainen lähestymistapa projektiin lieventää myös hieman stressiä jopa heilläkin, jotka kokevat stressin tunteen lamaanuttavaksi. Tässä voidaan ajatella, että tehtävien ylös kirjoittaminen post-it-lapuille on vähän kuin mielen siivoamista, joka lieventää stressiä, ja joka mainittiin tässäkin opinnäytetyössä bullet journalin esittelyn kohdalla (Carrol 2017.)

Luotaintutkimuksessa selvinneistä asioista voidaan myös todeta, että molemmat vastaajat muistivat paremmin asiat kun he olivat kirjoittaneet ne käsin ylös. Viittauksena aiempiin tutkimuksiin, jotka tehtiin Princetonin yliopistossa opiskelijoilla, aineenkirjoituksessa pärjäsivät paremmin ne, jotka olivat tehneet muistiinpanonsa kynällä paperille (Mueller ym. 2014.)

6 Miksi designerin tulisi hyödyntää analogisia työkaluja luovuudessa?

Aiemmat tutkimukset, lähdeaineistona käytetty kirjallisuus, sekä tämän opinnäytetyön yhteydessä tuotettu luotaintutkimus antaa vahvuuden ajatukselle siitä, että kynää ja paperia ei tulisi lopullisesti hylätä ajan digitalisoitumisen myötä. Vaikka digitalisoitumisen myötä saamme aikaan paljon hyvää, ei tulisi luopua joistakin vanhemmista toimintamalleista vain sen vuoksi, kun muutkin asiat ovat digitaalisena. Vaikka yhä enenevässä määrin kirjoitamme tietokoneen avulla, on käsin kirjoittamisella kiistattomat hyötynsä. Käsiala kertoo sinusta persoonana, jos kaikki kirjoittavat samanlaisilla harakanvarpailla, on mahdotonta enää tunnistaa henkilöä käsialan perusteella (Toivanen 2014.)

Luova työskentely vaatii usein tönäyksen oikealle polulle. Kun työskentelemme jatkuvasti työpöytämme äärellä tuijottaen mitä erilaisempia valoärsykeitä, näytöllä viliseviä kirjaimia, sekä loputtomasti scrollaillen mitä älyttömämpiä kissavideoita, emmekä anna itsemme tylsistyä, ei tuolloin jää aivojen omalle luovalle prosessoinnille ollenkaan tilaa. (Christoff ym. 2009.) Tällöin looginen puoli ottaa

vallan kahvan, vääntää vivusta ja menemme lukkoon kunnes rentoudumme jälleen (Launonen 2014.)

Analogisista työkaluista luovuudessa on hyötyä, kuten todettiin opinnäytetyötä varten tehdyssä luotaintutkimuksessakin. Molemmat vastaajat kertoivat Kanban-taulun analogisen version vaikuttavan keskimääräisesti jonkin verran heidän luovuuteensa ja stressitasoonsa positiivisin vaikutuksin. Luovuus lähtee käsistä (Launonen 2014.) Mielen inventoimisella post-it-lapuille oli myös kummankin vastaajan osalta positiivisia vaikutuksia. Se on hyödyksi, kun asiat saa fyysisesti kirjoitettua niin sanotusti ulos systeemistä. Kokonaisuuden hahmottaa paremmin, sekä tehtävien tekemisestä tulee enemmän tarkoituksenmukaista ja jäsennellympää (Carrol 2017.)

Aika on resurssi, jota käytämme toisinaan turhan liiallisesti. Aika on resurssi, jota lähes jokaisella työpaikalla mitataan. Aika ei myöskään ole uusiutuva luonnonvara. Joten miksi käyttäisimme aikaamme turhuuksiin, ja sen sijaan käyttäisimme aikamme meille itselle merkityksellisesti? Niin että se hyödyttää kuin meitä, myös ympärillämme olevia ihmisiä. Koen elämäntyön tekemisen olevan aikaa, jota henkilö käyttää merkityksellisesti. Palatakseni elämäntyön hämmäisseen määritelmään, elämäntyö on tekemistä jonka henkilö itse kokee miellyttäväksi ja jota tekee intohimoisesti päivästä toiseen. Hän työskentelee jatkuvast mielekkääksi kokemansa asian parissa eikä turhautuessaankaan sysää sitä sivuun, ja etsi muuta mielekästä toimintaa. Elämäntyötä tehdään intohimosta.

Digitaalisena muotoilijana minulla on velvollisuus hyödyntää analogisia menetelmiä omassa luovassa tekemisessäni. Koska tällöin toteutan itseäni juuri minua hyödyttävällä tavalla samalla päästen tuloksiin, jotka jollain tavalla hyödyttää jotakin toista. On totta, että monet saattavat kokea digitaalisista työkaluista samoin kun minä koen analogisista, ja se on ihan okei. Toisaalta tuntuu vain helpolta uppoutua verkkoselainten syövereihin, jolloi liiallinen digitaalisten työkalujen hyödyntäminen näkyy keskittymisvaikeutena. Kun analogisia työkaluja käyttää sopivissa määrin joko yksin, tai digitaalisten työkalujen rinnalla, on helpompaa keskittyä siihen, mitä on tekemässä. Käsin kirjoittaminen ruokkii mielen uteliaisuutta (Carrol 2017.)

Aivot on jatkuvasti uusiutuva elin, joka oppii jatkuvasti uutta. Vaikka paperisiin työkaluihin tukeutuminen vaikuttaisi kaavoihin kangistuneelta jääräpäisyydeltä, muistimme tosiaan mistä kurssilla puhuttiin kun samalla yritimme kiivaasti näppäimistöllä näpytellä jokaista luennoitsijan sanaa muistiin? Tietokoneella kirjoittaminen on paljon nopeampaa ja geneerisempää kuin käsin kirjoittaminen. Huotilaisen sanoin, *”käsin kirjoittaminen on hitaampaa, eikä kaikkea ehdi kirjata muistiin. Tällöin aivojen tulee prosessoida läpikäydyt asiat kirjoitustyön yhteydessä”* (Toivanen 2014). Uskallan ajatella, että mitä nopeammin puhuvan opettajan perässä koitat sanastaunaan muistiinpanoja tehdä, yhtä nopeasti stressitasosi nousee. Aivomme luovat jatkuvasti uusia hermoyhteyksiä, ne oppivat jatkuvasti uutta. Mitä enemmän tuijotamme näyttöä ja odotamme koneen tekevän kaiken puolestamme, ei aikaakaan kun looginen luolamies voittaa ja lopputuloksena on loogisesti ajattelevia ihmisiä ilman luovuuden hiventäkään. (Christoff ym. 2009). Käsin kirjoittamalla pääsemme tekemisiin syvemmän prosessin kanssa (Mueller ym. 2014.)

Vaikka digitalisoituminen on vauhdilla viemässä meitä mukanaan, tämäkin työ tuo toteen sen, että kynästä ja paperista on meille edelleenkin hyötyä ja tulee jatkossa olemaankin.

7 Pohdinta

Tavoitteena oli tutkia kynän ja paperin merkitystä, sekä analogisten projektinhallintatyökalujen käyttämisen tärkeyttä, sekä niiden vaikutusta luovuuteen, muistiin ja stressiin. Tutkimuskysymyksenä *”miksi designerin tulisi hyödyntää myös analogisia työkaluja luovuudessa”* pohti juurikin analogisen projektinhallintatyökalun merkitystä luovalla alalla. Sitä, miten sellaisen avulla voi tehostaa luovuutta ja miten se vaikuttaa muistiin ja stressiin. Kuten aiemmin mainittu, käsin kirjoittamisen hyödyt ovat kiistattomat. Itse koin ja koen edelleenkin samoin. Mielestäni, sekä opinnäytetyössä esiintyneen tiedon valossa on hyvinkin suotavaa ajatella, että vaikka elämme niin sanottua *digiaikaa*, ei kynä ja paperi ole mihinkään elämästämme kadonnut saati edes katoamassa. Henkilökohtaiseen hypoteesiini nähden, opinnäytetyö onnistui tavoitteessaan. Opinnäytetyössä esitelty lähde- ja tutkimusaineisto osoittaa työn onnistuneen ennako-olettamusten asettamalla tavalla.

Suurimpia haasteita työssäni oli luotaintutkimuksen toteuttaminen mahdollisimman jouhevasti. Oli mielenkiintoista oppia toteuttamaan tutkimus perinteisestä tyylistä poikkeavalla menetelmällä. Kun aiemmin tehdyt haastattelut ja kyselytutkimukset alkavat olla jo melko peruskauraa, oli luotaintutkimuksen valinta opinnäytetyössä käytettävälle menetelmälle melkein itsestään selvä, vaikka aluksi vähän sitä emminkin. Mutta miksi mennä sieltä, mistä aita on matalin? Pientä haastetta mukaan toi luotaintutkimukselle myös meneillään oleva koronaviruspandemia, sillä yksi luotaintutkimukseen liitetyistä osa-alueista tutkimuksen edetessä oli seurata tutkimukseen osallistujaa etäältä. Tavallaan tämä toteutui, sillä tutkimukseen osallistuneilla oli mahdollisuus olla minuun yhteydessä tutkimusjakson aikana niin halutessaan.

Kuitenkin, vaikka haasteita oli useampikin matkan varrella, en välttämättä tekisi mitään toisin. Luotaintutkimuksessa olisi hyvä ollut olla hieman suurempi tutkimusotanta, sillä nyt sen jäädessä kahteen osallistujaan on tutkimustulokset hieman suppeahkoja. Jos tutkimukseen osallistuneita olisi ollut muutama useampi henkilö, olisi tutkimuksesta saatu informaatio laajempaa ja moninaisempaa.

Hyviä jatkotutkimusaiheita opinnäytetyölle voisi ehdottomasti olla kuuloaistin merkitys kirjoittaessa, sekä mielikuvituskavereiden merkitys varhaislapsuudessa luovuuden kehittymisen kannalta. Kuinka kuuloaisti vaikuttaa muistamiseen käsin kirjoittaessa? Näppäimistön näpyttelyn ääni on kuitenkin melko geneerinen ääni, vaikka joillakin näppäimistön nappuloilla on erilainen ääni niitä eri kohdin näpyteltäessä. Jokaisella kirjaimella kuitenkin on oma äänensä, kun se raapustetaan kynällä paperille. Mielikuvituskavereiden kuoleminen sukupuuttoon digilaitteiden viedessä tilaa lasten tylsistymiseltä huolettaa minua. Kuoleeko mielikuvituskaverit sukupuuttoon digitalisaation myötä, mitä voimme tehdä asialle ja mikä merkitys sillä on luovuutemme kehittymisen kannalta?

Lähteet

Anttila, Pirkko, 2006. Tutkiva toiminta ja ilmaisuus, teos, tekeminen, AKATIIMI Oy, 2. painos.

Ayoa, 20.9.2016, Do, doing, done - how Kanban helps your flow. ayoa.com<<https://www.ayoa.com/ourblog/do-doing-done-how-kanban-helps-your-flow/>> Luettu 14.3.2021

Asana, 2021. Why Asana? asana.com <<https://asana.com/product>> Luettu 29.3.2021

Buchanan, Daisy, 30.8.2019. Imaginary friends are a sign of a lively, creative mind. But they're leaving us. theguardian.com<<https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/aug/30/imaginary-friends-creative-mind-children>> Luettu 19.4.2021

Carrol, Ryder, 2017. TEDxTalks How to declutter your mind? -- Keep a journal. youtube.com<<https://www.youtube.com/watch?v=ym6OYeID5fA&t=768s>> Katso 19.4.2021

Carrol, Ryder, 2021. bulletjournal.com<<https://bulletjournal.com/>> Luettu 19.4.2021

Christoff Kalina, Gordon Alan M., Smallwood Jonathan, Smith Rachelle, Schooler Jonathan W. 9.5.2009. Experience Sampling During fMRI Reveals Default Network And Executive System Contributions To Mind Wandering. pnas.org <<https://www.pnas.org/content/pnas/106/21/8719.full.pdf>> Luettu 7.4.2021

Digimonit, Mia 9.10.2019, Digitaalinen teknologia - määrittelyn vaikeus blogs.-helsinki.fi <<https://blogs.helsinki.fi/orwe2019lp/2019/10/09/digitaalinen-teknologia-maarittelyn-vaikeus/>> Luettu 10.2.2021

Digité Inc, n.d. What is kanban? Digite.com <<https://www.digite.com/kanban/what-is-kanban/>> Luettu 16.3.2021

Durant Will, The Story of Philosophy, 2012, e-kirja.

Elmhirst, Sophie, n.d. Two Lands In My Mind, aeon.co <<https://aeon.co/essays/let-me-introduce-you-to-my-imaginary-friends>> Luettu 13.2.2021

Enlund-Cerullo, Maria, 22.3.2018. Runsas ruutuaika lapsiperheiden suurin terveyshuoli - lisää ylipainoriskiä ja huonontaa unta. mehilainen.fi<<https://www.mehilainen.fi/lehdistotiedotteet/runsas-ruutuaika-lapsiperheiden-suurin-terveys-huoli-lisaa-ylipainoriskia-ja>> Luettu 26.4.2021

Eysenck, H. J. 1995, Genius: The Natural History of Creativity, Cambridge University Press (<https://books.google.fi/books?id=eOMi4cCJboMC&dq=history+of+creativity&lr=&hl=fi&source=gbs_navlinks_s>)

Geraldi, Joana, 2012. Gantt chart and the scientific management in projects. researchgate.net <https://www.researchgate.net/publication/263571905_-_Gantt_charts_revisited_A_critical_analysis_of_its_roots_and_implications_to_the_management_of_projects_today> Luettu 26.4.2021

Goldberg, Natalia, 2008, Luihin ja ytimiin. Kirja kirjoittajalle. Helsinki: Kansanvalistusseura. 2.painos.

Hive, 2021. The Best Trello Alternative. hive.com <<https://hive.com/compare/trello-alternative/>> Luettu 29.3.2021

Huxley, Aldous, 1932. Uljas uusi maailma. Tammi: 2008.

Huhtinen-Hildén, Laura, Isola, Anna-Maria, 21.10.2020. Luovuus on voimavara, josta arjessa on monenlaista hyötyä, [blogi.thl.fi](https://blogi.thl.fi/luovuus-on-voimavara-josta-on-arjessa-monenlaista-hyotya/) <<https://blogi.thl.fi/luovuus-on-voimavara-josta-on-arjessa-monenlaista-hyotya/>> Luettu 15.2.2021

Huttunen, Matti O. 2006, Hulluus ja Luovuus [duodecimlehti.fi](https://www.duodecimlehti.fi/duo96177) <<https://www.duodecimlehti.fi/duo96177>> Luettu 9.2.2021

Hyder, Shama 2.8.2019. How Digital Distraction Is Killing Creativity And What To Do About It? inc.com <<https://www.inc.com/shama-hyder/how-digital-distraction-is-killing-creativity-what-to-do-about-it.html>> Luettu 9.4.2021

Hynynen, Marja-Leena, Kevät 2018. Käsien kirjoittamisen hyvät puolet jyx.jyu.fi <<https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/63005/URN:NBN:fi:juu-201903041708.pdf?sequence=1>> Luettu 10.4.2021

lasovski, Jeff, 5.12.2011. simple-kanban-board.jpg commons.wikimedia.org <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Simple-kanban-board-.jpg>> Luettu 10.4.2021

Innanmaa, Kiia, 18.9.2018. Bujoilun edut kiiainnanmaa.blogspot.com <<https://kiiainnanmaa.blogspot.com/2018/09/bujoilun-edut.html>> Luettu 10.4.2021

Kennedy-Moore, Eileen, 31.1.2013, Imaginary Friends, Psychology Today, psychologytoday.com <<https://www.psychologytoday.com/gb/blog/growing-friendships/201301/imaginary-friends>> Luettu 13.2.2021

Koskennurmi-Sihvonen, Ritva, Seitamaa-Hakkarainen, Pirirta n.d. Luovuus [mlab.uiah.fi](http://www.mlab.uiah.fi/polut/Luovuus/teoria_luovuus.html) <http://www.mlab.uiah.fi/polut/Luovuus/teoria_luovuus.html> Luettu 2.2.2021

Kyllönen Sami, Nissinen Kari, Valtioneuvosto, 2014, PISA12, Suomalaisnuorten ongelmaratkaisutaidot [julkaisut.valtioneuvosto.fi](https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/75218/okm16.pdf) <<https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/75218/okm16.pdf>> Luettu 12.2.2021

Launonen, Krista, 2014. Luovuus lähtee käsistä - käytännön ohjeita värikkäämpään työelämään, Gummerus Kustannus Oy.

Leppilampi, Markku, 29.12.2019. Tämän vuosikymmenen mobiilisovellukset helpottivat rutkasti elämää. muropaketti.com <<https://muropaketti.com/mobiiliitaman-vuosikymmenen-mobiilisovellukset-helpottivat-rutkasti-elamaa-toivat-kylla-myo-mutkia-matkaan/>> Luettu 16.4.2021

Mattila, Anni, 2012. Elämäntyö - Intohimon ja unelman kanavointi mielekkääksi uraksi. [theseus.fi<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/44259/ont-anni-mattila-amk-metropolia-final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/44259/ont-anni-mattila-amk-metropolia-final.pdf?sequence=1&isAllowed=y) Luettu 9.2.2021

Mattelmäki, Tuuli, 2006. Muotoiluluotaimet, Teknologiainfo Teknova Oy, e-kirja.

Mehiläinen, n.d. Runsas ruutuaika lapsiperheiden suurin terveyshuoli - lisää ylipainoriskiä ja huonontaa unta. [mehilainen.fi <https://www.mehilainen.fi/lehdistotiedotteet/runsas-ruutuaika-lapsiperheiden-suurin-terveyshuoli-lisaa-ylipainoriskia-ja>](https://www.mehilainen.fi/lehdistotiedotteet/runsas-ruutuaika-lapsiperheiden-suurin-terveyshuoli-lisaa-ylipainoriskia-ja) Luettu 13.2.2021

Merriam-Webster, 2021. Thesaurus: Creativity. [merriam-webster.com<https://www.merriam-webster.com/thesaurus/creativity>](https://www.merriam-webster.com/thesaurus/creativity) Luettu 9.2.2021

Metropolia, Digitaalinen muotoilu, 2020. Tulevaisuus. [digimuotoilu.metropolia.fi <https://digimuotoilu.metropolia.fi/future.html>](https://digimuotoilu.metropolia.fi/future.html) Luettu 8.4.2021

Mueller, Pam A., Oppenheimer, Daniel M. 2014. The Pen Is Mightier Than the Keyboard: Advantages of Longhand Over Laptop Note Taking [academia.edu<https://www.academia.edu/6273095/The_Pen_Is_Mightier_Than_The_Keyboard_Advantages_of_Longhand_Over_Laptop_Note_Taking>](https://www.academia.edu/6273095/The_Pen_Is_Mightier_Than_The_Keyboard_Advantages_of_Longhand_Over_Laptop_Note_Taking) Luettu 16.4.2021

NA/n.d., Elämänhallinta [nettinappi.fi <https://nettinappi.fi/tietoalue/hyvinvointi-ja-terveys/mielen-hyvinvointi/elamanhallinta/>](https://nettinappi.fi/tietoalue/hyvinvointi-ja-terveys/mielen-hyvinvointi/elamanhallinta/) Luettu 7.2.2021

Pihlström, Sami 26.9.2007 (muok. 12.8.2014) Pragmatismi filosofia.fi <https://filosofia.fi/fi/ensyklopedia/pragmatismi#Pragmatismi%20tutkimuksen,%20oppimisen,%20taidon%20ja%20luovuuden%20teoriana> Luettu 3.2.2021

Solis, Brian, 2019. Lifescale, Goodreads.

Talasniemi, Perttu, 22.9.2020. [sangre.fi <https://www.sangre.fi/fi/blog/moderni-digitaalinen-muotoilija>](https://www.sangre.fi/fi/blog/moderni-digitaalinen-muotoilija) Luettu 6.4.2021

Tilastokeskus, N/A, 8.9.2020. Mihin käytämme aikaamme? - Tilastokeskus kerää uutta tietoa suomalaisten ajankäytöstä. [stat.fi <http://www.stat.fi/uutinen/mihin-kaytamme-aikaamme-tilastokeskus-keraa-uutta-tietoa-suomalaisten-ajankaytosta>](http://www.stat.fi/uutinen/mihin-kaytamme-aikaamme-tilastokeskus-keraa-uutta-tietoa-suomalaisten-ajankaytosta) Luettu 13.2.2021

Toivanen, Tuuli, 17.1.2014. Käsinkirjoitus vähenee - miten se vaikuttaa meihin? Yle.fi <https://yle.fi/uutiset/3-7037746> Luettu 22.4.2021

Trello, 2021. [trello.com <https://trello.com/fi>](https://trello.com/fi) Luettu 29.3.2021

Uusikylä, Kari, 2012. Luovuus kuuluu kaikille, 1.painos, PS-kustannus.

Vnucec, Ivana, n.d. 6 Creative Management Strategies, [Paldesk.com <https://www.paldesk.com/6-creative-management-strategies/>](https://www.paldesk.com/6-creative-management-strategies/) Luettu 30.3.2021

Vuori, V., Okkonen, J., & Helander, N. 2018. Hyvä, paha digitalisaatio: haittoja vähentämällä kohti suurempaa hyötyä. HAMK Unlimited Professional

16.2.2018. <<https://unlimited.hamk.fi/yrittaminen-ja-liiketalous/hyva-paha-digitalisaatio>> Luettu 11.2.2021

Vuorinen, Kaisa 5.10.2017, Luovuus koulunerveyskirjasto.fi <<https://www.koulunerveyskirjasto.fi/aihe/opettajalle-ja-opiskeluhoollolle/opettajan-opas-luontenvahvuudet/ool00001>> Luettu 9.2.2021

Wittgenstein, Ludwig, 1979. Yleisiä huomautuksia. Porvoo Helsinki Juva: WSOY.

Äijö, Raila, 2007. Luentomateriaali: Käyttäjakeskeinen suunnittelu ja organisaatio, kevät 2007, [comlab.hut.fi](http://www.comlab.hut.fi) <<http://www.comlab.hut.fi/studies/2510/Luento4.pdf>> Luettu 15.3.2021

Liitteet

Liite 1: Luotaintutkimuksen ohjekirjanen



TARVIKEPAKETIN SISÄLTÖ:

- A4 kanban-taulu
- post-it-lappuja
- kyniä
- kyselylomake
- tämä ohjekirjanen

+ tutkittavan informointi- & suostumuslomakkeet

ANALOGISET HALLINTATYÖKALUT LUOVIUUDESSA

LUOTAINUTKIMUS

TUTKIJAN YHTEYSTIEDOT

Jasmin-Julia Niemenmaa

 jasmin.niemenmaa@metropolia.fi



OHJEISTUS LUOTAINUTKIMUKSELLE

ALOITTAMINEN

1. Käy läpi liitteenä olevat *tutkittavan informointi- & suostumuslomakkeet*.
2. Määrittele itseäsi ja omaa projektiasi parhaiten palvelevia tehtäviä post-it lapuille ja kiinnitä ne kanban-taulun "to-do"-osioon.
3. Valitse yksi tehtävä kerrallaan tehtäväksi ja liikuta se taululla "doing"-osioon. *Doing*-osio taulusta on työn alla oleville tehtäville.
4. Kun saat tehtävän valmiiksi, siirrä se "Done"-osioon. Toista tätä viiden päivän ajan. Voit kiinnittää taulun johonkin näkyville, esimerkiksi jääkaapin oveen, tai työpöydän yllä olevalle seinälle.

Tutkimuksen kesto:
5 päivää

MIKÄ ON KANBAN?

Kanban-menetelmä on suosiotaan reippaasti kasvattanut menetelmä, jonka tavoitteena on lisätä tuotteliaisuutta projektinhallinnassa.

Kanbanin tarkoituksena on tuoda tehtävälliställä olevat asiat näkyväksi ja

KYSELYLOMAKKEET

Muista täyttää liitteenä olevia kyselylomakkeita niiden ohjeistuksen mukaan.

LOPUKSI

Palauta täytetyt kyselylomakkeet, sekä

Liite 2: Luotaintutkimuksen kyselylomake

Kyselylomake

"Analogiset hallintatyökalut luovuudessa"

Kyselylomakkeen ohjeistus:

Täytä tätä kyselylomaketta luotaintutkimuksen ajan. Tällä kyselylomakkeella keräämme ajatuksiasi ja mielipiteitäsi kanban-menetelmästä analogisena (paperisena) projektihallintatyökaluna, sekä sen vaikutuksista tuottavuuteen ja luovuuteen. Keräämme ajatuksiasi ja mielipiteitäsi myös muista projektien - ja ajanhallintaan liittyvistä asioista.

OSA 1

Täytä osa 1 luotaintutkimusta aloittaessasi. Ensimmäisessä osiossa kartoitamme ennako-olettamuksiasi, sekä pohjatietoa aiemmin käyttämistäsi projektihallintatyökaluista.

OSA 2

Täytä osa 2 puolella välissä tutkimusta. Tutkimuksen kesto on 5 päivää, jolloin sopiva aika toisen osuuden täyttämiseksi on tutkimuksen kolmantena päivänä.

OSA 3

Täytä osa 3 tutkimuksen viimeisenä, eli viidentenä päivänä. Viimeisessä osiossa kartoitetaan loppuajatuksia ja tuntemuksia tutkimuksessa käytettävästä projektihallintatyökalusta.

OSA 1: ALKUKARTOITUS**Oletko käyttänyt jotakin projektihallintatyökalua tehostaaksesi tuottavuuttasi?**

- Kyllä
 En

Suositsitko enemmän digitaalisia vaihtoehtoja projektin- ja ajanhallinnassasi paperisten vaihtoehtojen sijaan?

esim. Älypuhelimien kalenteritoiminto > paperinen kalenteri
 Kyllä
 En

Mitä näistä digitaalisista sovelluksista olet hyödyntänyt projektin- tai ajanhallinnassa? Rastita kaikki sopivat vaihtoehdot.

- Trello
 Hive
 Asana
 Miro
 Google kalenteri
 Jotain muuta

Mitä? _____

- En mitään yllämainituista

Kirjoitatko muistiinpanot kynällä paperille vai tietokoneella/älylaitteella?

- Kynällä paperille
 Tietokoneella/älylaitteella

Muistatko paremmin kirjoittamasi asiat paperilta vai tietokoneelta/älylaitteelta?

- Paperilta
 Tietokoneelta/älylaitteelta
 En ole varma/en osaa sanoa

Kyselylomake

"Analogiset hallintatyökalut luovuudessa"

Rastita sinua parhaiten kuvaava väittämä.

- En tarvitse paperisia muistiinpanovälineitä tai kalentereita, kaikki on helposti saatavilla digilaitteellani.
 En voisi elää ilman paperisia muistiinpanovälineitä tai kalentereita.

Rastita sinua parhaiten kuvaava väittämä.

- Toimin parhaiten paineen alla, en tarvitse apuvälineitä selvittääkseni stressaavista tilanteista.
 Listojen tekeminen helpottaa stressiäni.
 Menen stressatessa lukkoon, enkä saa juuri mitään aikaiseksi.

Milloin koet olevasi luovimmillasi? Kirjoita vapaasti.

OSA 2: PUOLIVÄLI**Rastita sinua parhaiten kuvaava väittämä.**

- Olen saanut paljon aikaiseksi Kanban-menetelmän avulla.
 Olen saanut jonkin verran aikaiseksi Kanban-menetelmän avulla.
 Olen saanut vähän aikaiseksi Kanban-menetelmän avulla.
 En ole saanut juuri mitään aikaiseksi Kanban-menetelmän avulla.

Oletko kokenut tehtäviesi olevan paremmin hallittavissa Kanban-menetelmän avulla?

- Kyllä
 Ei
 En osaa sanoa

Onko stressitilassasi tapahtunut muutoksia Kanban-menetelmän käyttöön ottamisen jälkeen?

Rastita sopiva väittämä.

Kanban-menetelmä

- on helpottanut stressiäni merkittävästi.
 on helpottanut stressiäni jonkin verran.
 on helpottanut stressiäni vähän.
 ei ole helpottanut eikä pahentanut stressiäni ollenkaan.
 on pahentanut stressiäni vähän.
 on pahentanut stressiäni jonkin verran.
 on pahentanut stressiäni merkittävästi.

Jos vastasit Kanban-menetelmän pahentaneen stressitilaasi, mistä koet sen johtuvan?

- Tehtäviä on liian paljon.
 Tehtävien jatkuva näkeminen ahdistaa.
 Jokin muu, mikä?

Kyselylomake

"Analogiset hallintatyökalut luovuudessa"

OSA 3: VALMISTA TULI!**Koitko Kanban-menetelmän helpottavan projektisi kokonaisuuden hahmottamista? Rastita sopivin vaihtoehto.**

- Helpotti merkittävästi.
- Helpotti jonkin verran.
- Helpotti vähän.
- Ei helpottanut eikä haitannut merkittävästi.
- Haittasi vähän.
- Haittasi jonkin verran.
- Kanban-menetelmästä oli minulle merkittävää haittaa kokonaisuuden hahmottamisessa.

Auttoiko tehtävien visualisointi Kanban-työkalulle tehtävien aikaan saamisessa? Rastita sopivin vaihtoehto.

- Auttoi merkittävästi.
- Auttoi jonkin verran.
- Auttoi vähän.
- Ei auttanut eikä hankaloittanut merkittävästi.
- Hankaloitti vähän.
- Hankaloitti jonkin verran.
- Hankaloitti merkittävästi.

Koitko Kanban-menetelmän vaikuttavan omaan tuotteliaisuuteesi positiivisesti? Rastita sopivin vaihtoehto.

- Vaikutti erittäin positiivisesti.
- Vaikutti jonkin verran positiivisesti.
- Vaikutti vähän positiivisesti.
- Neutraalit vaikutukset.
- Vaikutti vähän negatiivisesti.
- Vaikutti jonkin verran negatiivisesti.
- Vaikutti erittäin negatiivisesti.

Onko stressitilassasi tapahtunut muutoksia Kanban-menetelmän käyttöön ottamisen jälkeen?**Rastita sopiva väittämä.**

Kanban-menetelmä

- on helpottanut stressiäni merkittävästi.
- on helpottanut stressiäni jonkin verran.
- on helpottanut stressiäni vähän.
- ei ole helpottanut eikä pahentanut stressiäni ollenkaan.
- on pahentanut stressiäni vähän.
- on pahentanut stressiäni jonkin verran.
- on pahentanut stressiäni merkittävästi.

Jos vastasit Kanban-menetelmän pahentaneen stressitilaasi, mistä koet sen johtuvan?

- Tehtäviä on liian paljon.
 - Tehtävien jatkuva näkeminen ahdistaa.
 - Jokin muu, mikä?
-

Kyselylomake

"Analogiset hallintatyökalut luovuudessa"

Oliko Kanban-menetelmästä sinulle yleisesti ottaen hyötyä? Rastita sopiva väittämä.

- Koen siitä olevan merkittävää hyötyä itselleni.
- Koen siitä olevan jonkin verran hyötyä itselleni.
- Koen siitä olevan vähän hyötyä itselleni.
- Koen sen olevan osittain taakkana omalle työskentelylleni.
- Siitä on ollut merkittävä taakka omalle työskentelylleni.

Voisitko kuvitella käyttäväsi Kanban-menetelmää digitaalisessa muodossa? Miksi, miksi et?

Kokisitko Kanban-menetelmän digitaalisen version olevan helppokäyttöisempi? Miksi, miksi et?

Kokisitko muistavasi paremmin tehtävät, jos Kanban-taulu olisi digitaalisessa muodossa? Miksi, miksi et?

Oliko Kanban-taulun paperiversion käyttö nautinnollista? Miksi, miksi ei?

Mikä Kanban-menetelmässä oli omasta mielestäsi parasta? Entä mikä huonointa?
