

Työpajakonseptin kehittäminen yhteissuunnittelun menetelmällä



Ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö

Muotoilun koulutusohjelma

2023

Siri Lumme

Tässä toiminnallisessa opinnäytetyössä tutkittiin, millainen on luonnoskirjaan liittyvän työpajakonseptin suunnitteluprosessi yhteissuunnittelun menetelmällä muotoilutoimisto Piknik People Studio Oy:lle. Yhteissuunnittelun menetelmällä pyrittiin saamaan aikaan sekä työn tilaajan että kohderyhmän tarpeita ja toiveita vastaava työpajakonsepti. Piknik People Studion tavoitteena oli jatkokehittää yrityksen edellisiä työpajoja ja kehittää konsepti, joka sijoittuu muotoiluoppimisen kentälle. Työpajakonsepti suunniteltiin kohderyhmän työhyvinvoinnin tarpeisiin. Työpajakonseptin teeman ja sisällön suunnittelua varten haettiin teoriatietoa liittyen muotoiluoppimiseen, luonnoskirjoihin ja muotoilijan käyttämiin visualisointitekniikoihin.

Työpajakonseptin suunnitteluprosessiin kuului taustatutkimus, ideointi, jatkokehitys ja kahden prototyyppityöpajan eli testipajan järjestäminen. Piknik People Studio Oy:stä ja työpajakonseptin kehittämisen taustoista haettiin tietoa havainnoimalla ja haastattelulla. Työpajan harjoitusten ideointia tehtiin sekä itsenäisesti että yrityksen kanssa yhteistyössä. Ensimmäisessä testipajassa kokeiltiin Piknik People Studion kanssa työpajan harjoituksia, rakennetta ja materiaaleja sekä annettiin palautetta jatkokehitystä varten. Käyttäjätiedon perusteella valittiin sopivat kohderyhmää edustavat henkilöt jatkokehittämään työpajaa toiseen testipajaan.

Suunnitteluprosessin tuloksena syntyi visualisoitu ja kirjallinen kuvaus prosessista, joka voi hyödyttää myös muita työpajojen suunnittelussa. Toisena tuloksena prosessista syntyi Piknik People Studiolle jääneet materiaalit, joita yritys voi käyttää työpajan tuotteistamiseen.

Avainsanat työpaja, yhteissuunnittelu, muotoiluoppiminen, luonnoskirja, visualisointi

Sivut 69 sivua ja liitteitä 3 sivua

This action research thesis examined the design process of the workshop concept related to sketchbooks for design agency Piknik People Studio with the method of co-design aimed to create a workshop concept that would meet both the needs and desires of the client and target group. The goal of Piknik People Studio was to further develop the company's previous workshops and create a concept that is related to the field of design learning. The workshop concept was designed for the needs of the target group's well-being at work. For the design of the theme and content of the workshop concept, theoretical background was sought in relation to design learning, sketchbooks and visualization techniques used by the designer.

The design process of the workshop concept included background research, ideation, further development, and the organisation of two prototype workshops. Information was collected from background of the workshop concept and Piknik People Studio by observing and interviewing. The workshop's exercises were designed both independently and in collaboration with the company. In the first prototype workshop, the exercises, structure of the manuscript, and materials were tested with Piknik People Studio, and feedback was given for further development. Based on user information, suitable individuals representing the target group was selected to continue developing the workshop for the second test workshop.

The outcome of the research work is a visualised and written description of the process, which can also benefit others in the design of workshops. The second result of the process is the materials left for Piknik People Studio, which the company can use to produce the workshop.

Keywords workshop, co-design, design learning, sketchbook, visualization

Pages 69 pages and appendices 3 pages

Sisällys

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | JOHDANTO..... | 1 |
| 1.1 | Tavoitteet ja rajaus | 2 |
| 1.2 | Kysymyksenasettelu ja tiedonhankintamenetelmät | 3 |
| 1.3 | Viitekehys..... | 4 |
| 1.4 | Suunnitteluprosessi ja prosessikaavio | 5 |
| 2 | OPINNÄYTETYÖN TIETOPERUSTA..... | 6 |
| 2.1 | Konseptointi..... | 7 |
| 2.2 | Yhteissuunnittelu | 7 |
| 2.2.1 | Muotoilijan rooli..... | 9 |
| 2.2.2 | Yhteissuunnittelu ja -kehittäminen työpajakonseptin suunnittelussa | 9 |
| 2.3 | Luonnoskirja..... | 10 |
| 2.4 | Muotoiluoppiminen | 11 |
| 2.4.1 | Mood board..... | 13 |
| 2.4.2 | Kuvaskenaario | 14 |
| 2.5 | Käyttäjätieto..... | 15 |
| 2.6 | Työhyvinvointi ja käsin tekeminen hyvinvoinnin tukena..... | 16 |
| 3 | TIEDONHANKINTA TYÖPAJAN SUUNNITTELUUN..... | 18 |
| 3.1 | Havainnointi | 18 |
| 3.1.1 | Piknik People Studio brändi | 18 |
| 3.1.2 | Muotoiluoppimisen opetusmateriaalit ja työpajat..... | 20 |
| 3.1.3 | Project Sketchbook | 20 |
| 3.1.4 | Edelliset työpajat..... | 21 |
| 3.1.5 | Muut tuotteet ja työpajat | 23 |
| 3.2 | Vertailu ja markkinoiden tutkiminen | 24 |
| 3.3 | Haastattelu..... | 25 |
| 3.3.1 | Työpajakonseptin kehitystyön tausta ja jatkokehityksen osa-alueet | 26 |
| 3.3.2 | Materiaalit ja muuta huomioitavaa | 28 |
| 3.3.3 | Yrityksen näkemys luonnoskirjasta..... | 28 |

| | | |
|-------|--|----|
| 3.3.4 | Käsin tekeminen ja luovuus | 30 |
| 3.3.5 | Työpajan potentiaaliset kohderyhmät..... | 30 |
| 4 | TYÖPAJAN IDEOINTI, PROTOTYYPIT JA YHTEISKEHITTÄMINEN | 31 |
| 4.1 | Työpajakonseptin suunnittelun lähtökohtia ja konseptoinnin osa-alueita ... | 31 |
| 4.1.1 | Työpajan harjoitusten ideointi itsenäisesti mood boardien avulla ... | 34 |
| 4.1.2 | Ideointikokoukset ja rajaaminen..... | 38 |
| 4.2 | Ensimmäisen testipajan ideointi ja valmistelu..... | 40 |
| 4.3 | Ensimmäinen testipaja ja yhteiskehittäminen..... | 43 |
| 4.4 | Toisen testipajan sisällön ja rakenteen jatkokehitys | 47 |
| 4.4.1 | 3. Ideointikokous | 47 |
| 4.4.2 | Käsikirjoitus | 48 |
| 4.5 | Toiseen testipajaan valmistautuminen..... | 49 |
| 4.5.1 | Kutsut | 49 |
| 4.5.2 | Työpajan materiaalit | 50 |
| 4.6 | Toinen testipaja ja yhteiskehittäminen | 52 |
| 5 | LOPPUTULOS | 55 |
| 5.1 | Materiaalien luovutus yritykselle..... | 55 |
| 5.2 | Prosessin kuvaus ja visualisoitu prosessikaavio..... | 56 |
| 5.3 | Pohdinta | 61 |
| | Lähteet..... | 63 |
| 5.3.1 | Kuvien lähteet | 67 |

Liitteet

| | |
|---------|-------------------------------|
| Liite 1 | Kutsu |
| Liite 2 | Palautelomake |
| Liite 3 | Aineistonhallinta suunnitelma |

KUVALUETTELO

| | |
|--|----|
| Kuva 1. Viitekehys..... | 5 |
| Kuva 2. Prosessikaavio suunnitteluprosessista | 6 |
| Kuva 3. Aukeama taiteilija Duncan Cameronin luonnoskirjasta (The Arty Teacher, 2022). | 11 |
| Kuva 4. Esimerkki mood boardista (Pinterest, n.d.-a)..... | 14 |
| Kuva 5. Esimerkki storyboardista (Cameron, 2020). | 15 |
| Kuva 6. <i>Piknik People</i> - opas lähiseikkailuihin -kirjan kansi ja aukeama kirjasta (Piknik People Studio, n.d.-a). | 19 |
| Kuva 7. MUTU Muotoilupaketti lukiolaiselle Opiskelijan luonnoskirja ja Open opas (Piknik People Studio, n.d.-b). | 20 |
| Kuva 8. Erilaisia aukeamia Project Sketchbookista (Piknik People Studio, n.d.-c)..... | 21 |
| Kuva 9. Kuvia Sketchbook Piknik -tapahtumasta (Piknik People Studio, n.d.-d)..... | 22 |
| Kuva 10. Työskentelykuva Luonnoskirjatekniikat -työpajasta ja työpajan tuotoksia (Piknik People Studio & Kokki, n.d.- e). | 23 |
| Kuva 11. Vihkoja tai kirjoja, joihin tuotetaan itse materiaalia (Ahvensalmi, 2019; Elizabeth craft designs, 2019; Crazy Laura, 2022; Scene 360, 2012; Art-hub, n.d.). | 24 |
| Kuva 12. Työpajakonseptin ideoinnin tueksi koostettu mind map | 33 |
| Kuva 13. Luonnosteluun liittyvä mood board (Kim, n.d.; James, n.d.; Hirst, 2020; Nazblogs, n.d.; Pinterest, n.d.-b; Editor, 2023). | 35 |
| Kuva 14. Kollaasipohjia ja teksti Project Sketchbookista | 35 |

| | |
|---|----|
| Kuva 15. Mood board muotoilijan käyttämistä visualisoinneista kollaasi, moodboard, storyboard ja niihin liittyvät ilmiöt (Pinterest, n.d.-c; Pinterest, n.d.-d; Ginsberg, n.d.; Deguzman, 2022; Borsche, n.d.)..... | 36 |
| Kuva 16. Projektisuunnitteluun liittyviä pohjia ja teksti Project Sketchbookissa | 37 |
| Kuva 17. Mood board projektisuunnittelusta (Masha Plans, n.d.; Chasing better life, n.d; Paper blog, n.d.). | 37 |
| Kuva 18. Yhteinen ideointi mind map | 39 |
| Kuva 19. Harjoitusten ideoinnin apuna käytettyä materiaalia ja omia kokeiluja | 41 |
| Kuva 20. Materiaalia värien ja muotojen sommittelu harjoitusta varten..... | 42 |
| Kuva 21. Sommitteluharjoituksen noppa | 43 |
| Kuva 22. Työskentelyä ensimmäisessä testipajassa | 44 |
| Kuva 23. Näytteitä aivorihi- ja vapaa-assosiaatioharjoituksista..... | 45 |
| Kuva 24. Näyte muotojen ja värien sommitteluharjoituksesta..... | 45 |
| Kuva 25. Näyte kuvaskenaarioharjoituksesta | 46 |
| Kuva 26. Näyte kollaasiharjoituksesta | 46 |
| Kuva 27. Työpajan kuvien leikkaamista, näytteet pienistä 4x4cm kuvista ja isommista kuvista | 50 |
| Kuva 28. Osa testipajaa varten skannatuista teksteistä | 51 |
| Kuva 29. Tila ennen työpajan alkamista | 52 |
| Kuva 30. Testipajan osallistujan tekemä sokkopiirros | 53 |

| | |
|---|----|
| Kuva 31. Näytteitä kuvakertomusharjoituksesta | 54 |
| Kuva 32. Näytteitä kuvakollaasiharjoituksesta..... | 54 |
| Kuva 33. Työskentelykuvia työpajasta..... | 55 |
| Kuva 34. Prosessikaavio..... | 60 |

1 JOHDANTO

Opinnäytetyössä kehitettiin Piknik People Studio Oy:lle luonnoskirja-aiheinen työpajan konsepti, joka sijoittuu muotoiluoppimisen kentälle. Työpajakonseptin suunnitteluprosessi toteutettiin yhteissuunnittelun menetelmällä Piknik People Studion ja työpajan oletetun kohderyhmän kanssa yhteistyössä. Työpajan on tarkoitus edistää työhyvinvointia ja innostaa käyttämään luonnoskirjaa projektien suunnittelussa työssä tai vapaa-ajalla.

Kiinnostuin tekemään opinnäytetyön työpajan suunnittelusta, koska minulla on työkokemusta kädentaitojen ohjaustyöstä ja halusin kehittää osaamistani. Kiinnostuin muotoiluoppimisesta, koska siinä yhdistyivät ohjaaminen, oppiminen ja muotoilu. Muotoiluoppiminen on melko uusi muotoilun suuntaus Suomessa ja siihen liittyviä hankkeita on toteutettu lähinnä peruskoululaisille ja lukiolaisille.

Opinnäytetyön toimeksiantaja Piknik People Studio Oy on osallistavaan muotoiluun erikoistunut muotoilutoimisto, jolla on pitkä kokemus muotoiluoppimisen alalta. Yritys on perehtynyt luonnoskirjan käyttöön useissa eri projekteissa. Piknik People Studio on järjestänyt lukuisia työpajoja, jotka ovat liittyneet käsin tekemiseen, luovuuteen, luonnoskirjoihin ja muotoiluoppimiseen. Yrityksellä oli herännyt tarve jatkokehittää edellisiä työpajoja osallistamalla työpajan kohderyhmän edustajat mukaan suunnitteluprosessiin.

Prosessin toteuttamista varten hain tietoa yhteissuunnittelun ja konseptoinnin periaatteista. Työpajakonseptin suunnittelua varten tutustuin muotoiluoppimisen ja visualisointimenetelmiin ja luonnoskirjaan liittyvän teoriaan. Selvitin kohderyhmän tarpeita käyttäjätiedon avulla. Käsitteiden määritelmät löytyvät niitä käsittelevistä luvuista 2.3, 2.4. ja 2.5.

Opinnäytetyössä käytettyjä menetelmiä olivat haastattelu (luku 3.3), havainnointi (luku 3.1), vertailu ja markkinoiden tutkiminen (luku 3.2), yhteiskehittäminen (luku 2.2) ja prototyypityöpajat (luku 4) eli testipajat. Menetelmien tarkemmat määritelmät löytyvät niitä käsittelevistä luvuista.

Opinnäytetyössä tutustuttiin Piknik People Studion taustoihin ja brändiin havainnoimalla yrityksen kanavia, julkaisuja, tuotteita ja muita materiaaleja. Konseptin kehittämisen tueksi

haettiin tietoa markkinoilla olevista vastaavista tuotteista ja toimijoista. Yrityksen haastattelussa selvitettiin taustoja tarkemmin ja kirkastettiin muotoilun tavoitteita.

Työpajan sisältöä kehitettiin yhteiskehittämällä yhdessä yrityksen kanssa ideointikouksissa ja ensimmäisessä testipajassa, jossa kokeiltiin ideoituja harjoituksia käytännössä ja valittiin jatkokehittävät harjoitukset toiseen testipajaan.

Toiseen testipajaan kutsuttiin kohderyhmää edustavat henkilöt kokeilemaan ja yhteiskehittämään työpajakonseptia. Testipajaan osallistuneet henkilöt antoivat palautetta, jonka avulla Piknik People Studio voi edelleen kehittää työpajakonseptia tulevaisuudessa.

Työpajakonseptin kehittämisen prosessista koostettiin raportti yritykselle. Raportti ja työpajakonseptin kehittämisestä syntyneet materiaalit luovutettiin yritykselle prosessin päätteeksi.

Työpajakonseptin kehittämisen oli kaksi tulosta. Toinen tulos oli työpajakonseptin suunnitteluprosessi yhteissuunnittelun menetelmällä, joka kuvataan opinnäytetyön tulosluvussa 5 visualisoidun prosessikaavion ja sen sanallisen avaamisen avulla. Siitä voi olla apua myös muille, jotka suunnittelevat työpajoja. Toisena tuloksena prosessista seurasi konseptoinnista syntyneet materiaalit, joita yritys voi käyttää työpajan jatkokehittämisessä ja tuotteistamisessa.

Roolini opinnäytetyön tekijänä oli ohjata prosessin toteutusta ja etenemistä, vastata aikatauluista, tiedon hankinnasta, ideoinnista, raportoinnista sekä yrityksen ja kohderyhmän osallistamisesta.

1.1 Tavoitteet ja rajaus

Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää yhteissuunnittelun menetelmällä Piknik People Studio Oy:n ja kohderyhmän toiveita ja tarpeita vastaava työpajakonsepti.

Suunnitteluprosessin tavoitteena oli rakentaa työpajakonsepti, joka olisi mahdollisimman valmis tuotteistettavaksi. Työpajakonseptin teeman tuli olla Piknik People Studion arvojen ja brändin mukainen.

Piknik People Studion tavoitteena oli tiivistää yrityksen osaamista työpajakonseptin muotoon ja jatkokehittää aiempia työpajoja niin, että kehitetty työpajakonsepti olisi toistettava, rakenteeltaan selkeä, markkinoilla kilpailukykyinen ja vastaisi kohderyhmän tarpeita. Oma tavoitteeni opinnäytetyön tekijänä oli oppia suunnittelemaan työpajoja yhteissuunnittelun menetelmällä ja tutustua muotoiluoppimiseen.

Opinnäytetyö rajautui konseptin suunnitteluun, eikä työpajaa ollut tarkoitus lanseerata markkinoille opinnäytetyön kehitystyön aikana. Myös yksityiskohtainen työpajan käsikirjoituksen ja työpajan harjoitusten tehtävänantojen avaaminen on rajattu pois opinnäytetyöstä, koska ne ovat Piknik People Studion käyttöön jääviä materiaaleja, joita voi käyttää työpajan tuotteistamiseen.

1.2 Kysymyksenasettelu ja tiedonhankintamenetelmät

Ydinkysymys:

- Millainen on luonnoskirjatyöpajakonseptin suunnitteluprosessi yhteissuunnittelu menetelmällä Piknik People Studio Oy:lle?

Alakysymykset:

- Mitä on yhteissuunnittelu?
- Mitä tekniikoita ja materiaaleja työpajassa on?
- Keitä ovat työpajan käyttäjät?
- Mihin käyttäjien tarpeeseen luonnoskirja ja työpajan tekniikat voivat vastata?

Opinnäytetyön tutkimuskysymyksiin haetaan tietoa laadullisilla menetelmillä.

Työpajakonseptin suunnittelussa keskeisiä menetelmiä olivat yhteissuunnittelu, havainnointi, haastattelu, vertailu ja markkinoiden tutkiminen, käyttäjätiedon hankinta, prototyypit ja yhteiskehittäminen. Opinnäytetyön ydinkysymykseen haetaan teoretietoa yhteissuunnittelun ja konseptoinnin toteuttamiseksi.

Piknik People Studion brändiin, arvoihin, aiempiin projekteihin tutustuttiin havainnoimalla yrityksen julkaisuja, kanavia, tuotteita ja muita materiaaleja. Yrityksen haastattelun avulla hankittiin tarvittavia lisätietoja ja kirkastettiin muotoilun tavoitteita.

Koska Piknik People Studion tavoitteena oli kehittää markkinoilla kilpailukykyinen konsepti, suunnitteluprosessin tueksi tehtiin vertailua ja tutkittiin markkinoita.

Työpajan tekniikoiden ja materiaalien ideointia tehtiin yhteistyössä Piknik People Studion kanssa yhteiskehittämisen kokouksissa ja ensimmäisessä testipajassa, joissa annettiin palautetta ideoista ja valittiin parhaat ideat jatkokehitykseen toista testipajaa varten. Ideoinnin apuna käytettiin mood boardeja eli tunnelmatauluja. Mood boardin käsite avataan luvussa 2.4.1.

Käyttäjistä ja heidän tarpeistaan haettiin tietoa ennakoarvioiden, tilastotiedon ja yhteiskehittämisen avulla toisessa testipajassa.

1.3 Viitekehys

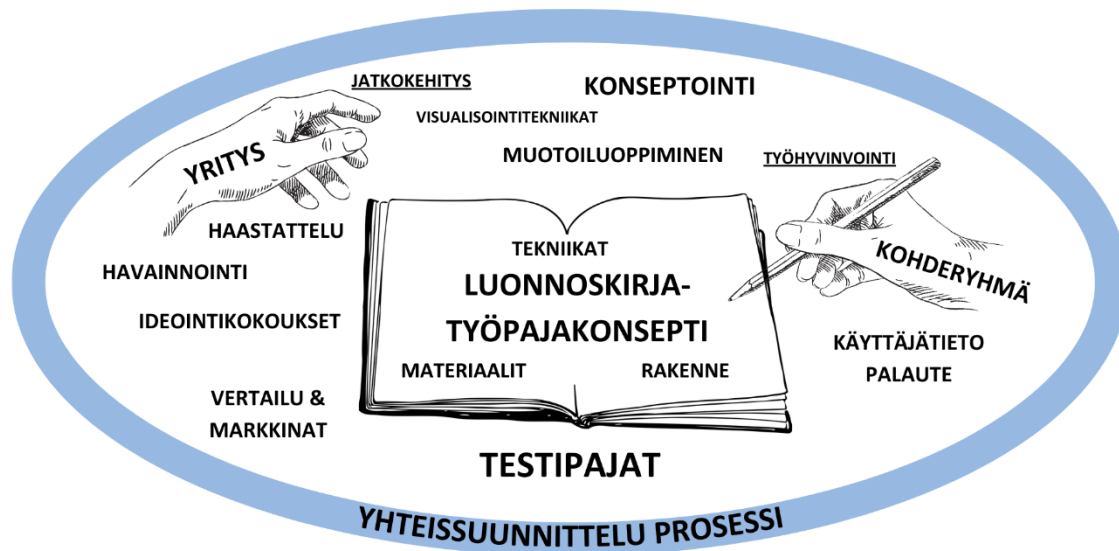
Viitekehys (Kuva 1) kuvaa työpajakonseptin kehitysprosessin osapuolia ja osa-alueita. Kuvan ympärillä kulkeva sininen kehä kuvaa työpajakonseptin kehittämistä yhteissuunnittelun menetelmän avulla. Kädet kuvassa edustavat osapuolia, joita yhteissuunnittelun oli tarkoitus palvella. Kädet liittyvät myös käsin tekemiseen työpajassa.

Luonnoskirjan ulkopuolelle sijoitetut elementit kuvaavat niitä asioita, jotka vaikuttivat työpajakonseptin tekniikoiden, materiaalien ja rakenteen suunnitteluun. Käsien ylle on kirjoitettu niitä kuvastavien osapuolten keskeiset tarpeet, joka yrityksellä on jatkokehitys ja kohderyhmällä työhyvinvointi. Käsien alle on kirjattu menetelmiä, joilla osapuolista on hankittu tietoa.

Testipajoissa ja ideointikokouksissa tapahtunut yhteiskehittäminen oli merkittävässä osassa työpajakonseptin kehittämistä. Myös vertailu ja markkinoiden tutkiminen oli yksi menetelmä, jotka käytettiin konseptin kehittämiseen.

Työpajan suunnitteluun vaikutti myös teoria, joka liittyi yhteissuunnitteluun, konseptointiin, muotoiluoppimiseen ja muotoilijan käyttämiin visualisointitekniikoihin.

Kuva 1. Viitekehys



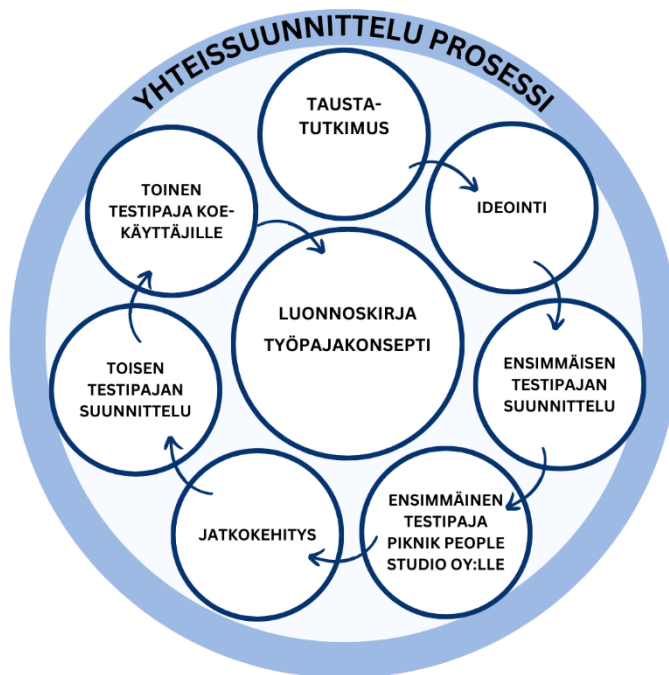
1.4 Suunnitteluprosessi ja prosessikaavio

Luonnoskirja työpajakonseptin kehittämisen vaiheita olivat taustatutkimus, ideointi, testipajojen suunnittelu, testipajojen järjestäminen ja jatkokehitys.

Taustatutkimuksessa tutustuttiin teoriaan ja haettiin tietoa eri menetelmin. Menetelmiä olivat havainnointi, haastattelu, vertailu ja markkinoiden tutkiminen. Ideointivaiheessa kehitettiin erilaisia vaihtoehtoisia konsepteja itsenäisesti ja Piknik People Studion kanssa ideointikokouksissa.

Ensimmäinen testipaja oli prototyyppi, jonka avulla testattiin konsepti-ideoita. Testipajassa kehitettiin työpajaa yhteiskehittämällä ja valittiin jatkokehittettävät ideat toista testipajaa varten. Toisessa testipajassa yhteiskehitettiin työpajaa kohderyhmää edustaneiden koekäyttäjien kanssa, joiden palautteen perusteella työpajaa jatkokehitetään edelleen tulevaisuudessa.

Kuva 2. Prosessikaavio suunnitteluprosessista



2 OPINNÄYTETYÖN TIETOPERUSTA

Työpajakonseptin suunnittelua varten perehdyttiin konseptimuotoilun periaatteisiin suunnitteluprosessin toteuttamiseksi. Työpajakonsepti kehitettiin yhteissuunnittelun menetelmällä, jonka tavoitteena oli suunnitella Piknik People Studion ja kohderyhmän tarpeita vastaava työpajakonsepti. Yhteissuunnittelun toteuttamista varten tutustuttiin teorian tietoon, jota sovellettiin käytäntöön työpajakonseptin kehittämisessä.

Teoriaosuudessa selvitettiin yhteissuunnittelun periaatteita ja muotoilijan roolia yhteissuunnittelun prosessissa. Yhteissuunnittelussa on keskeistä suunnitella kohderyhmän tarpeita vastaava työpajakonsepti, joten käyttäjätiedon hankinta oli keskeinen osa prosessia. Tietoa käyttäjistä hankittiin tilastotiedon avulla.

Työpajakonseptin sisällön suunnittelua varten hankittiin teorian tietoa luonnoskirjoista, muotoiluoppimisesta ja muotoilijan käyttämistä visualisointitekniikoista.

2.1 Konseptointi

Työpajan suunnitteluprosessi rajautui konseptointiin. Suunnitteluprosessi noudattaa konseptimuotoilun vaiheita.

Konsepti on luonnos tai hahmotelma uudesta tuotteesta, sen muodosta, tekniikasta ja käyttäjän siitä saamasta hyödystä. Konseptointi käynnistyy muotoilubriefin määrittämisellä ja päättyy, kun kehitykseen osallistuneet osapuolet ovat valinneet yhden konseptin jatkokehitykseen. (Kettunen, 2001 ss. 56, 59)

Konseptimuotoilun prosessi jaetaan neljään vaiheeseen: tieto, idea, valinta ja testaus. Tiedonhakuvaiheessa haetaan tietoa suunnittelua varten. Aluksi on tärkeää tutustua asiakkaan ja kohderyhmän tarpeisiin, hakea tietoa kilpailijoiden tuotteista, kirjallisuudesta ja asiantuntijoilta. Tiedonhaku päättyy muotoilun tavoitteiden kirkastamiseen. (Kettunen, 2001, ss. 60, 57)

Ideoinnin aikana suunnitteluongelma palastellaan erilaisiin osaongelmiin, joihin keksitään vaihtoehtoisia ratkaisuja erilaisin ideointitekniikoin. On tärkeää, että ideointia tehdään tarpeeksi laajasti, jotta sen aikana syntyy tarpeeksi materiaalia konsepteihin. Ideoista valitaan lupaavimmat, niitä yhdistetään toisiinsa ja kehitetään eteenpäin. (Kettunen, 2001, ss. 60–61)

Valintavaiheessa tuotekehitysryhmä karsii konsepteja ja kehittää niitä eteenpäin. Testaamalla konseptia yritetään varmistaa, että valittu ehdotus vastaa käyttäjien tarpeita. Prosessin tuloksena valitaan yksi konsepti, jonka kehittämistä jatketaan eteenpäin. (Kettunen, 2000, s. 60)

2.2 Yhteissuunnittelu

Työpajakonseptin suunnitteluprosessi toteutettiin yhteissuunnittelun ja -kehittämisen menetelmin. Yhteissuunnittelun teoriatietoon tutustuminen oli keskeinen osa prosessin suunnittelua. Yhteissuunnittelulla tässä opinnäytetyössä tarkoitetaan laajemmin menetelmää, jossa tehdään koko suunnitteluprosessin ajan tiivistä yhteistyötä Piknik People Studion kanssa ja osallistetaan kohderyhmä mukaan työpajakonseptin kehittämiseen.

Yhteiskehittämisen käsitteeseen viitataan tässä opinnäytetyössä, kun kerrotaan suunnitteluprosessin sisällä tapahtuneista yhteisen luovuuden hetkistä Piknik People Studion ja työpajan koekäyttäjien kanssa, kuten ideointikokouksista ja testipajoista.

Vuosikymmenten saatossa muotoilijoiden suhtautuminen käyttäjiin on muuttunut. Yhteissuunnittelussa käyttäjät eivät ole vain tuotteen kuluttajia, vaan heidät otetaan mukaan osaksi suunnitteluprosessia. (Sanders & Stappers, 2012, s. 18) Osallistavan suunnittelun ja yhteissuunnittelun käsitteitä käytetään usein samassa merkityksessä (Kurronen, 2013, s. 22). Sandersin ja Stappersin mukaan (2008) tutkija Susanne Bødker (1996) on tutkinut osallistavan suunnittelun historian ulottuvan 40 vuoden taakse, 1970-luvulle, kun Pohjoismaissa teollisuuden työntekijöitä osallistettiin heidän oman työympäristönsä kehittämiseen. Osallistamalla suunnitteluprosessiin oman työnsä asiantuntijoina, työntekijät saivat mahdollisuuden vaikuttaa myös omiin työoloihinsa. (Sander & Stappers, 2008, s. 7)

Yhteissuunnittelun (co-design) ja varsinkin yhteiskehittämisen (co-creation) käsitteisiin viitataan eri merkityksissä muotoilun kentällä ja etenkin sen ulkopuolella. Muotoilun kontekstissa yhteiskehittämällä tarkoitetaan luovaa yhteistyötä organisaatioiden, muotoilutiimin ja käyttäjien mutta myös muiden asiantuntijoiden, verkostojen ja muiden sidosryhmien välillä. Sillä viitataan luoviin ajattelutapoihin tai metodeihin suunnitteluprosessin sisällä. Yhteiskehittäminen on yleensä tilapäinen luova hetki prosessin tietyissä vaiheissa, joissa jaetaan ideoita, kokemuksia ja asiantuntijuutta luovien ajattelutapojen ja metodien avulla. (Mattelmäki & Sleeswijk Visser, 2011, ss. 6–7)

Myös Sanders ja Stappers (2012) määrittelevät yhteiskehittämisen laajaksi käsitteeksi, joka voi viitata mihin tahansa yhteisölliseen luovaan toimintaan, joka on jaettu kahden tai useamman ihmisen kanssa. Yhteiskehittämistä voi tapahtua esimerkiksi yritysten tai organisaatioiden sisällä, yritysten ja sen yhteistyökumppaniensa välillä tai yritysten ja sen asiakkaiden välillä. (Sanders & Stappers, 2012, s. 25)

Yhteiskehittäminen voi tapahtua missä tahansa vaiheessa suunnitteluprosessia, suunnittelun alkuvaiheesta aina markkinoille lanseerauksen jälkeiseen ajanjaksoon. Yhteiskehittäminen voi auttaa pitkällä aikavälillä kestävämmän elämäntavan luomisessa, parantaa tuotteiden ja palvelujen käytettävyyttä, koska yhteistyön avulla voidaan saada paremmin selville, mitä ihmiset haluavat ja tarvitsevat. (Sanders & Stappers, 2012, s. 26)

Yhteissuunnittelun Sanders ja Stappers (2012) määrittelevät koko muotoiluprosessin aikana laajemmin tapahtuvaksi yhteisölliseksi luovuudeksi. Se voi merkitä muotoilijoiden välistä muotoiluprosessin aikana tekemää yhteistyötä tai laajemmassa merkityksessä se voi tarkoittaa luovuutta muotoilijoiden ja ei-muotoilijoiden välillä. (Sanders & Stappers, 2012, s. 25) Mattelmäen ja Sleeswijk Visserin mukaan (2011) yhteissuunnittelu on prosessi ja työtapana, jota käytetään ratkaisujen kehittämiseen ja visiointiin yhteistyössä potentiaalisten käyttäjien ja sidosryhmien kanssa. Se on voimauttava ajattelutapa, joka antaa äänen niille, jotka eivät perinteisesti osallistu muotoiluprosessiin. Yhteissuunnittelun toteutustavat riippuvat organisaatiosta tai alasta, koska sitä voi soveltaa aina tuotemuotoilusta koulutuksen suunnitteluun. (Mattelmäki & Sleeswijk Visser, 2011, ss. 6, 11)

2.2.1 Muotoilijan rooli

Muotoilijan tehtävänä yhteissuunnittelussa on antaa muoto toisten ideoille, etsiä puuttuva tieto, tutkia mahdollisuuksia ja johtaa luovaa muotoiluprosessia muotoiluajattelun ammattilaisena. Yhteissuunnittelussa suunnitteluprosessiin otetaan mukaan henkilöitä, joita muotoiluprosessi palvelee. He ovat oman kokemuksensa asiantuntijoita, joille muotoilijan tärkeänä roolina on suunnitella sellaiset työkalut, joilla he voivat osallistua, ideoida ja ilmaista itseään osana suunnitteluprosessia. (Sanders & Stappers, 2012, ss. 23–24)

2.2.2 Yhteissuunnittelu ja -kehittäminen työpajakonseptin suunnittelussa

Työpajakonseptin suunnitteluprosessissa keskeistä oli huomioida sekä Piknik People Studion että kohderyhmän tarpeet ja tavoitteet.

Työpajakonseptin suunnittelu toteutettiin yhteistyössä Piknik People Studion kanssa prosessin alusta toisen testipajan järjestämiseen asti. Jotta työpajakonsepti vastaisi mahdollisimman hyvin yrityksen toiveita ja tarpeita, kehitystyötä varten hankittiin tietoa yrityksestä havainnoinnin ja haastattelun avulla. Suunnittelu, ideointi ja ideoiden jatkokehitys tapahtui osin itsenäisesti ja osin ideointikokouksissa Piknik People Studion kanssa. Kokouksissa keskusteltiin ideoista, annettiin palautetta ja valittiin konsepteja jatkokehitykseen.

Merkittävä osa yhteissuunnittelua olivat prototyypityöpajat eli testipajat, joissa kokeiltiin ja annettiin palautetta työpajakonseptin rakenteesta, harjoituksista ja materiaaleista.

Ensimmäinen työpaja järjestettiin Piknik People Studion työntekijöille ja toinen kohderyhmää edustaville koekäyttäjille. Sopivat koekäyttäjät valittiin toiseen testipajaan opinnäytetyöprosessissa hankitun käyttäjätiedon perusteella.

2.3 Luonnoskirja

Työpajakonseptin keskeinen teema on luonnoskirja. Luonnoskirja on väline, jota taiteilija tai muu luova henkilö käyttää tallentamaan ja varastoimaan visuaalista materiaalia. Useimmiten materiaali on piirretty, joskus kirjoitettu tai liimattu sivuille. Luonnoskirjan sisältö on usein hiomatonta ja viimeistelemätöntä. (Alaluusua, 2016, ss. 14, 22) Luonnoskirja on käytännöllinen ja helppo pitää mukana. Sen avulla voi dokumentoida välittömästi hetkessä nousevat havainnot ja ajatukset, joita voi käyttää hyödyksi tulevaisuudessa. (Alaluusua, 2016, ss.33, 43) Psykologian professori Mihay Csikszentmihalyi kutsuu muistikirjoja kokemusten aarreaitaksi ja raakamateriaaliksi, josta moni luova työ saa alkunsa (O'Donnell, 2009, s.8).

Alaluusuan mukaan ihmisen tarve ideoiden ja havaintojen tallentamiselle on aina ollut olemassa. Nykypäivänä käytetyt luonnoskirjat voidaan rinnastaa vuosisatoja vanhoihin japanilaisiin tyynekirjoihin tai jopa luolamaalauksiin. (Alaluusua, 2016, s. 30)

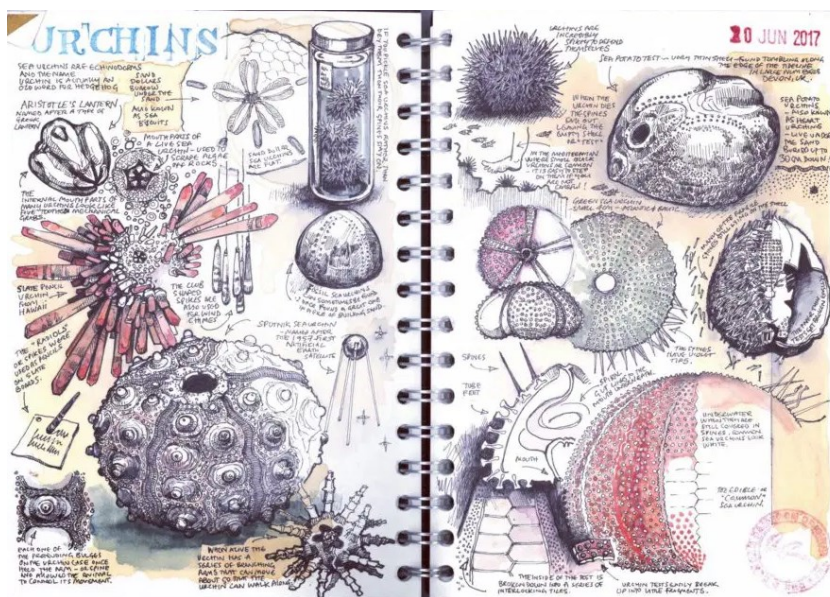
Muotoilijan arvokkain työväline on luova ajattelu ja luonnoskirja ohjaa luovaa prosessia. Se auttaa hahmottamaan monimutkaisia ideoita ja havainnollistamaan ajattelua itselle ja muille (Helsinki Design Weekly, 2021). Luonnoskirja on tietopankki, johon voi tallentaa kaikki suunnitteluprosessin vaiheet (Yrjölä, 2007, s.8). Luonnoskirjan käyttäminen ympäristön havainnointiin kehittää muotoilijan visuaalisia varastoja, visuaalista muistia ja edistää innovatiivisuutta (Kettunen, 2001, s. 92).

Vaikka tietokoneesta on muotoilijalle suunnittelussa monia hyötyjä, fyysinen luonnostelu kynän ja paperin avulla on säilyttänyt asemansa tärkeänä osana luovaa työtä. Luonnoskirja tarjoaa muotoilijalle päiväkirjan tavoin yksityisen tilan, johon voi tallentaa salaisuuksia ilman pakkoa jakaa niitä muille. Luonnoskirjaan voi unelmoida, assosoida, tutkia ja tehdä

kokeiluja, joissa virheiden tekeminen on sallittu. Se on leikkikenttä, jossa voi pyöritellä ideoita, poimia ne ideat, jotka ansaitsevat lähempää tarkastelua ja sivuuttaa ne, jotka eivät kannata eteenpäin. (O'Donnell, 2009, ss. 6–7)

Kettusen mukaan (2001) luonnostelu on visuaalista ajattelua. Käden kautta aivoissa syntynyt häilyvä ajatus saa luonnostellessa visuaalisen muodon, jonka avulla ajatuksia voi tutkia, arvioida ja kehittää. Luonnostelu on ajattelun ja ideoinnin työkalu, joka ruokkii mielikuvitusta. (Kettunen, 2001, ss. 92–93)

Kuva 3. Aukeama taiteilija Duncan Cameronin luonnoskirjasta (The Arty Teacher, 2022).



2.4 Muotoiluoppiminen

Piknik People Studion ydinosaamista on muotoiluoppiminen. Yrityksen muotoilijat ja perustajat Savio ja Kokki ovat olleet aktiivisesti mukana SuoMun eli Suomen muotoilukasvatusseura ry:n toiminnassa. SuoMu ry. on muotoiluoppimisen kehittämiseen ja edistämiseen keskittynyt yhdistys, jonka toteuttamia hankkeita ovat olleet mm. MUTKU – Muotoilukasvatusta peruskouluun (2014) ja MUTU Muotoilupaketti lukiolaisille (2021) (Suomen muotoilukasvatusseura ry., 2023, -a). Muita muotoiluoppimista edistäviä tahoja Suomessa ovat mm. Helsingin Designmuseum, Ornamo ja A&DO Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimiskeskus -hanke.

Koska muotoilukasvatuksen käsite on laaja, tässä opinnäytetyössä ei ole tarkoitus määritellä käsitettä tyhjentävästi vaan soveltaa teoriaa opinnäytetyössä rajattuun aiheeseen. Muotoiluoppimisen teoriaa hyödynnetään opinnäytetyössä työpajan käsikirjoituksen ja harjoitusten sisällön suunnittelussa. Työpajassa esitellään muotoilijan tapaa käyttää luonnoskirjaa suunnittelun apuvälineenä, havainnoinnissa ja ideoinnissa luovan ongelmaratkaisun tukena. Lisäksi työpajan harjoitukset liittyvät visualisointitekniikoihin, joita muotoilija käyttää työssään.

Työpajan tarkoituksena on jakaa muotoiluun liittyvää tietotaitoa aikuisille, jotka eivät ole ammatiltaan muotoilijoita mutta voivat saada hyötyä luonnoskirjasta ja työpajan tekniikoista joko työssään tai vapaa-ajallaan.

Muotoilukasvatus on melko uusi ala Suomessa, eikä käsitteelle ole olemassa selkeää määritelmää (Leinonen, 2014, s.19). Suomen muotoilukasvatusseura ry. (2023) määrittelee muotoilukasvatuksen olevan muotoilun käyttämistä oppimisen työkaluna (Suomen muotoilukasvatusseura ry., 2023. -b). Savio määrittelee Savolaisen mukaan (2014) muotoilukasvatuksen muotoilun maailmaan ja mahdollisuuksiin tutustuttamiseksi. Muotoilukasvatuksessa opitaan luovan prosessin työvaiheista ja menetelmistä tekemisen ja omien kokeilujen kautta. (Savolainen, 2014 s. 4) Muotoilukasvatuksen avulla voi oppia muotoilijan tietotaitoa ja konkreettisia työskentelytekniikoita, ideointitapoja ja tiedonhankintakeinoja. Muotoilijan käyttämiä luovia työtapoja ja muotoiluprosessin ymmärrystä on mahdollista soveltaa monessa muussakin ammatissa. Muotoilun prosessi ja luovat työtavat kehittävät luovaa ongelmanratkaisukykyä, jota pidetään tärkeänä taitona tulevaisuuden työelämässä. (Leinonen, 2014 ss. 17, 23)

Tiina Leinosen mukaan (2014) Herlin (2011) korostaa, etteivät kädentaidot ja vapaan itseilmaisun tarve menetä merkitystään nykypäivänä vaan päinvastoin niiden merkitys kasvaa monimuotoisessa maailmassa. Muotoilukasvatuksessa käsillä tekeminen ja tekemällä oppiminen ovat tärkeä osa oppimisprosessia, koska ne tukevat syvällistä oppimista ja ymmärrystä. (Leinonen, 2014, s.22)

Tiina Leinosen mukaan (2014) Lee (2010) korostaa visuaalisten työtapojen, kuten luonnostelun, oppimisen tärkeyttä osana suunnitteluprosessia. Visuaalisen materiaalin avulla voi oppia tulkitsemaan kuvan ja sanan välisiä yhteyksiä, kommunikoida ja

käsitteellistä ideoita toisille. (Leinonen, 2014, s. 26) Muotoilussa pyritään tuottamaan visuaalisten ja kokeilevien työvälineiden avulla materiaaleja, joilla voi konkretisoida mielen sisäisiä ajatusprosesseja havainnoitavaan ja arvioitavaan muotoon. Visualisointien avulla voi kommunikoida ja arvioida ideoita jatkokehitystä varten. Visuaalisten menetelmien kautta voidaan antaa muoto ja jopa yksilöiden kehollisille ja tiedostamattomille mielikuville kuten tunteille ja arvoille (Kälviäinen, 2014, ss. 31, 36).

Muotoilijan visualisointitekniikoista valittiin toiseen testipajaan tunnelmataulua eli mood boardia ja kuvaskenaariota käsittelevät harjoitukset. Näistä tekniikoista ja niiden teorioista haettiin tarkempaa tietoa harjoitusten sisällön suunnittelun ja käsikirjoituksen kirjoittamisen tueksi.

2.4.1 Mood board

Savolaisen mukaan (2016) mood board eli tunnelmataulu on kuvakollaasinomainen visuaalinen esitys. Mood boardin tarkoituksena on välittää mielikuvia, hahmottaa ja kuvata tulevan tuotteen tai palvelun tavoiteltua tunnelmaa tai tunnetta, joita ilmaistaan erilaisilla elementeillä, kuten kuvilla, väreillä, muodoilla ja materiaaleilla. (Savolainen, 2016, s. 10) Sana kollaasi tulee ranskan kielen sanasta coller, joka tarkoittaa liimata. Sana syntyi alun perin kuvaamaan 1900-luvun alussa kubistien Picasson ja Braquen geometrisia sommitelmia. (Wolfe, 2023)

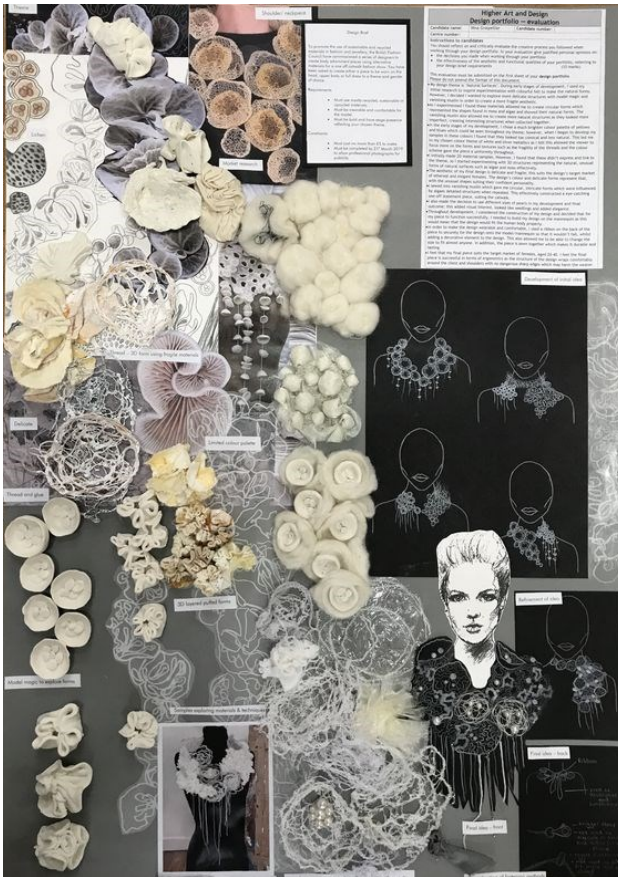
Muotoilussa kollaasin tekemisellä on aina jokin tavoite tai tarkoitus. Kollaasit auttavat järjestelemään, kehittämään, analysoimaan ja esittämään visuaalisesti kysymyksiä tai ongelmia, joita on hankala ilmaista sanoin. Kollaasien analysointi helpottaa määrittelemään muotoilun vaatimuksia, joihin itse lopputuloksen täytyy vastata. (van Boeijen & Daalhuizen, 2014, Collage Techniques -luku, toinen kappale)

Mood boardeja tehdään eri muotoilun aloilla ja ne ovat hyödyllisiä etenkin suunnitteluprosessin alkuvaiheessa. Mood boardin tekeminen auttaa luomaan suuntaa suunnittelulle (Lucero, 2009, s. 217). Mood boardin avulla voi kommunikoida, ilmaista erilaisia näkökulmia ja luoda yhteyttä asiakkaaseen. Se rakennetaan keräämällä, valikoimalla ja järjestelemällä sopivaa materiaalia, joista lopuksi esitetään tulkinta. Myös asiakas voi toimia mood boardin tekijänä tai ainakin osallistua sen tekemiseen. (Koch, 2020, s. 37)

Muotoilijalle mood boardin tekeminen auttaa sekä ongelman määrittelyssä että ongelmanratkaisussa (Koch, 2020, s. 37). Kollaasin tekemisen prosessi on sekä luova että analyttinen (van Boeijen & Daalhuizen, 2014, Collage Techniques -luku, toinen kappale).

Mood boardia koskevaa teoriatietoa hyödynnettiin kuvakollaasiharjoituksen sisällön suunnittelussa ja käsikirjoituksen materiaalina.

Kuva 4. Esimerkki mood boardista (Pinterest, n.d.-a).



2.4.2 Kuvaskenaario

Kuvaskenaario on kuvitteellinen visualisoitu kertomus tapahtumista, jotka liittyvät suunniteltavan tuotteen käyttöön, henkilöihin ja ympäristöön. Kuvaskenaarion avulla kerrotaan, mitä käyttäjät tekevät, mikä on toiminnan tavoite ja miten tavoite saavutetaan. Sen avulla voi ideoida tuotteen rakennetta, muotoa ja toimintaperiaatteita tai esittää tulevaisuuden visioita. Kertomuksen voi rakentaa esimerkiksi piirtäen, sarjakuvana, storyboardina, kuvakollaasina, valokuvilla tai digitaalisesti. (Kettunen, 2001, s. 83)

Storyboard eli kuvakäsikirjoitus menetelmä lähtöisin elokuvateollisuudesta, jossa sitä on käytetty käsikirjoituksen kuvittamiseen sarjakuvamaisen kerronnan avulla. Muotoilussa kuvakerrontaa käytetään kommunikaation apuna, kun halutaan viestiä tuotteen tai palvelun ominaisuuksista ja vaiheista. Se on hyvä tapa kertoa suunnitelmasta tarinan muodossa ja eläytyä kokemukseen käytännössä. Kuvakäsikirjoituksessa on sarjakuvan tavoin tyhjät ruudut, joiden avulla voidaan esittää visuaalisesti jokin tapahtumasarja. Muiden muotoilijan käyttämien visualisointien tavoin, se auttaa konkretisoimaan vielä abstraktilla tasolla olevia ideoita ja suunnitelmia. (Innokylä, 2023).

Kuvaskenaariota ja kuvakäsikirjoitusta koskevaa teoriaa hyödynnettiin kuvakertomusharjoituksen sisällön suunnittelussa ja käsikirjoituksen materiaalina.

Kuva 5. Esimerkki storyboardista (Cameron, 2020).



2.5 Käyttäjätieto

Työpajakonseptin suunnittelussa käyttäjätietoa haettiin tilastotiedon, ennakoarvioiden ja prototyyppi työpajojen avulla. Käyttäjätiedon hankinta oli oleellinen osa työpajakonseptin suunnittelua, jotta työpaja vastaisi kohderyhmän tarpeita.

Hyysalon mukaan (2009) käyttäjätiedon hankinnalla pyritään saamaan aikaan tuote, joka on käyttäjien näkökulmasta haluttava eli se vastaa heidän toiveitaan ja tarpeitaan. Sen täytyy olla hyödyllinen eli auttaa heitä saavuttamaan tavoitteita ja kehittämään omaa toimintaansa. Lisäksi käytön täytyy olla sujuvaa ja siitä täytyy seurata mielihyvää tai iloa, tai ainakin sen tulee vähentää kurjuutta. (Hyysalo, 2009, s. 20)

Tilastotiedon avulla kartoitettiin työhyvinvoinnin trendejä. Keskeisinä lähteinä toimivat Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varman julkaisu *Tietotyö ja työkyky – tutkittua tietoa ja työpaikan keinoja aivokuorman hallintaan* (Airila, 2022) sekä Työterveyslaitoksen julkaisu *Hyvinvointia työstä 2030-luvulla - skenaarioita suomalaiset työelämän kehityksestä* (toim. Kokkonen, 2020). Sitran julkaisussa *Megatrendit 2023 – Ymmärrystä yllätysten aikaan* (2023) oli tietoa liittyen hyvinvoinnin haasteiden kasvamiseen ja niiden vaikutuksista työelämään.

Osa käyttäjätiedon hankkimista olivat Piknik People Studion ennakkoarviot työpajan potentiaalisesta kohderyhmästä. Ennakkoarvioita selvitettiin haastattelun avulla, jonka tuloksia käsitellään luvussa 3.3.4.

Merkittävä käyttäjätiedon lähde oli kehitystyön prosessin päätteeksi järjestetty toinen testipaja, jossa osallistujat saivat antaa palautetta ja osallistua työpajan jatkokehitykseen. Hyysalon mukaan (2009) keskustelemalla havainnolistuksien ja prototyyppien avulla käyttäjät voivat tuoda esille, mitä he tarvitsevat ja vaativat tuotteelta. Jotta yhteistyö olisi hyödyllistä, on tärkeää valita koekäyttäjiksi sellaisia henkilöitä, jotka vastaavat tuotteen odotettua kohderyhmää. (Hyysalo, 2009, ss. 94, 96) Yhtä olennaista kuin se toimiiko prototyyppi odotetulla tavalla, on huomata, mitä prototyyppi ja sen testaus paljastaa käytöstä ja käyttäjistä (Hyysalo, 2009, s.181).

2.6 Työhyvinvointi ja käsin tekeminen hyvinvoinnin tukena

Työpajan tavoitteena on tukea työhyvinvointia. Luonnoskirjan käyttäminen voi olla luovaa vapaa-ajanvietettä, jonka avulla voi rentoutua. Käsin tekeminen voi toimia vastapainona työlle, jota tehdään digitaalisten laitteiden avulla. Projektien suunnittelu luonnoskirjan avulla voi olla uusi tapa tehdä työtä. Käsin luonnoskirjaan toteutettavat luonnokset, visualisoinnit ja käsin kirjoittaminen voivat tehostaa hahmottamista ja oppimista.

Työkyvyn ja työhyvinvoinnin käsitteet liittyvät kiinteästi toisiinsa. Hyvää työkykyä ylläpidetään hyvällä työhyvinvoinnilla (Ilmarinen & Vainio, 2012, s. 5). Työkyky perustuu ihmisen voimavarojen ja työn väliseen tasapainoon. Sen muodostuu fyysisestä, psyykkisestä ja sosiaalisesta toimintakyvystä. (Työterveyslaitos, 2023) Työhyvinvointi koostuu työn, työn mielekkyyden, terveyden, turvallisuuden ja hyvinvoinnin kokonaisuudesta (Sosiaali- ja terveysministeriö, 2023).

Mikäli työssä esiintyy kuormittavia vaatimuksia, eikä työntekijällä ole riittävästi hyvinvointia tukevia voimavaroja, voi pitkällä aikavälillä altistua stressille ja työuupumukselle. Suomessa lähes 20 prosenttia työntekijöistä kertoi kokevansa stressiä melko paljon tai paljon. (Työterveyslaitos, 2023) Pitkittynyt stressi voi haitata työhyvinvointia ja työkykyä. Työkykyä voivat tukea riittävä palautuminen työstä, vastapaino työlle ja hyvät elämäntavat (Airila, 2022, s. 35).

Myös Sitran uusimman selvityksen (2023) yksi megatrendeistä on hyvinvoinnin haasteiden kasvaminen. Mielensterveysongelmat ovat lisääntyneet paljon, etenkin nuorilla, ja yli puolet työkyvyttömyyseläkkeistä liittyy mielensterveyden haasteisiin. Sitran mukaan (2023) vaikuttavia syitä haasteiden lisääntymiselle ovat olleet koronapandemian lisäksi kilpailuyhteiskunnan vaatimukset, yhteiskunnan yksilökeskeisyys, sosiaalinen media ja yleinen epävarmuus tulevaisuudesta. (Sitra, 2023, s.28)

Samaan aikaan kun työelämän vaatimukset ja hyvinvoinnin haasteet ovat kasvaneet, on havaittavissa tasapainoisuuteen, elämän yksinkertaistamiseen ja rauhoittamiseen tähtääviä trendejä (Kokkonen, 2020, s. 14). Myös Sitran *Megatrendit 2023* selvityksen mukaan (2023) on nähtävillä uudenlainen näkemys hyvinvoinnista, jossa korostuu elämänlaadun merkitys toimeentulon tärkeyden rinnalla (Sitra, 2023, s. 35).

Hyvinvointia tukevan kulttuuritoiminnan kehittäminen ja käsityö osana sitä ovat toistaiseksi vähän hyödynnettyjä osa-alueita työhyvinvoinnin tukemisessa. Niiden kehittäminen voisi tukea ja lisätä sekä yksilön että yhteisön hyvinvointia. (Pöllänen, 2012, s. 7) Muutamien viime vuosien aikana kiinnostus kädentaitoihin on kasvanut. Käsillä tekeminen voi tarjota sekä luovaa vapaa-ajanvietettä että terapeuttisia vaikutuksia. (Huotilainen, Rankanen, Growth, Seitamaa-Hakkarainen, Mäkelä, 2018, s. 1) Myös Pöllänen (2012) viittaa Venkulan (2005) näkemykseen ihmisten tarpeesta tehdä käsin ja tehdä jotakin toisenlaista kuin työssä

(2012, s. 2). Huutilaisen ym. mukaan (2018) Belcastron ja Yackelin (2008) tutkimukset ovat osoittaneet tekemällä oppimisen (learning by doing) ja käsillä tekemisen tehostavan käsitteiden ymmärtämistä, oppimista ja muistia (2018, s. 12).

Työterveyslaitoksen tutkimuksen mukaan (2020) työkykyyn ja työhyvinvointiin panostamalla tulevaisuudessa voidaan saada aikaan pitkällä aikavälillä merkittäviä kansantaloudellisia vaikutuksia (2020, s. 8). Yksittäisen työntekijän vastuu ylläpitää omaa osaamistaan, hyvinvointiaan, työkykyään ja mielenterveyttään tulee korostumaan 2030-luvun työelämässä (Työterveyslaitos, 2020, s. 94).

3 TIEDONHANKINTA TYÖPAJAN SUUNNITTELUUN

Työpajakonseptin suunnittelua varten hankittiin tietoa havainnoinnin, vertailun ja markkinoiden tutkimisen, Piknik People Studion muotoilijoiden haastattelujen, yhteiskehittämisen ja prototyyppien avulla. Yhteiskehittämistä ja prototyyppejä käsitellään luvussa 4.

3.1 Havainnointi

Työpajakonseptin kehitystyö perustui yrityksen aiempien työpajojen ja muiden projektien jatkokehitykseen. Piknik People Studiolla on aiempaa osaamista liittyen muotoiluoppimiseen, luovaan projektisuunnitteluun, työpajojen järjestämiseen ja luonnoskirjoihin.

Työpajakonseptin suunnittelun alkuvaiheessa oli tärkeää havainnoida Piknik People Studion julkaisuja, kanavia, tuotteita ja muita materiaaleja, joita yritys luovutti työpajakonseptin kehitystyötä varten. Havainnoinnin avulla tutustuttiin myös Piknik People Studion brändiin.

3.1.1 Piknik People Studio brändi

Havainnoimalla Piknik People Studio Oy:n brändiä pyrittiin ymmärtämään yrityksen konseptia ja tärkeitä arvoja, joiden haluttiin näkyvän myös työpajakonseptissa. Piknik People Studion verkkosivujen, verkkokaupan, blogin ja Instagram -julkaisujen avulla havainnoitiin

yrityksen brändi-ilmettä sekä edellisten projektien kirjallisia kuvauksia ja kuvamateriaalia. *Piknik People - opas lähiseikkailuihin* (Cozy Publishing, 2021) kirjan lukeminen antoi myös kuvan yrityksen brändistä ja suunnittelufilosofiasta.

Verkkosivuilla Piknik People Studio esittelee aiempia projektejaan ja kertoo yrityksen tarjoamista palveluista. Yritys on osallistavaan markkinointiin erikoistunut muotoilutoimisto. Piknik People Studio järjestää luovia aktiviteetteja, kurseja ja työpajoja, jotka kehittävät luovuutta ja luovia oppimistaitoja, jotka ovat sekä hauskoja että hyödyllisiä. Yritys järjestää räätälöityjä kurseja isoille ja pienille ryhmille. Piknik People Studion tarjoamia palveluita ovat myös konseptien, opetusmateriaalien, markkinoinnin, mainonnan, verkkosivujen ja brändien suunnittelu. (Piknik People Studio, 2023. -a)

Tee-se-itse-kulttuuri ja käsityötaito ovat Piknik People Studiolla tärkeitä arvoja, joita yritys haluaa tuoda esiin *Piknik People -opas lähiseikkailuihin* kirjan ja Piknik People Studio -blogin kautta (Piknik People Studio, 2023. -b). Piknik People Studion *Piknik People - opas lähiseikkailuihin* -kirja on opas piknikien järjestämiseen ja pieniin matkoihin. Kirja sisältää kuvitetut ohjeet DIY-retkikalustemalliston valmistukseen (Kuva 6).

Kuva 6. *Piknik People - opas lähiseikkailuihin* -kirjan kansi ja aukeama kirjasta (Piknik People Studio, n.d.-a).



3.1.2 Muotoiluoppimisen opetusmateriaalit ja työpajat

Työpajakonseptin tavoitteena on tuoda esille Piknik People Studion muotoiluoppimisen osaamista. Piknik People Studion muotoilijat Savio ja Kokki ovat ohjanneet lukuisia muotoiluoppimisen työpajoja ja olleet kehittämässä muotoilukasvatuksen oppimateriaaleja.

Piknik People Studion muotoilijat ovat olleet mukana suunnittelemassa ja taittamassa maaliskuussa 2021 lanseerattua SuoMu ry:n ja Savonlinnan taidelukion kanssa yhteistyössä tehtyä MUTU Muotoilupaketti lukiolaisille -oppimateriaalia, jossa luonnoskirja on keskeinen työväline. Luonnoskirja on ollut käytössä työvälineenä myös SuoMu ry:n kehittämällä Aalto-yliopiston UWAS Design Learning -kurssilla, jota on järjestetty 2017 alkaen. Piknik People Studion muotoilijat Savio ja Kokki ovat olleet kehittämässä kurssia.

Piknik People Studio luovutti työpajakonseptin kehitystyötä varten MUTU Muotoilupaketin julkaisut (Kuva 7) ja UWAS Design Learning -kurssin luentomateriaalit havainnoitavaksi. Havainnoidessa kiinnitettiin huomiota, millainen rooli luonnoskirjalla on muotoiluoppimisessa ja millaisia muotoiluoppimisen harjoitukset ovat.

Kuva 7. MUTU Muotoilupaketti lukiolaiselle *Opiskelijan luonnoskirja* ja *Open opas* (Piknik People Studio, n.d.-b).



3.1.3 Project Sketchbook

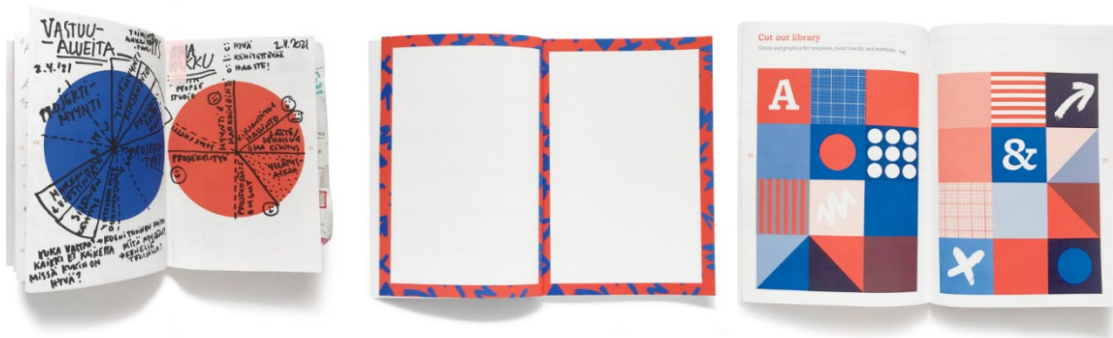
Piknik People Studiolla on oma luonnoskirjatuote Project Sketchbook, joka oli työpajakonseptin keskeinen materiaali. Project Sketchbookia havainnoidessa kiinnitettiin

huomiota siinä oleviin valmiisiin pohjiin ja muihin materiaaleihin, joita voi käyttää työpajan sisällön suunnittelussa. Myös omat kokeilut auttoivat tutustumaan Project Sketchbookin käyttöön.

Project Sketchbook on A5-kokoinen luonnoskirja, jota on saatavilla kolmessa eri värissä. Project Sketchbookissa on erilaisia sivuja (Kuva 8) ja projektin suunnitteluun tarkoitettuja pohjia, kuten päivyri, ympyrämalleja ja nelikenttiä. Tuotteessa on teoriatietoa luonnoskirjasta, kollaaseista, yhteiskehittämisestä ja ajatuskarttojen tekemisestä sekä lainauksia yritykseltä heidän suhteestaan luonnoskirjaan. Project Sketchbookissa on kollaasipohjia ja valmista leikemateriaalia mood boardeja ja kolmen ruudun kuvaskenaariota varten.

”Luonnoskirja on suunniteltu inspiroimaan ja tukemaan ihmisiä, jotka ovat kiinnostuneita kehittämään luovuutta ja ajattelun taitoja. Se on luonnostelun ja ideoiden kehittämisen alusta, jota voi käyttää luovassa ongelmanratkaisussa tai huvun vuoksi.” (Piknik People Studio, 2023. -c)

Kuva 8. Erilaisia aukeamia Project Sketchbookista (Piknik People Studio, n.d.-c).



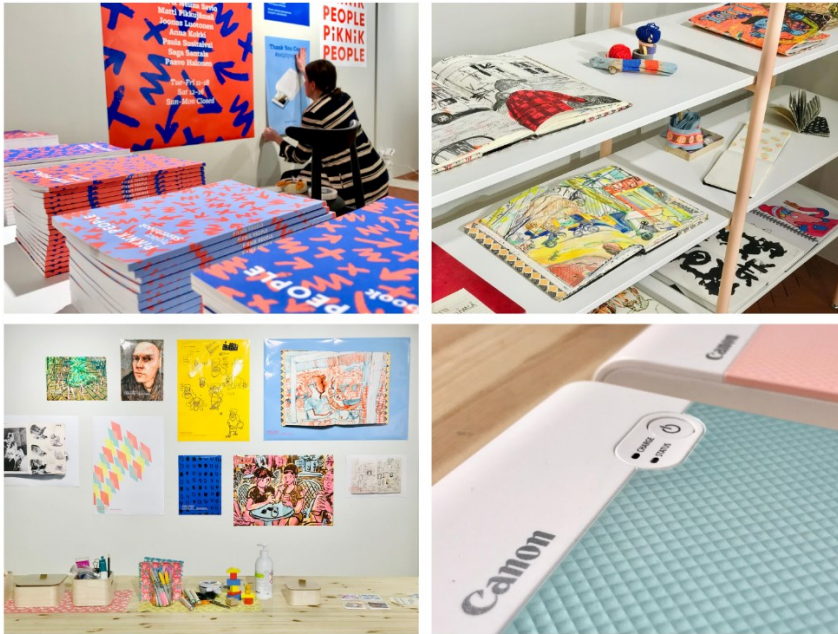
3.1.4 Edelliset työpajat

Piknik People Studio on järjestänyt useita työpajoja, joiden kautta kertynyt kokemus, osaaminen ja materiaalit toimivat työpajakonseptin jatkokehityksen perustana.

Project Sketchbookin lanseerauksen yhteydessä järjestettiin kolmen viikon mittainen Sketchbook Piknik -tapahtuma, luonnoskirjanäyttely ja luonnostelutyöpaja Helsingin Kämp Garden Studiossa helmikuussa 2021. Näyttelyssä oli esillä taiteilijoiden ja muotoilijoiden luonnoskirjoja. Työpajassa tarjottiin luonnosteluvälineet ja mahdollisuus tulostaa kuvia

luonnoskirjaan Canon Selphy Square -tulostimilla. Tapahtumassa myytiin vasta lanseerattua Project Sketchbook -tuotetta. (Piknik People Studio, 2023. -d)

Kuva 9. Kuvia Sketchbook Piknik -tapahtumasta (Piknik People Studio, n.d.-d).



Kesäkuussa 2021 Piknik People Studio järjesti Luonnoskirjatekniikat -työpajan Glasshouse Helsingissä. Työpajassa osallistujat saivat Project Sketchbookin ja heille esiteltiin erilaisia tekniikoita, joita voi käyttää uusien ideoiden muodostamiseen. Yksi työpajan harjoituksista oli kollaasi, joka taitettiin posteriksi ja lähetettiin osallistujille sähköpostiin tulostusta varten. (Piknik People Studio, 2023. -e)

Piknik People Studio luovutti työpajakonseptin kehitystä varten dokumentin Luonnoskirjatekniikat -työpajasta, joka sisälsi tietoja työpajan sisällöstä. Dokumentin sisältö toimi pohjana työpajakonseptin jatkokehitykselle.

Kuva 10. Työskentelykuva Luonnoskirjatekniikat -työpajasta ja työpajan tuotoksia (Piknik People Studio & Kokki, n.d.- e).



3.1.5 Muut tuotteet ja työpajat

Piknik People Studion osaamista projektisuunnittelusta, luovasta projektien organisoinnista, visualisoinneista ja muista työpajoista sovellettiin luonnoskirja työpajakonseptin suunnittelussa.

Piknik People Studion on suunnitellut yhdessä Putinki ry:n kanssa Tutori -kalenterisarjan. Tutori on tehty arjen suunnittelun työkaluksi ja sitä voi käyttää projektien, opintojen tai vapaa-ajan organisointiin ja sitä voi käyttää myös bullet journalin tapaan (Tutori-kalenteri, 2022). Piknik People Studio on järjestänyt myös Tutori -kalenterisarjaan liittyviä työpajoja, joissa on käytetty materiaalina kalenterisarjan vuosikellojulistetta. Opinnäytetyöprosessin aikana havainnoitiin kahta työpajaa, jotka liittyivät vuosikellon käyttöön. Toinen työpaja järjestettiin Helsingin Akateemisessa Kirjakaupassa ja sen tarkoituksena oli hahmottaa oman arjen ajankäyttöä visuaalisesti. Toinen työpaja järjestettiin marraskuussa 2022 Aalto-yliopiston muodin laitoksen opiskelijoille. Työpajan tavoitteena oli hahmottaa projektiin liittyvät vaiheet ja esittää ne visuaalisesti aikajanan ja vuosikellon avulla.

Piknik People Studio on suunnitellut ja järjestänyt useita osallistavan markkinoinnin työpajoja. Yksi työpajoista oli Hakola Huonekalu Oy:lle suunniteltu Josef Albersin värioppiin perustuva posterityöpaja Hakola Design Days -tapahtumassa osana Helsinki Design Weekin ohjelmaa syyskuussa 2022. Toimin työpajassa ohjaajana.

3.2 Vertailu ja markkinoiden tutkiminen

Vertailun avulla oli tarkoitus selvittää markkinoilla olevia vastaavia tuotteita ja toimijoita, jotka liittyvät samaan aihepiiriin kuin luonnoskirjatyöpajakonsepti. Vertailun tavoitteena oli hahmottaa, onko kehitettävällä työpajakonseptilla kilpailua tai tarvetta ja kuinka alalla hyvin menestyneet toimijat myyvät tuotettaan.

Ensimmäisenä selvitettiin, millaisia muotoilijan luonnoskirjaan ja yleisesti luonnoskirjoihin liittyviä kursseja tai työpajoja markkinoilla on. Työpajakonseptin suunnittelua varten selvitettiin myös laajemmin markkinoilla olevia vastaavia tuotteita ja toimijoita. Tuotteiden osalta havainnoitiin, millaisia muotoiluun tai käsin tekemiseen liittyviä luovia työpajoja tai kursseja markkinoilla on. Toimijoissa kiinnitettiin erityistä huomiota pieniin luovan alan tai muotoilualan yrityksiin, jotka järjestävät työpajoja, kursseja ja myyvät niitä työhyvinvointi- ja virkistyspäivien ohjelmaksi. Esikuvina toimineista yrityksistä ja muista toimijoista koostettiin yritykselle materiaali, jota ei esitellä tässä opinnäytetyössä.

Luonnoskirjoihin liittyviä työpajoja järjestetään Suomessa vähän. Suurin osa sekä Suomessa tarjottavista luonnoskirjakursseista ja -työpajoista, että verkkohaussa löydetystä englanninkielisistä luonnoskirjoja käsittelevistä verkkokursseista sijoittuu kuvataiteen kentälle. Muotoilijan luonnoskirjaa koskevissa hauissa Suomen muotoilukasvatuseura ry:n ja Piknik People Studion omat projektit nousevat Google-haussa ensimmäiseksi.

Markkinoilla on havaittavissa erilaisia trendejä, jotka liittyvät vihkoihin tai kirjoihin, joihin tekijä tuottaa itse käsin materiaalia. Niistä suosituimpia ovat bujo eli bullet journal, tuunatut kalenterit eli plannerit, skäppäys (scrap booking) ja taidepäiväkirjat (art journaling), joista on näyte kuvassa 11. Bullet journaliin tai kalenterien tuunaukseen liittyviä työpajoja tai kursseja järjestetään vähän mutta niiden tekemiseen löytyy runsaasti Youtube -kanavia, opetusvideoita ja blogeja. Sen sijaan myös Suomessa järjestetään taidepäiväkirjoihin liittyviä kursseja myös työhyvinvointi- ja virkistyspäivien ryhmille.

Kuva 11. Vihkoja tai kirjoja, joihin tuotetaan itse materiaalia (Ahvensalmi, 2019; Elizabeth craft designs, 2019; Crazy Laura, 2022; Scene 360, 2012; Art-hub, n.d.).



PLANNERI



SCRAP BOOK



BULLET JOURNAL



TAITEILIJAN LUONNOSKIRJA



TAIDEPÄIVÄKIRJA

3.3 Haastattelu

Piknik People Studion muotoilijoiden haastattelujen tarkoituksena oli kirkastaa muotoilun tavoitteita. Haastattelun avulla selvitettiin työpajakonseptin kehitystyön tarvetta, tavoitteita, taustoja ja yritykselle tärkeitä arvoja. Haastattelussa keskusteltiin myös Piknik People Studion muotoilijoiden näkemyksistä koskien työpajan kohderyhmää, luonnoskirjaa ja työpajan tavoiteltuja ominaisuuksia. Haastatteluihin osallistui kaksi yrityksen edustajaa erillisillä kerroilla. Piknik People Studion muotoilijan Kokin haastattelu toteutettiin 7.12.2022 Teamsin välityksellä ja Savion haastattelu yrityksen työhuoneella 12.12.2022. Haastattelut nauhoitettiin haastateltavien luvalla ja niistä tehtiin muistiinpanot. Haastattelusta tehtyjen muistiinpanojen avulla selkiytettiin konseptoinnin tavoitteet. Haastatteluista poimittiin työpajakonseptin kehittämisen kannalta keskeisimmät asiat, joita käsitellään luvuissa 3.3.1–3.3.5.

Piknik People Studion muotoilijoille järjestetyt haastattelut olivat lähinnä puolistrukturoitua haastattelua. Puolistrukturoitu haastattelu ei ole niin formaali kuin strukturoitu haastattelu mutta myöskään yhtä vapaamuotoinen kuin teemahaastattelu. Puolistrukturoitua haastattelua varten on pohdittu teemat, joista haastateltava haluaa tietoa ja sen lisäksi siihen on suunniteltu tarkkoja kysymyksiä, jotka esitetään kaikille haastateltaville suunnilleen

samassa järjestyksessä. Kysymysten järjestystä ja muotoa voi kuitenkin vaihdella tilanteen mukaan. (KvaliMOTV, 2023)

Haastattelukysymykset:

- Mihin yrityksen tarpeeseen luonnoskirjatyöpajakonseptin kehittäminen vastaa?
- Mikä on yrityksen suunnittelufilosofia? Mitkä arvot ovat Piknik People Studiolle tärkeitä?
- Miksi käsin tekemistä on tärkeä edistää? Mikä merkitys sillä on?
- Mikä on tämän työpajakonseptin kehitystyön tausta?
- Miksi kiinnostuitte kehittämään oman luonnoskirjan Project Sketchbookin?
- Miksi luonnoskirja aiheena kiinnostaa teitä?
- Miten muotoiluoppimisen osaaminen tulee esille työpajassa?
- Mitä edellisiä aiheeseen liittyviä työpajoja olette järjestäneet?
- Miten edellinen Luonnoskirjatekniikat -työpaja sujui?
- Mitkä olivat siellä esiteltyt 4 tekniikkaa?
- Oliko joku tekniikoista erityisen mieluinen osallistujille? Mitä muuta palautetta saitte?
- Mitä muita havaintoja sinulle tulee mieleen liittyen edellisiin työpajoihin?
- Mitä on luova projektisuunnittelu? Onko sinulla esimerkkejä siitä, mitä sitä käytännössä tehdään luonnoskirjan avulla? Miksi juuri luonnoskirja on tärkeä siinä?
- Ketkä voisivat olla työpajan potentiaalista kohderyhmää?
- Millainen on hyvä työpaja?
- Millainen on hyvä rakenne työpajassa?

3.3.1 Työpajakonseptin kehitystyön tausta ja jatkokehityksen osa-alueet

Haastateltavien Kokin ja Savion mukaan Piknik People Studio perustettiin 2021 ja liiketoiminnan käynnistyessä yrityksen tarkoituksena oli kehittää ja tuotteistaa työpajakonsepteja, mutta pandemia hankaloitti työpajojen järjestämistä. Piknik People Studiolle oli kertynyt vuosien varrella paljon osaamista ja materiaalia eri projekteista. Osaamisen ja sisältöjen paketointi, tiivistäminen ja yksinkertaistaminen yhdeksi kokonaisuudeksi vaatii vielä konseptointia. Kokki ja Savio esittivät, että tulevaisuudessa

tavoitteena tuotteistaa työpaja niin, että se olisi toistettava valmis paketti, jota olisi helppo järjestää, myydä ja kuluttajien ostaa.

Kokin ja Savion mukaan Luonnoskirjatekniikat -työpajassa oli paljon toimivia elementtejä, mutta myös jatkokehitystä vaativia asioita. Aiemmissa työpajoissa osallistujille mieluisia harjoituksia ovat olleet kollaasin tekeminen, ympäristön havainnointi luonnoskirjan avulla ja sokkopiirustus. Piirtämisen määrä työpajoissa on ollut vähäistä ja se kuuluu Savion mielestä enemmän kuvataidekasvatukseen kuin muotoiluoppimiseen. Ihmiset kokevat usein piirtämistä kohtaan riittämättömyyden tunnetta, mutta sokkopiirros on hauska tapa piirtää ja päästää täydellisyyden tavoitteesta irti (M. Savio, henkilökohtainen tiedonanto, 12.12.2022).

Tärkeiksi jatkokehityksen osa-alueiksi Kokki ja Savio nostivat rakenteen ja käsikirjoituksen sekä työpajan alustuksen. Myös osallistujilla on hyvä olla Kokin näkemyksen mukaan alusta asti käsitys työpajan ohjelmarungosta, jotta he tietävät mitä työpajan aikana tapahtuu ja tuntevat olonsa turvalliseksi.

Työpajalle sopiva kesto on noin kaksi tuntia. Sisällön ja rakenteen suunnittelussa on tärkeää keskittyä selkeyteen, ettei osallistujalle tule kuormittunut olo. Aikataulussa täytyy olla väljyyttä, ettei harjoituksia joudu suorittamaan kiireellä. Työpajan täytyy olla hauskaa ajanvietettä, eikä se saa tuntua työltä. (A., Kokki, henkilökohtainen tiedonanto, 7.12.2022)

Tehtävänantojen muotoiluun ja yksinkertaistamiseen tulee kiinnittää huomiota. Esimerkiksi kollaasin tekemiseen on hyvä antaa vaiheita ja työkaluja, joista voi saada apua tekemisen aikana. Lisäksi osallistujille tulisi antaa konkreettisia vinkkejä, kuinka luonnoskirjaa voisi käyttää omassa arjessa ja luovuuden tuomisessa arkeen. (M. Savio, henkilökohtainen tiedonanto, 12.12.2022)

Työpajan suunnittelu on tärkeää tehdä yhteistyössä asiakkaiden kanssa, jotta tulevaisuudessa lanseerattavan työpajan sisältö vastaa heidän tarpeitaan. Työpajan kielen täytyy olla helposti kohderyhmän ymmärrettävissä. Toinen testipaja tulee suunnitella yhteiskehittämisen työpajaksi, jossa osallistujat saavat antaa palautetta ja osallistua työpajan jatkokehitykseen. (M. Savio, henkilökohtainen tiedonanto, 12.12.2022)

3.3.2 Materiaalit ja muuta huomioitavaa

Haastattelussa Kokki ja Savio nostivat esille työpajaan suunniteltavat materiaalit tärkeäksi osaksi työpajakonseptin suunnittelua. Materiaaleilla tarkoitetaan kollaasin kuvamateriaaleja, työvälineitä ja muita luovuutta tukevia materiaaleja. Työpajakonseptin suunnittelussa muita tärkeitä asioita heidän näkemyksensä mukaan ovat positiivisen ja turvallisen tunnelman luominen työpajaan.

Kollaasin tekemistä edistää se, että työpajapöytä on houkuttelevan näköinen ja materiaaleissa on valinnanvaraa. Työpajaan voisi kehittää myös muita luovuutta tukevia materiaaleja tai työkaluja. Työpajasta olisi hyvä jäädä myös jotain konkreettista kotiin vietävää. (M. Savio, henkilökohtainen tiedonanto, 12.12.2022) Työpajassa voi selailla inspiraatiokirjallisuutta tai siellä voi antaa kirjavinkkejä, joihin voi tutustua myöhemmin. Edellisessä Glasshouse Helsingin -työpajassa oli nähtävillä myös Piknik People Studion muotoilijoiden käyttämiä luonnoskirjoja, joita osallistujat saivat selailla, mutta ne eivät ole välttämättömiä. (A., Kokki, henkilökohtainen tiedonanto, 7.12.2022)

Savion mukaan ohjaajan täytyy luoda rento ja positiivinen tunnelma, jossa ihmiset uskaltavat kokeilla uusia asioita. Myös turvallisuuden tunne työpajassa on tärkeää. Jokaisen täytyy saada osallistua sellaisella tasolla kuin haluaa (A., Kokki, henkilökohtainen tiedonanto, 7.12.2022). Jos joku tehtävistä täytyy jakaa muiden kanssa niin se täytyy kertoa etukäteen tehtävän alussa ja jakamisen täytyy olla vapaaehtoista (M. Savio, henkilökohtainen tiedonanto, 12.12.2022).

3.3.3 Yrityksen näkemys luonnoskirjasta

Piknik People Studion muotoilijat ovat käyttäneet itse vuosikymmeniä luonnoskirjaa muotoilijan työssään ja se on ollut heille henkilökohtaisesti tärkeä työkalu suunnittelussa. Luonnoskirja kiinnostaa heitä, koska se on ikivanha luovan tekemisen väline, jota voi soveltaa luovan ajattelun ja oppimisen työvälineenä eri ikä- ja ammattiryhmille (M. Savio, henkilökohtainen tiedonanto, 12.12.2022).

Luonnoskirjalla on ollut keskeinen rooli muotoiluoppimisen hankkeissa oppimisen työvälineenä. Luonnoskirja on vapaa ja leikkisä tapa tiedon soveltamiseen, koska se on

paikka, johon on vapaus ajatella luovasti. Luonnoskirja auttaa luomaan omaa näkemystä ja henkilökohtaista suhdetta projektiin ja sitä kautta siitä voi olla apua oppimisessa ja motivoinnissa. (M. Savio, henkilökohtainen tiedonanto, 12.12.2022)

Koska yrityksellä oli paljon aiempaa kokemusta ja osaamista luonnoskirjoista, he päättivät tehdä oman luonnoskirjan Project Sketchbookin heti Piknik People Studion perustamisen alkuaikoina 2021. Project Sketchbookin oli tarkoitus toimia työpajojen työvälineenä ja itsenäisenä myyntituotteena sekä välittää tietoa yrityksen ydinosamisesta. (A., Kokki, henkilökohtainen tiedonanto, 7.12.2022)

Muotoilijan tapaa käyttää luonnoskirjaa suunnittelun ja kehittämisen työkaluna voi soveltaa minkä tahansa projektin luovaan suunnitteluun. Project Sketchbookin avulla voi yrityksen näkemyksen mukaan tehdä luovaa projektien suunnittelua, jota voi soveltaa missä tahansa työssä, oppimisessa tai vapaa-ajalla. (M. Savio, henkilökohtainen tiedonanto, 12.12.2022)

Jos perinteisesti muotoilija käyttää luonnoskirjaa jonkin fyysisen tai kuvallisen tuotteen suunnitteluun ja luonnostelee siitä piirtäen eri versioita, luovassa projektien suunnittelussa korostuu ajatusten ja ideoiden työstäminen ja hahmottaminen kirjoittaen, kollaasien ja muiden visuaalisten menetelmien avulla. Keskeistä kummassakin on prosessin taltioiminen ja näkyväksi tekeminen itselle, sitä kautta hahmottaminen ja oppiminen. Erot luonnoskirjan ja muistikirjan välillä voivat olla häilyviä. Luonnoskirjaan liittyvät yleensä kirjoittamisen lisäksi myös visuaaliset elementit, joiden ei kuitenkaan tarvitse olla juuri piirtäen toteutettuja. (A., Kokki, henkilökohtainen tiedonanto, 7.12.2022)

Projektin käynnistyessä luonnoskirjaa voi käyttää havainnointivaiheessa ajatuksilla leikkimiseen, inspiraation ja informaation keräämiseen. Tavoitteen määrittäminen visuaalisesti mood boardin avulla luonnoskirjaan on hyvä tapa tallentaa prosessin alkuvaiheen ideatulva. Havainnoinnin ja tiedonkeruun jälkeen tietoa voi alkaa strukturoimaan, mikä auttaa projektin tehtävien ja vaiheiden hahmotuksessa. Strukturointia voi tehdä visuaalisin menetelmin mind mapien, ympyrämallien, ruudukkojen, aikajanojen ja muiden infografiikka elementtien avulla tai projektiin liittyvän tiedon palastelun avulla eri näkökulmista, kuten aikataulu-, tavoite- tai motivaatiolähtöisesti. (M. Savio, henkilökohtainen tiedonanto, 12.12.2022)

3.3.4 Käsien tekeminen ja luovuus

Piknik People Studion muotoilijoille käsien tekeminen ja luovuus ovat tärkeitä arvoja, joiden ympärille työpajan toivotaan rakentuvan.

Käsien tekeminen on Piknik People Studion muotoilijoille tärkeä osa elämää sekä vapaa-ajalla että osana muotoilijan työtä. Käsien kirjoittaminen ja erilaiset käsien luonnoskirjaan toteutettavat visuaaliset menetelmät auttavat muotoiluongelmien hahmottamista, luovaa ongelmanratkaisua, selkiyttävät ajatuksia ja auttavat keskittymään. Luonnoskirja on työväline, jonka avulla voi toteuttaa luovaa ongelmanratkaisua käsin. Käsien tekemisestä vastapainona digitaalisten laitteiden kanssa työskentelylle voisi olla hyötyä monelle muullekin nykypäivän työelämässä, hahmottamisen apuna ja työhyvinvoinnin tukena. (M. Savio, henkilökohtainen tiedonanto, 12.12.2022)

Jokaisen ihmisen luovuuden arvostaminen on Piknik People Studiolla tärkeä arvo. Luovuuteen kuuluu kokeilemisen ja epätäydellisyyden salliminen. Piknik People Studion tavoitteena on tulevaisuudessa tuoda firmoille yhteiskehittämisen osaamista, jossa keskeistä olisi luova tekeminen, luova ajattelu ja luonnoskirja ajattelun välineenä sekä työhyvinvoinnin lähteenä. Luonnoskirjan tarjoama henkilökohtainen vapaan ajattelun ja tekemisen tila voi tuoda uusia näkökulmia ja sitä kautta jaksamista työhön. (M. Savio, henkilökohtainen tiedonanto, 12.12.2022) Kokin mukaan käsien tekeminen ja luovuus antavat paljon myös harrastuksena.

3.3.5 Työpajan potentiaaliset kohderyhmät

Kokin ja Savion mukaan luonnoskirjatyöpajaa voisi järjestää myös yksittäisille kuluttajille mutta tämän opinnäytetyöprosessin aikana keskitytään suunnittelemaan työpajan sisältö yritysten työntekijöilleen tarjoaman virkistyspäivän ohjelmaksi edistämään työhyvinvointia. Työhyvinvoinnin kohderyhmä on laaja ja yritysten ja organisaatioiden ostovoima on suurempi kuin yksittäisten kuluttajien.

Potentiaalisinta kohderyhmää voisivat olla luovuudesta, visuaalisuudesta ja erilaisista muistikirjoista, kuten bullet journalista tai plannereista kiinnostuneet naiset (A., Kokki, henkilökohtainen tiedonanto, 7.12.2022). Toisaalta sellaiset ihmiset, joiden työhön ei kuulu

visuaalisuutta, kuten tietotyöläiset, voisivat nauttia erilaisesta tekemisestä työn vastapainona, ja he voisivat alkaa käyttää luonnoskirjaa joko vapaa-ajan tai työ projektien suunnitteluun (M. Savio, henkilökohtainen tiedonanto, 12.12.2022).

Koska luonnoskirjan potentiaali oppimisen työvälineenä on huomattu useissa muotoiluoppimisen projekteissa, Savion mukaan kolmas potentiaalinen kohderyhmä voisivat olla opettajat tai muut opetuksen parissa työskentelevät tahot. He voisivat käyttää luonnoskirjaa sekä opetuksen suunnitteluun että soveltaa sitä itse opetuksessa.

4 TYÖPAJAN IDEOINTI, PROTOTYYPIT JA YHTEISKEHITTÄMINEN

Työpajan harjoituksia, sisältöä, rakennetta ja materiaaleja ideoitiin ja jatkokehitettiin itsenäisesti ja yhdessä Piknik People Studion kanssa yhteiskehittämisen tuokioissa, ideointikokouksissa. Ideoista muodostui vaihtoehtoisia konsepteja, joita testattiin kahdessa prototyypinä toimineissa testipajoissa, joista toisessa yhteiskehitettiin työpajakonseptia yhdessä Piknik People Studion ja toisessa koekäyttäjien kanssa.

4.1 Työpajakonseptin suunnittelun lähtökohtia ja konseptoinnin osa-alueita

Piknik People Studion haastattelusta ja havainnoinnista koostettiin mind map (Kuva 12), joka kokoaa yhteen suunnittelun tavoitteita, tärkeimpiä huomioita ja jatkokehitettäviä osa-alueita. Mind mapia käytettiin työpajakonseptin testipajojen sisällön, rakenteen ja materiaalien ideoinnin tukena. Mind map eli ajatuskartta on visuaalinen muistiinpanotekniikka, jossa keskelle sijoitetaan lähtökohtana toimiva asia, jonka ympärille lisätään muita siihen liittyviä käsitteitä ja mielikuvia (Kielitoimiston sanakirja, 2022).

Piknik People Studion brändin ja materiaalien havainnoinnin ja haastattelun perusteella käsin tekeminen ja luovuuden arvostaminen ovat keskeinen osa Piknik People Studion brändiä ja siksi työpaja rakentuu näiden teemojen ympärille. Mind mapin (Kuva 12) keskiössä ovat muotoiluoppiminen, luovuus, visuaalisuus ja käsin tekeminen, koska ne ovat yrityksen ja ydinosuamista ja Piknik People Studio brändin kulmakiviä.

Mind mapin yläosa edustaa suunnittelun lähtökohtia ja alaosa konseptoinnin osa-alueita. Työpajakonseptin sisällön suunnittelun taustana sovellettiin muotoiluoppimisen, visualisointitekniikoiden ja luonnoskirjoihin liittyvää teoretietoa. Suunnittelun lähtökohtia ovat Piknik People Studion tarve, arvot, brändi, osaaminen sekä edelliset työpajat ja materiaalit.

Työpajakonseptin suunnittelun lähtökohtia ovat myös kohderyhmän tarve ja työhyvinvoinnin näkökulma. Työhyvinvoinnin lisäksi työpajassa keskeistä on muotoiluoppiminen, jonka tavoitteena on jakaa tietoa muotoilijan tavasta käyttää luonnoskirjaa eri alojen ihmisille. Työpajassa on tarkoitus innostaa ihmisiä käyttämään luonnoskirjaa ja siihen sovellettavia menetelmiä omassa työssään tai vapaa-ajalla. Piknik People Studion näkemyksen mukaan luonnoskirjaa voi käyttää minkä tahansa alan projektien suunnitteluun. Työpajaa halutaan jatkossa tarjota eri alojen ihmisille, joten harjoitukset tuli suunnitella vaatimuudeltaan osallistujille sopiviksi.

Konseptoinnin osa-alueita ovat työpajan rakenne, materiaalit ja tekniikat, joiden ympärille harjoitukset rakentuvat.

Piknik People Studio rajasi haastattelun aikana työpajakonseptin keston kahden tunnin mittaiseksi. Työpajan selkeän rakenteen suunnittelu on yksi tärkeistä jatkokehitettävistä osa-alueista. Työpajan rakenteen täytyy olla selkeä myös työpajan osallistujien näkökulmasta. Työpajan harjoitusten selkeisiin tehtävänantoihin tulee kiinnittää huomiota.

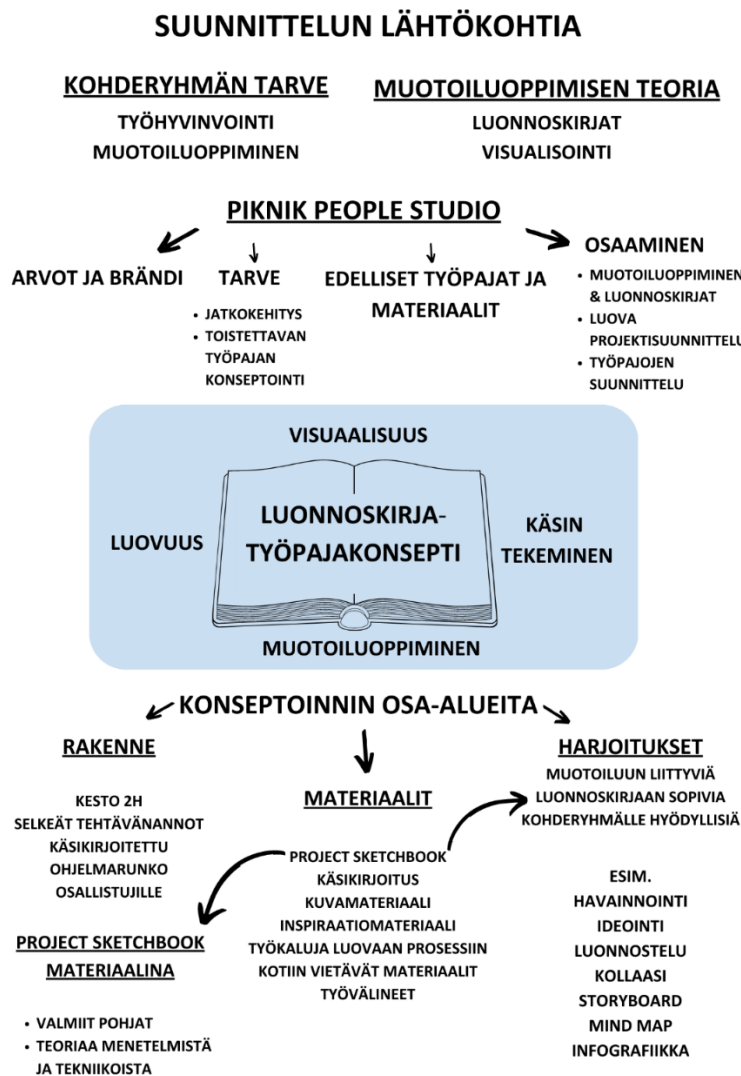
Tärkein työpajakonseptia varten suunniteltava materiaali on käsikirjoitus, joka mahdollistaa työpajan selkeän rakenteen ja työpajan toistettavuuden. Käsikirjoituksen suunnitteluun liittyy myös harjoitusten selkeiden tehtävänantojen muotoilu. Muita työpajaan suunniteltavia materiaaleja voisivat Piknik People Studion mukaan kuvamateriaali kollaasien tekemiseen, työpajan työvälineet, inspiraatiokirjallisuus, kotiin vietävät materiaalit ja luovaa prosessia työkalut.

Työpajakonseptin harjoitusten tulee liittyä muotoiluoppimiseen ja niiden täytyy olla luonnoskirjaan sopivia. Luonnoskirjassa keskeistä on visuaalinen ajattelu, havainnointi ja ideointi. Koska kyse on luonnoskirjasta, eikä esimerkiksi muistikirjasta, ainakin osan työpajan harjoituksista täytyy liittyä muotoilijan käyttämiin visualisointitekniikoihin. Piknik People

Studion Project Sketchbook on työpajan keskeinen materiaali, joten sen valmiita pohjia ja teoriaa voi hyödyntää harjoitusten suunnittelussa. Myös muista Piknik People Studion materiaaleista ja edellisten työpajojen harjoituksista voi ottaa inspiraatiota työpajakonseptia suunnitellessa. Yritys kertoi haastattelun aikana, mitkä harjoitukset ovat olleet suosittuja edellisissä työpajoissa.

Harjoitusten tuli Piknik Peoplen haastattelun mukaan selkeitä ja kohderyhmälle hyödyllisiä. Työpajassa tulee antaa käytännön vinkkejä, miten muotoilijan käyttämiä työtapoja voi käyttää hyödyksi omassa elämässä.

Kuva 12. Työpajakonseptin ideoinnin tueksi koostettu mind map



4.1.1 Työpajan harjoitusten ideointi itsenäisesti mood boardien avulla

Työpajan sisältöä, tekniikoita ja harjoituksia ideoitiin kolmen mood boardin avulla (kuvat 13, 15 ja 17). Mood boardien teemoja olivat luonnostelu, muotoilijan tekemät visualisoinnit ja projektisuunnittelu. Mood boardien tarkoituksena oli hahmottaa, mitkä muotoiluun liittyvät tekniikat soveltuisivat Project Sketchbookin ympärille rakentuvaan työpajaan ja olisivat lisäksi kohderyhmän tarpeisiin soveltuvia. Mood boardit koostettiin keräämällä inspiraatiokuvia Internetistä.

Luonnoskirjaan liitetään usein luonnostelu ja piirtäminen. Ensimmäinen mood board (Kuva 13) käsitteli luonnostelua ja piirtämistä eri näkökulmista, vaikka Piknik People Studion edellisissä työpajoissa piirtäminen onkin ollut vähäistä. Muotoilija käyttää luonnostelua visuaaliseen ajatteluun. Eri työvälineitä käyttämällä luonnoksiin voi saada aikaan erilaisia tunnelmia. Mood boardiin otettiin mukaan myös havaintopiirtäminen, koska luonnoskirjaa on käytetty perinteisesti havaintojen tallentamiseen. Sokkopiirtäminen on ollut suosittu harjoitus yrityksen aiemmissa työpajoissa. Harjoitus on mukana myös MUTU Muotoilupaketti lukiolaisille -oppimateriaalissa ja UWAS Design Learning -kurssilla.

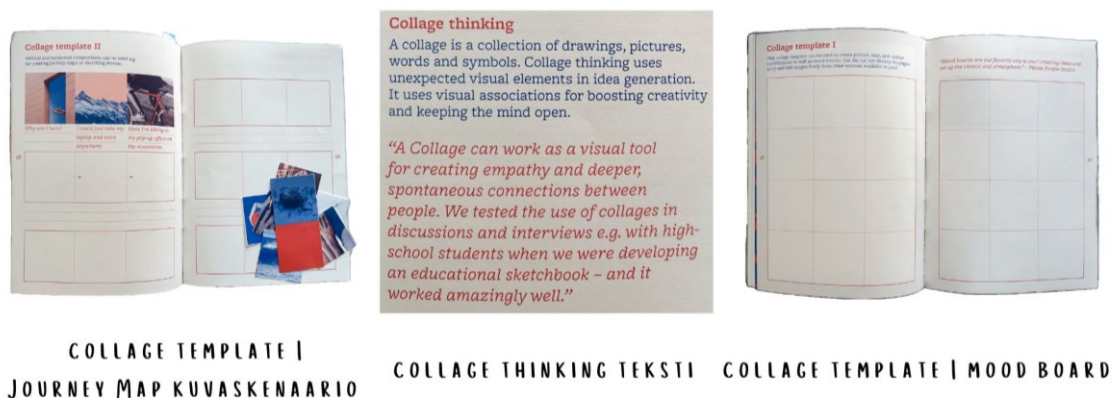
Myös doodling eli doodlailu otettiin mukaan luonnostelua käsittelevään mood boardiin. Doodlailu tarkoittaa päämäärätöntä piirtelyä. Doodlailun on tutkittu parantavan keskittymistä ja muistamista. (Kotimaisten kielten keskus, 2017) Piirtelyyn liittyy myös sketchnoting -tekniikka, jossa muistiinpanoja kirjoitetaan käsin ja kuvitetaan.

Kuva 13. Luonnosteluun liittyvä mood board (Kim, n.d.; James, n.d.; Hirst, 2020; Nazblogs, n.d.; Pinterest, n.d.-b; Editor, 2023).



Project Sketchbookissa on erilaisia pohjia ja teoriaa liittyen muotoilijan käyttämiin visualisointitekniikoihin ja menetelmiin, joita voi käyttää apuna projektien suunnittelussa, jotka toimivat inspiraationa suunnittelussa harjoituksia työpajaan. Project Sketchbookissa on pohjia mood boardeja ja kuvaskenaariota varten sekä teoriaa liittyen kollaasin tekemiseen (Kuva 14). Toisen mood boardin (Kuva 15) teemana olivat muotoilijan käyttämät visualisoinnit kollaasi, moodboard, storyboard ja niihin liittyvät ilmiöt mixed media ja sommittelu. Kollaasi on ollut Piknik People Studion edellisissä työpajoissa suosittu harjoitus.

Kuva 14. Kollaasipohjia ja teksti Project Sketchbookista



Mood boardiin liittyvää teoriaa käsitellään luvussa 2.4.1 ja kuvaskenaariota luvussa 2.4.2. Ne ovat muotoilijan käyttämiä visualisointitekniikoita. Kollaasi voi olla myös abstrakti ja ilmaisullinen. Mood board on kollaasi, jonka tekemisellä on tavoite. Teemat sommittelu ja mixed media liittyvät kollaasien tekemiseen. Värien ja muotojen sommittelua on tehty Piknik People Studion aiemmassa Josef Albers -posteripajassa. Mixed media viittaa erilaisten työvälineiden ja materiaalien käyttämiseen samassa kollaasissa.

Kuva 15. Mood board muotoilijan käyttämistä visualisoinneista kollaasi, moodboard, storyboard ja niihin liittyvät ilmiöt (Pinterest, n.d.-c; Pinterest, n.d.-d; Ginsberg, n.d.; Deguzman, 2022; Borsche, n.d.).



Project Sketchbookissa on projektien suunnitteluun liittyviä pohjia kuten ympyrämalleja ja nelikenttiä, joiden avulla tietoa voi esittää tai hahmottaa visuaalisesti (Kuva 16).

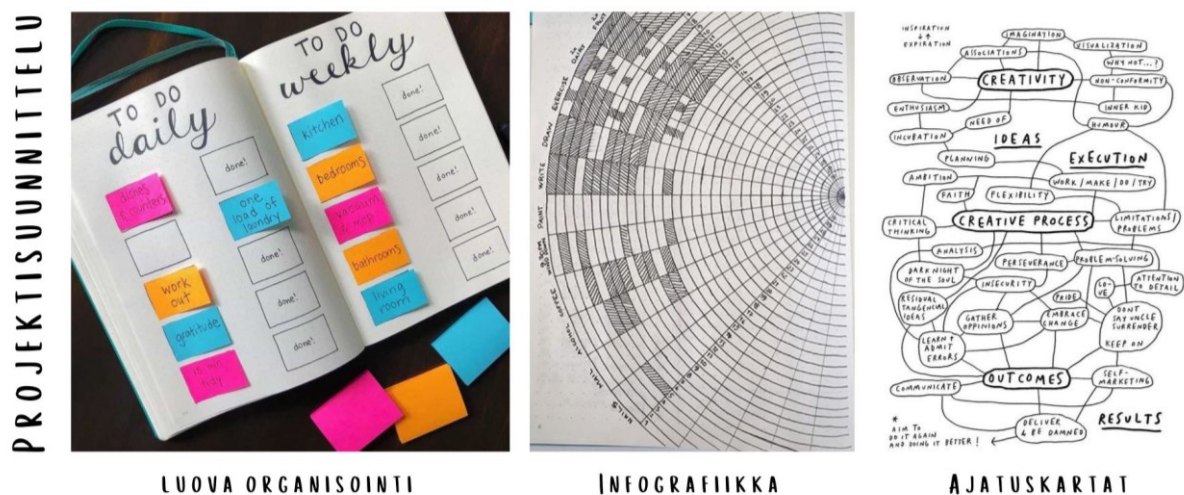
Luonnoskirjassa on myös ajatuskarttoihin liittyvää teoriaa.

Kuva 16. Projektisuunnitteluun liittyviä pohjia ja teksti Project Sketchbookissa



Kolmas mood board (Kuva 17) käsitteli luovaa projektisuunnittelua, projektin vaiheiden ja tehtävien visuaalista hahmottamista, joista Piknik People Studiolla on osaamista. Projektin vaiheiden visuaalista hahmottamista on tehty yrityksen aiemmissa Tutoriin liittyvissä työpajoissa. Mood boardin tarkoitus on kuvata visuaalisin menetelmin toteutettavaa luovaa organisointia, käsin piirrettyä infografiikkaa ja ajatuskarttojen tekemistä.

Kuva 17. Mood board projektisuunnittelusta (Masha Plans, n.d.; Chasing better life, n.d.; Paper blog, n.d.).



Muita ideoituja harjoituksia olivat aivoriihi ja ympäristön havainnointi, jotka ovat myös olleet mukana Piknik People Studion aiemmissa työpajoissa. Piknik People Studio oli toivonut

työpajaan myös osallistujien luovaa prosessia tukevia työkaluja. Yksi luovaa prosessia tukevista työkaluista ovat suunnittelun apuna käytetyt nopat. Nopat ovat myös osa MUTU Muotoilupaketti lukiolaisille -opetusmateriaalia, jota yrityksen muotoilijat Savio ja Kokki ovat olleet kehittämässä.

4.1.2 Ideointikokoukset ja rajaaminen

Piknik People Studion kanssa ideoitiin työpajakonseptin sisältöä ja harjoituksia kahdessa ideointikokouksessa, jotka toimivat yhteiskehittämisen tuokioina. Ensimmäinen testipaja koostui toisen ideointikokouksen aikana valituista sisällöistä.

Ensimmäisen ideointikokouksen tavoitteena oli esitellä Piknik People Studiolle alustavia vaihtoehtoisia ideoita työpajan eri tekniikoista. Ideat perustuivat edellisessä luvussa esiteltyjen mood boardien teemoihin ja muihin ideoituihin harjoituksiin.

Ensimmäisessä ideointikokouksessa oli mukana projektisuunnitteluun, kuten organisointiin ja infografiikkaan liittyviä teemoja mutta toisessa ideointikokouksessa työpajan teemaa rajattiin. Työpajan keskeisenä tavoitteena on tarjota virkistäytymistä ja vastapainoa työlle, joten teknisemmät projektisuunnitteluun liittyvät harjoitukset päätettiin rajata pois. Teknisempään luovaan projektisuunnitteluun liittyvä työpaja voidaan konseptoida erikseen. Piknik People Studio haluaa järjestää työpajaa jatkossa erilaisissa tiloissa, joten vesipisteitä edellyttävä ja siivoamista vaativat tekniikat, kuten maalaaminen, päätettiin rajata pois.

Toisessa kokouksessa valittiin ensimmäisessä ideointikokouksessa esitellyistä ideoista mukaan sokkopiirros, ympäristön havainnointi, kollaasi, kuvaskenaario, muotojen ja värien sommittelu, aivoriihi ja ajatuskartta. Suunnittelunoppaa päätettiin kokeilla ensimmäisessä testipajassa. Lisäksi ideoinnin osalta haluttiin aivoriihen lisäksi mukaan harjoitus, jossa käytettäisiin ideoinnin apuna vapaata tajunnanvirtaa. Piknik People Studio toivoi kokouksessa työpajaan lämmittelyharjoitusta, kuvien ja sanojen yhdistelyä, pelillisiä elementtejä ja vuorovaikutusta osallistujien välillä. Työpajaa suunniteltiin kokouksessa yhteisen mind mapin avulla (Kuva 18).

Lämmittelyharjoitukseksi valittiin edellisessä Glasshouse Helsingin Luonnoskirjatekniikat -työpajassa tehty ympäristön havainnointi. Havainnointiharjoitus oli luonteva ottaa mukaan

4.2 Ensimmäisen testipajan ideointi ja valmistelu

Ensimmäiseen testipajaan suunniteltiin 6 kpl erilaisia harjoituksia ja työpajan alustava käsikirjoitus. Testipajan tavoitteena oli kokeilla harjoituksia, materiaaleja ja työpajan rakenteen toimivuutta. Keskeinen osa harjoitusten suunnittelua oli tehtävänantojen suunnittelu.

Tehtävänannot pyrittiin suunnittelemaan sellaisten teemojen ympärille, jotka koskettavat monia ihmisiä riippumatta iästä, sukupuolesta tai ammatista. Sellaisia aiheita olivat esimerkiksi päivittäiseen elämään, tavoitteisiin tai oppimiseen liittyvät teemat.

Tehtävänantojen tarkka sisältö on rajattu pois opinnäytetyöstä.

Harjoitusten ideoinnin apuna käytettiin sekä kirjallisuutta että omia kokeiluja (Kuva 19).

Havainnointi harjoituksen suunnittelun inspiraation lähteenä toimivat omat kokeilut ja Keri Smithin kirja *How to be an explorer of the world* (Penguin books, 2008).

Sokkopiirrosharjoitusta varten tehtiin omia kokeiluja eri työvälineillä. Kuvaskenaariota varten hankittiin teoriatietaa ja kokeiltiin itse harjoituksia Project Sketchbookiin.

Kollaasiharjoituksen inspiraationa toimi Lynda Barryn teos *What it is* (Drawn & Quarterly, 2008). Muotojen ja värien sommitteluharjoitusta varten tutustuttiin sommittelun periaatteisiin ja tehtiin omia kokeiluja.

Kuva 19. Harjoitusten ideoinnin apuna käytettyä materiaalia ja omia kokeiluja



Työpajaan suunniteltiin kaksi erilaista ideointiharjoitusta. Harjoitusten tarkoituksena on antaa työpajan osallistujille menetelmiä, joiden avulla voi keksiä uusia luovia ideoita. Piknik People Studio oli toivonut vuorovaikutusta työpajaan osallistujien välille, joten aivoriihiharjoitus suunniteltiin tehtäväksi parin kanssa. Toinen ideointiharjoitus liittyi vapaa-assosiaatioon, koska Piknik People Studio oli toivonut työpajaan harjoitusta, jossa käytetään tajunnanvirtaa ideoinnin apuna. Yritys oli toivonut kokouksessa työpajaan myös pelillisiä elementtejä. Vapaa-assosiaatio harjoituksessa tavoitteena on tehdä kollaasi sattumanvaraisesti jaettujen kuvien avulla, joita vaihdellaan parin kanssa.

Testipajaa varten valmisteltiin kuvamateriaalia. Toisessa ideointikokouksessa oli päätetty käyttää kollaasien materiaalina tulostettavia kuvia. Kuvat aseteltiin tiedostoon, joka tulostettiin ja leikattiin valmiiksi ensimmäistä testipajaa varten. Kuvia kerättiin kuvien jakopalvelusta Pinterestistä ja muualta Internetistä. Kuvia ei ole tarkoitettu käytettäväksi tuotteistetun työpajan materiaalina, vaan ainoastaan prototyyppityöpajoissa. Markkinoille lanseeratun työpajan kuvamateriaalin tulee olla tekijänoikeusvapaata.

Piknik People Studio oli toivonut harjoituksiin sanojen ja kuvien yhdistelyä, jota haluttiin kokeilla testipajassa. Sanoma- ja aikakauslehdistä löytyi kiinnostavia fraaseja, lauseita ja

sanoja vaihtelevilla fonteilla. Se oli mielenkiintoisempi tapa löytää yllätyksellistä materiaalia kuin tekstien kirjoittaminen itse tai etsiminen Internetistä. Tekstit leikattiin irti lehdistä ensimmäistä testipajaa varten.

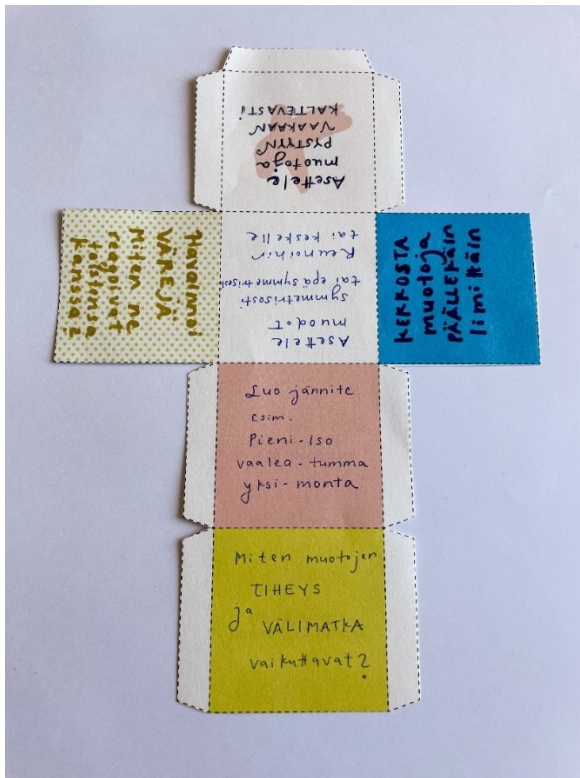
Muotojen ja värien sommitteluharjoitusta varten leikattiin valmiiksi erilaisia muotoja ja värejä kartongista (Kuva 20).

Kuva 20. Materiaalia värien ja muotojen sommitteluharjoitusta varten



Kokouksissa oli päätetty kokeilla paperisten noppien käyttöä harjoitusten tukena. Ensimmäiseen testipajaan suunniteltiin kolme noppaa, joita käytettiin havainnointi-, aivoriihi- ja sommitteluharjoituksissa. Sommittelunopan (Kuva 21) suunnittelua varten haettiin tietoa sommittelun periaatteista, jota sovellettiin myös muotojen ja värien sommitteluharjoituksen tietopohjana. Nopan kaavat tulostettiin MUTU Muotoilupaketista ja nopan tahkoihin kirjoitettiin vinkkejä, jotka tukevat harjoituksen tekemistä. Nopat koottiin liimaamalla testipajaa varten.

Kuva 21. Sommitteluharjoituksen noppa



Käsikirjoituksen alustavan rungon suunnittelu kuului myös ensimmäisen testipajan valmisteluun. Työpajan selkeän rakenteen suunnittelu oli yksi konseptin suunnittelun toimeksiannon tärkeistä lähtökohdista. Koska kyseessä oli ensimmäinen prototyyppi työpajasta, käsikirjoitusta ei kannattanut työstää pitkälle vaan tärkeämpää oli valita ne harjoitukset, joiden ympärille varsinainen toisen testipajan käsikirjoitus rakentuisi.

4.3 Ensimmäinen testipaja ja yhteiskehittäminen

Ensimmäinen testipaja järjestettiin yrityksen kolmelle työntekijälle Piknik People Studion työhuoneella Helsingin Teurastamolla. Ensimmäiseen testipajaan suunniteltiin 6kpl erilaisia harjoituksia, joista pajan lopuksi äänestettiin parhaat ja toimivimmat jatkoon toista testipajaa varten. Testipaja oli noin kolmen tunnin mittainen vapaamuotoinen tilaisuus, jossa yrityksen työntekijät kokeilivat käytännössä suunniteltuja harjoituksia, antoivat palautetta harjoituksista ja tehtävänantojen selkeydestä harjoitusten tekemisen lomassa. Testipajan päätteeksi keskusteltiin harjoituksista tarkemmin ja pisteytettiin harjoitukset. Vastasin työpajan valmisteluista, ohjauksesta ja ajankäytöstä.

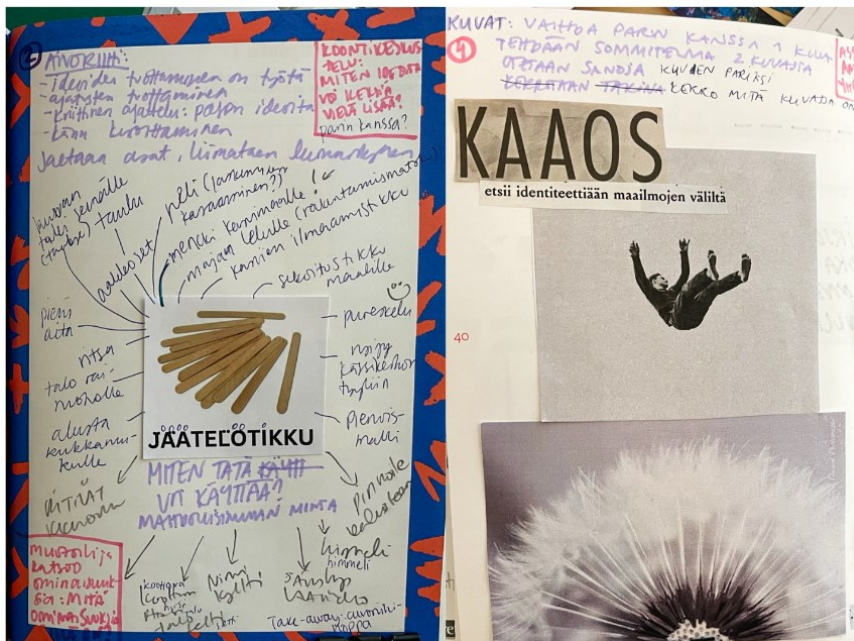
Kuva 22. Työskentelyä ensimmäisessä testipajassa



Opinnäytetyössä ei avata testipajojen harjoitusten tarkkaa sisältöä, koska ne ovat Piknik People Studion käyttöön jääviä vaihtoehtoisia konsepteja, joita voidaan käyttää tulevaisuudessa työpajakonseptin jatkokehitykseen.

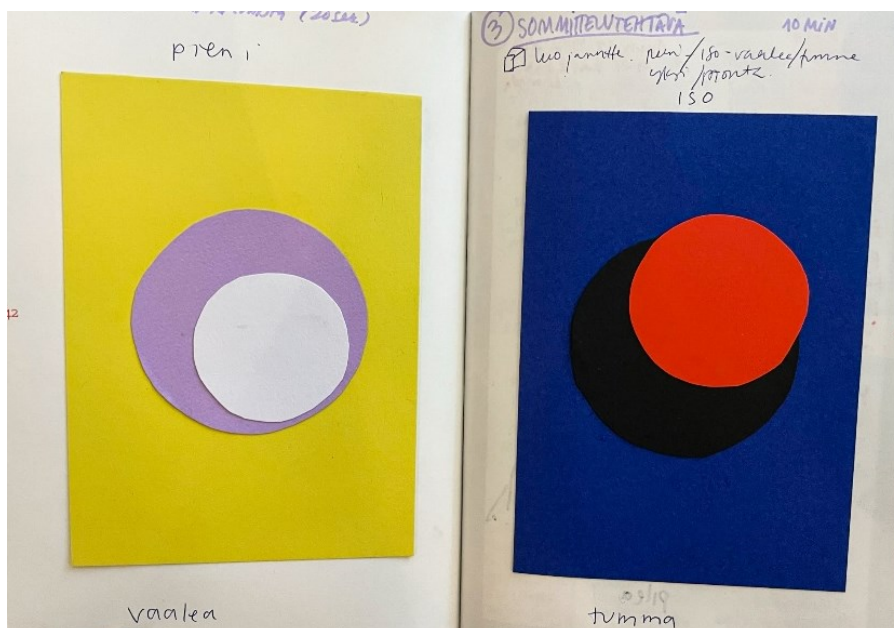
Työpajan ensimmäisessä harjoituksessa havainnoitiin ympäristöä luonnoskirjan avulla ja tehtiin sokkopiirros. Ideointiharjoituksista oli kaksi (Kuva 23). Toinen harjoituksista oli parin kanssa tehtävä aivoriihiharjoitus ja toinen liittyi vapaa-assosiaatioon.

Kuva 23. Näytteitä aivorihi- ja vapaa-assosiaatioharjoituksista



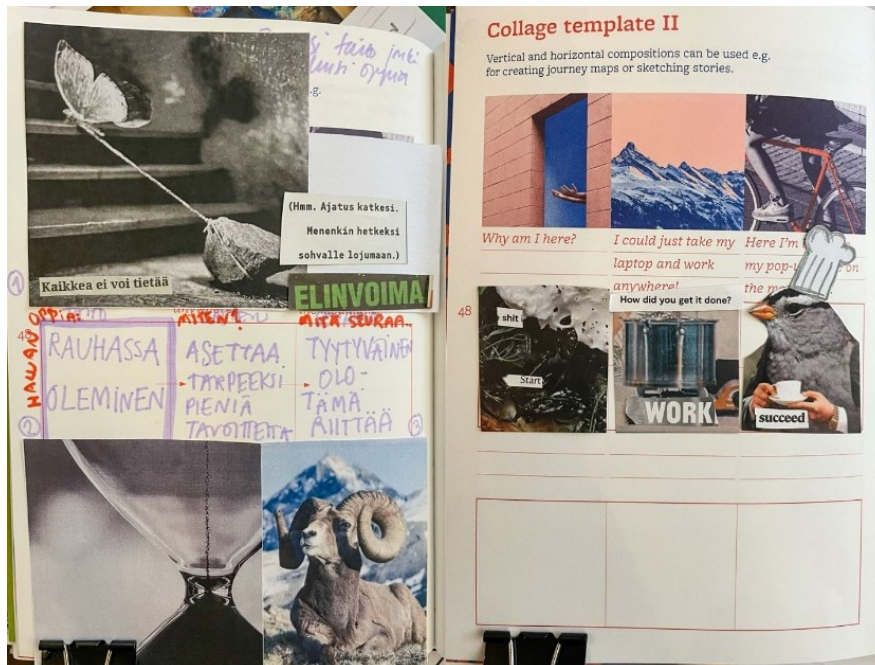
Testipajassa oli kolme erilaista kollaaseihin liittyvää tehtävää. Ensimmäinen niistä oli värien ja muotojen sommitteluharjoitus, jonka apuna sai käyttää apuna sommittelunoppaa (Kuva 24). Harjoitus oli suunniteltu lämmittelyharjoitukseksi kahdelle muulle kollaasiharjoitukselle.

Kuva 24. Näyte muotojen ja värien sommitteluharjoituksesta



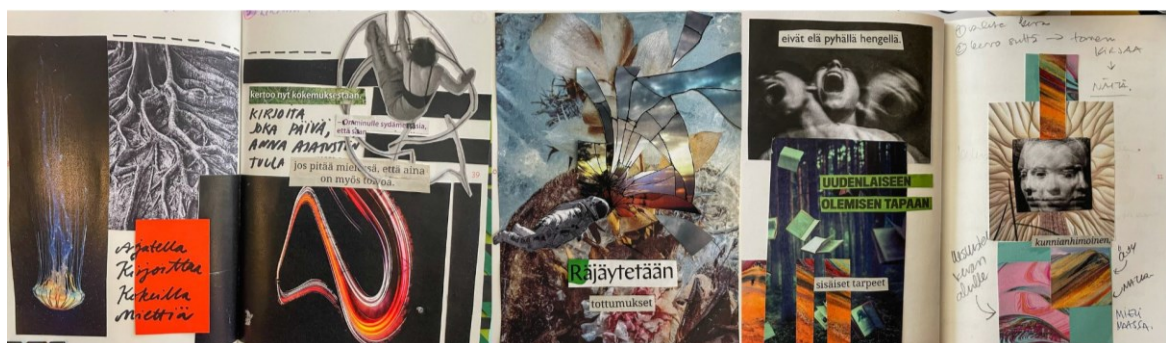
Toinen kollaasiin liittyvä harjoitus tehtiin Collage template II Journey Map -pohjaan, jossa kuvaskenaario rakennetaan kolmen kuvan avulla (Kuva 25).

Kuva 25. Näyte kuvaskenaarioharjoituksesta



Kolmas kollaasiharjoitus (Kuva 26) tehtiin Project Sketchbookin aukeamalle yhdistelemällä kuvia ja tekstejä.

Kuva 26. Näyte kollaasiharjoituksesta



Työpajan loppuksi käytiin pidempi palautekeskustelu, jossa Piknik People Studio äänesti onnistuneimmat harjoitukset jatkoon. Havainnointi ja sokkopiirros lämmittelytehtävänä oli suosittu. Värien ja muotojen sommittelu harjoitus päätettiin jättää pois seuraavasta testipajasta. Harjoitusta pidettiin muista harjoituksista poikkeavana ja enemmän

taidekasvatukseen kuin muotoilukasvatukseen liittyvänä. Sommittelutehtävään suunniteltu noppa sai hyvää palautetta mutta muiden harjoitusten noppia pidettiin epäkäytännöllisinä.

Lehdistä leikattuja sanoja ja fraaseja pidettiin hauskoina ja niitä päätettiin käyttää myös seuraavassa testipajassa. Sen sijaan kuvaskenaarioharjoituksen kuvamateriaalin kokoon tuli vielä kiinnittää huomiota.

Muuta jatkokehittävää oli työpajan tehtävänantojen selkiyttäminen ja työpajan yleinen rakenne. Jokaisen harjoituksen jälkeen toivottiin lisää konkreettisia käytännönvinkkejä, miten harjoitusta voisi soveltaa omassa elämässä. Testipajassa heräsi myös ideoita muista työpajassa jaettavista materiaaleista. Ensimmäinen idea koski tehtäväkortteja, joihin olisi kirjoitettu selkeästi, mitä harjoituksessa tehdään, miten ja miksi. Toinen esille noussut idea koski työpajan päätteeksi osallistujille jaettavaa kirjekuorta, joka pitäisi sisällään harjoituksia ja ohjeita luonnoskirjan käyttöön liittyen. Kirjekuoren materiaali voisi inspiroida ja tukea luonnoskirjan itsenäistä käyttöä työpajan jälkeen.

4.4 Toisen testipajan sisällön ja rakenteen jatkokehitys

Toista testipajan sisältöä ja rakennetta suunniteltiin Piknik People Studion antaman palautteen perusteella. Ideointikokouksessa rajattiin harjoitukset, joiden pohjalta kirjoitettiin työpajan käsikirjoitus.

4.4.1 3. Ideointikokous

Ensimmäisen testipajan jälkeen toisen testipajan sisällön suunnittelua jatkettiin Piknik People Studion kanssa kokouksessa. Värien ja muotojen sommittelutehtävän lisäksi toisesta testipajasta päätettiin rajata pois aivoriihi- ja vapaa-assosiaatioharjoitukset. Aivoriihi harjoituksen arveltiin olevan monille tuttu työelämästä. Vapaa-assosiaatioharjoitus taas oli melko samankaltainen kollaasiharjoituksen kanssa. Kollaasiharjoitusta on tehty Piknik Peoplen aiemmissa työpajoissa, joten sen jatkokehitystä ja testausta pidettiin hyödyllisenä. Lisäksi kuvaskenaarioharjoitus työpajassa tukee Project Sketchbookin käyttöä työpajan jälkeen. Toiseen testipajaan valikoituja harjoituksia olivat havainnointi ja sokkopiirros lämmittelyharjoituksena, kuvaskenaario ja kollaasi.

4.4.2 Käsikirjoitus

Piknik Peoplen Studion kanssa oli sovittu, että yksi konseptoinnin tavoitteesta oli työpajan selkeän rakenteen suunnittelu. Työpajaan täytyi suunnitella käsikirjoitus, jonka avulla se olisi helppo ohjata. Käsikirjoituksen kirjoittaminen tapahtui sekä itsenäisesti että yrityksen kanssa yhteistyössä.

Käsikirjoituksen itsenäinen kirjoittaminen tapahtui opinnäytetyöprosessissa hankitun teorian ja haastattelujen pohjalta. Työpajan rakenteen suunnittelussa sovellettiin Piknik People Studion käytännön kokemusten kautta syntyneitä asiantuntijuutta. Yritys jakoi hyviä käytännön neuvoja sekä haastattelussa että ensimmäisessä testipajassa. Työpajan kokonaisrakenteen täytyi olla selkeä ja erityistä huomiota täytyi kiinnittää tehtäväntöjen ytimekkyyteen ja selkeyteen. Työpajassa täytyy olla sopivasti aikaa siirtymille, harjoitusten tekemiselle ja keskustelulle.

Työpaja alkoi intro-osuudella, ohjaajan, työpajan aikataulun ja aiheen esittelyllä. Intro pitää sisällään teorian tietoa luovuudesta, luonnoskirjoista ja käsin tekemisen hyödyistä, joista on kirjoitettu tämän opinnäytetyön aiemmissa kappaleissa. Keskeistä introssa oli kertoa, mikä luonnoskirja on, miten sitä käytetään muotoilussa ja mitä hyötyä siitä voi olla oman luovuuden esiintuomisessa. Intron aikana osallistujille jaetaan Project Sketchbook ja esitellään se pääpiirteissään. Intron lopuksi keskustellaan yhdessä osallistujien kanssa luonnoskirjoista.

Kaikki työpajan harjoitukset etenevät samanlaisen rakenteen mukaan. Ennen harjoitusta on intro, jossa kerrotaan teorian tietoa harjoitukseen liittyen. Intron jälkeen seuraa varsinainen tehtävänäntö, jonka avulla siirrytään käytännön tekemiseen. Lopuksi harjoitus käydään läpi keskustellen ja kertoen osallistujille käytännön vinkkejä, kuinka harjoitusta voisi soveltaa omassa elämässä.

Työpajan ensimmäinen tehtävä on lämmittelytehtävä, jonka tarkoitus on virittäytyä työpajaan ja ottaa oma luonnoskirja käyttöön. Lämmittelytehtävän intro-osuus on paljon suppeampi verrattuna kahteen muuhun tehtävään ja se on kestoaltaan yli puolet lyhyempi kuin muut harjoitukset

Kahden harjoituksen intro-osuuksien kirjoittamiseen käytettiin lukujen 2.3.1 ja 2.3.2 teorian tietoa mood boardista ja kuvaskenaariosta. Harjoitukset nimettiin nimillä kuvakollaasi ja kuvakertomus. Introissa tarkoituksena oli kertoa, miksi ja miten muotoilija käyttää kyseistä tekniikkaa. Harjoitusten tekemisen jälkeen teorian tietoa sovellettiin kertomalla käytännön vinkkejä, kuinka tekniikoita voisi soveltaa omassa elämässä.

Työpajan loppuosaan suunniteltiin puheenvuoro, jonka on tarkoitus innostaa ihmisiä käyttämään luonnoskirjaa ja tekemään harjoituksia jatkossa. Lopuksi osallistujilla on mahdollisuus tutustua inspiraatiokirjallisuuteen ja inspiroitua Piknik People Studion työntekijöiden luonnoskirjoista.

Piknik People Studio kävi läpi käsikirjoituksen sisällön ennen toista testipajaa ja hyväksyi sisällön. Valmis käsikirjoitus tulostettiin ja sitä käytettiin toisen testipajan ohjaukseen.

4.5 Toiseen testipajaan valmistautuminen

Toiseen testipajan valmisteluihin kuului osallistujien kutsuminen, kutsujen suunnittelu ja materiaalien valmistelu. Valmisteltavia materiaaleja olivat kuvat, tekstit, palautelomake ja tehtäväkortit.

4.5.1 Kutsut

Toiseen testipajaan kutsuttiin sellaisia henkilöitä, joiden ajateltiin olevan työpajan potentiaalista kohderyhmää. Kutsuimme osallistujia yhteistyössä Piknik People Studion kanssa. Kutsuimme mukaan esimerkiksi opettajia, tietotyöläisiä ja markkinointialan työntekijöitä.

Suunnittelin kutsun, jonka Piknik People Studion graafikko taittoi. Lähetin kutsut osallistujille sähköisesti. Kutsu on opinnäytetyön liitteenä (Liite 1). Kutsussa oli tärkeää kertoa osallistujille työpajan tarkoitus, tavoitteet, ajankohta ja paikka. Osallistujilla oli tärkeä rooli yhteiskehittämisessä prototyypityöpajan testajina ja palautteenantajina. Kutsussa kerrottiin, että työpaja on osa opinnäytetyöprosessia, työpajassa kuvataan ja kuvia voidaan käyttää opinnäytetyössä tai Piknik People Studion markkinointimateriaalissa. Lisäksi

kutsusta löytyi yhteystiedot ja ohjeet ilmoittautumista varten, työpajan osoite ja kellonaika. Studio Piia Keto Helsingissä varattiin työpajan tilaksi.

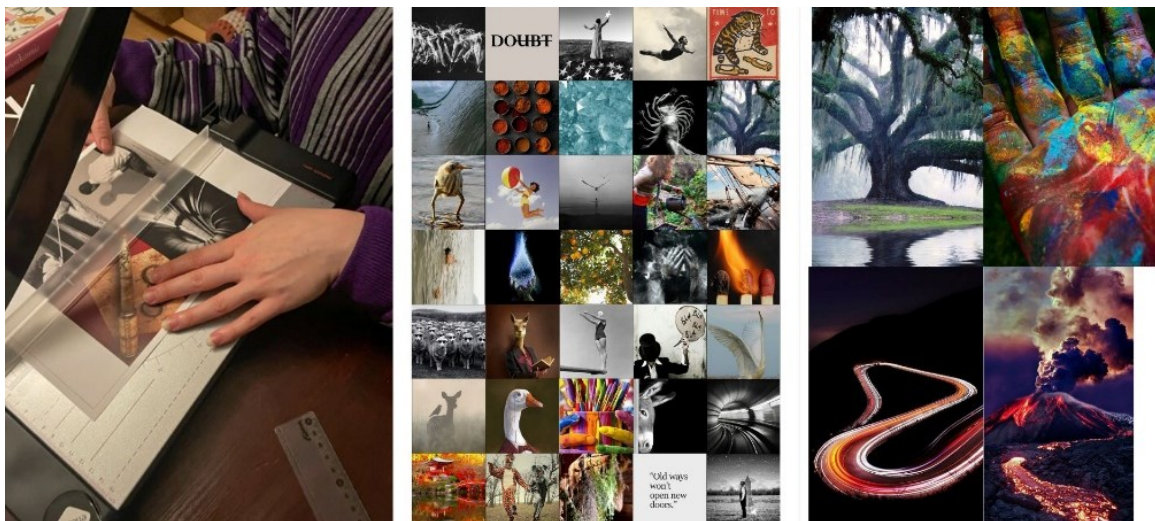
4.5.2 Työpajan materiaalit

Kuvakollaasi ja kuvakertomus harjoitusten materiaaliksi etsittiin lisää kuvia Internetistä. Kuvien valitsemisen prosessi oli intuitiivinen. Kuvat on tarkoitettu käytettäväksi vain testipajoissa. Varsinaisen kuvapankin koostaminen tuotteistamista varten rajautui pois tästä oppinäytetyöstä, koska sen tekeminen olisi vienyt paljon aikaa.

Kuvakertomus- ja kuvakollaasiharjoitusten kuvat aseteltiin Photoshop -tiedostoon niin, että ne ovat sekä sopivan kokoisia harjoituksia varten että nopea leikata paperileikkurilla tai mattoveitsellä. Isompia kuvia oli noin 100 kpl ja pienempiä 70kpl. Kuvakollaasia varten kuvien koko ei ollut täysin tarkka mutta kuvakertomusharjoitusta varten materiaalin piti olla 4x4 cm, koska kuvien täytyi olla yhteensopivia Project Sketchbookin Collage template II-pohjan ruutujen kanssa.

4x4 cm kuvista koostettiin kaksi A4 kokoista arkkia ja isommista kuvista 23 kpl A4-arkkia, jotka tulostettiin. Tulostetut kuva-arkit leikattiin giljotiinileikkurilla ja saksien avulla (Kuva 27). Myös Piknik People Studio osallistui osittain kuvamateriaalin leikkaamiseen.

Kuva 27. Työpajan kuvien leikkaamista, näytteet pienistä 4x4cm kuvista ja isommista kuvista



Ensimmäisessä testipajassa käytetyt lehdistä leikatut tekstit saivat Piknik People Studiolta hyvää palautetta. Toista testipajaa varten etsittiin lisää tekstejä eri sanoma- ja aikakauslehdistä. Sanat ja lauseet liimattiin A4-arkille, jotka skannattiin ja tulostettiin. Erilaisia arkkeja tehtiin yhteensä 5 kpl ja niitä voi käyttää tulevaisuudessa tuotetun työpajan materiaalina (Kuva 28). Tekstit oli liimattu arkille siten, että arkin sai pienempiin osiin nopeasti paperileikkurin tai mattoveitsen avulla. Kaikkien pienien sanojen irti leikkaaminen arkista osoittautui työlääksi, joten päätimme jakaa osan tekstiarkeista osallistujille luonnoskirjan välissä 15x15cm kokoisina paloina, joista osallistujat saivat itse leikata haluamaansa materiaalia.

Kuva 28. Osa testipajaa varten skannatuista teksteistä



Piknik People Studio oli toivonut ensimmäisessä testipajassa, että työpajaan kehitetään tehtäväkortit. Toista testipajaa varten suunniteltiin osallistujille jaettavat tehtäväkortit kuvakollaasi- ja kuvakertomusharjoituksista, joissa käydään vaihe vaiheelta läpi harjoitusten sisältö ja käytännön vinkit. Tehtäväkortteja ei näytetä opinnäytetyössä. Tehtäväkorttien tarkoituksena on selkiyttää tehtävänantoa. Niiden avulla voi myös muistaa työpajan jälkeen, miten harjoitukset tehdään ja mihin niitä voi käyttää.

Toisen testipajan palautelomake suunniteltiin yhteistyössä Piknik People Studion kanssa. Palautelomake on opinnäytetyön liitteenä (Liite 2). Piknik People Studion edustajan tehtävänä oli ohjata työpajan päätteeksi lisäksi ryhmäkeskustelu, jotta palautetta sai antaa sekä kirjallisesti että suullisesti.

Toiseen testipajaan kerättiin mukaan luonnoskirjoihin liittyvää inspiraatiokirjallisuutta ja Piknik People Studion työntekijöiden luonnoskirjoja. Työpajan inspiraatiokirjallisuudeksi valikoitui Lynda Barryn *What it is*, Keri Smithin *How to be an explorer of the world* ja Sakke Yrjölän *Luonnoskirja - The Sketchbook*.

4.6 Toinen testipaja ja yhteiskehittäminen

Toinen testipaja järjestettiin 1. helmikuuta 2023 Helsingissä Studio Piian Kedossa. Työpajan työvälineet ja materiaalit, valmiiksi leikatut kuvat ja sanat, laitettiin puiisiin laatikoihin. Työpajassa oli liiman ja saksien lisäksi saatavilla lyijykyniä, tusseja ja kuvioleikkureita. Työpajassa käytettiin taustamusiikkina Piknik People Studion aiemmissa työpajoissa käytettyä soittolistaa ja yritys oli tuonut paikalle myös juomaa ja naposteltavaa.

Kuva 29. Tila ennen työpajan alkamista



Työpajaan osallistui kuusi henkilöä ja Piknik People Studiota edusti yksi työntekijä. Toimin itse työpajan ohjaajana. Työpajan aluksi käytiin läpi valokuvauskäytäntö, yhteiskehittämisen merkitys ja tavoite. Työpaja ohjattiin käsikirjoituksen mukaan, jonka avulla seurattiin myös aikataulua. Työpajan ohjelmarunko oli kirjoitettu posterille, joka oli koko työpajan ajan osallistujien nähtävillä.

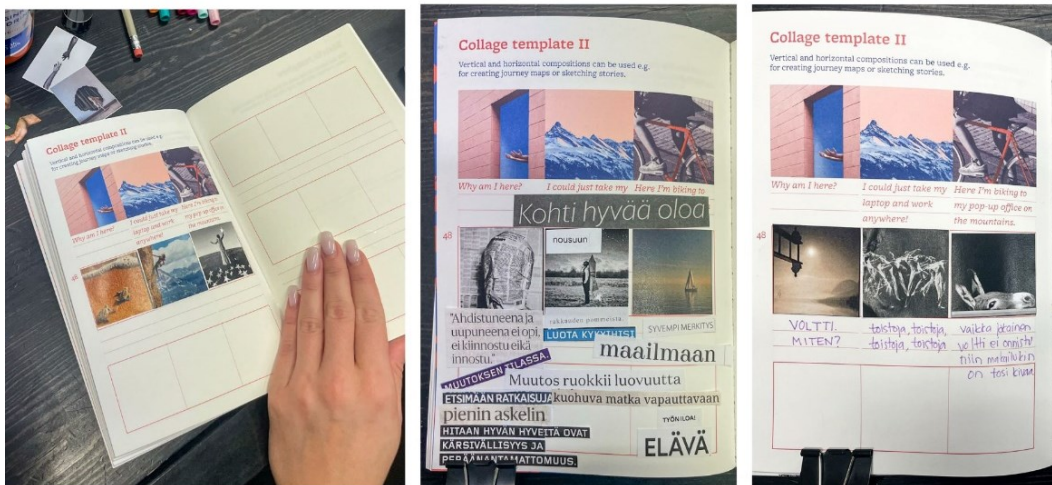
Alkuintron jälkeen keskusteltiin osallistujien kanssa luonnoskirjoista, jonka jälkeen siirryttiin havainnointiharjoitukseen. Havainnointiharjoituksen tehtävänanto oli epäselvä ja se aiheutti osallistujissa hämmennystä. Lopulta osallistajat pääsivät tehtävään kiinni ja antoivat harjoituksesta hyvää palautetta. Etenkin sokkopiirros (Kuva 30) oli pidetty harjoitus osana havainnointia.

Kuva 30. Testipajan osallistujan tekemä sokkopiirros



Osallistajat tarttuivat hyvin sekä kuvakertomus- (Kuva 31) että kuvakollaasiharjoitukseen (Kuva 32) ja he käyttivät hyödykseen kuvia ja tekstejä, joita oli tarjolla. Harjoitusten ongelmana oli liian tiukka aikataulu, koska lähes kaikilla osallistujilla harjoitukset jäivät kesken, kun piti jo siirtyä seuraavaan vaiheeseen.

Kuva 31. Näytteitä kuvakertomusharjoituksesta



Kuva 32. Näytteitä kuvakollaasiharjoituksesta



Liian tiivis aikataulu kostautui työpajan lopussa. Inspiraatiokirjallisuutta tai Piknik People Studion muotoilijoiden käyttämiä luonnoskirjoja ei ehditty katsoa ja osa joutui lähtemään työpajasta ennekuin he ehtivät antaa palautetta. Kaikki osallistujat antoivat kritiikkiä liian tiivistä aikataulusta ja kiireestä tehdä harjoituksia. Useimpien mielestä työpajan aloitus intro oli liian pitkä.

Suurin osa osallistujista antoi palautetta siitä, että kuvakertomuksen ja kuvakollaasin tehtävänannot liittyivät niin henkilökohtaisiin aiheisiin elämässä, että niiden jakaminen työpajassa koettiin epämukavaksi. Osallistujat olivat sitä mieltä, että tehtävänantoja täytyy muuttaa jatkossa, mikäli harjoituksia käydään yhdessä läpi työhyvinvointipäivässä.

Ihmiset viihtyivät työpajassa ja antoivat positiivista palautetta viihtyisästä työpajatilasta, rennosta tunnelmasta, tarjoiluista ja taustamusiikista. Osa osallistujista kertoi uppoutuneensa tekemiseen niin, että ajantaju hävisi. Käsien tekeminen ja luova yhdessä tekeminen koettiin positiivisena ja rentouttavana.

Kuva 33. Työskentelykuvia työpajasta



5 LOPPUTULOS

Opinnäytetyön lopputuloksena syntyi kuvaus ja visualisoitu prosessikaavio työpajakonseptin kehittämisestä yhteissuunnittelun menetelmällä, joka vastaa opinnäytetyön pääkysymykseen, millainen on työpajakonseptin suunnitteluprosessi yhteissuunnittelun menetelmällä. Toisena tuloksena prosessista syntyivät materiaalit, jotka jäivät Piknik People Studion käyttöön, eikä niitä esitellä opinnäytetyössä.

5.1 Materiaalien luovutus yritykselle

Piknik People Studiolle koostettiin työpajakonseptin kehittämisestä raportti, luovutettiin prosessin aikana syntyneet materiaalit ja toisen testipajan jälkeen muokattu konseptiluonnos. Yritys voi käyttää materiaaleja työpajan tuotteistamiseen. Materiaalit ladattiin Piknik People Studion Drive -kansioon.

Konseptiluonnos on dokumentti, joka sisältää työpajan käsikirjoituksen, valmisteluohjeet ja tarvikelistan. Dokumentin avulla työpaja voidaan jatkossa järjestää ja ohjata.

Konseptiluonnosta muokattiin toisen testipajan jälkeen osallistujien prototyypistä antaman palautteen perusteella. Työpajan aloituspuheenvuoroa tiivistettiin lyhyemmäksi, koska useat osallistujista olivat sitä mieltä, että se oli liian pitkä.

Raportti työpajakonseptin kehittämisprosessista piti sisällään kuvauksen prosessin vaiheista, pohdinnan toisen testipajan havainnoista ja palautteesta sekä ideoita työpajan jatkokehittämiseksi. Raporttiin koostettiin lista konseptien ideoinnin aikana nousseista ideoista, joita ei ehditty toteuttaa tämän prosessin aikana. Konsepti-ideat jäivät yrityksen käyttöön jatkokehitystä varten. Jatkokehittettäviä ideoita olivat esimerkiksi luovuutta tukevat työkalut ja kotiin vietävä inspiraatiomateriaali. Raportissa käydään läpi toisen testipajan havainnot jokaisen harjoituksen osalta ja osallistujien palaute. Raportissa esitetään ideoita, kuinka työpajaa ja sen aikana ilmenneitä epäkohtia voisi jatkokehittää.

Prosessin aikana syntyneet materiaalit jäivät yrityksen käyttöön. Työpajaa varten skannatut tiedostot leikatuista ja liimatuista lauseista ja fraaseista ovat yrityksen käytettävissä seuraavissa työpajoissa. Piknik People Studiolle jäi myös prototyypit työpajan tehtäväkorteista. Työpajan kuvien valmistelua varten suunnitellut Photoshop -tiedostot jäivät yrityksen käyttöön. Tiedostoon rakennetun ruudukon avulla kuvat voi asetella suoraan linjaan leikkaamista varten ja kuvamateriaalista voi tehdä harjoituksia varten sopivan kokoista. Testipajoissa käytetty kuvamateriaali ei ole tekijänoikeusvapaata, joten yrityksen täytyy jatkossa koostaa kuvapankki työpajaa varten.

5.2 Prosessin kuvaus ja visualisoitu prosessikaavio

Toiminnallinen opinnäytetyöprosessi pyrki vastaamaan ydinkysymykseen, millainen on luonnoskirjatyöpajakonseptin suunnitteluprosessi yhteissuunnittelu menetelmällä Piknik People Studio Oy:lle. Suunnitteluprosessi on visualisoitu kuvassa 34.

Suunnitteluprosessi käynnistyi taustatutkimuksella, toimeksiannon eli työn tilaajan kehitystyön tarpeiden ja toiveiden määrittelyllä. Piknik People Studion tavoitteena oli kehittää yhteissuunnittelun menetelmällä Piknik People Studion ydinosaa tuotteistava,

arvojen ja brändin mukainen, sisällöltään kohderyhmän tarpeita vastaava ja markkinoilla kilpailukykyinen työpajakonsepti, joka olisi mahdollisimman valmis tuotteistettavaksi kehitystyön päätteeksi. Yrityksen toiveena oli, että työpajan täytyy olla toistettava ja rakenteeltaan selkeä.

Opinnäytetyö rajautui konseptin suunnitteluun, eikä työpajaa ole tarkoitus lanseerata markkinoille opinnäytetyön kehitystyön päätteeksi. Konseptimuotoilun teoriaan tutustuttiin kirjallisuuden avulla.

Työpajakonsepti suunniteltiin yhteissuunnittelun menetelmällä. Yksi opinnäytetyön alakysymyksistä oli, mitä yhteissuunnittelu on. Yhteissuunnittelun toteuttamiseksi tutustuttiin menetelmän periaatteisiin teorian avulla. Yhteissuunnittelussa oli keskeistä ottaa huomioon sekä Piknik People Studion että kohderyhmän tarpeet ja toiveet osallistamalla osapuolet osaksi suunnitteluprosessia. Piknik People Studio osallistettiin mukaan haastatteluilla, ideointikokouksissa ja ensimmäisessä testipajassa, jossa yritys antoi palautetta. Kohderyhmä osallistettiin prosessiin mukaan kutsumalla koekäyttäjät testaamaan työpajan prototyyppiä toiseen testipajaan, josta he saivat antaa kirjallista ja suullista palautetta työpajan jatkokehitystä varten.

Piknik People Studiolla oli tarve kehittää työpajakonsepti, jossa tiivistyy heidän ydinosaamisensa tuotteistettavaan muotoon. Yrityksellä on osaamista muotoiluoppimisesta ja luonnoskirjaan liittyvistä sisällöistä, johon tutustuttiin hankkimalla aiheista tietoa kirjallisuuden avulla. Kehitystyö perustui yrityksen aiempien työpajojen jatkokehitykseen. Piknik People Studion ydinosaamista selvitettiin havainnoimalla yrityksen aiempia materiaaleja, kuten edellisiä työpajoja, julkaisuja, tuotteita ja kanavia.

Havainnoinnin avulla tutustuttiin myös Piknik Peoplen brändiin ja arvoihin. Yritykselle tärkeitä arvoja ovat luovuus ja käsin tekeminen, joiden teemojen ympärille työpaja suunniteltiin.

Työpajan täytyy olla yrityksen toiveiden mukaan markkinoilla kilpailukykyinen. Työpajan suunnittelua varten tehtiin vertailua vastaavista markkinoilla olevista työpajoista, ilmiöistä ja muista alan toimijoista. Toimijoiden suhteen kiinnitettiin erityisesti huomiota sellaisiin luovan alan yrityksiin, jotka myyvät työpajoja työhyvinvointi- ja virkistyspäivien ohjelmaksi.

Muotoilijan luonnoskirjaan tai ylipäänsä luonnoskirjaan ja aikuisille suunnattuun muotoiluoppimiseen kursseja ja työpajoja on hyvin vähän markkinoilla. Markkinoilla on havaittavissa trendejä, joissa ihmiset tuottavat itse käsin materiaalia vihkoihin, kuten bullet journal -trendi.

Yhden alakysymyksen mukaan selvitettiin työpajan käyttäjiä. Potentiaalista kohderyhmää ja heidän tarpeitaan tutkittiin käyttäjätiedon avulla. Käyttäjätietoa haettiin tilastojen, ennakoarvioiden ja yhteiskehittämisen avulla. Työpajan potentiaalisia käyttäjiä pohdittiin Piknik People Studion kanssa haastattelussa ennakoarvioihin perustuen. Potentiaalisen kohderyhmän selvittäminen ennakoarvioiden ja tilastotiedon perusteella vaikutti koko työpajan sisällön suunnitteluun ja toiseen testipajaan kutsuttujen henkilöiden valintaan.

Opinnäytetyössä selvitettiin myös, mihin tarpeeseen luonnoskirja ja työpajan tekniikat voivat vastata. Työpajan kohderyhmää ovat eri alojen ihmiset, joille työpajaa tarjotaan työhyvinvointia edistävänä virkistyspäivän ohjelmana. Työhyvinvoinnista ja siihen liittyvistä ilmiöistä haettiin tietoa tilastojen avulla. Kohderyhmän työpajasta saamia hyötyjä tutkittiin selvittämällä, kuinka käsillä tekeminen voi tukea hyvinvointia.

Piknik People Studion haastattelu oli merkittävä yhteissuunnittelun kannalta, koska siinä selvitettiin tarkemmin muotoilun tavoitteita, kehitystyön taustaa ja yrityksen toiveita. Yrityksen näkemykset luonnoskirjasta vaikuttivat merkittävästi työpajan sisällön suunnitteluun. Haastattelun aikana yritys tarkensi, millaisia jatkokehitettäviä osa-alueita edellisissä työpajoissa oli ollut. Suunnitteluprosessin aluksi yritys oli toivonut, että työpaja olisi rakenteeltaan selkeä. Piknik People Studion kokemuksen kautta syntynyt asiantuntemus työpajan rakenteen suunnittelussa toimi merkittävässä roolissa työpajan käsikirjoituksen suunnittelussa.

Yksi alakysymyksistä oli, mitä tekniikoita ja materiaaleja työpajassa on. Työpajan harjoituksia, materiaaleja ja rakennetta ideoitiin Piknik People Studion kanssa ideointikokouksissa. Kohderyhmän tarpeet olivat keskeisessä osassa harjoitusten ja tehtävääntöjen suunnittelua. Haastattelun, havainnoinnin ja tiedonhaun tiedoista koostettiin mind map, jota käytettiin työpajan sisällön ideoinnin tukena. Harjoitusten ideointi perustui Piknik People Studion edellisten työpajojen ja materiaalien jatkokehitykseen mutta mukaan otettiin myös uusia ideoita. Työpajan harjoitusten ideoinnin

apuna käytettiin mood boardeja. Työpajaan ideoitiin harjoituksia, jotka liittyvät muotoilijan käyttämiin tekniikoihin ja työtapoihin, joita voi soveltaa luonnoskirjan käytössä. Työpajan harjoitukset suunniteltiin Piknik People Studion Project Sketchbookiin sopiviksi.

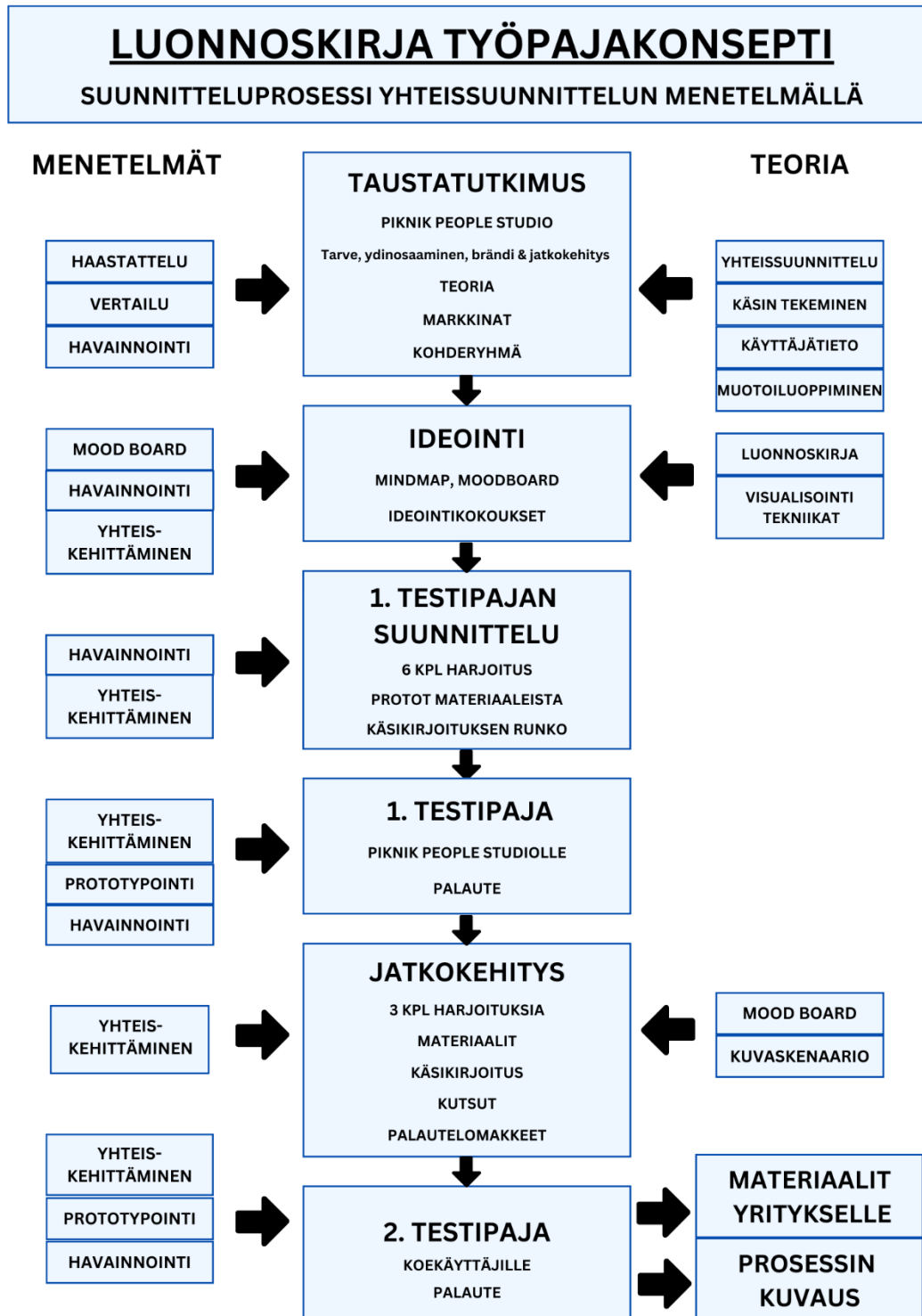
Piknik People Studion yksi toiveista oli työpajan toistettavuus, joka vaikutti työpajan materiaalien suunnitteluun. Työpajan käsikirjoitus oli työpajaan suunniteltu materiaali, joka takaa työpajan toistettavuuden ja selkeän rakenteen. Työpajan materiaalien tuli olla helposti valmisteltavia ja osallistujien luovaa prosessia tukevia. Työpajaan kehitettyjä materiaaleja olivat kuvat ja tekstit kollaasien materiaalina, tehtäväkortit ja palautelomake.

Työpajan harjoituksia ja rakennetta kehitettiin yhdessä kokeillen testipajoissa.

Ensimmäisessä testipajassa ja sen jälkeen järjestetyssä kokouksessa yritys valitsi kuudesta harjoituksesta kolme jatkokehittäväksi toiseen testipajaan. Työpajaan kirjoitettiin käsikirjoitus ja valmisteltiin kutsut ja muut materiaalit.

Toisen testipajan kohderyhmää edustavien osallistujien palautteen perusteella työpajan tehtävänantoihin ja rakenteeseen ehdotettiin muutoksia. Käsikirjoitusta korjattiin ja loput jatkokehitys ehdotukset kirjattiin Piknik People Studiolle luovutettuun raporttiin. Raportti, konseptiluonnos ja muut materiaalit jäävät yrityksen käyttöön jatkokehitystä ja tuotteistamista varten.

Kuva 34. Prosessikaavio



5.3 Pohdinta

Toiminnallisen opinnäytetyön tavoite oli kehittää Piknik People Studiolle yhteissuunnittelun menetelmällä luonnoskirjatyöpajakonsepti, joka olisi kehitystyön päätteeksi mahdollisimman valmis tuotteistettavaksi.

Työpaja vaatii vielä jatkokehitystä materiaalien ja tehtävänantojen muokkaamisen osalta. Konseptiluonnoksen, yritykselle luovutetun raportin ja prosessin aikana syntyneiden materiaalien avulla työpajaa on helppo kehittää eteenpäin järjestämällä uusia testipajoja. Toivon, että prosessista on ollut hyötyä yritykselle ja se auttaa heitä tuotteistamaan työpajan tulevaisuudessa.

Fasilitoin ensimmäistä kertaa yhteissuunnittelun prosessia, jossa oli onnistuneita ja epäonnistuneita vaiheita. Vaikka yritys antoi hyviä käytännön neuvoja työpajan rakenteen suunnittelun osalta, suunnittelin silti työpajan aikataulun liian tiiviiksi. Työpajan keskeisenä tavoitteena oli yhteiskehittäminen mutta aikataulun vuoksi tavoite jäi osittain saavuttamatta. Työpaja kesti odotettua pidempään ja osa osallistujista joutui lähtemään työpajasta ennen palautteenantoa. Onneksi osa osallistujista pystyi jäämään antamaan palautetta.

Työpajan suunnittelu ja ohjaaminen vaatii käytännön kokemusta. En osannut arvioida ajankäyttöä ja sitä, miten paljon työpajaan suunnitellut keskustelutuokiot veisivät aikaa. Oli kuitenkin positiivista, että ihmiset viihtyivät ja keskustelivat mielellään. Työpajassa olisi pitänyt olla lämmittyharjoituksen lisäksi kahden sijaan vain yksi pitkä harjoitus.

Työpajassa oli viihtyisä piknik-henkinen tunnelma, joka sopii Piknik People Studion brändiin. Yksi työpajan tavoitteesta oli saada ihmiset rentoutumaan ja viihtymään yhdessä luovan ajanvietteen ympärillä. Uskon, että työpaja voisi olla toimiva työhyvinvointipäivän ohjelmana.

Toinen työpajan tavoitteista oli kertoa, kuinka muotoilijan tapaa käyttää luonnoskirjaa ja visualisointitekniikoita voi soveltaa omassa elämässä. Olisi kiinnostavaa tutkia tulevaisuudessa esimerkiksi haastattelun tai luotaimen avulla, onko osallistuja innostunut soveltamaan luonnoskirjaa ja työpajan tekniikoita työssään tai vapaa-ajallaan.

Tavoitteenani oli tutustua muotoiluoppimiseen opinnäytetyöprosessin aikana. Muotoilun opintojen aikana olen käyttänyt luonnoskirjaa ja tehnyt paljon mood boardeja. Oli kiinnostavaa tutustua luonnoskirjaan ja visualisointitekniikoihin syvemmin ja pohtia niitä siltä kannalta, mitä hyötyä niistä voisi olla ei-muotoilijoille. Uskon, että muotoiluoppimisesta olisi hyötyä myös aikuisille. Muotoilijan käyttämiä työtapoja voisi käyttää hyödyksi monessa eri ammatissa.

Olen oppinut prosessin aikana paljon myös työpajan suunnittelusta, joka oli yksi tavoitteestani. Opintojeni aikana olen keskittynyt tuotemuotoiluun, joten työpajojen suunnittelun osaaminen vahvistaa ammattitaitoani muotoilijana. Toivon, että tämän opinnäytetyön prosessin kuvauksesta on hyötyä muillekin, jotka suunnittelevat työpajoja.

Lähteet

Airila, A. (2022). *Tietotyö ja työkyky – tutkittua tietoa ja työpaikan keinoja aivokuorman hallintaan*. Tietoa työkyvystä 1/2022. Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma, Helsinki.

<https://www.varma.fi/globalassets/tyonantaja/raportti-tietotyö-ja-työkyky-2022.pdf>

Alaluusua, E. (2016). *Sketchbooks – A Comparative Analysis of the Use of Sketchbooks by Contemporary Artists*. [Väitöskirja, University of the Arts London]

<https://ualresearchonline.arts.ac.uk/id/eprint/12167/1/E%20Alaluusua%20PhD.pdf>

Helsinki Design Weekly. (2021). *Sketchbook is an important tool*. Haettu 15.2.2023 osoitteesta <https://helsinkidesignweek.com/2021/02/11/sketchbook-is-an-important-tool/?lang=en>

Huotilainen, M., Rankanen, M., Growth, C., Seitamaa-Hakkarainen, P., Mäkelä, M. (2018) *Why our brains love arts and crafts - Implications of creative practices on psychophysical well-being*. Form akademisk. <https://doi.org/10.7577/formakademisk.1908>

Hyysalo, S. (2009). *Käyttäjä tuotekehityksessä. Tieto, tutkimus, menetelmät*. Aalto University.

<https://aaltodoc.aalto.fi:443/handle/123456789/11826>

Ilmarinen, J. & Vainio, V. (2012) *Työhyvinvointia kaikille sukupolville*. Työturvallisuuskeskus TTK, elintarvikealojen työalatoimikunta. <https://www.selry.fi/wp-content/uploads/2021/05/työhyvinvointia-kaikille-sukupolville.pdf>

Innokylä. (2023). *Kuvakäsikirjoitus (Storyboard)*. Haettu 30.1.2023 osoitteesta <https://innokyla.fi/fi/tyokalut/kuvakasikirjoitus-story-board>

Koch, J. (2020). *Collaborative systems for design inspiration*. (153/2020) [Väitöskirja, Aalto yliopisto]. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-64-0071-6>

Kurronen, J. (2013). *Muotoilu ja kunta – Muotoilun mahdollisuudet osana julkisen sektorin uudistamista*. [Pro gradu, Aalto yliopisto]. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:aalto-201402071360>

KvaliMOTV. (2023). Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto. Menetelmäopetuksen tietovaranto.

6.3.3 *Strukturoitu ja puolistrukturoitu haastattelu*. Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto.

Menetelmäopetuksen tietovaranto. Haettu 23.1.2023 osoitteesta

https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_3_3.html

Leinonen, T. (2014). *Muotoilukasvatus. MUTKU – muotoilukasvatusta peruskouluun - opetuskokonaisuuden opetussuunnitelman laatiminen*. [pro gradu -tutkielma, Aalto yliopisto]. https://muotoilukasvatus.info/wp-content/uploads/2017/10/master_Leinonen_Tiina_2014.pdf

Lucero, A. (2009). *Co-designing interactive spaces for and with designers: supporting mood-board making*. Eindhoven, the Netherlands: Eindhoven University of Technology.

<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=1bcc68872a7a5ca486cd279aa69adb7a362a296f>

Mattelmaki, T., & Sleeswijk Visser, F. (2011). *Lost in co-x: interpretations of co-design and co-creation*. In N. Roozenburg, LL. Chen, & PJ. Stappers (Eds.), *Proceedings of the IASDR 2011, the 4th World Conference on Design Research* (pp. 1-12). TU Delft/IASDR. Haettu 13.2.2023

osoitteesta https://window874.files.wordpress.com/2012/09/mattelmaki_lost-in-cox_fin-1.pdf

Kielitoimiston sanakirja. (2022). *Miellekartta*. Haettu 23.3.2023 osoitteesta

<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/miellekartta>

Kokkonen, L. (toim.). (2020). *Hyvinvointia työstä 2030-luvulla -Skenaarioita suomalaiset työelämän kehityksestä*. Työterveyslaitos Helsinki. [https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-261-](https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-261-943-3)

[943-3](https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-261-943-3)

Kotimaisten kielten keskus. (2017). *Doodlailla*. Haettu 13.2.2023 osoitteesta

https://www.kotus.fi/nyt/kuukauden_sana/kuukauden_sanojen_arkisto/kuukauden_sanat_2017/doodlailla.23463.news

Kälviäinen, M. (2014). Muotoiluajattelua vai muotoilutoimintaa? Miettinen S. (toim.) (2014). *Muotoiluajattelu* (ss.30-49). Teknologiateollisuus ry.

O'Donnell, T. (2009). *Sketchbook – Conceptual drawings from the world's most influential designers*. Rockport Publishers Inc.

Piknik People Studio. (2023. -a). *Services*. Haettu 8.2.2023 osoitteesta <https://piknikpeoplestudio.com/services-2/>

Piknik People Studio. (2023. -b). *Services*. Haettu 8.2.2023 osoitteesta <https://piknikpeoplestudio.com/services-2/>

Piknik People Studio. (2023. -c). *Piknik People Project Sketchbook*. Haettu 9.2.2023 osoitteesta <https://piknikpeoplestudio.com/project/project-sketchbook/>

Piknik People Studio. (2023. -d) *Sketchbook Exhibition with Canon Selphy Square*. Haettu 9.2.2023 osoitteesta <https://piknikpeoplestudio.com/project/sketchbook-exhibition-with-canon/>

Piknik People Studio. (2023. -e). *Sketchbook & Technique at Glasshouse Helsinki with Kyrö Distillery*. Haettu 8.2.2023 osoitteesta <https://piknikpeoplestudio.com/project/sketchbook-workshop/>

Pöllänen, S. (2012). *Käsityö ja psyykkinen hyvinvointi käsityön tutkimuskentässä*. AMK lehti 1/2012. Haettu 13.2.2023 osoitteesta <https://docplayer.fi/20279289-Kasityo-ja-psykkinen-hyvinvointi-kasityon-tutkimuskentassa.html>

Sanders, E. & Stappers, P. J. (2012). *Convivial Toolbox - Generative Research for the front end of design*. BIS Publisher.

Sanders, E. & Stappers, P.J. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design*. Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>

Savolainen, E. (2014). *Muotoilukasvatuksen opetusmateriaalin suunnittelu Elkan ja FIDAn arkistomateriaaleista*. [Opinnäytetyö, Mikkelin ammattikorkeakoulu].

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/78475/Savolainen_Elisa.pdf?sequence=1

Savolainen, E. (2016). *Opas muotoilukasvatuksen tehtäviin*. Suomen Elinkeinoelämän keskusarkisto, Design arkisto. <https://docplayer.fi/26678972-Opas-muotoilukasvatuksen-tehtaviin.html>

Sitra. Dufva, M. & Rekola, S. (2023). *Megatrendit 2023 - Ymmärrystä yllätysten aikaan*. Sitran selvityksiä 224. https://www.sitra.fi/app/uploads/2023/01/sitra_megatrendit-2023_ymmarrysta-yllatysten-aikaan.pdf

Sosiaali – ja terveysministeriö (2023). *Työhyvinvointi*. Haettu 10.1.2023 osoitteesta <https://stm.fi/tyohyvinvointi>

Suomen muotoilukasvatusseura ry. (2023. -a). *Suomun projektit ja hankkeet*. Haettu 17.2.2023 osoitteesta <https://muotoilukasvatus.info/suomun-projektit/>

Suomen muotoilukasvatusseura ry. (2023. -b). *Mitä on muotoilukasvatus?* Haettu 17.2.2023 osoitteesta <https://muotoilukasvatus.info/mita-on-muotoilukasvatus/>

Työterveyslaitos. (2023). *Työkyky*. Haettu 10.1.2023 osoitteesta <https://www.ttl.fi/teemat/tyohyvinvointi-ja-tyokyky/tyokyky> Työterveyslaitos *Työkyky 2023*

Työterveyslaitos. (2023). *Työhyvinvointi ja työkyky. Stressi ja työuupumus*. Haettu 10.1.2023 osoitteesta <https://www.ttl.fi/teemat/tyohyvinvointi-ja-tyokyky/stressi-ja-tyouupumus>

van Boeijen, A. & Daalhuizen, J. (2014). *Delft Design Guide*. Management Concepts, Press. Haettu 20.1.2023 osoitteesta

https://arl.human.cornell.edu/PAGES_Delft/Delft_Design_Guide.pdf

Wolfe, S. (2023). *History of collage in art*. Artland Magazine. Haettu 6.2.2023 osoitteesta <https://magazine.artland.com/the-history-of-collage-art/>

Yrjölä, S. (toim.) (2007). *Luonnoskirja = The Sketchbook*. Taideteollinen korkeakoulu – Medialaboratorio.

5.3.1 Kuvien lähteet

Siri Lumme. (2023). Kuvat 1–2, 12, 14, 16, 18–34

Ahvensalmi, J. (2019). *Planneri* [kuva]. Haettu 14.1.2023 osoitteesta <https://www.360journalismia.fi/kalenterituunaus-on-aikataulusi-sisustamista/>

Art-hub. (2023). *Taidepäiväkirja* [kuva]. Haettu 14.1.2023 osoitteesta <https://www.art-hub.fi/taidekurssit-ja-koulutukset>

Borsche, H. (n.d.). *Sommittelu* [kuva]. Haettu 10.1.2023 osoitteesta https://www.1stdibs.com/furniture/wall-decorations/contemporary-art/geometric-collage-artist-heather-borsche-contemporary-art-california-design/id-f_15682261/?epik=dj0yJnU9dWJjRFN2NmJrcEU2YUw3dVN1T2JmY2NpMHg0UFBVNIomcD0wJm49R2RCS2VjRI82TXM0T2pUUXFflVJVQSZ0PUFBQUFBR1FRU3Rv

Cameron, J. (2020). *Esimerkki storyboardista* [kuva]. Haettu osoitteesta <https://uxdesign.cc/ux-storyboarding-2ce43875f3de>

Chasing a better life. (n.d.). *Infografiikka* [kuva]. Haettu 10.1.2023 osoitteesta <https://chasingabetterlife.com/bullet-journal-habit-tracker-ideas-take-bullet-journal-next-level/>

Crazy Laura. (2022). *Bullet journal* [kuva]. Haettu 14.1.2023 osoitteesta <https://www.crazylaura.com/scrapbook-bullet-journal-spreads/>

Deguzman, K. (2022). *Kuvaskenaario/Storyboard* [kuva]. Haettu 11.1.2023 osoitteesta <https://www.studiobinder.com/blog/storyboard-website-design/>

Editor, M. (2023). *Havaintopiirtäminen* [kuva]. Haettu 14.1.2023 osoitteesta <https://bookonboard.com/aesthetic-and-creative-diy-travel-journal/>

Elizabeth craft designs. (2019). *Scrap book* [kuva]. Haettu 14.1.2023 osoitteesta https://www.blog.elizabethcraftdesigns.com/2019/09/01/we-are-obsessed/?utm_source=pinterest&utm_medium=social

Ginsberg, K. (n.d.). *Mixed media* [kuva]. Haettu 10.1.2023 osoitteesta <https://www.carenginsberg.com/mixedmedia2/pncfndlolmdjbia52kum05tx4odpx3>

Hirst, S. (2020). *Eri työvälaineet* [kuva]. Haettu 14.1.2023 osoitteesta <https://sallyhirst.co.uk/making-your-mark/>

James, F. (n.d.). *Sokkopiirtäminen* [kuva]. Haettu 14.1.2023 osoitteesta <https://fi.pinterest.com/pin/3096293478033569/>

Kim, T. (n.d.). *Visuaalinen ajattelu* [kuva]. Haettu 12.1.2023 osoitteesta <https://fi.pinterest.com/pin/424323596156011147/>

Masha Plans. (n.d.). *Luova organisointi* [kuva]. Haettu 8.1.2023 osoitteesta https://mashaplans.com/bullet-journal-ideas-spring-cleaning/?utm_source=pinterest&utm_medium=social&utm_campaign=social-pug

Nazblogs. (n.d.). *Doodling* [kuva]. Haettu 12.1.2023 osoitteesta <https://www.nazblogs.com/november-bullet-journal-ideas/>

Paperblog. (n.d.). *Ajatuskartat* [kuva]. Haettu 12.1.2023 osoitteesta <https://en.paperblog.com/on-creativity-679737/>

Piknik People Studio. (n.d.-a). *Piknik People - opas lähiseikkailuihin -kirjan kansi ja aukeama kirjasta* [kuva]. Haettu 1.3.2023 osoitteesta <https://piknikpeoplestudio.com/project/piknikpeoplebook/>

Piknik People Studio. (n.d.-b). *MUTU Muotoilupaketti lukiolaiselle Opiskelijan luonnoskirja ja Open opas* [kuva]. Haettu 1.3.2023 osoitteesta <https://piknikpeoplestudio.com/project/mutu/>

Piknik People Studio. (n.d.-c). *Erlaisia aukeamia Project Sketchbookista* [kuva]. Haettu 13.3.2023 osoitteesta <https://piknikpeoplestudio.com/project/project-sketchbook/>

Piknik People Studio. (n.d.-d). *Kuvia Sketchbook Piknik tapahtumasta* [kuva]. Haettu 16.2.2023 osoitteesta <https://piknikpeoplestudio.com/project/sketchbook-exhibition-with-canon/>

Piknik People Studio & Kokki, U. (n.d.-e). *Työskentelykuva Luonnoskirjatekniikat työpajasta ja työpajan tuotoksia* [kuva]. Haettu 15.2.2023 osoitteesta <https://piknikpeoplestudio.com/project/sketchbook-workshop/>

Pinterest. (n.d.-a). *Esimerkki mood boardista* [kuva]. Haettu 10.2.2023 osoitteesta <https://fi.pinterest.com/pin/424323596156011343/>

Pinterest. (n.d.-b). *Sketchnote* [kuva]. Haettu 16.1.2023 osoitteesta <https://fi.pinterest.com/pin/424323596155083612/>

Pinterest. (n.d.-d). *Kollaasi* [kuva]. Haettu 12.1.2023 osoitteesta <https://fi.pinterest.com/pin/424323596155265842/>

Pinterest. (n.d.-c). *Mood board* [kuva]. Haettu 10.2.2023 osoitteesta <https://fi.pinterest.com/pin/3448137206884426/>

Scene 360. (2012). *Taiteilijan luonnoskirja* [kuva]. Haettu 14.1.2023 osoitteesta https://scene360.com/art/35547/just-doodling/?utm_source=feedburner&utm_medium=email&utm_campaign=Feed%3A+Scene360Illusion+%28Illusion+%29

The Arty Teacher. 2022. *Aukeama taiteilija Duncan Cameronin luonnoskirjasta* [kuva]. Haettu 15.3.2023 osoitteesta <https://theartyteacher.com/artist-duncan-cameron/>

Liite 1: Kutsu

Kutsu yhteiskehittämisen työpajaan

Tervetuloa mukaan kehittämään muotoilutoimisto Piknik People Studion Luonnoskirja -työpajaa 1.2.2023 klo 17–19.00 Vallilaan Piia Keto Studiolle (Eurantie 8-10 lh 213).

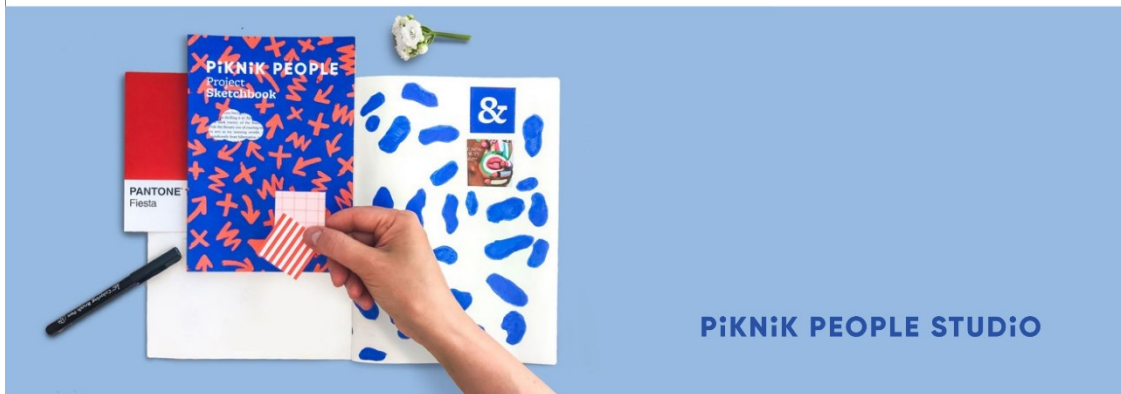
Työpajassa osallistujille annetaan oma luonnoskirja, johon kokeillaan ohjatusti erilaisia tekniikoita. Luonnoskirjaa käytetään muotoilussa monin tavoin suunnittelun apuvälineenä. Osallistuminen ei vaadi aiempaa kokemusta.

Työpaja on kehitetty Siri Lumpeen AMK-opinnäytetyö-prosessissa Piknik People Studiolle. Työpajan järjestäminen ja dokumentointi ovat osa opinnäytetyötä.

Yhteiskehittäminen tarkoittaa koekäyttäjien osallistamista työpajan kehittämiseen. Työpajan päätteeksi pyydämme osallistujia antamaan palautetta kirjallisesti ja lyhyessä ryhmäkeskustelussa. Osallistujien näkemyksiä työpajan sisällön toimivuudesta käytetään työpajan jatkokehityksen apuna ja arvioidaan opinnäytetyössä. Palautteiden vastaukset anonymisoidaan.

Tilaisuudessa valokuvataan ja kuvia voidaan käyttää Siri Lumpeen opinnäytetyön materiaalina sekä Piknik People Studion markkinointimateriaaleissa. Valmis opinnäytetyö julkaistaan julkisessa Theseus-tietokannassa.

Ilmoittaudu työpajaan 30.1 mennessä sähköpostilla @student.hamk.fi tai tekstiviestillä 040-



PIKNIK PEOPLE STUDIO

Liite 2: Palautelomake

| | |
|--|---|
| <p>Mikä ei toiminut? Mikä pitäisi parantaa? Miksi?</p> | <p>Mikä tuntui tarpeettomalta tai vaikealta? Miksi?</p> |
| <p>Parastajajanskkaa oli? Miksi?</p> | <p>Mitkä harjoitukset koit hyödylliseksi tai kiinnostavaksi? Miksi?</p> |

Liite 3: Aineistonhallinta suunnitelma

Työpajakonseptin kehittäminen yhteissuunnittelun menetelmällä

Siri Lumme kevät 2022

Aineistojen yleinen kuvaus

Opinnäytetyössä kerättiin aineistoa haastattelun, havainnoinnin, palautelomakkeen ja ryhmähaastattelun avulla. Lisäksi prototyypityöpajoista eli testipajoista otettiin valokuvia.

Piknik People Studion haastattelut nauhoitettiin haastateltavien luvalla ja niistä koostettiin muistiinpanot. Havainnointiaineistoista ja ryhmähaastattelusta tehtiin muistiinpanot, joista koostettiin opinnäytetyön raportti. Palautelomakkeet kerättiin testipajan osallistujilta ja niistä koostettiin yhteenveto opinnäytetyön ja Piknik People Studio Oy:n raporttia varten.

Aineistojen säilytys opinnäytetyöprosessin aikana

Tutkimusaineisto tallennettiin sekä omalle tietokoneelle että Piknik People Studio Oy:n OneDriveen. Aineiston käsittelystä on sovittu toimeksiantajan kanssa.

Henkilötietojen ja arkaluonteisten tietojen käsittely

Tutkimusaineisto ei sisällä arkaluonteisia henkilötietoja. Palautelomakkeiden vastaukset ja ryhmähaastattelu anonymisoitiin ja niistä koostettiin yhteenveto opinnäytetyöhön ja Piknik People Studio Oy:lle jääneeseen raporttiin. Valokuvia käytettiin opinnäytetyössä kuvattavien luvalla.

Opinnäytetyöaineiston omistajuus

Toimeksiantaja Piknik People Studio Oy omistaa opinnäytetyön aineistot ja tulokset.

Opinnäytetyöaineiston käsittely opinnäytetyön valmistuttua

Tutkimusaineistoa ei jatkokäytetä. Tutkimuksen tekijä säilyttää tutkimusaineiston omalla tietokoneellaan vuoden ajan valmistumispäivästä, jotta opinnäytetyön tuloksia voidaan tarvittaessa varmistaa. Alkuperäiset ääninauhat tuhoetaan, muu tutkimusaineisto hävitetään vuoden jälkeen opinnäytetyön hyväksymisestä.