

SAVONIA

ammattikorkeakoulu

OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO
KULTTUURIALA

TARJOUSPOHJAN KEHITTÄMINEN PALVELUMUOTOILUN KEINAIN

TEKIJÄ Iida Sojakka

Koulutusala Kulttuuriala			
Tutkinto-ohjelma Muotoilun tutkinto-ohjelma			
Työn tekijä Iida Sojakka			
Työn nimi Tarjouspohjan kehittäminen palvelumuotoilun keinoin			
Päiväys	10.4.2024	Sivumäärä/Liitteet	33/21
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) Isku Interior Oy			
<p>Opinnäytetyö käsittelee kalustesuunnitelman esittelyyn käytettävää tarjouspohjaa. Laadultaan opinnäytetyö on työelämälähtöinen kehittämistyö ja muotoiluprosessi kuvataan hyödyntäen palvelumuotoilun tuplatimantti-prosessimallia. Muotoiluprosessissa on hyödynnetty monipuolisesti eri palvelumuotoilun menetelmiä. Havainnointi ja haastattelut ovat olleet tärkeässä roolissa tiedonhankinnassa. Hankittua tietoa ja ymmärrystä on esitetty visuaalisessa muodossa prototyyppien avulla. Prototyyppien avulla on pystytty käymään vuoropuhelua kehittämisen tueksi ja eteenpäin viemiseksi.</p> <p>Kalustesuunnitelmaa esiteltäessä asiakkaalle pyritään kertomaan, miten eri käyttäjät on huomioitu ja miten kalustesuunnitelma soveltuu heidän tarpeisiinsa. Tarjouksen esittelyn tulisi olla asiakkaalle mieleenpainuva ja yksilöllinen, jotta sillä voidaan saavuttaa kilpailuetua. Tavoitteena on, että tarjouspohja helpottaa tarjousten luomista ja sitä voidaan hyödyntää myös jatkossa vastaaviin tarjouksiin. Teoreettinen viitekehys pohjautuu palvelumuotoiluun liiketoiminnan kehittämisessä ja toimeksiantajan toimintaympäristöön oppimisympäristöjen suunnittelussa. Muotoiluprosessin avulla haluttiin myös selvittää helpottaako valmis tarjouspohja asiakkuuspäälliköiden työtä?</p> <p>Generatiivisen tekoälyn mahdollisuudet mullistavat työelämää juuri nyt ja sen käyttöönotto vaatii konkreettisia toimia. Opinnäytetyön muotoiluprosessin seurauksena on syntynyt tarjouspohja kalustesuunnitelman esittelyyn ja ohjeistus tarjouksen luomiseen tekoälyä hyödyntäen. Syntynyt tarjouspohja kalustesuunnitelman esittelyyn vastaa asetettuun tavoitteeseensa. Sen avulla selvisi, ettei valmis pohja vielä helpota jatkossa tarjousten luomisprosessia niin hyvin kuin mahdollista. Tämän vuoksi haluttiin vielä kehittää tapa ja luoda ohjeistus vastaavan tarjouspohjan rakentamiseen hyödyntäen generatiivista tekoälyä. Generatiivisen tekoälyn avulla haluttiin nopeuttaa palvelumuotoilun prosessia, jotta sitä olisi mahdollista hyödyntää jatkossa tarjousten tekoon.</p>			
Avainsanat Palvelumuotoilu, tekoäly, liiketoiminta			

Field of Study Culture	
Degree Programme Degree Programme in Design	
Author Iida Sojakka	
Title of Thesis Development of offer base by the means of service design	
Date April 10, 2024	Pages/Appendices 33/21
Client Organisation /Partners Isku Interior Oy	
<p>The thesis deals with the offer template used to present a furniture plan. The quality of the thesis is work-oriented development work, and the design process is described using the double diamond process model of service design. Various service design methods have been utilized in the design process. Observation and interviews have played an important role in the acquisition of information. Acquired knowledge and understanding have been presented in a visual form with the help of prototypes. With the help of prototypes, it has been possible to have a dialogue to support and move development forward.</p> <p>When presenting the furniture plan, the aim was to tell the client how different users have been taken into account and how the furniture plan is suitable for their needs. The presentation of the offer should be memorable and unique to the client, so that it can achieve a competitive advantage. The goal is that the offer base facilitates the creation of offers and it can also be used for similar offers in the future. The theoretical reference framework is based on service design in business development and the client's operating environment in the design of learning environments. With the help of the planning process, wanted to find out whether the ready offer template would make the work of account managers easier.</p> <p>The possibilities of generative artificial intelligence are revolutionizing working life right now, and its implementation requires concrete actions. As a result of the design process of the thesis, an offer template for presenting the furniture plan and instructions for creating an offer using artificial intelligence have been created. The resulting offer template for the presentation of the furniture plan meets its set goal. With it, it became clear that the ready-made base does not facilitate the process of creating offers as well as possible in the future. Because of this, still wanted to develop a method and create guidelines for building a corresponding offer base using generative artificial intelligence. With the help of generative artificial intelligence, wanted to speed up the process of service design, so that it would be possible to use it in the future for making offers.</p>	
Keywords Service design, artificial intelligence, business	

SISÄLTÖ	
1 JOHDANTO.....	5
2 PALVELUMUOTOILU LIIKETOIMINNAN KEHITTÄMISESSÄ	6
2.1 Palvelumuotoilun perusteet	6
2.2 Palvelumuotoilun hyödyt yrityksille	8
3 TOIMEKSIANTAJA ISKU INTERIOR	9
3.1 Tarjousprosessi Isku Interiorilla	10
3.2 Julkisten hankintojen periaatteet	11
3.3 Asiakasymmärrys tarjousprosessissa.....	11
4 TUTKIMUKSELLISEN KEHITYSTYÖN TOTEUTTAMINEN	12
4.1 Tarjouspohjan ensimmäinen prototyyppi.....	13
4.2 Tarjouspohja 2.0	17
4.3 Palautteen kerääminen ja analysointi	20
4.4 Tutkimuksen lopputuotos.....	21
4.5 Uuden tarjouspohjan vaikutukset liiketoimintaan	22
5 YHTEENVETO JA JOHTOPÄÄTÖKSET	24
5.1 Ohjeistuksen ja päiväkotikonseptin merkitys ja hyödyt.....	24
5.2 Opinnäytetyön kokonaisarvio, johtopäätökset ja luotettavuus	24
5.3 Haasteet ja onnistumiset tarjouspohjan kehityksessä.....	25
5.4 Palvelumuotoilun rooli tarjousprosessin parantamisessa.....	25
5.5 Jatkokehitysehdotukset ja mahdolliset sovellukset	25
6 POHDINTA	26
LÄHTEET	28
LIITTEET.....	34
Tarjouspohja päiväkotikalusteiden esittelyyn	34
Ohjeistus tekoälyn hyödyntämiseen	42

1 JOHDANTO

Valitsin opinnäytetyön aiheeksi tarjouspohjan kehittämisen työharjoitteluni aikana Isku Interiorilla. Harjoittelun aikana seurasin ja havainnoin myyntiprosessia yritysmyyynnissä tarjouskilpailujen aikana. Haasteena Isku Interiorilla nähdään, että tarjouksen rakentaminen täytyy usein aloittaa tyhjästä tai hyödyntäen edellisiä tarjouspohjia. Vanhojen tarjouspohjien hyödyntämisestä seuraa puolestaan helposti virheitä ja hyvinkin yksinkertaisen tarjouksen, saati laajemman kokonaisuuden koostaminen vie paljon aikaa projektitiimiltä. Toisena haasteena nähtiin päiväkotiin sopivan kalustekonseptin puuttuminen, joten nämä kaksi kehityskohdetta haluttiin yhdistää.

Palvelumuotoilun keinoin saadaan ymmärrystä asiakkaan todellisesta tarpeesta ja toimintaympäristöstä. Kun ymmärretään, mitä asiakas todella tarvitsee ja osataan esittää valitut ratkaisut helposti lähestyttävällä tavalla, voidaan saavuttaa kilpailuetua. (Koivisto, Säynäjäkangas & Forsberg 2021, 150–159.) Palvelumuotoilun tavoitteena on myös tehdä palvelu näkyväksi. Tämän näkyvyyden voi toteuttaa esimerkiksi visualisoinneilla ja prototyypeillä, jotka helpottavat ratkaisun ymmärtämistä. (Tuulaniemi 2011, 94.) McKinseyn The business value of design raportista (2018) käy ilmi, että menestyneimmät yritykset jakavat varhaisen vaiheen prototyyppejä myös yrityksen ulkopuolelle, eivätkä vain sisäisesti. He ymmärtävät, että lanseeraus on vasta alku uusille ja jatkuville parannuksille. Lisäksi strategisella tasolla palvelumuotoilua ja muotoiluajattelua hyödyntäneiden yritysten osakkeiden arvonnousu on ollut suorastaan murskaava suhteessa verrattuihin yrityksiin, jotka

eivät muotoilua ole hyödyntäneet liiketoiminnassaan (Törrönen 2017).

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on luoda asiakkuuspäälliköille tarjouspohja, jolla voidaan esitellä päiväkotikalusteita hankintayksikölle. Tutkimuksen tarkoituksena on myös selvittää, helpottaako tarjouspohja tarjouksien tekoa. Tämän opinnäytetyön tavoitteena on myös auttaa soveltamaan prosessia jatkokäyttöön, koska yrityksessä on tunnistettu muita vastaavia kohteita, johon samantyyppistä konseptointia voidaan jatkossa hyödyntää.

Tämä opinnäytetyö on tutkimuksellinen kehittämistyö, joka on toteutettu toimeksiantajan tarpeesta. Kehittämistoiminnalla ja tiedontuotannolla pyritään siirtämään syntyneet tulokset organisaation käyttöön sekä jatkojalostukseen. Tutkimuksen aikana on tehty tiivistä yhteistyötä ja vuoropuhelua yrityksen kanssa, jolla edesautetaan tiedon leviämistä ja siirrettävyyttä. (Toikko & Rantanen 2009, 113–116.)

Lähestymistapana tälle tutkimukselliselle kehittämistyölle on valittu palvelumuotoilu tutkinto-ohjelman mukaisesti. Tutkimusaineistona hyödynnetään palvelumuotoilun kirjallisuutta, työpaikalla kertynyttä tietoa, benchmarkkausta, havainnoinnista syntyneitä muihin panoksi sekä palautetta yrityksen henkilökunnalta. Laadullista palautetta on kerätty yrityksen työntekijöiltä prosessin aikana ja kehittämistyön päätteeksi. Kehittämistyön päätteeksi kerättyä palautetta on hyödynnetty lopputuloksen arviointiin. (Toikko & Rantanen 2009, 117–120.)

2 PALVELUMUOTOILU LIIKETOIMINNAN KEHITTÄMISESSÄ

Tässä luvussa kerrotaan palvelumuotoilun perusteista ja miten sitä liiketoiminnassa voidaan hyödyntää. Palvelumuotoilun perusteita kuvatessa pidetään keskiössä ihmisen ja tunteet. Liiketoimintaan liittyen käsitellään erityisesti hyötyjä yritykselle, joita palvelumuotoilulla voidaan saavuttaa.

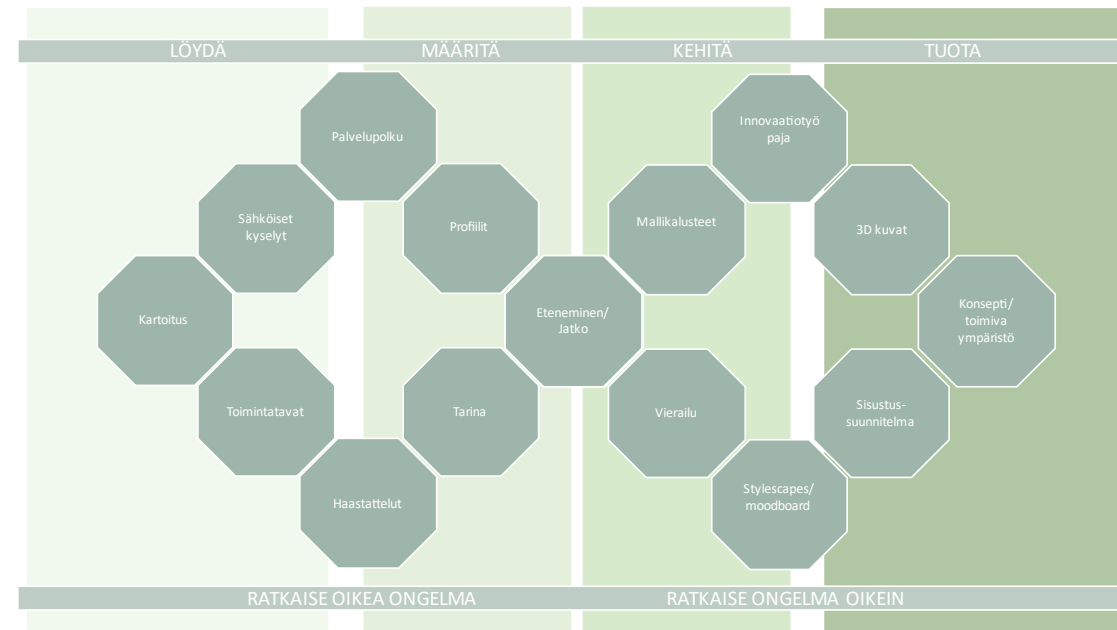
2.1 Palvelumuotoilun perusteet

Palvelumuotoilussa kaiken kehittämisen keskipisteenä on ihminen, hänen syväiset tunteensa, tarpeensa ja toimintansa. Lähtökohdaksi on ymmärtää ongelmaa ja käyttäjien tarpeita empaattisesti. Visualisoinnilla autetaan ymmärtämään palveluiden aineeton puoli. (Tuulaniemi 2011, 24; Koivisto, Säynäjäkangas & Forsberg 2019, 34 ja 50.)

Palvelumuotoilun prosessia ja menetelmiä voidaan kuvata tuplatimantti-prosessimallin kautta (Kuva 1). Mallissa vuorottelevat kaksi vaihetta divergenssi ja konvergenssi. Ne voivat toistua myös useita kertoja. Prosessi harvoin etenee lineaarisesti, vaan liikkuu timanttien välillä. Ensimmäisen timantin menetelmät ovat enemmän analyttisiä ja tutkimuksellisia, joilla pyritään ymmärtämään ja tunnistamaan asiakas- ja käyttäjätarpeita. (Koivisto 2019, 42–44.) Esimerkiksi perinteinen asiakaspalautteen kerääminen ei anna tarpeellista tietoa käyttäjäkokemuksen arviointiin, koska huonon palvelukokemuksen käynyt asiakasta ei kiinnosta enää yrityksen kehittäminen tai parannusehdotuksen antaminen. Kun taas jo pit-

kään käytettyjen muotoilun menetelmien avulla oikeanlaisen käyttäjätiedon kerääminen on mahdollista. (Tuulaniemi 2011, 72; Ruuska ym. 2011, 13.)

Toisen timantin kohdalla perustana on luovuus, jolla keskitytään tuottamaan arvoa asiakas- ja käyttäjätarpeisiin paremmilla ratkaisuilla. Tässä kohtaa erityisesti osallistaminen ja ratkaisuideoiden testaaminen prototyyppien avulla onkin tärkeä osa palvelumuotoilun kehittämisotetta. (Koivisto 2019, 42–50.)



KUVA 1. Tuplatimantti sovellettuna kuvaamaan oppimisympäristön kalustesuunnittelua (Mukaillen Koivisto ym. 2019, 42–44; Design methods for developing services 2011).

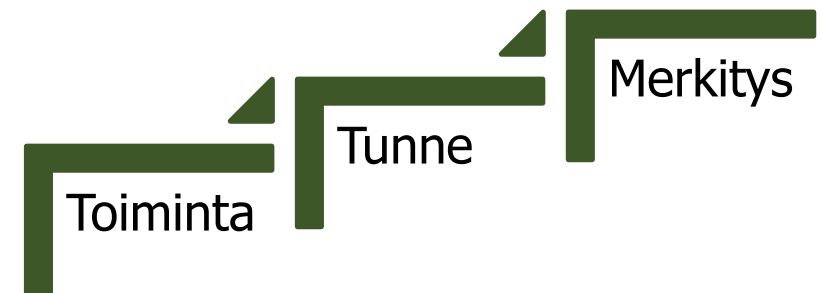
Tavoitteena on, että käyttäjien ja liiketoiminnan tarpeet huomioiva teknisesti toteutettava ratkaisu on yritykselle menestyksenkäs ja käyttäjille hyödyllinen (Koivisto 2019, 51).

Tärkeä osa palvelumuotoilua on ymmärtää, miten arvomuodostus asiakkaalle tapahtuu. Liiketoiminnassa keskiössä on arvolupaus, jonka yritys tarjoaa asiakkaalle. Tästä käy ilmi millainen tuote on kyseessä, kenelle se on tarkoitettu, miten se kilpailijoistaan erottuu ja millaisen hyödyn se asiakkaalle tarjoaa. Asiakkaalle arvo muodostuu vuorovaikutuskohtauisissa yrityksen kanssa. Tähän vaikuttaa, miten hän kokee odotustensa ja kokemuksen kohtaavan. Yritykselle tämä näkyy yksinkertaisuudessaan siinä, kuinka kannattava asiakas yritykselle on, esimerkiksi paljonko hän kuluttaa tai ostaako uudelleen. (Tuulaniemi 2011, 33.)

Markkinointiviestintä on esimerkki yrityksen ja asiakkaan vuorovaikutuskohtauisesta. Tässä kohtauisessa yrityksen viestinnän tulee herättää asiakkaan tunteet ja saada mielihalu ohjautumaan toiminnaksi eli ostopäätökseksi. Tarinoiden avulla toteutetussa markkinoinnissa asiakkaat voivat samaistua ja ymmärtää paremmin, minkä tarpeen ja ongelman tuote ratkaisee. tarinat muuttavat tuoteinformaation tunteeksi ja tunne puolestaan jättää kestävämmän muistijäljen asiakkaalle. Tämä tunne ja muistijälki ohjaa tänä päivänä päätöksentekoa vahvemmin kuin ennen, koska tuotemaailma on pullollaan vaihtoehtoja ja ominaisuuksia. Päätöksenteko tapahtuu ensin tunteella ja vasta tämän jälkeen hankintaa perustellaan faktoilla, kuten tuoteominaisuuksilla. Etenkin B2B maailmassa tuotteet ovat enenevässä määrin ratkaisuja ja palveluita, joiden ymmärtämistä ja valinnan helpottamista tunnejälki

edesauttaa. Palvelut ja ratkaisut puolestaan tuottavat asiakkaalle haluttua lisäarvoa ja yritykselle kilpailuetua, koska teollisuuden tehokkuus ja valmistusmenetelmät hallitaan jo kaikkialla. (Tuulaniemi 2011, 43–55.)

Palveluiden tehtävä on siis tuottaa arvoa asiakkaille ja asiakkaan kokemus on tässä keskiössä. Tarkastellessa arvon muodostumista, asiakaskokemus voidaan jakaa kolmelle tasolle. (Kuva 2). Ensimmäisellä tasolla on vaikutus toimintaan. Miten helpoksi ja sujuvaksi prosessi tehdään, jotta asiakas saavuttaa tavoitteensa. Toisella tasolla on tunteet. Saadaanko asiakkaalle tarjottua hänelle sopiva ratkaisu ja luotua tunne, jonka hän haluaa kokea. Viimeisenä tarkastellaan kokemusta merkityksen tasolla, vastataanko asiakkaan syvempiin toiveisiin ja henkilökohtaisiin merkityksiin, joiden kautta hän voi kokea itsensä paremmaksi ihmiseksi. (Tuulaniemi 2011, 74–75.)



KUVA 2. Asiakaskokemuksen tasot (Tuulaniemi 2011, 75).

2.2 Palvelumuotoilun hyödyt yrityksille

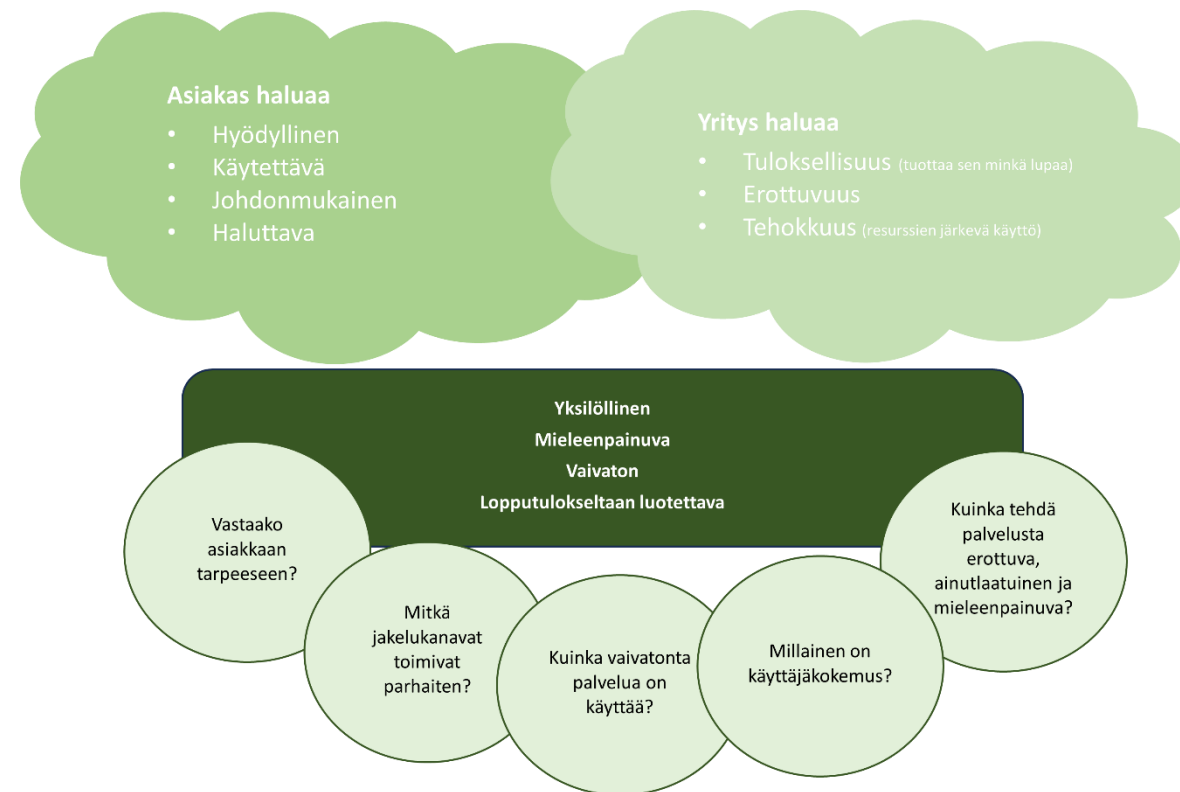
Lähettäessä kehittämään liiketoimintaa hyödyntäen palvelumuotoilun menetelmiä, korostuu kokonaisvaltainen lähestyminen kehitettävään palveluun ja systemaattisuus. Kun on saavutettu ymmärrys kokonaisuudesta, voidaan se jakaa pienempiin kokonaisuuksiin, joita lähdetään kehittämään pitäen kokonaiskuva kuitenkin koko ajan mielessä. (Tuulaniemi 2011, 27.)

Taloudelliset paineet ovat nousseet kaikissa organisaatioissa, ja asiakkaiden tarpeet sekä vaatimukset ovat puolestaan kasvaneet. Palvelumuotoilun tapa nostaa pehmeät ja kovat arvot tasapainoon tukee siirtymistä tarve- ja asiakaslähtöiseen arvoajatteluun. (Tuulaniemi 2011, 95.)

Palvelumuotoilua voidaan hyödyntää yrityksille kolmella tasolla. Korkeimmalla näistä on strateginen taso, jossa luodaan visio ja tavoitteet eri osa-alueille. Systeemisellä tasolla puolestaan kehitetään itse palveluita ja asiakaskokemusta sekä luodaan esimerkiksi ohjeistukset ja työkalut tämän johtamiseksi. Asiakasrajapinnan tasolla kehittämisellä tarkoitetaan yksittäisen palvelun tai tuotteen kehittämistä. Kehityskohtena tällä tasolla voi olla myös esimerkiksi asiakkaan ja palveluntarjoajan välinen vuorovaikutus. (Koivisto 2019, 55–56.) Tyypillisiä kehityskohteita yrityksissä ovat puolestaan palveluprosessit ja kontaktipisteet, palvelu- ja tuotetarjoama, viestintä, yrityksen sisäinen toiminta ja yrityksen liiketoiminta. Palveluprosessien ja kontaktipisteiden kehitys on näistä tyypillisin kehityskohde ja siinä erityisesti asiakkaan ja palveluntarjoajan välisen vuorovaikutusprosessin kehitys. Vuorovaikutuspro-

sessiin voidaan luoda uusia toimintoja ja ominaisuuksia sekä vaikuttaa samalla tarvittaviin materiaaleihin. Usein lopputulos muuttakin sekä asiakkaan, että henkilökunnan rutiineja, esimerkiksi helpottaen ostotapahtumaa tai tehostaen henkilökunnan työskentelyä. (Koivisto 2019, 57–58.)

Jotta sekä yritys, että asiakas voivat olla tyytyväisiä tulisi palvelun olla taloudellisesti kannattavaa ja tuottaa asiakkaalle iloa (Kuva 3). (Tuulaniemi 2011, 100.)



Kuva 3. Toimiva palvelu on kaksoisvoitto (Mukaiilen Tuulaniemi 2011, 100). (Sojakkä 2024)

3 TOIMEKSIANTAJA ISKU INTERIOR

Tässä luvussa esittelen toimeksiantajayrityksen ja kuvaan raamit, joiden sisällä tarjousprosessi etenee. Lopussa kerron tarkemmin asiakasymmärryksen vaiheesta tarjousprosessissa, jossa erityisesti hyödytään palvelumuotoilun menetelmistä.

Isku on suomalainen perheyritys, joka suunnittelee, valmistaa ja myy huonekaluja koteihin ja julkisiin tiloihin. Isku Interior tarjoaa myös suunnittelu- ja kierrätyspalveluita julkisten tilojen kalustamiseen. Vuonna 1928 perustettu Isku on alusta alkaen toiminut Lahdessa ja vuosien aikana vastuullisuuteen sekä kotimaisen valmistuksen jatkumiseen on panostettu merkittäväksi. (Isku julkaisuaika tuntematon.)

Yrityksen arvot syntyvät nimestä ISKU (Kuva 4).



KUVA 4. Kuvaleike Isku Interiorin verkkosivuilta yrityksen arvot (Isku 2024).

Isku Interiorilla kalustettavat tilat jaotellaan oppimisympäristöihin, työympäristöihin ja muihin tiloihin, kuten terveystilat, valvomoratkaisut, kahvilat ja ravintolat sekä hotellit ja majoitus. Tämän opinnäytetyön tuotos on suunniteltu varhaiskasvatuksen ympäristöön, joka luetaan oppimisympäristöksi. (Isku julkaisuaika tuntematon.)

Varhaiskasvatuksen oppimisympäristöjä suunniteltaessa korostuu tilojen monipuolisuus. Tilojen tulee mahdollistaa niin vauhdikas leikki ja liikkuminen kuin myös rauhallinen läsnäolo ja lepo. Kun lasten tekemät työt tuodaan vielä näkyville, tukee oppimisympäristö lasten osallisuutta, yhdenvertaisuutta ja sukupuolten tasa-arvoa. (Opetushallitus 2024.)

Oppimisympäristöjen suunnittelu nähdään Iskulla mahdollisuutena toteuttaa toiminnallisesti ja pedagogisesti monipuolisia tila- ja kalusteratkaisuja. Näitä oppimis- ja innovaatioympäristökokonaisuuksia kutsutaan nimellä Isku Active Learning (Kuva 5) (Isku julkaisuaika tuntematon).



KUVA 5. Kuvaleike Isku Interiorin verkkosivuilta Active Learning (Isku 2024).

Iskun active learning muodostuu neljästä osasta Focus, Share, Join ja Study. Focus osan ratkaisuissa korostuu mahdollisuus vetäytyä sosiaalisesta vuorovaikutuksesta keskittymistä vaativaan työskentelyyn. Olennaista on kiinnittää huomioita akustiikkaan ja visuaalisten ärsykkeiden hallintaan. Share ja study osan tiloissa muunneltavuus tukee ilmiöpohjaista oppimista ja projektityöskentelyä sekä mahdollistaa myös yksilötyöskentelyn. Luovat kalustusryhmittelyt edistävät ryhmän vuorovaikutusta. Join tilat puolestaan mahdollistavat oleskelun ja spontaanin positiivisen vuorovaikutuksen. (Isku julkaisuaika tuntematon.)

Oppimistilat voivat olla myös paljon muuta kuin vain tiloja. Leinonen ja Mäkelä (2022, 162) kuvaavat hyvän oppimisen tiloja näin

Satujen, tarinoiden sekä jaettujen ja kerrottujen kertomusten synnyttämä yhteinen mielikuvitusmaailma on mitä mainioin oppimisen tila. Se on samanaikaisesti sekä yhteinen paikka ja tila että jaettu oppimisen kokemus ja prosessi. Se on yhteinen maailma, jossa kaikilla on mahdollisuus jakaa sama kokemus, muodostaa yhteinen ymmärrys ja oppia.

3.1 Tarjousprosessi Isku Interiorilla

Tarjouskilpailun prosessi käynnistyy yrityksessä tarjouksen saapumiselle tarjousportaaliin. Tarjouksen pääkohdat käydään läpi yhdessä projektitiimin kanssa, jonka jälkeen sisustussuunnittelija ja asiakkuuspäällikkö lähtevät suunnittelemaan kalusteratkaisua annettuihin tiloihin hankintayksikön osoittamien kriteerien mukaisesti. Projektitiimi koostaa suunnitelmasta tarjouksen esittelymateriaalin ja tuotekortit sekä muut vaadittavat liitteet. Suunnitelma jätetään tarjousportaaliin ja esitellään yleensä hankintayksikön edustajille. Hankintayksikkö tekee päätöksen kokonaisarvioinnin perusteella ja tarjouskilpailun voittaneen tarjoajan kanssa edetään tilauspalaveriin ja kalusteiden toimitukseen. Koko prosessia ohjaa kansallinen hankintalaki, kun kyseessä on yli 60 000 euron hankinta.

3.2 Julkisten hankintojen periaatteet

Julkisyhteisöt noudattavat tavarahankinnoissa kansallista hankintalakia, joka perustuu EU:n hankintadirektiiveihin. Sananmukaisesti hankinnat toteutetaan julkisesti ja avoimesti, jolloin turvataan tarjoajien tasapuolinen kohtelu sekä julkisten varojen tehokas ja asiamukainen käyttö. Kun hankintayksikön ennakoiva arvio tavarahankinnasta ylittää 60 000 euron kynnyksarvon, astuvat hankintalain mukaiset menettelytavat voimaan. Kynnyksarvon alittavat hankinnat toteutetaan pienhankintoina, joihin hankintalaki ei ulotu. Toteuttaessaan pienhankintoja tulisi hankintayksiköiden kuitenkin huomioida riittävä avoimuus ja syrjimättömyys. Sähköisten kanavien kautta tiedottaminen yhdenmukaistaa menettelyä, vaikka hankintayksiköillä onkin omat ohjeensa pienhankintojen toteuttamiseen. Tässä yritysten aktiivisuus kanavien seurannassa korostuu, kun halutaan päästä tarjoamaan omia ratkaisuja. (Karinranta & Lahtinen 2017, 14–61.)

Jo ennen tarjousprosessia yritykset voivat hyödyntää lisäarvovaiuttamista. Lisäarvovaiuttamisella on kaksi päätavoitetta. Parhaassa tapauksessa saadaan tietoa hankintayksikön tarpeista ja ajatteluvavasta sekä toisaalta voidaan auttaa heitä ymmärtämään millaiset ovat todelliset tarpeet ja ratkaisut näihin. Molempien tavoitteiden saavuttaminen vaatii erinomaista keskusteluyhteyttä yrityksen ja hankintayksikön välillä. Haasteena lisäarvovaiuttamiselle voidaan nähdä sen heikko vaikuttavuus lyhyellä aikavälillä. (Karinranta & Lahtinen 2017, 14–61.)

Yksi tapa tilata tuotteita on myös puitejärjestely, jota ei kuitenkaan käytetä kilpailutuksen toteuttamiseen. Hankintayksikkö voi

solmia puitesopimuksen yhden tai useamman toimittajan kanssa, kun se haluaa vahvistaa sopimusehdot tietyille ajanjaksolle. Esimerkiksi kalustehankintojen osalta hyödynnetään usein puitesopimusta, kun kalusteiden määrää tai kalustetyyppejä ei kannata vahvistaa etukäteen. (Eskola, Kiviniemi, Krakau, & Ruohoniemi 2017, 257.)

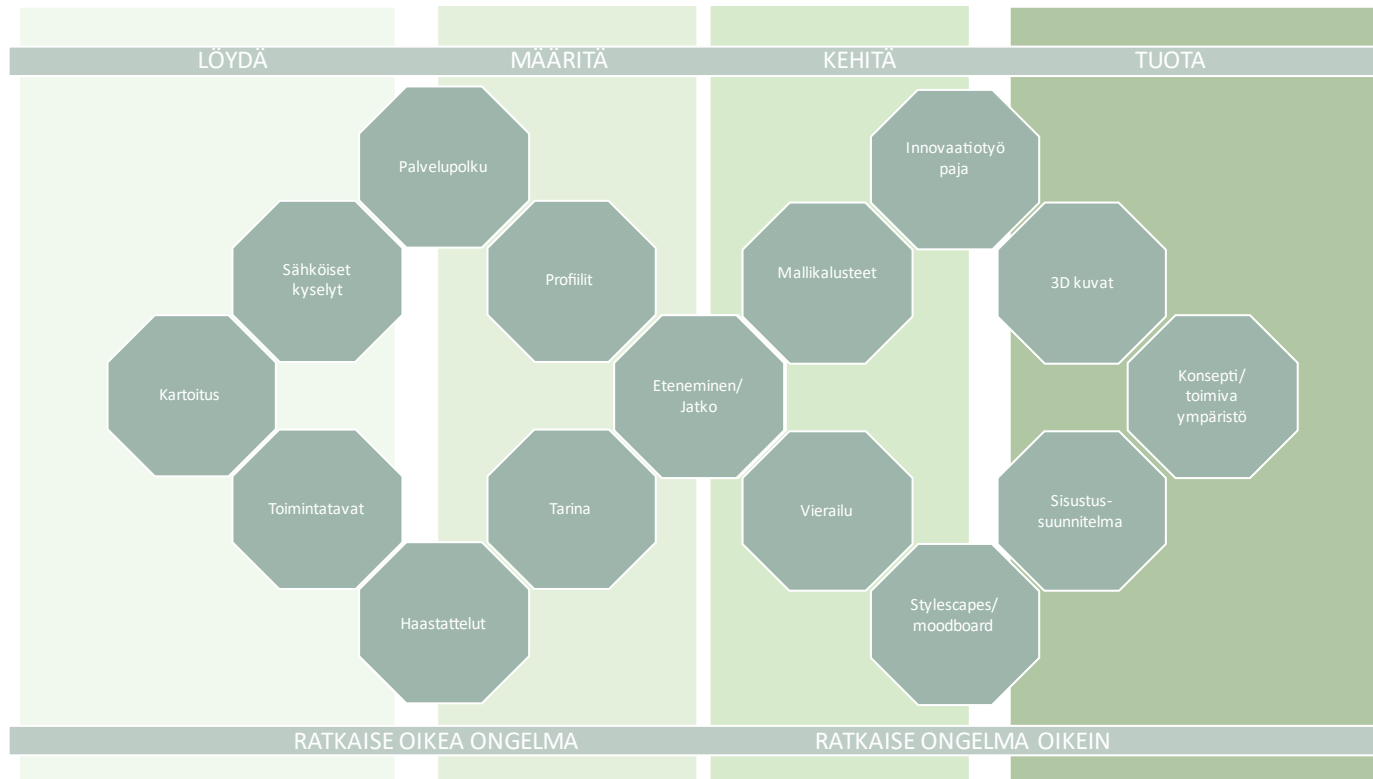
3.3 Asiakasymmärrys tarjousprosessissa

Liiketoiminnassa päätöksenteosta vastaa viimekädessä ihminen, jonka päätöksiä tunteet ohjaavat. Vuorovaikutustilanteissa sovelletaan myös asiakkuuksien hoidossa yleisesti ihmisten välisissä tilanteissa toimivia käytäntöjä. Tästä esimerkkinä on empatian lisääminen. Tunteet myös viime kädessä määrittävät miten ihminen toimii. Onnellisuuden ja iloisuuden tunteet ovat pitkäkestoisinta arvoa luovia ja näin ollen myös aikaansaavat toivottuja lopputuloksia. (Holma, Laasio, Ruusuvuori, Seppä, Tanner, & Kiukas 2021, 182–188.)

Eri liiketoiminnan kysymyksiin haetaan asiakasymmärrystä erilaisin keinoin. Kun ollaan kehittämässä uutta liiketoimintaa, syvennyttään haastatellen, havainnoiden, muotoillen ja kulttuuri- ja trendianalyysien avulla aiheeseen. Liiketoiminnan kehittämiseen ja kasvattamiseen puolestaan voidaan etsiä ratkaisuja hyödyntäen palvelumuotoilua, pilotteja, yhteiskehittämistä sekä haastatteluja ja havainnointia. Olemassa olevan liiketoiminnan ylläpitämisessä korostuu keskustelu, viestinvaihto ja olemassa olevien prosessien tarkastelu ja niistä syntyvä tieto. (Holma ym. 2021, 109–120.)

4 TUTKIMUKSELLISEN KEHITYSTYÖN TOTEUTTAMINEN

Tässä luvussa kuvaan miten kehitystyö on toteutettu ja miten työskentelyä on ohjannut palvelumuotoilun tuplatimantti (Kuva 6).



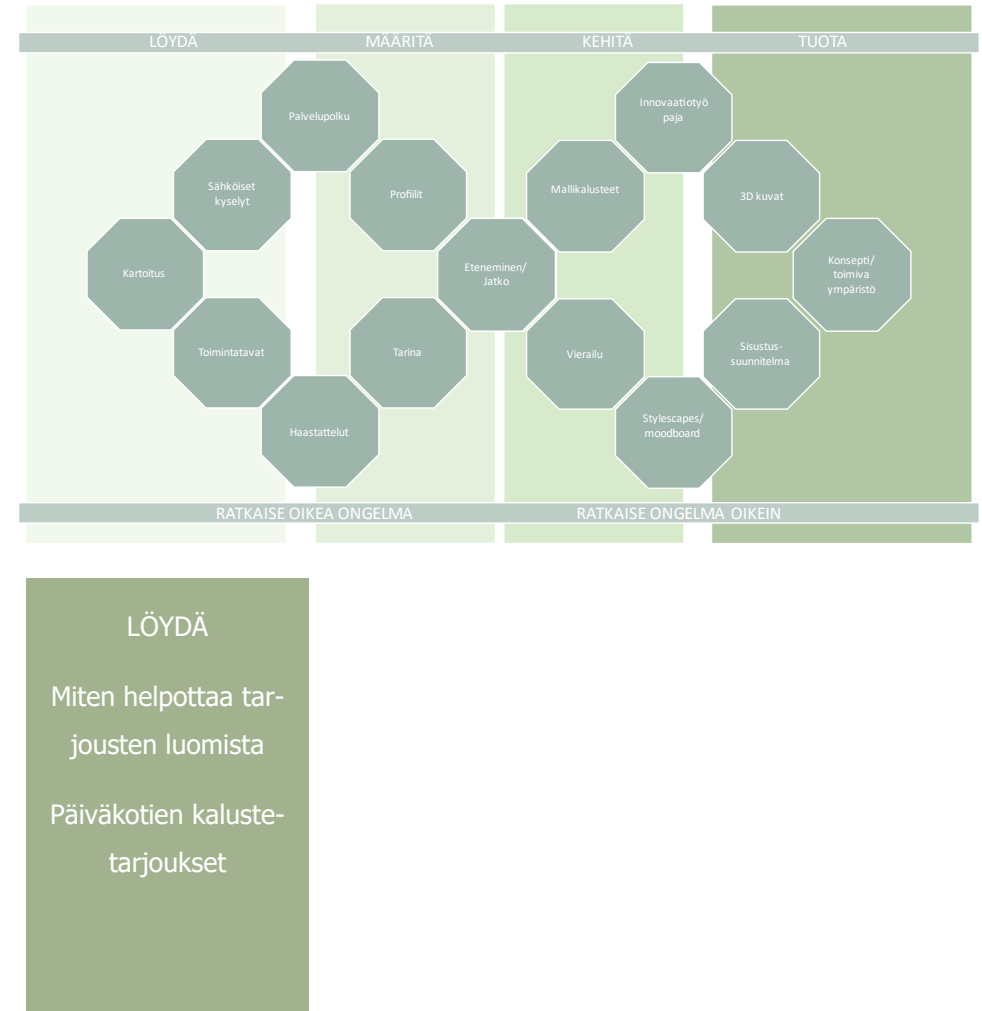
Kuva 6. Tuplatimantti (Mukaiillen Koivisto ym. 2019, 42–44; Design methods for developing services 2011).

4.1 Tarjouspohjan ensimmäinen prototyyppi

Palvelumuotoilun tuplatimantin mukaisesti työskentely aloitettiin löydä-vaiheella. Tässä vaiheessa pääsääntöisesti hyödynnetään laadullisia tutkimusmenetelmiä ja niistä hyödynnettiin perustutkimuksen menetelmiä haastatteleamalla aluemyyntipäällikköä ja asiakkuuspäälliköitä. Kontekstuaalisen tutkimuksen menetelmistä havainnoinnilla oli suurin merkitys kehitystyössä kokonaisuudessaan. (Koivisto 2019, 44.)

Työharjoitteluni mahdollistama työntekijöiden työn havainnointi päivittäin antoi tähän erinomaisen mahdollisuuden. Havainnoinnin ja haastattelujen kautta saatiin ymmärrys asiakkuuspäälliköiden työnkuvasta, asiakkaista sekä haasteista, joita he kohtaavat päivittäisessä työssä. Kiireisen työtahdin myötä panostaminen tarjouksen visuaaliseen ilmeeseen on hyvin rajallista. Tarjousmateriaali on kuitenkin suuressa osassa kalusteiden esittelyä ja vaikuttaa asiakkaan päätöksiin. Tässä nähtiin hyvä mahdollisuus tuoda palvelumuotoilua mukaan kehittämiseen. Kokonaisymmärrys tarjousprosessista ja sen kulusta syntyi myös tässä vaiheessa.

Tarjouskilpailujen myötä myös kilpailevat kalusteyritykset tulivat tutuiksi. Tämä puolestaan antoi näkökulmaa siihen, mitä muut jo tekevät ja miten heistä voitaisiin erottua. Näiden pohjalta rajautui sekä opinnäytetyön aihe että ongelma, jota lähdettiin ratkaisemaan. Huolellisella löydä-vaiheella (Kuva 7.) haluttiin varmistaa, miten tarjouspohjaa lähdetään kehittämään.



LÖYDÄ

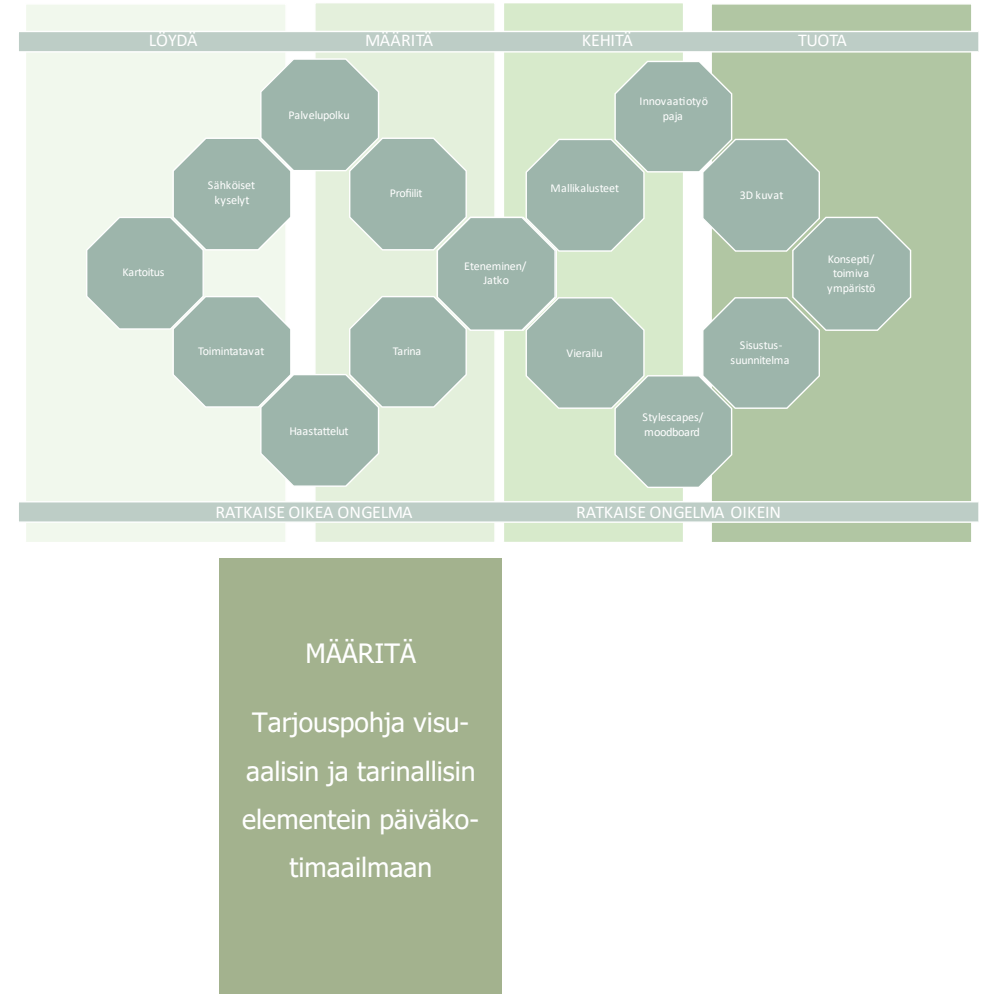
Miten helpottaa tarjousten luomista

Päiväkotien kalustetarjoukset

Kuva 7. Löydä - vaihe (Sojakka 2024)

Liiketoiminnan kannalta tarjouspohjan tavoitteena olisi tehdä asiakkuuspäälliköiden työstä tehokkaampaa sekä asiakkaille tunteita herättävää, ja siten myös liiketoiminnan kannalta kannattavaa. Näin ollen kehitys tapahtuisi yrityksen asiakasrajapinnan tasolla, keskittyen kehittämään asiakkaan ja palveluntarjoajan välistä vuorovaikutusta. Palvelumuotoilulle tyypillisesti vaikutus ei rajaudu pelkästään tälle tasolle vaan sillä on myös heijastusvaikutuksia muille tasoille. Kehitetty lopputulos usein muuttaa myös henkilökunnan rutiineja ja toimintamalleja. (Koivisto 2019, 56–57.)

Tuplatimantin osalta tämä asettuu määritä-vaiheeseen (Kuva 8), sillä tässä kohtaa tehtiin yhteistyössä päätös lähteä kehittämään visuaalista tarjouspohjaa, joka sisältäisi päiväkodin maailmaan sopivat teemat. Taustalla painoivat myös liiketoiminnalliset tavoitteet päästä mukaan uuteen puitesopimukseen päiväkotien osalta Kuopion alueella, minkä vuoksi juuri tällä näkökulmalla haluttiin lähteä liikkeelle. Valintojen helpottamiseksi ja mahdollisuuksien esittelemiseksi haluttiin luoda teemat, joista asiakkaan olisi helpompi valita suunta tuleville ratkaisuille.

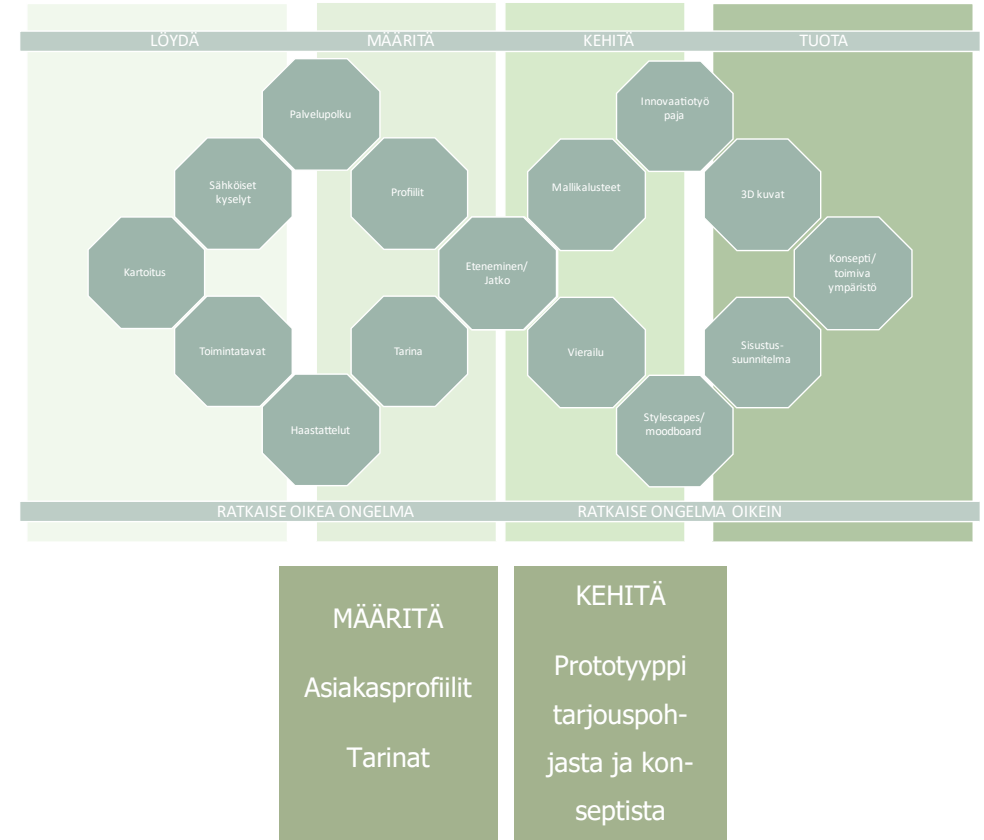


Kuva 8. Määritä - vaihe (Sojakka 2024)

Määrittelyn myötä lähdettiin tutkimaan syvemmin myös päiväkodin arkea. Tähän hyödynnettiin empatiakartan käyttöä sekä havainnointia oman lapsen päiväkodissa vierailujen kautta. Nämä toimivat eksploraatiivisen tutkimuksen menetelminä, joilla oli tavoitteena saada piilevää ei sanoilla ilmaistavaa tietoa esille (Koivisto 2021, 45). Empatiakartan ja päiväkotivierailujen myötä koostetaan syvällisempi ymmärrys päiväkodin arjesta asiakasprofiileiksi ja tarina päivän kulusta.

Näiden tutkimusmenetelmien myötä löydettyjä tärkeitä elementtejä olivat esimerkiksi lasten erilaiset tunnereaktiot päiväkotiin saapessa. Lapset jäävät monesti harmittelemaan vanhemman poislähtöä ja tässä kohtaa hoitajat auttavat lapsia tunteiden säätelyssä, joka vaatii aitoa läsnäoloa. Hoitopäivät sisältävät monesti myös erilaisia laululeikkejä ja satujen lukemista, joiden kautta opetellaan uusia taitoja ja asioita.

Tässä kohtaa hyödynnettiin myös ensimmäisen kerran tekoälyä ideoiden tuottamiseen tarinoihin. Palattiin siis osittain takaisin tuplatimantin löydä-vaiheeseen kehittä-vaiheen ratkaisujen tukemiseksi (Kuva 9). Lastenlaulut, tunteet ja tarinallisuus nousivat jo tässä vaiheessa kantavaksi teemaksi. Pakolliset elementit ja tiedot, joita tarjouspohjan tulisi sisältää kävimme läpi yhdessä aluemyyntipäällikön kanssa (Liitteet 1 ja 6–8). Näihin liittyen perehdyttiin erityisesti oppimisympäristöjen suunnitteluun, Kuopion kaupungin päiväkotikonseptiin ja aikaisemmin tehtyihin tarjousmateriaaleihin.

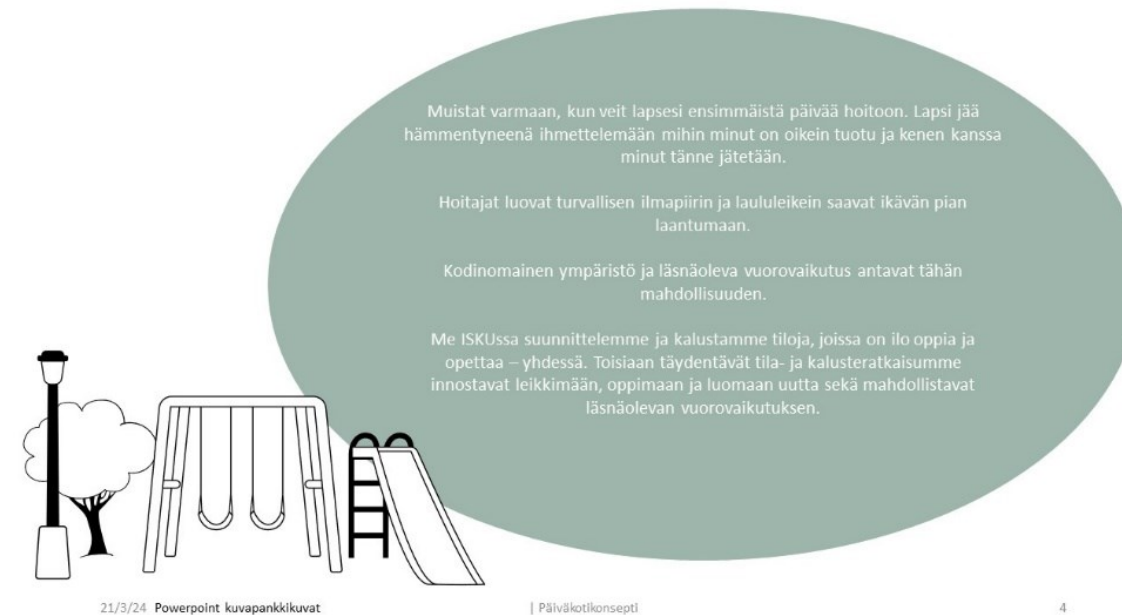


Kuva 9. Uusi löydä – vaihe tukemaan kehittä-vaihetta (Sojakka 2024)

Määrittely vaiheessa tuotettujen asiakasprofiilien myötä koostettiin esiteltäväksi prototyyppi tarjouspohjasta, johon oli tuotu teemat lastenlaulujen pohjalta (Kuva 10), tarinaa päivän kulusta (Kuva 11) sekä yhdistetty pakolliset elementit (Liitteet 1 ja 6–8). Jo tässä vaiheessa pohjaa esiteltiin ensimmäisen kerran laajemmalle yleisölle, kuten asiakkuuspäälliköille, sisustussuunnittelijoille ja tuotannon henkilökunnalle, jotka lähtevät suunnittelemaan itse kalustusratkaisuja päiväkotimaailmaan. Annettujen palautteiden ja prototyypin pohjalta lähdettiin viemään tarjouspohjaa eteenpäin ja valjastettiin sisustussuunnittelija luomaan kalustesuunnitelmaa teemojen pohjalta päiväkodin maailmaan. Tuotannon puolelta henkilökuntaa haluttiin osallistaa tässä vaiheessa mukaan, jotta he pysyvät tarkastelemaan kalusteiden osalta onko koko päiväkotikonsepti järkevää kehittää lanseerausvalmiiksi (Koivisto 2021, 47). Tässä kohtaa ollaan siis tuplatimantin kehittä osuuden puolella sekä sivutaan myös tuota-vaihetta.



Kuva 10. Teemat lastenlaulujen pohjalta (Sojakka 2024)



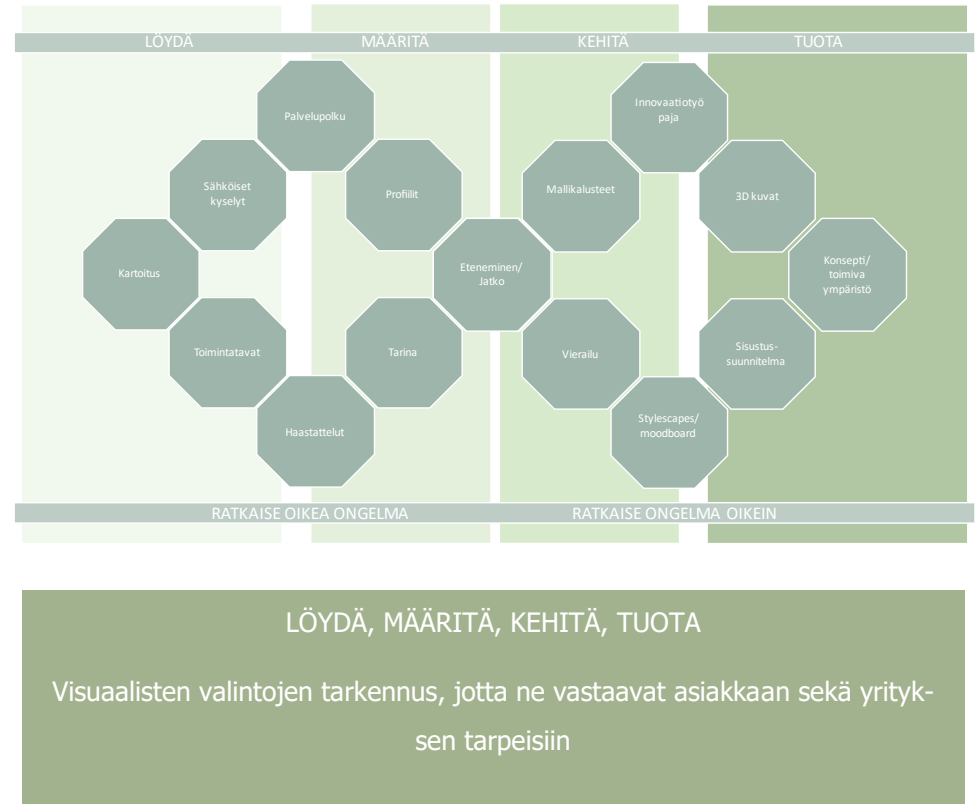
Kuva 11. Tarina päivän kulusta (Sojakka 2024)

4.2 Tarjouspohja 2.0

Prototyypin luomisen jälkeen tuli mahdollisuus tutustua Kuopion alueen kahteen viimeisimmäksi valmistuneeseen päiväkotiin ja havainnoida niiden kalustusratkaisuja sekä saada ymmärrystä toiveista kalustussuunnitelmien osalta. Tässä kohtaa palattiin vielä kolmannen kerran, jopa löydä-vaiheen tasolle. Tämä kuvaa hyvin tyypillistä palvelumuotoilun prosessia, joka ei etene lineaarisesti vaan on iteratiivinen prosessi. Vaiheita voidaan toistaa ja niihin palata useita kertoja, jotta haluttu lopputulos saavutetaan (Kuva 12). (Koivisto 2021, 46.)

Vierailujen ja palautteiden pohjalta tarjouspohjaa kehitettiin vielä etenkin visuaalisesti ja tarinallisesti selkeämmäksi kokonaisuudeksi. Visuaalisten ja tarinallisten elementtien kehittämiseksi vauhdittiin myös niihin liittyvään kirjallisuuteen ja internetin aineistoon perehtymistä, joita kuvaan tässä luvussa.

Tarjouspohjan visuaaliseen ilmeeseen on haluttu tuoda päiväkotiympäristöön sopivat teemat, jotka ilmentävät päiväkodin arkea ja leikkisyyttä. Tarinallisuuden kautta tuodaan myös asiakkaalle näkyväksi ymmärrys päiväkodin arjesta ja miten se sisustusratkaisuissa on otettu huomioon, jolloin ratkaisu on asiakkaalle yksilöllinen, mieleenpainuva, lopputulokseltaan luotettava, erottuva, vaihtoehtoinen ja vieläpä jotain mitä hän ei osannut odottaa. (Tuulaniemi 2011, 100.)



Kuva 12. Vaiheiden toistaminen (Sojakka 2024)

Visuaalinen markkinointi on kaikki mitä asiakas yrityksestä näkee ja sen tavoitteena on myynnin lisääminen. Visuaalinen markkinointi vaikuttaa myös mielikuvaan yrityksestä ja voi vaikuttaa tiedostamattomalla sekä tiedostetulla tasolla ostopäätöksiin. Se on myös mahdollisuus erottautua kilpailijoista ja helpottaa ostopäätöksen tekoa. (Arvola V. 2023, 22–32.)

Värien valitseminen konsepteille oli myös merkityksellisessä osassa. Vaikka kokemus väreistä on yksilöllinen, on niihin liittyvällä reagoinnilla myös paljon yhtäläisyyksiä, joita voidaan visuaalisessa markkinoinnissa hyödyntää. (Arvola, V. 2023, 56.) Kun valittiin lopullisia värejä kolmelle teemalle (Kuva 13), haluttiin valituilla väreillä vahvistaa syntyviä mielikuvia. Väreiksi valittiin vaaleanpunainen, vihreä sekä oranssin ja sinisen yhdistelmä. Vaaleanpunainen konsepti kuvastaa pehmeitä arvoja ja tunnelmia, herkkyyttä, hellyyttä sekä turvallisuutta. Vihreä puolestaan ilmentää luonnollisuutta, rauhaa ja korostaa mielikuvaa kasvusta ja terveydestä. Sinisen ja oranssin yhdistelmällä haettiin luotettavuutta, innostusta, aktiivisuutta ja elämäniloa ilmentävää mielikuvaa. (Arvola 2023, 59–60.)

Tarjouspohjan visuaalinen viesti on haluttu tuoda tiivistettyyn, sekä helposti ja nopeasti luettavaan muotoon. Ihmisen luontainen tapa lukea kuvaa on sommitelman perustana, onnistuessaan se on samalla informatiivinen ja tunteita herättävä. Kultaisen leikkauksen periaatteet ja toisto toimivat diojen ohjenuorana. (Arvola 2023, 37–44.)



Kuva 13. Valitut värit päiväkotikonseptin teemoille

Tarjousmateriaalien työstäminen tapahtui yrityksen sisäisten kansioiden sisällä. Tällä varmistettiin, että jokaisella on pääsy tarkastelemaan materiaalia myös kehitysvaiheessa sekä myöhemmin. Prosessin aikana materiaalia kertyi laajasti ja prosessin aikana syntyneet vaihtoehdot haluttiin jättää tukemaan asiakkuuspäälliköiden työtä. Laajemmasta materiaalikokonaisuudesta työstettiin kuitenkin selkeä rajatumpi paketti, joka sopisi asiakkaalle esiteltäväksi.

Teemojen määrän rajaaminen oli tuota-vaiheen tärkein kohta. Tässä kohtaa piti tehdä päätös montako teemaa etenkin asiakkaalle esiteltävä materiaali sisältäisi. Asiakkaalle esiteltävän materiaalin haluttiin olevan nimenomaan valintaa helpottava ja siksi hyvin rajattu, jotta liian monen vaihtoehdon myötä aiheutuva valintahalvaus vältettäisiin (Apunen & Parantainen 2011, 64). Näin asiakkaan olisi helpompaa valita häntä eniten miellyttävä ratkaisu. Vaihtoehtojen järjestys pyrittiin suunnittelemaan hyödyntäen kontrastiperiaatetta niin, että todennäköisesti mieluisin vaihtoehto olisi viimeisenä (Apunen 2011, 58–59). Todennäköisimmäksi vaihtoehdoksi valikoitui päiväkotien havainnointikierrosten perusteella satumetsä teema (Liitteet 5–6), joka ilmensi parhaiten kestävyyttä ja sisälsi hyväksi koettuja kalusteita.

Iskun henkilökunnalle käyttöön tulevalle laajemmalle materiaalipaketille haluttiin tietoisesti jättää suurempi määrä vaihtoehtoja. Aloittaessaan tarjouspyynnön työstämisen asiakkuuspäällikkö avaa materiaalipaketin ja osaa sieltä valita dioja käyttöönsä, jotka toimivat, ja jättää pois sellaiset, jotka eivät kyseiseen tarjoukseen sovellu. Näin ei syntyisi valkoisen paperin kauhua vaan valmiista

vaihtoehtoista voisi rakentaa omaan tarkoitukseen sopivan ratkaisun (Apunen 2011, 49).

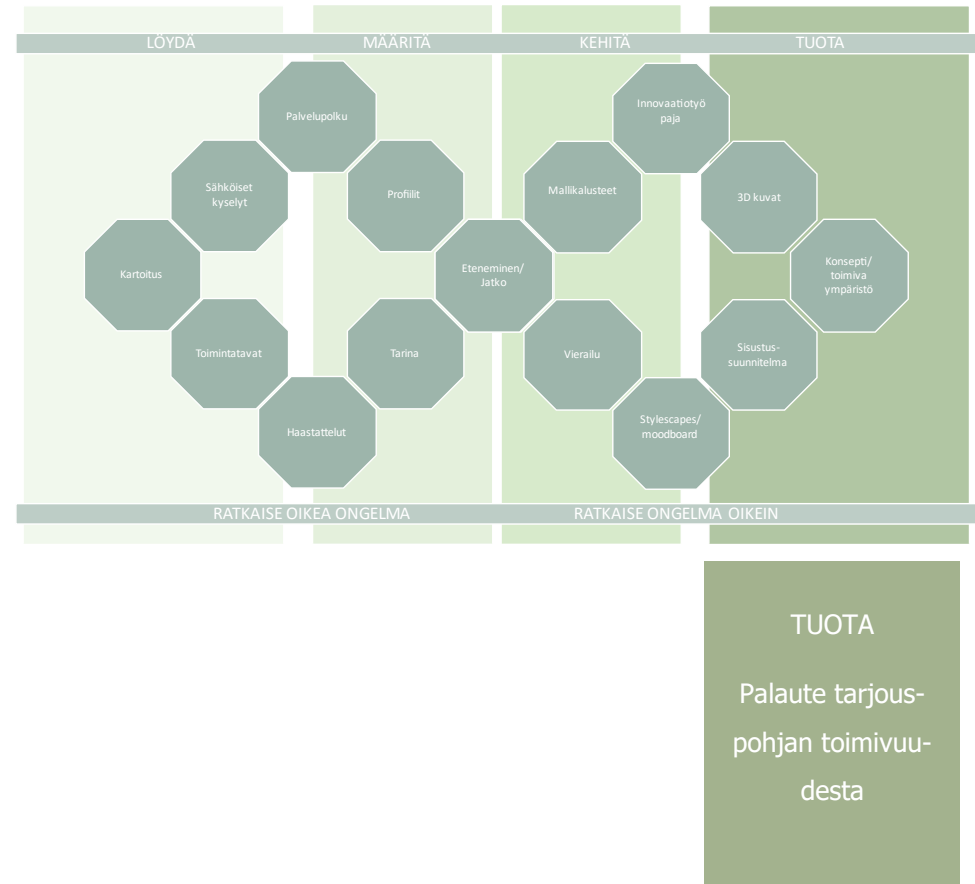
Tarjouspohjan rakenteessa on haettu palveluille sopivaa draaman kaarta, jossa sekä alussa on koukuttava osuus ja lopussa mieleenpainuva muistijäljen jättävä osuus (Innanen, P. 2023).

Tarjouspohjassa alkutarina (Liite 1) toimii tunteita herättävänä koukuttava osuutena. Tämän jälkeen esitellään suunnittelun lähtökohdat (Liitteet 1–3), joista ratkaisu on lähdetty luomaan. Loppuhuipennuksena esitellään kalustussuunnitelmat (Liitteet 3–6). Suunnitelmiin on rakennettu kolme teemaa, joissa innoittajana toimivat lastenlaulut. Lastenlaulujen teemoja mukailten on kirjoitettu tarinalliset kuvaukset tiloista. Lopun yhteenveto (Liite 8) kokoaa tarjotun ratkaisun suurimmat hyödyt asiakkaalle. (Innanen 2023.)

Materiaalien visuaalista ilmettä tehdessä päätettiin tietoisesti osittain poiketa Iskun brändiohjeistuksesta. Brändiohjeistuksesta otettiin käyttöön kuitenkin fontti sekä joitakin muita sopivia elementtejä. Aluemyyntipäällikön kanssa keskusteltiin kalustesuunnitelmista, joita Kuopion alueella on viime aikoina tehty. Kokemusten perusteella asiakkaat ovat pitäneet maanläheisistä, neutraaleista ja murretuista väreistä, joita päätettiin hyödyntää visuaaliseen ilmeeseen. Haluttiin myös, että visuaalinen ilme antaisi innoitusta käyttäjilleen.

4.3 Palautteen kerääminen ja analysointi

Palautetta on kerätty koko prosessin ajan aluemyyntipäälliköiltä sekä asiakkuuspäälliköiltä palavereiden ja työpäivien yhteydessä. Lopullisesta tarjouspohjasta kerätyn palautteen perusteella (Kuva 14) kävi ilmi, että visuaalisesta ilmeestä ja tarinallisuudesta kyllä pidettiin ja se palveli tarkoitustaan. Yhteisymmärryksessä totesimme kuitenkin kaksi epäkohtaa. Tarjouspohja on yhteen tarkoitukseen luotu toimiva pohja ja siitä voidaan ottaa kyllä mallia, mutta itse ideointiin ja yksilöllisen ratkaisun luomiseen asiakkaalle se ei vielä auta parhaalla mahdollisella tavalla. Jos siis halutaan, että pohja auttaisi parhaalla mahdollisella tavalla jatkossa uusien tarjousten luomista, tulisi sitä vielä kehittää.



Kuva 14. Palaute (Sojakka 2024)

4.4 Tutkimuksen lopputuotos

Palautteiden ja tutkimusprosessin tuloksena kävi siis ilmi, että haasteeksi tarjouksen luomisessa koettiin lopulta prosessi, jolla siihen löydetään kantava teema ja visuaalinen ilme. Asiakkuuspäälliköillä ei ole yleensä mahdollisuutta vastaavan palvelumuotoiluprosessin hyödyntämiseen tarjouksen teossa kuin päiväkotikonseptin luomiseen tehtiin. Päiväkotikonseptin visuaalisesta ilmeestä ja tarinoista kuitenkin pidettiin ja vastaavia elementtejä haluttiin jatkossa tarjousten esittelyyn. Näin ollen päätettiin luoda ohjeistus, jolla rakennettaisiin vastaava esitys.

Koska aikaa ei heillä ole käytettävissä yhtä paljon kuin tämän pohjan rakentamiseen, tulisi ideoinnin ja asiakasymmärryksen hankkimisen tapahtua nopeammin. Tähän päädyttiin hyödyntämään tekoälyä, jota olin itsekin hyödyntänyt ideointiin aiemmin päiväkodin teemojen luomiseen.

Tekoälyn käyttöön oli yrityksen sisäisessä koulutuksessa jo aiemmin tutustuttu, mutta käytännön keinot sen hyödyntämiseen olivat vielä jääneet puuttumaan ja monikaan työntekijä ei ollut sitä vielä käyttöönsä ottanut.

Generatiivinen tekoäly on tekoälyn alalaji, joka keskittyy luomaan esimerkiksi uutta tekstiä ja kuvia, sille annettujen tekstisyötteiden pohjalta. Generatiivinen tekoäly oppii sille syötetyistä teksteistä koko ajan uutta ja pystyy hyödyntämään tätä tietoa tuottaakseen laadukkaampia tuloksia. Tuottamassani ohjeistuksessa tekoälylle ei syötetty alkutietoa aiheeseen liittyen tarkoituksella, koska ohjeis-

tuksen on tarkoitus pysyä hyvin yksinkertaisena ja toimia myös niiden käytössä, jotka kokeilevat sitä ensimmäistä kertaa. (Rouse, 2024.)

Lopulliseen ohjeistukseen tekoälyn hyödyntämiseen (Liitteet 9–12) pystyin hyödyntämään oman palvelumuotoilun osaamisen, omat kokemukset tekoälyn käytöstä, päiväkotikonseptin luomisprosessin sekä oppimani asiat kalustesuunnittelusta. Näistä koostin ohjeistuksen, jossa annetaan rakenne visuaaliselle tarjouspohjalle ja sen tarinallisille elementeille sekä tarkka ohjeistus, miten tekoälyä hyödynnetään käytännössä tämän luomiseen.

Ohjeistuksessa lähdetään aluksi rakentamaan moodboard suunniteltavalle kohteelle (Liitteet 9–10), josta tavoitteena on saada värimaailma koko tarjoukselle ja kalustesuunnitelmalle. Tekoälylle annetaan ensin kysymys, jolla pyritään saamaan tietoa esimerkiksi suunniteltavan kohteen ympäristöstä tai kaupungista. Saatujen tietojen pohjalta etsitään kuvia, jotka ilmentävät esimerkiksi ympäristön kulttuuria, sijaintia ja harrastusmahdollisuuksia. Moodboardin kuvista poimitaan värit, joista ideointi voi lähteä sisutussuunnittelijalla liikkeelle.

Toisena osuutena ohjeistuksessa on tarinat ja asiakasprofiilit (Liitteet 10–17), joilla osoitetaan asiakkaalle ymmärrys hänen tarpeistaan. Tekoälyltä kysytään kuin empatiakarttaa käyttäessä, mitä tulevat tilojen käyttäjät tuntevat, ajattelevat, näkevät tai kuulevat. Päivän tapahtumien ja tilojen toiminnan selvittämiseksi puolestaan pyydetään tekoälyä luomaan tarina päiväkodin hoitajan päivästä.

Näillä kysymyksillä saadaan jo paljon tietoa mitä asioita kalustesuunnitelmassa tulisi ottaa huomioon käyttäjiä ajatellen ja luomalla profiilit voidaan se myös näyttää asiakkaalle.

Miten tarpeet ratkaistaan, kertoo puolestaan kalustesuunnitelmat (Liite 18). Sanalliset kuvaukset 3d kuvien tueksi on kirjoitettu tunteita herättävään tarinalliseen muotoon. Pääkohdat näihin kuvauksiin on poimittu juuri profiilien ja tarinoiden pohjalta.

Ohjeistus itsessään on myös pyritty rakentamaan visuaalisesti miellyttäväksi, jolloin sen sisältämiä asetteluja voi myös hyödyntää tarjousa tehdessään.

Toisena lopputuotoksena tämän opinnäytteen tiimoilta on tarjouspohja päiväkotikalusteiden esittelyyn (Liitteet 1–8), jolla esitellään kalusteratkaisuja hankintayksikölle jo ennen tarjouskilpailuja.

Tarjouspohja päiväkotikalusteiden esittelyyn sisältää aluksi lyhyen yritysesittelyn. Yritysesittelyn jälkeen tuodaan esille suunnittelun lähtökohdat ja tarinan kautta herätellään asiakas päiväkodin tunnelmaan. Seuraavaksi tarkennetaan, miten juuri päiväkodin maailmassa otetaan huomioon oppimisympäristöjen suunnittelussa valitsevat periaatteet. Tarjouspohjan pääosassa on kolme erilaista kalustesuunnitelmaa, jotka ovat saaneet innoituksensa lastenlaulujen maailmasta. Jokaiselle konseptille on alussa visuaalinen moodboard kertomaan värimaailmasta ja materiaaleista. Kalustesuunnitelmat on esitelty 3d kuvina ja kuvien tukena toimii sanalliset tarinat tilojen kalustevalinnoista. Tietopaketti lopussa kertoo yrityksen tuoteinnovaatioista sekä vastuullisuudesta ja yhteenveto kokoaa suunnitelman hyödyt asiakkaalle.

Tarjouspohjan rakentaminen päiväkotimaailmaan palvelumuotoilun keinoin toimi tärkeänä elementtinä myös tekoälyä hyödyntävän ohjeistuksen luomiseen. Itse tehdyn tutkimuksen avulla pystyin tarkistamaan, olivatko tekoälyn antamat tulokset käytettäviä ja todennukaisia.

4.5 Uuden tarjouspohjan vaikutukset liiketoimintaan

Kehitystyön aikana luotu tarjouspohja päiväkotikonseptille antaa karkealla tasolla ratkaisun, jota Isku Interior lähtee hyödyntämään itse kokonaisratkaisun toteuttamiseen. Tarjouspohjan konsepti antaa avaimet perinteisempään palvelukehitysprosessiin, jossa tavoitellaan pääsyä päiväkotien puitesopimuksiin ja sitä kautta tarjouskilpailuihin kalustamisen osalta (Koivisto 2021, 47). Tarjouspohjan avulla asiakkuuspäälliköt pystyvät myös esittelemään kalusteratkaisuja asiakkaalle ennen tarjouskilpailua. Päiväkodin kalustehankinnoista vastaavilta henkilöiltä ja hankintayksiköltä ei ehditty opinnäytetyn aikana saada palautetta tarjouspohjasta. Asiakkuuspäälliköt kuitenkin totesivat voivansa hyödyntää tarjouspohjaa työssään ja pitivät sen visuaalisesta ilmeestä.

Kerätty palaute tarjouspohjasta antoi suunnan jatkokehitykselle ja konseptin soveltamiseen muihin vastaaviin tilanteisiin. Palautteen pohjalta pystyttiin antamaan vielä jatkokehitysehdotus tarjouspohjalle, joka palvelisi etenkin koettuja haasteita, joita koettiin olevan tarinallisuuden ja yhtenäisen visuaalisen ilmeen luominen tarjouksiin. Näin syntyi ohjeistus visuaalisen tarjouspohjan luomiseen tekoälyä hyödyntäen.

Kaksi ratkaisevaa tekijää tuoda tekoäly mukaan kehitykseen olivat nopeuden lisääminen yksilöllisten konseptien luomiseen ja tulevaisuuden näkymät tekoälyn osalta. Tarjouksiin halutaan aina luoda yksilöllinen ratkaisu ja ilmentää se visuaalisesti. Vastaavaan palvelumuotoilun prosessiin tarjouspohjan työstämiseksi ei asiakkuuspäälliköillä ole jokaisessa tarjouskilpailussa aikaa vaan ratkaisun tulisi helpottaa nimenomaan jokapäiväistä työskentelyä. Tulevaisuudessa tekoälyn hyödyntäminen tulee varmasti olemaan yhä laajemmin käytössä liiketoiminnassa, joten siihen siirtymistä haluttiin myös tukea.

5 YHTEENVETO JA JOHTOPÄÄTÖKSET

5.1 Ohjeistuksen ja päiväkotikonseptin merkitys ja hyödyt

Tavoitteena oli toimeksiantajan puolesta saada päiväkotikonsepti, jolla asiakkuuspäälliköt pystyvät esittelemään kalusteratkaisuja asiakkaalle jo ennen tarjouskilpailuja ja pienhankintoja. Isossa kuvassa oli siis tavoitteena myös helpottaa asiakkuuspäälliköiden päivittäistä työtä tarjousten luomisessa. Luotu päiväkotikonsepti miellytti henkilökuntaa erityisesti visuaalisen ilmeensä ja tarinallisuutensa puolesta ja asiakkuuspäällikkö pystyy käyttämään pohjaa tulevassa tapaamisessaan hankintayksikön kanssa. Kehitystyö ja palvelumuotoiluprosessi, joka päiväkotikonseptin tuottamiseksi tehtiin, on ollut suunnitteilla jo pitkään, mutta resursseja sen tekoon ei ole ollut. Niinpä työ oli merkityksellinen heidän työnsä kannalta. Kehitystyön tuloksena syntynyt ohjeistus vastaavan tarjouksen esittelymateriaalin luomiseen hyödyntäen tekoälyä on puolestaan innovatiivinen ratkaisu asiakkuuspäälliköiden ja sisustussuunnittelijoiden työn helpottamiseksi. Ohjeistusta ei päästy käytännössä testaamaan vielä opinnäytetyön puitteissa, mutta aluemyyntipäällikkö, asiakkuuspäälliköt ja sisustussuunnittelijat ottivat sen innoissaan vastaan. He kokivat innostusta lähteä kokeilemaan generatiivisen tekoälyn hyödyntämistä työssään.

Hype tekoälyn ympärillä on valtava, mutta käytännön kokeilut ovat monella vielä tekemättä. Vuonna 2024 onkin tärkeä lähteä kokeilemaan käytännössä tekoälyn mahdollisuuksia liiketoiminnassa, muuten on vaarana jäädä kehityksessä jälkeen. (Puro, 2024.)

Isku Interiorille luodun ohjeistuksen on tarkoitus madaltaa kynnystä lähteä kokeilemaan tekoälyn hyödyntämistä ja löytämään lisää mahdollisuuksia sen hyödyntämiseksi työssä. Generatiivisen tekoälyn hyödyntämisen myötä myös työskentelyn on mahdollista tehostua ja vapauttaa aikaa muuhun työskentelyyn.

5.2 Opinnäytetyön kokonaisarvio, johtopäätökset ja luotettavuus

Kokonaisarviona voidaan tavoitteisiin peilaten todeta opinnäytetyön onnistuneen tavoitteessaan, koska sillä on positiivinen vaikutus työn tilaajan toimintaan. Työn kautta on tuotettu materiaali ja konseptitasolla idea, johon ei resursseja muuten olisi ollut. Työn tuloksia on esitelty viikkopalaverissa ja laajemmassa palaverissa, jossa oli myös tuotantopuolen henkilökuntaa mukana. Kaikille Isku Interiorin työntekijöille on myös tiedotettu mahdollisuudesta tutustua materiaaleihin yhteisesti jaettujen kansiodien kautta. Palvelumuotoilun prosessin vaiheiden onnistumisesta puolestaan kertoo toimeksiantajan tyytyväisyys visuaaliseen ilmeeseen ja tarinallisuuteen. Prosessin vaiheiden onnistumista kuvaa myös syntynyt ohjeistus, jollaista toimeksiantaja ei ollut osannut ajatella lopputuloksena. Tätä pidettiin innovatiivisena ja innostavana uuden kokeilemiseen kannustavana tuotoksena. Ohjeistuksen vaikutuksia työhön ei pystytä vielä arvioimaan, koska se jaettiin käyttöön vasta tämän opinnäytetyön loppuvaiheessa. Aluemyyntipäälliköllä on vahva ymmärrys asiakkuuspäälliköiden työstä ja hän koki ohjeistuksen olevan potentiaalinen työkalu asiakkuuspäälliköille ja sisustussuunnittelijoille. (HUMAK 2024.)

Luotettavuutta voidaan arvioida palvelumuotoilun ja oppimisympäristöjen periaatteisiin peilaten sekä tuotettua ohjeistusta ja tarjouspohjaa keskenään verraten. Tehdessäni ohjeistusta tarjouspohjan luomiseen tekoälyn kautta päiväkodille pystyin peilaamaan tekoälyn antamia tuloksia omiin tuotoksiin. Tuotoksissa ja tekoälyn vastauksissa oli kyllä yhtäläisyyksiä, mutta luomani tuotokset kohdentuivat paremmin juuri kalustesuunnitteluun ja arvioisin niiden olevan syvällisempiä. Jotta tekoälyn avulla päästäisiin samanlaisiin tuloksiin, tulisi tekoälylle syöttää alkutietoja, jolla kasvatettaisiin tekoälyn ymmärrystä toimintaympäristöstä. Palvelumuotoilun näkökulmasta prototyyppien luomiseen on myös käytetty enemmän eri menetelmiä ja saavutettu näin parempi asiakasymmärrys, jonka myötä voidaan lopputuloksen olettaa sopivan asiakkaalle paremmin. Generatiivisen tekoälyn avulla voidaan kuitenkin käyttää samoja työkaluja ja näin voidaan todeta generatiivisen tekoälyn sopivan työvälineeksi vastaavan palvelumuotoiluprosessin tekoon tarjouksen luomiseksi.

Eettisyyden osalta yksilönsuoja on huomioonotettava näkökulma haastattelujen ja havainnointien osalta. Palautteista tai mielipiteistä ei kuitenkaan voida tunnistaa yksittäisiä henkilöitä.

5.3 Haasteet ja onnistumiset tarjouspohjan kehityksessä

Haasteena opinnäytetyön osalta koen hetken, jossa todettiin, ettei luotu tarjouspohja lopulta helpota asiakkuuspäälliköiden arkea niin paljon kuin ehkä toivottiin. Toisaalta tämä kohta prosessissa ja tutkimuksessa oli käännteentekevä, jonka kautta kehittämistyön lopullinen ratkaisu eli ohjeistus tekoälyn hyödyntämiseen syntyi.

5.4 Palvelumuotoilun rooli tarjousprosessin parantamisessa

Palvelumuotoilun menetelmät tarjousprosessin kehittämässä olivat toimivia ja sillä kasvatettiin asiakasymmärrystä syvällisesti, mikä puolestaan auttoi paremmin asiakkaan tarpeita vastaavan ratkaisun luomiseen. Asiakkuuspäälliköiden arkea ajatellen palvelumuotoilun hyödyntäminen samalla tavalla on kuitenkin liian raskas ja aikaa vievä prosessi. Tekoälyn avulla palvelumuotoilun työkalujen tuominen prosessiin mukaan nähtiin kuitenkin positiivisena mahdollisuutena ja tarpeellisena työkaluna asiakasymmärryksen saavuttamiseksi ja sitä kautta pystyttäisiin asiakkaalle perusteellamaan paremmin valitut ratkaisut kalustussuunnitelmissa.

5.5 Jatkokehitysehdotukset ja mahdolliset sovellukset

Jatkotutkimuksena tälle työlle nähtiin kehitystyö tekoälyn hyödyntämiseen laajemmin kalustesuunnittelutyössä. Koulutustarve tekoälyn käyttöön oli myös ilmeinen. Kysymyksiä herätti erityisesti, miten konkreettisesti tekoälyä voi hyödyntää ja mitä tietoja sille uskalletaan syöttää. Haasteena nähtiin ajanpuute työkalun käyttöönottoon, johon oltiin kuitenkin valmiita kohdistamaan resursseja.

6 POHDINTA

Työharjoittelu Isku Interiorilla on tarjonnut mahdollisuuden perusteelliseen syventymiseen oppimisympäristöjen kalustuksen suunnitteluun ja yritysmyyntin tarjousprosessin tarkasteluun. Tämä on mahdollistanut aidosti asiakkuuspäälliköiden työtä helpottavan ratkaisun rakentamisen.

Palvelumuotoilun hyödyntäminen tarjouspohjan rakentamiseen puolestaan tarjoaa uudenalaisen näkökulman siihen mitä tarjouspohjan tulisi sisältää ja millainen sen visuaalinen ilme voisi olla. Sen avulla saatiin myös ymmärrystä asiakkaasta, jota voidaan hyödyntää jatkossa.

Kehityskohdetta rajatessa haluttiin tietoisesti ratkaista kaksi haastetta samalla kokonaisuudella. Tarkemmalla rajauksella olisi voitu syventyä järjestelmällisemmin konseptien rakentamiseen tai puolestaan tarjousprosessiin ja sen materiaaleihin. Valittu lähestyminen palveli kuitenkin toimeksiantajan tarkoitusta riittävän hyvin, koska sillä saatiin ratkaisu aikaiseksi.

Prototyyppien avulla konseptin esittely laajemmalle yleisölle yrityksen sisällä myös havainnollisti saavutettua asiakasymmärrystä. Prototyypit toimivat myös alkusysäyksenä koko päiväkotikonseptin eteenpäinviemiselle yrityksen sisällä ja sen soveltamisen vastaaviin tarkoituksiin. Ensimmäisen prototyypin avulla esiteltiin visiota ja sen avulla pyrittiin saamaan palautetta ja lisätietoa mitä lopullisen tarjouspohjan tulisi sisältää. Prototyyppi toimi tarkoituksessaan,

koska se avasi keskustelua ja vei kehitystyötä eteenpäin. Ensimmäinen prototyyppi sekä perehtyminen teoriaosuuden aineistoon antoi avaimet lopullisen tarjouspohjan tuottamiseen.

Tarjouspohja päiväkotikalusteiden esittelyyn puolestaan toimi työkaluna selvittämään helpottaako tarjouspohja tarjouksien tekoa? Siitä saadun palautteen pohjalta voitiin todeta, että se palveli päiväkotimaailmaan tehtävän tarjouksen tekoa, mutta jatkokäyttöön uusiin tarjouksiin se ei ollut vielä paras ratkaisu. Pohjasta saa kyllä ideoita uusia tarjouksia varten ja siihen on koottu elementtejä, jotka helpottavat tarjouksen rakentamista, mutta jos tarjouksesta halutaan luoda asiakkaalle yksilöllinen ja mieleenpainuva on vielä tehtävä muutoksia.

Tämän pohjalta syntyi ajatus ohjeistuksesta, joka ohjaa rakentamaan vastaavan tarjouksen. Omassa palvelumuotoilun prosessissa olin hyödyntänyt ideointiin generatiivista tekoälyä ja sen käyttöön oli myös yrityksen sisällä kannustettu aikaisemmin. Haluttiin siis tukea tekoälyn hyödyntämistä ja antaa siihen selkeä ohjeistus, jotta se madaltaisi kynnystä käyttöönottoon. Näin päätettiin tuottaa ohjeistus, joka ohjaa vastaavan tiivistetyn palvelumuotoiluprosessin tekoon tekoälyavusteisesti ja auttaa luomaan tarjoukseen yksilöllisen ja mieleenpainuvan ilmeen.

Ohjeistus tekoälyn hyödyntämiseksi esiteltiin aluemyyntipäällikölle, kahdelle sisustussuunnittelijalle. He kokivat ohjeistuksen olevan parempi työkalu tarjouksen luomiseen kuin valmis tarjouspohja päiväkotikalusteiden esittelyyn. Hyötynä nähtiin erityisesti se, että ohjeistus auttaa löytämään nopeasti yksilöllisiä elementtejä uusiin tarjouskilpailuihin. Vaikka ajanpuute nähtiin haasteena työkalun

käyttöönoton opiskelulle, koettiin sen olevan kannattavaa pitkässä juoksussa ja siihen tullaan todennäköisesti lähitulevaisuudessa varaamaan aikaa.

Toteutetut työt tuovat myös näkyväksi tapoja, miten palvelumuotoilua voidaan hyödyntää liiketoiminnassa ja saavuttaa kilpailuetua. Tämän opinnäytetyön teon puitteissa ei pystytä toteamaan tuloksia varsinaisista tarjouskilpailuista, koska pohjaa ei niihin ole vielä päästy hyödyntämään. Henkilökunnan palautteisiin ja teoriaosuuteen peilaten voidaan kuitenkin asettaa teoreettinen hypoteesi siitä, että tarjouspohja on tunteita herättävä, omalaatuinen ja sillä on positiivinen vaikutus myynnillisesti.

Opinnäytetyöprosessi oli luonnollista toteuttaa Isku Interiorille, koska työharjoittelun kautta olin saavuttanut jo ymmärrystä kalustesuunnittelualasta. Toimeksiannolle oli myös selkeä tarve, joka motivoi työskentelyyn. Prosessi kasvatti minua erityisesti muotoilijana itsenäisen palvelumuotoilun prosessin läpi viemiseen. Kokonaisuus on vaatinut uusien laajojen kokonaisuuksien hahmottamista, useiden tietolähteiden yhdistelemistä sekä tietojen soveltamista käytäntöön. Sain myös kokemusta ja itsevarmuutta omien tuotosten esittelyyn sekä arvokasta palautetta kehittääkseni näitä taitoja.

Yhtenä tärkeimmistä osa-alueista ammatillisen kehittymisen kannalta koen perehtymisen generatiivisen tekoälyn käyttöön. On ilmeistä, että generatiivinen tekoäly tulee vaikuttamaan ja on jo vaikuttanut työelämään merkittävästi. Sen avulla parannetaan työn tehokkuutta ja se toimii täydentävänä voimana, mutta vaatii myös koulutusta ja työskentelytapojen muuttamista. (Numminen, 2023.)

Haluan osaltani olla kokeilemassa siihen liittyviä mahdollisuuksia ja tuoda ennemmin etupainotteisesti esille sen mahdollisuuksia, kuin jättää hyödyntämättä sitä (Kauhanen, Pajarinen, & Rouvinen 2023, 3 ja 9).

Jatkotutkimuksen aiheina tälle opinnäytetyölle toimeksiantajaa ajatellen toimisi tekoälyn käyttömahdollisuuksien tutkiminen laajemmin kalustesuunnittelun toimintaympäristössä ja suunnitelma tekoälyn käyttöönottoon. Näiden tueksi nähtiin selkeä tarve koulutukselle tekoälyn käyttämiseksi. Varsinkin aluemyyntipäälliköllä on selkeä halu viedä tekoälyn käyttöön ottoa eteenpäin sekä sisustus-suunnittelijoiden että asiakkuuspäälliköiden työn tehostamiseksi.

LÄHTEET

Työssä on käytetty seuraavasti tekoälyä:

ChatGPT 2024. OpenAI. GPT-3.5. Käytetty sisällysluettelon rakenteen ideointiin, helmikuu 2024. <https://chat.openai.com/share/91c6921d-8a80-4859-9ba3-868e8565b873>

ChatGPT 2024. OpenAI. GPT-3.5. Käytetty ohjeistuksen demonstrointiin, maaliskuu 2024. <https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>

Lähteet

Apunen, A., & Parantainen, J. 2011. Tuotteistaminen 2: Tuotteistajan 10 psykologista vipua. Talentum.

Arvola, V. 2023. Visuaalisen markkinoinnin käsikirja: Kasvata myyntiä visuaalisin keinoin. AJK-Jatkokoulutus.

Benedict Sheppard, Hugo Sarrazin, Garen Kouyoumjian, & Fabricio Dore, 2018. Business value of design report. McKinsey & Company. <https://www.mckinsey.com/capabilities/mckinsey-design/our-insights/the-business-value-of-design/#/> Viitattu 16.2.2024.

Design methods for developing services 2011. Palvelumuotoilun menetelmät. Palvelumuotoilu Palo. Pdf-tiedosto. Julkaistu 16.4.2019. <https://www.palvelumuotoilupalo.fi/blogi/palvelumuotoilun-menetelmat/> - https://www.designcouncil.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Documents/DesignCouncil_Design%2520methods%2520for%2520developing%2520services.pdf Viitattu 18.3.2024

Eskola, S., Kiviniemi, E., Krakau, T., & Ruohoniemi, E. 2017. Julkiset hankinnat. E-kirja. (3., uudistettu painos.). Alma Talent. 19.2.2024

Holma, L., Laasio, K., Ruusuvoori, M., Seppä, S., Tanner, R., & Kuikkas, A. 2021. Menestys syntyy asiakaskokemuksesta: B2B-johdajan opas. E-kirja. Alma Talent. Viitattu 26.2.2024

HUMAK, 2024. Kehittämistyön evaluointi, vaikutusten arviointi ja tulosten jalkauttaminen. Verkkojulkaisu. Humak University of Applied Sciences. Päivitetty 14.3.2024. <https://humak.libguides.com/c.php?g=688355&p=4925418> Viitattu 15.3.2024

HUMAK, 2024. Miten tutkimuksellinen kehittäminen eroaa tieteellisestä tutkimuksesta ja arkisesta kehittämisestä? Verkkojulkaisu. Humak University of Applied Sciences. Päivitetty 14.3.2024. <https://humak.libguides.com/c.php?g=688355&p=4925415> Viitattu 15.3.2024

HUMAK, 2024. Tutkimuksellisen kehittämistyön lähestymistavat ja menetelmät. Verkkojulkaisu. Humak University of Applied Sciences. Päivitetty 14.3.2024. <https://humak.libguides.com/c.php?g=688355&p=4925417>. Viitattu 15.3.2024

Innanen, Pia 2023. Tunnetko palvelusi totuuden hetket? Palvelumuotoilu Palon blogi. 6.3.2023. <https://www.palvelumuotoilupalo.fi/blogi/palvelun-totuuden-hetket/> Viitattu 18.3.2024

Isku julkaisuaika tuntematon. Arvot ja strategia. Verkkojulkaisu. Päivitysaika tuntematon. <https://isku.com/fi/arvot-ja-strategia/>. Viitattu 22.2.2024.

Isku julkaisuaika tuntematon. Isku yrityksenä. Verkkojulkaisu. Päivitysaika tuntematon. <https://isku.com/fi/isku/#>. Viitattu 22.2.2024.

Isku julkaisuaika tuntematon. Oppimisympäristöt. Verkkojulkaisu. Päivitysaika tuntematon. <https://isku.com/fi/isku-active-learning/>. Viitattu 22.2.2024.

Isku julkaisuaika tuntematon. Tilat. Verkkojulkaisu. Päivitysaika tuntematon. <https://isku.com/fi/>. Viitattu 22.2.2024.

Kauhanen, Antti, Pajarinen, Mika & Rouvinen, Petri 25.10.2023. "Generatiivisen tekoälyn vaikutuksista". ETLA Muistio nro 128. <https://pub.etla.fi/ETLA-Muistio-Brief-128.pdf> Viitattu 20.3.2024

Karinkanta, P., & Lahtinen, T. (2017). Julkiset hankinnat yrityksille käytännönläheisesti. E-kirja. (1. painos.). Kauppakamari. Viitattu 19.2.2024

Koivisto, M., Säynäjäkangas, J., & Forsberg, S. 2019. Palvelumuotoilun bisneskirja. Alma Talent.

Leinonen, T., & Mäkelä, M. 2022. Hyvän oppimisen tilat. PS-kustannus.

Numminen Lari 2023. Viekö tekoäly kaikki työpaikat? Finnishup AI-trendit. Julkaistu 7.11.2023. <https://www.finnishup.com/vieko-tekoaly-tyopaikat/> Viitattu 20.3.2024

Opetushallitus 2024. Oppimisympäristö varhaiskasvatuksessa. Verkkojulkaisu. Päivitysaika tuntematon. (Linkkejä päivitetty 14.2.2024) <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/oppimisymparisto-varhaiskasvatuksessa>. Viitattu 22.2.2024.

Puro Johannes 2024. Tekoälyn hyödyntäminen yritystoiminnassa 2024 – Tutkimus valottaa AI:n tilaa ja kehityskohteita Suomessa. Itewiki Digitalisaatio & innovaatio blogimedia. Julkaistu 20.2.2024. <https://www.itewiki.fi/blog/2024/02/tekoalyn-hyodyntaminen-yritystoiminnassa-2024-tutkimus-valottaa-ain-tilaa-ja-kehityskohteita-suomessa/> Viitattu 20.3.2024

Rouse Margaret 2024. Generatiivinen tekoäly. Techopedia TechDictionary. 13.2.2024. <https://www.techopedia.com/fi/sanasto/generatiivinen-tekoaly>. Viitattu 15.3.2024

Ruuska, J., Koivisto, M., Hämäläinen, K., Vilkkä, H., Mattelmäki, T., Vaajakallio, K., . . . Miettinen, S. (2011). Palvelumuotoilu: Uusia menetelmiä käyttäjätiedon hankintaan ja hyödyntämiseen. 2. painos. Teknologiainfo Teknova.

Törrönen, Veikko 2017. Miksi palvelumuotoilla? Tutustu tutkimustuloksiin! Kreapal blogi. 3.9.2017. <https://www.kreapal.fi/blogi/miksi-palvelumuotoilla/> Viitattu 18.3.2024

Toikko, T., & Rantanen, T. 2009: Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. Kokoelma. Tampere University. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-7732-4> Viitattu 15.3.2024

Tuulaniemi, J. (2011). Palvelumuotoilu. E-Kirja. Talentum. Viitattu 4.3.2024

Kuvaluettelo

Kuva 1. Sojakka, Iida 2024. Tuplatimantti sovellettuna kuvaamaan oppimisympäristön kalustesuunnittelua (Mukaillen Koivisto ym. 2019, 42–44; Design methods for developing services 2011). Png-kuva. 6.3.2024. Kuopio: Isku Interior sisäiset tiedostot.

Kuva 2. Sojakka, Iida 2024. Asiakaskokemuksen tasot (Tuulaniemi 2011, 75). Powerpoint taulukko. 6.3.2024.

Kuva 3. Sojakka, Iida 2024. Toimiva palvelu on kaksoisvoitto (Mukaillen Tuulaniemi 2011, 100). Png-kuva. 6.3.2024.

Kuva 4. Isku Interior. 2024. <https://isku.com/fi/isku-active-learning/>. Viitattu 22.2.2024.

Kuva 5. Isku Interior. 2024. <https://isku.com/fi/arvot-ja-strategia/> Viitattu 22.2.2024.

Kuva 6. Sojakka, Iida 2024. Tuplatimantti (Mukaillen Koivisto ym. 2019, 42–44; Design methods for developing services 2011). Png-kuva. 6.3.2024. Kuopio: Isku Interior sisäiset tiedostot.

Kuva 7. Sojakka, Iida 2024. Löydä-vaihe. Png-kuva ja Powerpoint muodot. 6.3.2024. Kuopio: Isku Interior sisäiset tiedostot.

Kuva 8. Sojakka, Iida 2024. Määritä-vaihe. Png-kuva ja Powerpoint muodot. 6.3.2024. Kuopio: Isku Interior sisäiset tiedostot.

Kuva 9. Sojakka, Iida 2024. Uusi löydä – vaihe tukemaan kehittä – vaihetta. Png-kuva ja Powerpoint muodot. 6.3.2024. Kuopio: Isku Interior sisäiset tiedostot.

Kuva 10. Sojakka, Iida 2024. Teemat lastenlaulujen pohjalta. Png-kuva ja Powerpoint kuvapankki. 6.3.2024. Kuopio

Kuva 11. Sojakka, Iida 2024. Tarina päivän kulusta. Png-kuva ja Powerpoint kuvapankki. 6.3.2024. Kuopio

Kuva 12. Sojakka, Iida 2024. Vaiheiden toistaminen. Png-kuva ja Powerpoint muodot. 6.3.2024. Kuopio: Isku Interior sisäiset tiedostot.

Kuva 13. Sojakka, Iida 2024. Valitut värit päiväkotikonseptin teemoille. Powerpoint muodot.

Kuva 14. Sojakka, Iida 2024. Palaute. Png-kuva ja Powerpoint muodot. 6.3.2024. Kuopio: Isku Interior sisäiset tiedostot.

Liite 1. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva. Kivikko rahi kokonaisuuden muoto Ida-piirto-ohjelmasta, Iskun Interior sisäiset tiedostot, Powerpoint kuvapankki, Kuopion kaupungin päiväkotikonsepti 2023. <https://publish.kuopio.fi/kokous/2019544273-3-1.PDF>. 27.3.2024

Liite 2. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva. Kivikko rahi kokonaisuuden muoto Ida-piirto-ohjelmasta, Isku Interior sisäiset tiedostot, Isku

Active Learning, <https://isku.com/fi/isku-active-learning/>, Isku kuvapankki <https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true>. 27.3.2024

Liite 3. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva. Isku Interior sisäiset tiedostot, Isku kuvapankki <https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true>, Kivikko rahi kokonaisuuden muoto Ida-piirto-ohjelmasta, Powerpoint kuvapankkikuvat, <https://lauritzon.fi/product/silvertex> – vaalenapunainen pyöreä kangasmalli, <https://www.gabriel.dk/en/fabrics/colourscale/Cura-Screen/65273/colour/66162> - vihreä kangasmalli, https://www.dinox.fi/fi/tuote/pehmea_liikuntamoduuli_bobles_askelkivet_setti_samalla?asatc&gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwwMqvBhCtARISAIxsZpbIOzcBHdSpmD7vpfZ6i7HGimFTmV4gFY9znEpnGLOkhiSYeKZe0sQaAtAREALw_wcB 27.3.2024

Sojakka, Iida 2024. Png-kuva. Isku Interior sisäiset tiedostot, Isku kuvapankki <https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true>, Powerpoint kuvapankkikuvat, <https://www.gabriel.dk/en/fabrics/colourscale/Cura-Screen/65273/colour/66155> – kangasmalli. 27.3.2024

Liite 5. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva. Isku Interior sisäiset tiedostot, Isku kuvapankki <https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true>, Powerpoint kuvapankkikuvat, <https://niementehaat.fi/tuote/latvus-akustiikkapuut?hsLang=fi> – akustiikkapuu, <https://www.gabriel.dk/en/fabrics/colourscale/Cura-Screen/65273/colour/66163> – kangasmalli. 27.3.2024

Liite 6. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva. Kivikko rahi kokonaisuuden muoto Ida-piirto-ohjelmasta, Iskun Interior sisäiset tiedostot, Isku kuvapankki <https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true>. 27.3.2024

Liite 7. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva. Iskun Interior sisäiset tiedostot, Isku kuvapankki <https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true>. 27.3.2024

Liite 8. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva. Iskun Interior sisäiset tiedostot, Isku kuvapankki <https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true>, Powerpoint kuvapankki. 27.3.2024

Liite 9. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva. Linkki esimerkki keskusteluun, joka käyty tämän pohjan luomiseksi tekoälyn kanssa-> <https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>. 27.3.2024.

Liite 10. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva. Moodboard; <https://isku.contenthub.fi/ui/search/browse?page=0&page-Size=50&selectedId=12433436&selectedIndex=21&sortBy=default&directLogin=true&search=kivikko&tags=> - Kivikko rahi, <https://isku.contenthub.fi/ui/search/browse?page=0&pageSize=50&selectedId=17139520&selectedIndex=18&sortBy=default&tags=&directLogin=true&search=iris> – Iris tuolit, <https://isku.contenthub.fi/ui/search?page=3&pageSize=50&selectedId=6707298&selectedIndex=49&sortBy=default&tags=&directLogin=true&search=big%20hu>Nook-oppimispesä – Isku – Nook oppimispesä,

<https://isku.contenthub.fi/ui/search?page=3&pageSize=50&selectedId=6707298&selectedIndex=49&sortBy=default&tags=&directLogin=true&search=big%20hu> – Big hug tuoli, <https://isku.contenthub.fi/ui/search/browse?page=0&pageSize=50&selectedId=17036543&selectedIndex=2&sortBy=default&directLogin=true&search=avaruus&tags=>, Linkki esimerkki keskusteluun, joka käyty tämän pohjan luomiseksi tekoälyn kanssa-> <https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>, Moodboard; <https://www.epressi.com/tiedotteet/kaupungit-ja-kunnat/kuopion-uudet-tayssahkobussit-aloittavat-liikennoinnin-kesakuussa.html> - Vilkku kuopio, <https://www.konttinen.fi/2023/01/26/1179/> - Sinikellon päiväkot, Rakennusliike Konttinen, <https://www.kuopio.fi/kohteet/puijo/> - Puijo luontopolut, <https://www.savonsanommat.fi/paikalliset/2712983> - Puijonlaakso Sammakkolammen leikkipuisto, <https://www.flickr.com/photos/mikapoylio/8559369427> - Puijon torni. 27.3.2024.

Liite 11. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva Linkki esimerkki keskusteluun, joka käyty tämän pohjan luomiseksi tekoälyn kanssa-> <https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>. 27.3.2024

Liite 12. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva Linkki esimerkki keskusteluun, joka käyty tämän pohjan luomiseksi tekoälyn kanssa-> <https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>. 27.3.2024

Liite 13. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva Linkki esimerkki keskusteluun, joka käyty tämän pohjan luomiseksi tekoälyn kanssa->

<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>. Powerpoint kuvapankkikuvat. 27.3.2024.

Liite 14. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva Linkki esimerkki keskusteluun, joka käyty tämän pohjan luomiseksi tekoälyn kanssa->
<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>. 27.3.2024

Liite 15. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva Linkki esimerkki keskusteluun, joka käyty tämän pohjan luomiseksi tekoälyn kanssa->
<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>. Powerpoint kuvapankkikuvat. 27.3.2024.

Liite 16. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva Linkki esimerkki keskusteluun, joka käyty tämän pohjan luomiseksi tekoälyn kanssa->
<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>. 27.3.2024

Liite 17. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva Linkki esimerkki keskusteluun, joka käyty tämän pohjan luomiseksi tekoälyn kanssa->
<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>. Powerpoint kuvapankkikuvat. 27.3.2024.

Liite 18. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva. Linkki esimerkki keskusteluun, joka käyty tämän pohjan luomiseksi tekoälyn kanssa->
<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>. Powerpoint kuvapankkikuvat. Isku Interior sisäiset tiedostot. 27.3.2024.

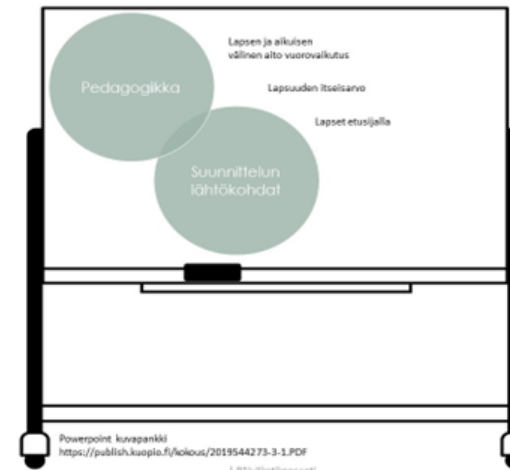
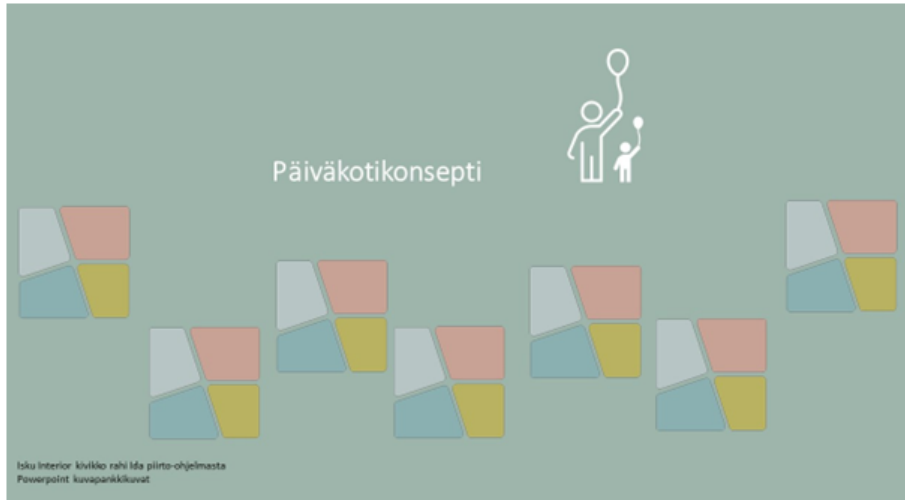
Liite 19. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva. Moodboard;
[https://isku.contenthub.fi/ui/search/browse?page=0&pageSize=50&selectedId=12433436&selectedIndex=21&sortBy=default&directLogin=true&search=kivikko&tags=-Kivikko rahi](https://isku.contenthub.fi/ui/search/browse?page=0&pageSize=50&selectedId=12433436&selectedIndex=21&sortBy=default&directLogin=true&search=kivikko&tags=-Kivikko%20rahi),
<https://isku.contenthub.fi/ui/search/browse?page=0&pageSize=50&selectedId=17139520&selectedIndex=18&sortBy=default&tags=&directLogin=true&search=iris> – Iris tuolit, <https://isku.contenthub.fi/ui/search?page=3&pageSize=50&selectedId=6707298&selectedIndex=49&sortBy=default&tags=&directLogin=true&search=big%20hug> – Isku – Nook oppimispesä,
<https://isku.contenthub.fi/ui/search?page=3&pageSize=50&selectedId=6707298&selectedIndex=49&sortBy=default&tags=&directLogin=true&search=big%20hug> – Big hug tuoli,
<https://isku.contenthub.fi/ui/search/browse?page=0&pageSize=50&selectedId=17036543&selectedIndex=2&sortBy=default&directLogin=true&search=avaruus&tags=>, Linkki esimerkki keskusteluun, joka käyty tämän pohjan luomiseksi tekoälyn kanssa->
<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>, Moodboard; <https://www.epressi.com/tiedotteet/kaupungit-ja-kunnat/kuopion-uudet-tayssahkobussit-aloittavat-liikennoinnin-kesakuussa.html> - Vilkku kuopio,
<https://www.konttinen.fi/2023/01/26/1179/> - Sinikellon päiväkotia, Rakennusliike Konttinen, <https://www.kuopio.fi/kohteet/puijo/> - Puijo luontopolut, <https://www.savonsanomat.fi/paikalliset/2712983> - Puijonlaakso Sammakkolammen leikkipuisto, <https://www.flickr.com/photos/mikapoylio/8559369427> - Puijon torni. 27.3.2024.

Liite 20. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva. Powerpoint kuvapankkikuvat. 27.3.2024

Liite 21. Sojakka, Iida 2024. Png-kuva. Iskun Interior sisäiset tiedot, Powerpoint kuvapankkikuvat. 27.3.2024

LIITTEET

Tarjouspohja päiväkotikalusteiden esittelyyn



Läsnäolo Yhdessäolo
Leikki Kotoisa

ILO oppia ja opettaa

Isku Interior materiaalipankki ja kuvapankki
<https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true>
 Isku Interior kivikko rahi lida piirto-ohjelmasta

21/3/24 | Päiväkotikonsepti 5

Läsnäolo Yhdessäolo
Kotoisa Leikki

Yksilöllinen vuorovaikutus
Rauhallinen tila ilman hälinää
Akustiikka ja estetiikka

Isku Interior materiaalipankki ja kuvapankki
<https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true>

21/3/24 | Päiväkotikonsepti 6

Läsnäolo Yhdessäolo
Kotoisa Leikki

Helppo puhtaanapito
Ergonomia
Muunneltavuus ja joustavuus

Isku Interior materiaalipankki ja kuvapankki
<https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true>

21/3/24 | Päiväkotikonsepti 7

Läsnäolo Yhdessäolo
Kotoisa Leikki

Muunneltavuus ja joustavuus
Kodinomainen ympäristö
Akustiikka ja estetiikka

Isku Interior materiaalipankki ja kuvapankki
<https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true>

21/3/24 | Päiväkotikonsepti 8

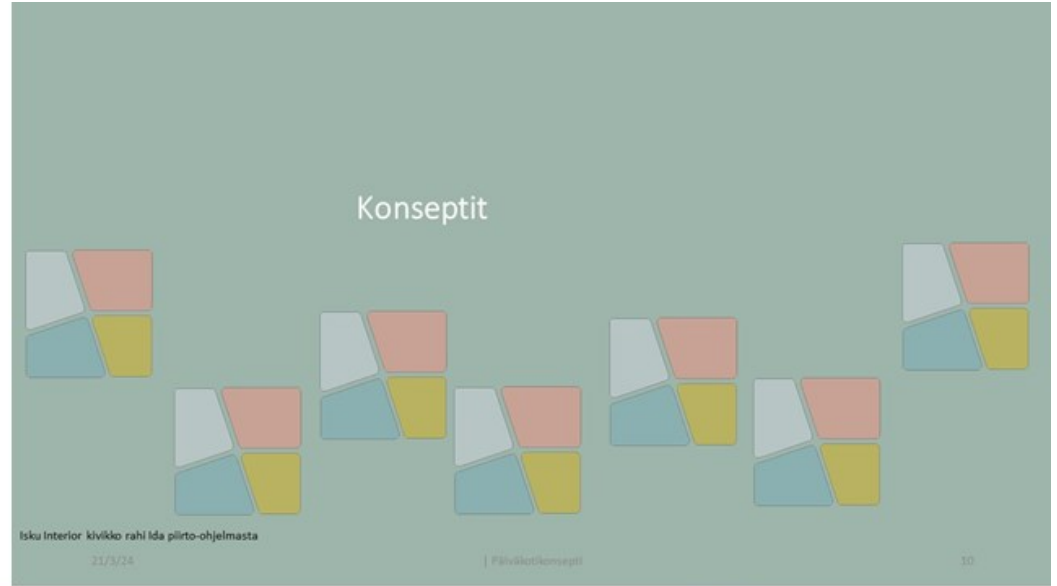


Iskun Interior materiaalipankki ja kuvapankki
<https://isku.contenthub.fi/ul/folders/6202304/?directLogin=true>

21/3/24

| Päiväkotikonsepti

9

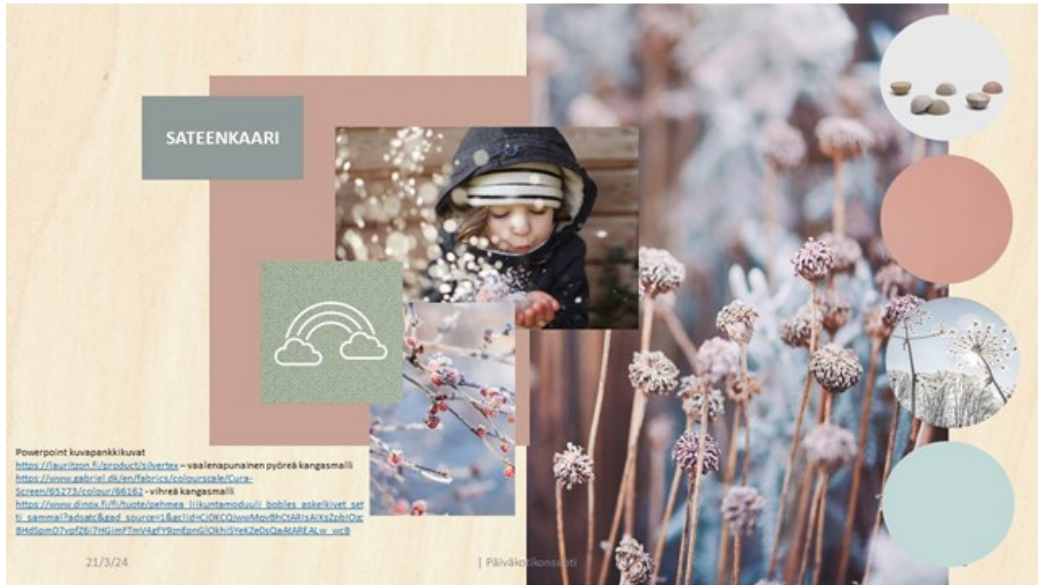


Isku Interior kivikko rahi lida piirto-ohjelmasta

21/3/24

| Päiväkotikonsepti

10



Powerpoint kuvapankkikuvat
<https://iskurikoon.fi/product/1/vertes-vaalenapuna-hen-pyöreä-kangasmalli>
<https://www.gabriel.dk/en/fabrics/colorscale-turk>
<https://www.2731.com/165161-vihreä-kangasmalli>
<https://www.dinov.fi/luontokuva-aiheinen-likustamoduuli-hobbes-arkkipöytä-2018>
<https://www.dinov.fi/luontokuva-aiheinen-likustamoduuli-hobbes-arkkipöytä-2018>
<https://www.dinov.fi/luontokuva-aiheinen-likustamoduuli-hobbes-arkkipöytä-2018>

21/3/24

| Päiväkotikonsepti

Liite 3



Iskun Interior materiaalipankki ja kuvapankki
<https://isku.contenthub.fi/ul/folders/6202304/?directLogin=true>

21/3/24

| Päiväkotikonsepti

12



SATEENKAARI

Herkkät pastellin sävyt toistuvat sisustuksessa kuin sateenkaaren väreissä. Seinät täyttyvät kuvista ja lasten yhteisprojekteista, korostaan yhteisöllisyyden merkitystä. Jokainen lapsi tuo oman värinsä sateenkaareen ja yhdessäolo on aarteemme sen päässä.



Iskun Interior materiaalipankki ja kuvapankki
<https://isku.contenthub.fi/ul/folders/6202304/?directLogin=true>

21/3/24

| Päiväkotikonsepti

13

SATEENKAARI

Kun astut sisään, väriiloista huokuu pehmeitä pastellivävyjä ja rauhallisia neutraaleja, jotka kutsuvat yhteen kodinomaisuuden ilmapölyn.



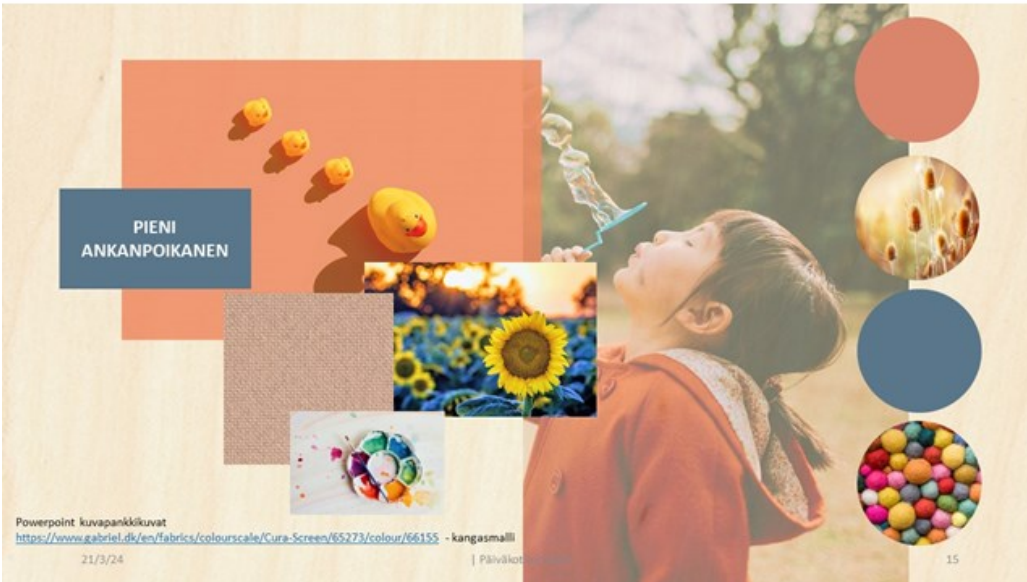
Iskun Interior materiaalipankki ja kuvapankki
<https://isku.contenthub.fi/ul/folders/6202304/?directLogin=true>

21/3/24

| Päiväkotikonsepti

14

PIENI ANKANPOIKANEN



Powerpoint kuvapankkikuvat
<https://www.gabriel.dk/en/fabrics/colourscale/Cura-Screen/65273/colour/66155> - kangasmalli

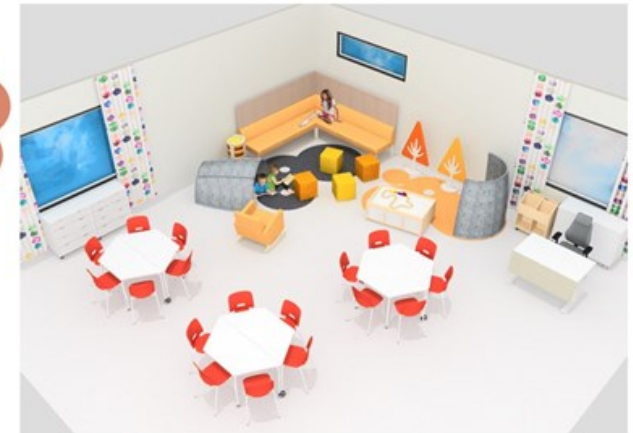
21/3/24

| Päiväkotikonsepti

15

PIENI ANKANPOIKANEN

Välipalaa haukatessa ja askarellessa sotkaa syntyy väittämättä, mutta helposti puhdistettavat materiaalit ja tuolien ripustettavuus helpottavat silvousta. Antaa luovuuden ja leikin läikkyä – kotolsaa on!



Iskun Interior materiaalipankki ja kuvapankki
<https://isku.contenthub.fi/ul/folders/6202304/?directLogin=true>

21/3/24

| Päiväkotikonsepti

16

PIENI ANKANPOIKANEN

Aikuisien ja lasten väliset tilat ovat kuin rauhallisesti hiplattava lampi aikuisisten kalusteiden johdosta. Luovuuden mahdollistavassa tilassa lasten on helppo siirtymällä leikkiin maailmaan. Jos joku lämpenelehdistä meinaa jäädä yksin kullumaan on hoitajan turvallinen ilmapiiri ja lelualueit lähellä.



Iskun Interior materiaalipankki ja kuvapankki
<https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true>

21/3/24

| Päiväkotikonsepti

17

Luovuus on meidän kantava voimamme. Taidepisteet ja luovat nurkkaukset ovat paikkoja, joihin lapset voivat ilmaista itseään vapaasti.



Iskun Interior materiaalipankki ja kuvapankki
<https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true>

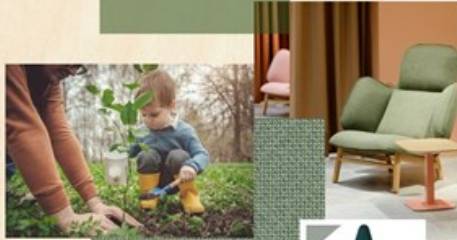
| Päiväkotikonsepti



Perusvärien voima ja eri variaatioiden mahdollisuudet luovat innostavan sävelen oppimisympäristöön.

18

SATUMETSÄ



<https://niementaataat.fi/uoote/latvus-akustikkapuu7bsLang=fi>
<https://www.gabriel.de/en/fabrics/colourscale/Cura-Screen/65273/colour/66163>
 Powerpoint kuvapankkikuvat

21/3/24

| Päiväko

19

SATUMETSÄ

Rauhallinen ja turvallinen ympäristö antaa jokaiselle lapselle mahdollisuuden kuulostaa sekä aikuiselle pysähtymisen läsnäolon äärelle.



Iskun Interior materiaalipankki ja kuvapankki
<https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true>

21/3/24

| Päiväkotikonsepti

20

MUUNNELTAVUUS

Kalusteemme eivät ole vain esineitä, vaan ne ovat kutsu leikkimään. Lapsystävälliset kalusteet ja liikuteltavuus mahdollistavat tilan joustavan käytön erilaisiin aktiviteetteihin. Jokainen tuoli, pöytä ja hylly on suunniteltu lapsen maailmaa varten.



Iskun Interior materiaalipankki ja kuvapankki
<https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true>

21/3/24

| Päiväotikonsepti

22

SATUMETSÄ

Tilasuunnittelumme on kuin satumetsä, jossa jokainen nurkkaus on oma tarinansa. Avoimessa tilassa pienokaiset kulkevat vapaasti kuin metsässä. Lukunurkkaus, taidepiste ja leikkipaikka ovat kuin sammalmätäs tai muraahaiskeko, jotka kutsuvat lapset seikkailuihin.



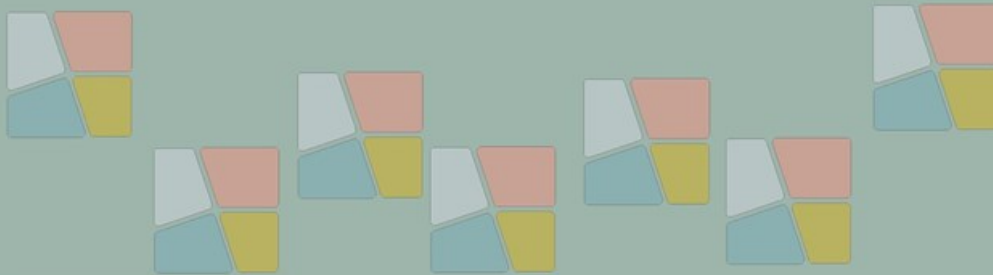
Iskun Interior materiaalipankki ja kuvapankki
<https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true>

21/3/24

| Päiväotikonsepti

21

Tietolisku



Iskun Interior kivikko rahi Ida piirto-ohjelmasta

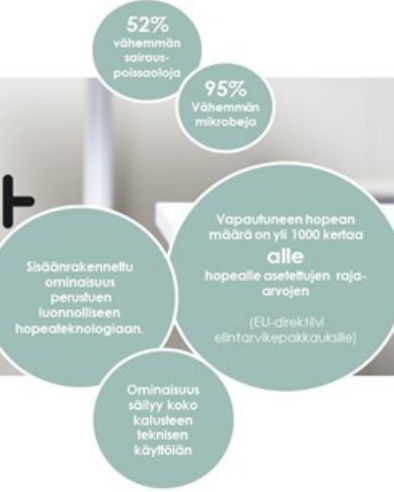
21/3/24

| Päiväotikonsepti

23

ISKU+

Caring for Life.



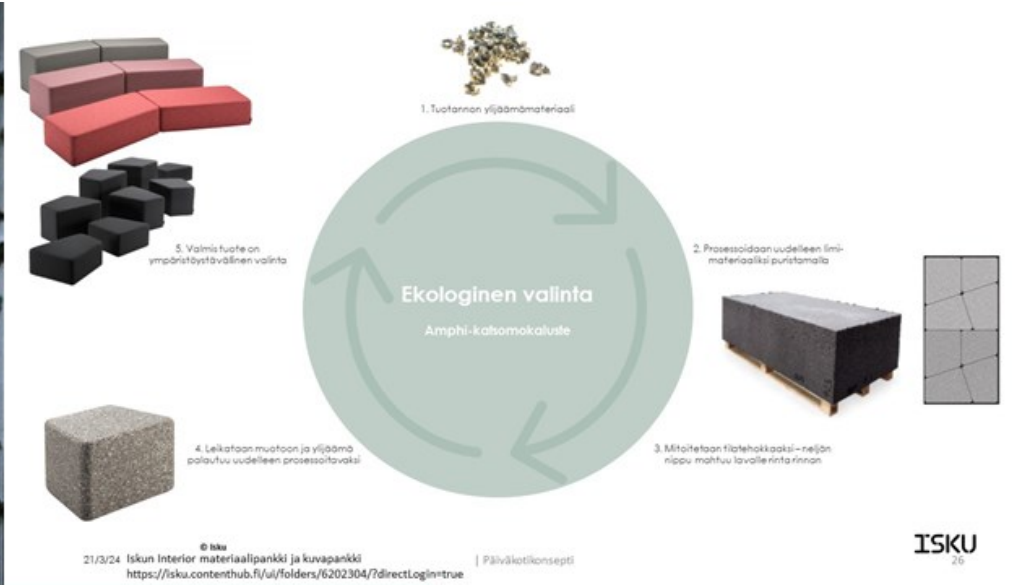
*Skannaa koodi ja tutustu ISKU + Tutkimustuloksiin



Iskun Interior materiaalipankki ja kuvapankki
<https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true>

21/3/24

| Päiväotikonsepti



Tuotevalinnoilla on väliä
Käyttötarpeen arviointi tärkeintä

Iskun Interior materiaalipankki ja kuvapankki
https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true



Tiimi

Moniosaajatiimi jolla on paljon kokemusta erilaisista kouluprojekteista ympäri Suomen. Olemme huomioon rakennuksen arkkitehtuuria tukevan kokonaisuuden, jossa on huomioitu kalusteiden yhdistettävyys/ yhteiskäyttöisyys. Se lisää pedagogista ergonomiaa ja kestäväen kehityksen mukaista tilojen käyttöä läpi rakennuksen - nyt sekä vuosikymmenien päästä.



Mari Koistinen
Asiakkuuspöytäkirja
mari.koistinen@isku.com
050 351 5670



Sanna Linnus
Aluemyyntipöytäkirja
sanna.linnus@isku.com
050 350 8822



Anu Jääskeläinen
Suustusarkkitehti
anu.jaaskelainen@isku.com
050 467 2215

Iskun Interior materiaalipankki ja kuvapankki
<https://isku.contenthub.fi/ui/folders/6202304/?directLogin=true>

21/03/24 | Päivälistönsivetti | 25

Yhteenveto

Lasterilaudan teema ja muuttokäsitteet elementit tuovat iloa ja yhteiskokemuksen tunnetta, luoden harmonian säädön oppimiseen.

Luokka on meidän koulun voimamme. Tärkeimmät ja parhaat murikkaudet ovat paikkoja, joihin lapset voi ilahtaa itseään vappoon.

Luonnonmateriaalit ja tekstit yhdistävät situa, luoden ympäristön, joka kutsuu aistia, lämpimää ja kestävää.

Terveystieteiden, terveystieteiden ja kasvun ja kasvun yhdistä.

Tule mukaan luomaan tarinaa, jossa ilonkokeita vaimonkokeita on keuhkossa ja jossa tilat rohkeimmat kokeilemaan, oppimaan ja luomaan yhdessä.

Powerpoint kuvapankkikuvat

Ohjeistus tekoälyn hyödyntämiseen

Ohjeistus visuaalisen tarjouspohjan tekoon

Tämä ohjeistus antaa sinulle avaimet luoda tarjouspohjalle visuaalinen ilme.

Esimerkkinä on käytetty Kuopion Puijonlaaksoon rakennettavaa päiväkotia.

Tästä pääset käyttämään Chat GPT:ä -> [ChatGPT.openai.com](https://chat.openai.com)
 (linkki esimerkki keskusteluun, joka käy läpi tämän pohjan luomiseksi tekoälyn kanssa -> <https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>)

Moodboardit

Tekoälylle annettu 2 eri lausetta moodboardien koostamiseksi

- "Millaisen moodboardin koostaisit toteuttaaksesi kalustesuunnitelman Kuopion Puijonlaaksoon rakennettavaan päiväkotiin?"
- "Millaisen moodboardin koostaisit Kuopion Puijonlaakosta?"

Vastausten perusteella on kerätty kuvia, jotka antavat ideoita kalustesuunnitelman tekoon ja esityksen visualisointiin

Tässä esimerkissä ensimmäisen moodboardin tulosten mukaan on rakennettu visuaalinen ilme tälle esitykselle.

Vaihtoehto 1

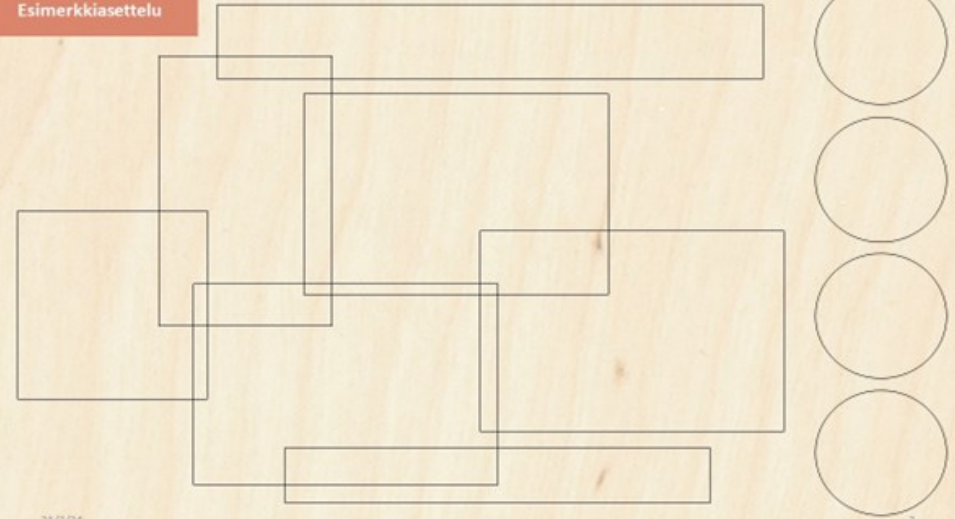
Millaisen moodboardin koostaisit toteuttaaksesi kalustesuunnitelman Kuopion Puijonlaaksoon rakennettavaan päiväkotiin?

Kun suunnittelet päiväkotia, tärkeää on ottaa huomioon tilan toimivuus, turvallisuus ja lasten leppisyys. Tämä voi näkyä värikkäissä ja innostavissa ympäristöissä, jotka kannustavat leikkiä, oppimiseen ja luovaa toimintaa. Alla on esimerkki moodboardista, joka voi toimia inspiraationa päiväkotiin kalustesuunnitteluun Kuopion Puijonlaaksoon:

- Värimaailma**
 - Käytä kiikkaita, mutta rauhoittavia värejä, kuten **pehmeitä pastelloja ja luonnonläheisiä sävyjä** esimerkiksi vaaleanvihreä, taivaansininen, pehmeä vaaleanpunainen ja aurinkoinen keltainen.
 - Kontrastina** voit käyttää myös värikkäitä akentia, kuten punaista tai oranssia, jotka piristävät tilaa.
 - Kalusteet**
 - Valitse turvalliset ja kestävät kalusteet, jotka ovat helppoja puhdistaa.**
 - Käytä ergonomisia tuoleja ja pöytiä, jotka sopivat **eri-ikäisille lapsille**.
 - Harkitse modulaarisia kalusteita, jotka voidaan helposti muokata erilaisiin tilanteisiin ja tarpeisiin.
 - Luonto ja leveys**
 - Sisällytä luonnonelementtejä, kuten kasveja, puuta ja kiviä, jotka tuovat rauhoittavan ja innostavan tunnelman.
 - Tarjota **runsaasti tilaa leikille ja luovalle toiminnalle, kuten leikkimökeille, rakennuspalkoille ja maalausnurkille.**
 - Välähtykö**
 - Hyödynnä luonnonvalaistusta mahdollisimman paljon, mutta varmista myös riittävä keinotekoinen valaistus erityisesti aamu- ja ilta-aikoina.
 - Käytä pehmeitä valonlähtöalustoja, jotka luovat lempimän ja kutsuvan ilmapiirin.
 - Turvallisuus ja viihtyisyys**
 - Varmista, että kalusteet ja tilat ovat turvallisia lapsille.
 - Sisällytä pehmustettuja alueita ja turvallisia leikkimökeitä.
 - Luota **viihtyisä ja kodikas ilmapiiri**, joka kannustaa lasten hyvien taitojen ja itsetuntemuksen kehittämiseen.
 - Teemat ja oppimisympäristöt**
 - Harkitse teemoja**, jotka innostavat lasten oppimista ja mielikuvitusta, kuten avaruus, luonto tai satumaailma.
 - Järjestä tila oppimisympäristöjen mukaan, kuten lukunurkku, näytelmäalusta ja taide- ja askartelupaikat.
- Moodboard voi sisältää kuvia esineistä, väreistä ja materiaaleista, jotka inspiroituvat tilan tunnelmasta ja ilmeestä. Tärkeää on luoda tila, joka on turvallinen, inspiroiva ja viihtyisä lapsille ja henkilökunnalle.

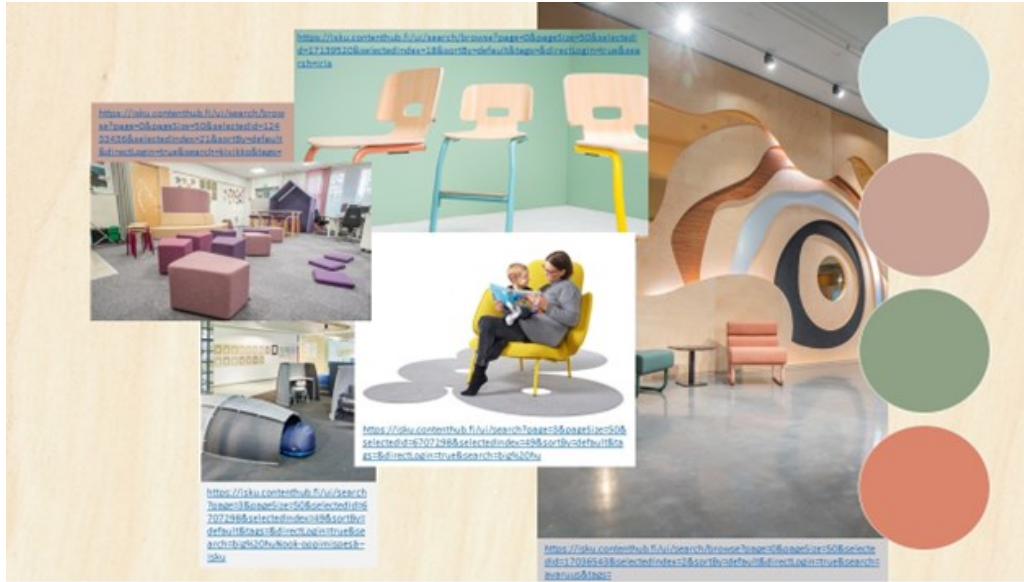
<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>
21/3/24

Esimerkkiasettelu



21/3/24

3



Vaihtoehto 2

Millaisen moodboardin koostaisit Kuopion Puijonlaaksosta?

<https://chat.openai.com/share/c1c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>
21/3/24

Kuva **Puijon tornista**, joka on alueen tunnetuin maamerkki. Torni tarjoaa upeat näkymät yli Kuopion ja ympäröivän maiseman ja on suosittu retkikohde niin paikallisten kuin matkailijoidenkin keskuudessa.

Rauhallinen asuinalue
Kuva perheestä ulkoilemassa tai viettämässä aikaa Puijonlaakon leikkipuistossa. Alue on tunnettu **perheystävällisestä ilmapiiristään** ja monipuolisista palveluistaan lapsiperheille.

Kuva puustista tai muusta joukkoliikennevälineestä, joka kulkee Puijonlaaksoon. Alueelta on hyvät kulkuyhteydet Kuopion keskustaan ja muihin kaupunginosiin.

Kohteen nimi **Sinikellon päiväkoti**

Kuva kauniista Puijon laaksosta, jossa näkyy metsää ja vihreitä maisemia. **Luonto** on keskeinen osa Puijonlaakon identiteettiä ja tarjoaa asukkaalle monipuoliset mahdollisuudet ulkoiluun ja virkistykseen.



Asiakasymmärrystä profiilien kautta

Vasemmalla puolella diaa on teksti, jonka voit syöttää Chat gpt:hen

Oikealla on vastaus jonka tekoäly on antanut vastaukseksi

Teknälym antamista vastauksista on poimittu tärkeimmiksi koetut asiat ja niistä on koostettu asiakasprofiilit erilliselle dialle kalustesuunnitelmia ajatellen

Ketkä käyttävät päiväkodin tiloja?



Ketkä käyttävät päiväkodin tiloja?



Mitä 1-6 vuotias kuulee?

1-6-vuotias lapsi kuulee monenlaisia ääniä ympäristöstään, ja nämä äänet voivat vaikuttaa heidän kokemusmaailmaansa ja kehitykseen. Tässä on joitakin esimerkkejä siitä, mitä lapsi tässä ikähaarukassa saattaa kuulla:

- 1. Puhe:** Lapsit kuulevat paljon puhetta ympärillään, olipa se sitten vanhempien, sisarten, muiden lasten tai aikuisten keskustelua. He alkavat tunnistaa sanoja ja yrittävät itsekin jäljitellä niitä.
- 2. Musiikki ja laulut:** Lapsit saattavat kuulla lauluja ja musiikkia eri lähteistä, kuten laulukleleistä, lastenlauluista, televisioista tai radiosta. He voivat iloitella musiikin rytmeistä ja melodioista ja jopa alkaa laulaa mukana.
- 3. Luonnon äänet:** Lapsit kuulevat luonnon ääniä, kuten lintujen laulua, tuulen huminaa ja sadepisaroiden ropinaa. Nämä äänet voivat herättää heissä uteliaisuutta ja ihmetystä ympäröivää maailmaa kohtaan.
- 4. Leikkien äänet:** Lapsit saattavat kuulla muiden lasten leikkimateriaalista ja iloisista huutoista leikkipaikoilla tai päiväkodissa. Nämä äänet voivat rohkaista heitä osallistumaan leikkeihin ja vuorovaikutukseen muiden lasten kanssa.
- 5. Kodin äänet:** Lapsit kuulevat arjen ääniä kodissa, kuten astioiden kolinaa, oven avaamisen ja sulkemisen ääniä, ruoanlaiton ääniä ja kodinkoneiden surinaa. Nämä äänet voivat olla tuttuja ja turvallisia lapselle.
- 6. Ympäristön äänet:** Lapsit voivat kuulla myös kaupunkiympäristön ääniä, kuten autojen kulkua, ihmisten puheensorinaa ja kauppojen ääniä. Nämä äänet voivat olla osa lapsen arkea ja auttavat heitä hahmottamaan ympäröivää maailmaa.

Yhteenvetona 1-6-vuotias lapsi kuulee monenlaisia ääniä ympäristään, ja nämä äänet ovat osa heidän arkeaan ja kehitystään. Äänet voivat herättää lapsessa erilaisia tunteita ja ajatuksia sekä auttaa heitä ymmärtämään ympäröivää maailmaa ja sen monimuotoisuutta.

<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>

21/3/24

12

Mitä 1-6 vuotias näkee?

1-6-vuotiaat lapset ovat kehityksensä hyvin kiinnostuneita ympäröivästä maailmasta ja oppivat jatkuvasti uusia asioita. Heidän havaintonsa ja ajatuksensa voivat vaihdella suuresti yksilöiden välillä ja riippua monista tekijöistä, kuten persoonallisuudesta, ympäristöstä ja kokemuksista. Kuitenkin on olemassa yleisiä piirteitä siitä, mitä lapset tässä ikähaarukassa havaitsevat ja ajattelevat:

- 1. Aistit ja havainnot:** Lapsit tässä iässä ovat erittäin aistivoimaisia ja havainnointikykyisiä. He kiinnittävät huomiota erilaisiin väreihin, muotoihin, ääniin ja tekstuureihin ympäristössään.
- 2. Leikit ja selkkailut:** Lapsit ovat uteliaita ja halukkaita tutkimaan ympäristönsä. He nauttivat jokaisen tilanteen ja paikan mahdollisuutena leikkiin ja selkkailuihin.
- 3. Sosiaaliset suhteet:** Lapsit alkavat ymmärtää muita ihmisiä ja kehittyvät sosiaalisia taitojaan. He saattavat ajatella ystävänsä, perheenjäseniään ja muita tärkeitä ihmisiä ympärillään.
- 4. Oppiminen ja kokeilu:** Lapsit ovat luonnostaan uteliaita ja halukkaita oppimaan uusia asioita. He saattavat ihmetellä ja kysellä paljon, kokeilla erilaisia toimintoja ja ratkaista ongelmia omalla tavallaan.
- 5. Tunteet ja tarpeet:** Lapsit tuntevat laajan kirjoituksen tunteita, kuten iloa, surua, kiukkaa ja pelkoa. He saattavat ajatella omia tarpeitaan ja halujaan, kuten nälkää, väsymystä tai halua leikkiä.
- 6. Mieltymykset ja kiinnostuksen kohteet:** Lapsit voivat kehittää vahvoja mieltymyksiä ja kiinnostuksen kohteita. He saattavat pitää tietyistä eläimistä, väreistä tai aktiviteeteistä enemmän kuin muista.

Yhteenvetona 1-6-vuotiaat lapset havaitsevat ja ajattelevat maailmaansa innokkaasti ja uteliaasti, oppien jatkuvasti uusia ympärillään olevasta ympäristöstä ja itsestään. Heidän ajatuksensa ja havaintonsa ovat avoimia ja runsaita, ja he reagoivat voimakkaasti ympäröivän vaikutteisiin.

<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>

21/3/24

11

Mitä 1-6 vuotias ajattelee?

1-6-vuotiaiden lasten ajatukset voivat olla hyvin moninaisia ja vaihdella suuresti lapsen yksilöllisten ominaisuuksien ja kokemusten mukaan. Tässä on kuitenkin joitakin yleisiä ajatuksia, joita tämän ikäiset lapset voivat kokea:

- Leikit ja seikkailut:** Lapset tässä iässä ovat usein hyvin leikkisiä ja kokeilevat erilaisia leikkejä ja seikkailuja. He saattavat ajatella leikkejä, jotka he haluavat leikkiä, ja käyttävät mielikuvitustaan luodakseen uusia tarinoita ja tilanteita.
- Mielenkiintoiset asiat ympärillä:** Lapset ovat uteliaita ja kiinnostuneita ympäröivästä maailmasta. He saattavat ajatella kysymyksiä, kuten "miksi taivas on sininen?" tai "miten tämä toimii?", kun he tutkivat uusia asioita ja ilmiöitä.
- Tarpeet ja halut:** Lapset voivat ajatella omia tarpeitaan ja halujaan, kuten nälkää, väsymystä tai halua leikkiä. He saattavat ilmaista näitä tarpeitaan vanhemmilleen tai hoitajilleen.
- Tunteet:** Lapset voivat ajatella omia tunteitaan ja reagoituaan erilaisiin tilanteisiin. He saattavat miettiä, miksi he tuntevat tietyllä tavalla ja miten he voivat ilmaista näitä tunteitaan.
- Oppiminen ja kehittyminen:** Lapset ovat jatkuvassa oppimisprosessissa ja voivat ajatella uusia asioita, joita he oppivat päivittäin. He saattavat miettiä, miten he voivat oppia uusia taitoja tai ymmärtää paremmin maailmaa ympärillään.
- Suhteet muihin ihmisiin:** Lapset ovat kiinnostuneita suhteista muihin ihmisiin, kuten perheenjäseniin, ystäviin ja hoitajiin. He saattavat ajatella, miten he voivat olla yhteydessä muihin ja saada tukea ja hyväksyntää läheisiltään.

Nämä ovat vain muutamia esimerkkejä siitä, mitä 1-6-vuotias lapsi voi ajatella. On tärkeää muistaa, että jokainen lapsi on yksilöllinen, ja hänen ajatuksensa voivat vaihdella suuresti yksilöllisten välillä. Lisäksi lapsen ajatukset ja käsitykset maailmasta voivat muuttua ja kehittyä nopeasti tässä ikävaiheessa.

<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-3be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>
21/3/24

13

Mitä 1-6 vuotias tuntee?

1-6-vuotiaat lapset kokevat laajan kirjoituksen erilaisia tunteita ja tuntemuksia päivittäisessä elämässään. Näiden tuntemusten kirjo voi vaihdella tilanteiden ja yksilöllisten erojen mukaan, mutta tässä on joitakin yleisiä tunteita, joita lapset tässä ikävaiheessa voivat kokea:

- Ilo ja innostus:** Lapset voivat kokea iloa ja innostusta monista asioista, kuten leikeistä, uusista lemmikkeistä, saavutuksistaan ja läheisten seurasta. He saattavat hymyillä, nauraa ääneen ja näyttää yleisiä iloa.
- Rakkaus ja kiintymys:** Lapset voivat tuntea syvää kiintymystä ja rakkautta perheensä jäseniin, hoitajiinsa ja muille läheisille kohtaan. He voivat halata, pussuttaa ja osoittaa hellyyttä toisia kohtaan osoittaakseen rakkauttaan.
- Turvallisuus ja lehti:** Lapset tarvitsevat turvallisuuden ja lehdyn tunteita ympärillään. He saattavat tuntea olonsa turvallisiksi ja rauhallisiksi vanhempiensa tai hoitajiansa läsnäollessa.
- Pelko ja epävarmuus:** Lapset voivat kokea pelkoa ja epävarmuutta uusista tilanteista, erottamisesta vanhemmistaan tai tuntemattomista asioista. He saattavat tarvita rohkaisua ja tukea selviytyäkseen näistä tunteista.
- Frustratio ja kiukku:** Lapset voivat kokea turhautumista ja kiukkuja, kun asiat eivät sujie heidän haluamallaan tavalla. He saattavat ilmaista näitä tunteita itsemällä, kiukuttelemalla tai hoitajamäärä raivoilukautena.
- Utelaisuus ja ihmetys:** Lapset ovat luonnostaan uteliaita ja ihmettelevät maailmaa ympärillään. He saattavat esittää paljon kysymyksiä ja tutkia aktiivisesti ympäröivää oppiakseen uusia asioita.
- Väsymys ja ärtyneisyys:** Lapset voivat tuntea väsymystä ja ärtyneisyyttä, erityisesti jos he eivät ole saaneet tarpeeksi unta tai ovat olleet pitkään yhtäjaksoisesti herällä.

Nämä ovat vain muutamia esimerkkejä siitä, mitä 1-6-vuotias lapsi voi tuntea. On tärkeää muistaa, että jokainen lapsi on yksilöllinen, ja hänen tunteensa voivat vaihdella tilanteen ja yksilöllisten erojen mukaan. Lisäksi lapset oppivat tunnistamaan ja käsittelemään tunteitaan vähitellen kehittyksensä myötä.

<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-3be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>
21/3/24

14

Millainen on 1-6 vuotiaan lapsen päivän kulku päiväkodissa?

1-6-vuotiaiden lasten päivän kulku päiväkodissa voi vaihdella hieman eri päiväkodissa ja eri päivinä, mutta yleensä se sisältää useita yhteisiä aktiviteetteja ja rutiineja, joita tukevat lasten kehitystä, oppimista ja hyvinvointia. Tässä on esimerkki tyyppisestä päivän kulusta päiväkodissa:

Aamu:

- Lapsen saapuminen:** Vanhemmat tuovat lapsensa päiväkotiin, jossa heitä tervehtivät lastenhoitajat.
- Aamuaktiviteetit:** Lapset osallistuvat rauhallisiin aamuaktiviteetteihin, kuten vapaaseen leikkiin, tervetuloon ja aamupäivään.
- Aamupala:** Lapset nauttivat terveellisen aamupalan yhdessä muiden lasten ja henkilökunnan kanssa.
- Aamupäivä:** **4. Leikki- ja oppimisaktiviteetit:** Lapset osallistuvat erilaisiin leikki- ja oppimisaktiviteetteihin, jotka on suunniteltu heidän ikänsä ja kehitystasonsa mukaan. Tämä voi sisältää esimerkiksi rakentelua, taidete- ja askartelutoimintaa, ulkoilemista, kukkukätkiä ja musiikkileikkejä.
- Välipala:** Lapset saavat välipalan, joka tarjoaa heille energiaa ja ravintoa.
- Lounas:** **6. Lounas:** Lapset syövät lounaan yhdessä muiden lasten ja henkilökunnan kanssa. Tämä on myös sosiaalinen aika, jolloin lapset oppivat ruokailutaitoja ja jakavat kokemuksiaan.
- Iltapäivä:** **7. Levopolin aika:** Päiväkodissa voi olla varattu aika levolle tai rauhalliselle toiminnalle, kuten loppuilla, sadulle tai musiikilla, joka auttaa lapsia rentoutumaan ja palautumaan päivän aktiviteeteista.
- Välipala:** Lapset saavat välipalan iltapäivän energiatarpeisiin.
- Vapaata leikkiä:** Lapset voivat osallistua vapaaseen leikkiin ja valita haluamansa aktiviteetit, kunnes vanhemmat tulevat hakemaan heitä.
- Iltapäivä ja kotilähtö:** **10. Lapsen noutaminen:** Vanhemmat tulevat hakemaan lapsensa päiväkodista, jossa he saavat kuulla päivän tapahtumista ja kommunikaata henkilökunnan kanssa.
- Kotilähtö:** Lapsi ja vanhemmat lähtevät kotiin päiväkodista.

Tämä on yleinen esimerkki 1-6-vuotiaan lapsen päivän kulusta päiväkodissa. Jokainen päiväkoti voi kuitenkin muokata päivän kulua ja aktiviteetteja vastaamaan paremmin lasten tarpeita ja päiväkodin toimintaperiaatteita. Lisäksi päiväkodit voivat järjestää erityisiä tapahtumia ja retkiä, jotka vahvistavat päivittäisen rutinin lisäksi.

<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-3be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>
21/3/24

15

Kirjoita päivän kulku tiivistetyksi tarinaksi päiväkoti teemaan sopivana

Kerran aurinkoina aamuna Pikku-Paavo ja Pikku-Piia tepastelivat käsi kädessä kohti päiväkotiaan, iloiset hymyt kasvullaan. He astuivat sisään suuren päiväkodin ovesta ja tervehtivät iloisesti aamunhoittoa hoitajiaan. Aamu aloitettiin lempeästi aamupiirillä, jossa lapset lauloivat iloisia lauluja ja kertoivat mitä mielenkiintoisimpia tarinoita.

Aamupalan jälkeen Pikku-Paavo ja Pikku-Piia suuntasivat leikkimään yhdessä rakennuspöydillä. He rakensivat korkeita tornitaloja ja hellellä iloisesti toisilleen. Hetken päästä oli aika siirtyä ulos leikkimään. Lapset juoksisivat innokkaana ulos ja alkoivat leikkiä hippaa ja pillosta ystäviensä kanssa.

Kun aurinko alkoi kuumottaa korkealla, lapset palasivat sisälle välipalalle. He istuivat yhdessä pöydän ääressä ja maistelivat herkullista välipalaa ja mehua. Energiansa saatuansa he jatkoivat leikkimään piirin keskellä, missä jokainen sai valita leluun tai peliin, josta he pitivät eniten.

Kun kello lähi lounasajan, lapset siirtyivät ruokailuhuoneeseen, jossa he istuivat iloisesti yhteisen pöydän ääressä. He juttelivat ja nauttivat keskenään, samalla kun maistelivat herkullista päivän lounasta.

Iltapäivällä oli aika rauhoittua. Lapset käpertyivät mukaviin patjoihin ja kuuntelivat satuja, joita hoitajat lukivat ääneen. Tämän jälkeen oli välipalan aika, ja lapset saivat nauttia hedelmistä ja vihannuksista, jotka tarjosivat heille uutta energiaa.

Vilmeiseksi lapset pääsivät vapaasti leikkimään, kunnes heidän vanhempansa tulivat hakemaan heitä. He hyvästelivät hoitajiansa iloisesti ja astuivat ulos päiväkodin ovesta, odottaen jo innoilla seuraavaa päivää uusine seikkailuineen päiväkodissa.

<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-3be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>
21/3/24

16

Lapsi 1-6 v.



Pelko ja epävarmuus: Lapset voivat kokea pelkoa ja epävarmuutta uusista tilanteista, erottamisesta vanhemmistaan tai tuntemattomista asioista. He saattavat tarvita rohkaisua ja tukea selviytyäkseen näistä tunteista.

Leikit ja seikkailut: Lapset tässä iässä ovat usein hyvin leikkisiä ja kokeilevat erilaisia leikkejä ja seikkailuja. He saattavat ajatella leikkejä, jotka he haluavat leikkiä, ja käyttävät mielikuvitustaan luodakseen uusia tarinoita ja tilanteita.

Luonnon äänet: Lapset kuulevat luonnon ääniä, kuten lintujen laulua, tuulen huminaa ja sadepisaroiden ropinaa. Nämä äänet voivat herättää heissä uteliaisuutta ja ihmetystä ympäröivää maailmaa kohtaan.

Iltoita musiikin rytmistä ja melodioista ja jopa alkaa laulaa mukana.

Äistit ja havainnot: Lapset tässä iässä ovat erittäin aktiivisia ja havainnointikykyisiä. He kiinnittävät huomiota erilaisiin väreihin, muotoihin, ääniin ja tekstuureihin ympäristössään.

Pikku-Paavo ja Pikku-Piia tepostelivat käsi kädessä kahti päiväkotiaan, iloiset hymyt kasvoilleen. He astuivat sisään suuren päiväkodin ovesta ja tervehtivät iloisesti haltajiaan. Aamu aloitettiin lempeästi aamupöydällä, jossa lapset lauloivat iloisia lauluja ja kertoivat mitä mielenkiintoisimpia tarinoita.

21/3/24 Powerpoint kuvapankkikuvat hakusana lapsi

17

Lapsien kannalta huomioitavat asiat kalustussuunnittelussa



- > Rauhallisen ja turvallisen läsnäolon mahdollistavat kalusteet
- > Luovuutta ruokkiva ja leikin mahdollistava kalustesijoittelu
- > Teema siutukseen lauluista ja luonnosta
- > Erilaisia värejä, muotoja, tekstuureja kalusteissa

21/3/24 Powerpoint kuvapankkikuvat hakusana lapsi

18

Keskä käyttävät päiväkodin tiloja?

Lastenhoitajat

Mitä päiväkodin lastenhoitaja näkee?

Päiväkodin lastenhoitaja näkee ja kuulee monenlaista päivän aikana työssänsä lasten parissa. Tässä muutamia asioita, joita lastenhoitaja voi havaita ja kuulla päiväkodissa:

Näkee:

- 1. Lasten leikit ja aktiiviteetit:** Lastenhoitaja näkee, miten lapset leikkivät keskenään erilaisilla leluilla ja välineillä, rakentavat asioita, piirtävät ja maalaavat, sekä osallistuvat erilaisiin opetus- ja oppimishetkiin.
- 2. Vuorovaikutus lasten välillä:** Hän näkee lasten väliset vuorovaikutustilanteet, kuten ystäväsuhteiden kehittymisen, konfliktien ratkaisemisen ja toistensa auttamisen.
- 3. Lasten kehityksen merkit:** Lastenhoitaja huomaa lasten kehityksessä tapahtuvia muutoksia ja edistymistä eri taitoalueilla, kuten motorikassa, kielellisessä kehityksessä ja sosiaalisissa taidoissa.
- 4. Turvallisuuteen ja hyvinvointiin liittyvät asiat:** Hän tarkkailee lasten turvallisuutta ja hyvinvointia varmistaakseen, että lapset voivat turvallisesti ja mukavasti osallistua päiväkodin toimintaan.

<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c9d5a9e7>

21/3/24

20

Mitä päiväkodin lastenhoitaja ajattelee?

Päiväkodin lastenhoitaja ajattelee ja tuntee monenlaisia asioita työssään lasten parissa. Tässä on muutamia ajatuksia ja tunteita, joita lastenhoitaja voi kokea päiväkodissa työskennellessään:

Ajatuksia:

- 1. Lasten hyvinvointi ja turvallisuus:** Lastenhoitaja ajattelee jatkuvasti lasten hyvinvointia ja turvallisuutta. Hän pelkii, miten varmistaa, että lapset voivat turvallisesti osallistua päiväkodin toimintaan ja saavat tarvitsemaansa huolenpitoa ja ohjausta.
- 2. Kasvatus ja oppiminen:** Hän miettii, miten tukea lasten kehitystä ja oppimista parhaalla mahdollisella tavalla. Hän suunnittelee erilaisia opetus- ja oppimishetkiä, jotka tukevat lasten motorisia, kognitiivisia, sosiaalisia ja tunne-elämän taitoja.
- 3. Vuorovaikutus ja yhteistyö:** Lastenhoitaja pohdii myös vuorovaikutusta ja yhteistyötä lasten, vanhempien ja työntekijöiden kanssa. Hän pyrkii luomaan positiivisen ja kannustavan ilmapiirin, jossa kaikki osapuolet voivat tuntea olonsa turvallisiksi ja arvostetuksi.
- 4. Yksilölliset tarpeet:** Hän ottaa huomioon lasten yksilölliset tarpeet ja persoonallisuudet. Hän pyrkii tarjoamaan jokaiselle lapselle mahdollisuuden kehittyä omassa tahdissaan ja omalla tavallaan, ottaen huomioon heidän vahvuuksensa ja haasteensa.

<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-a99c92c5a9e7>
21/3/24

22

Mitä päiväkodin lastenhoitaja tuntee?

Tunteet:

- 1. Rakkaus ja kiintymys:** Lastenhoitaja tuntee syvää rakkautta ja kiintymystä lapsia kohtaan. Hän iloitsee lasten saavutuksista ja nauttii heidän kanssaan vietetyistä ajasta.
- 2. Vastuu ja huolenpito:** Hän kantaa vastuuta lasten hyvinvoinnista ja huolenpidosta. Hän tuntee velvollisuuden tarjota lapsille turvallinen ja kannustava ympäristö, jossa he voivat kasvaa ja kehittyä.
- 3. Ilon ja onnistumisen tunteet:** Lastenhoitaja iloitsee lasten onnistumisista ja kehityksestä. Hän tuntee ylpeyttä nähdessään lasten oppivan uusia taitoja ja saavuttavan tavoitteitaan.
- 4. Väsymys ja stressi:** Päiväkodin lastenhoitaja voi myös tuntea väsymystä ja stressiä työpäivän aikana. Työ lasten parissa voi olla hyvin energistä ja vaativaa, ja välillä voi olla haastavia tilanteita, jotka vaativat paljon kärsivällisyyttä ja joustavuutta.

Nämä ovat vain muutamia esimerkkejä siitä, mitä päiväkodin lastenhoitaja ajattelee ja tuntee työskennellessään lasten parissa. He ovat omistautuneita ja intohimoisia työssään ja pyrkivät tarjoamaan lapsille parhaan mahdollisen alun elämälle.

<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-a99c92c5a9e7>
21/3/24

23

Mitä päiväkodin lastenhoitaja kuulee?

Kuulee:

- 1. Lasten äänet ja puhe:** Lastenhoitaja kuulee lasten iloiset naurut, keskustelut keskenään, kysymykset ja vastaukset, sekä lasten esittämät tarinat ja mielipiteet erilaisista asioista.
- 2. Opetus- ja ohjaushetkien äänet:** Hän kuulee opetus- ja ohjaushetkien äänet, kuten laulut, sadutukset, ohjeita ja kannustukset, kun hän ohjaa lapsia erilaisissa toiminnoissa ja aktiviteeteissa.
- 3. Lapsille suunnattu musiikki ja äänitehosteet:** Päiväkodissa voi olla taustalla soivaa lastenmusiikkia ja äänitehosteita, jotka luovat iloisen ja kannustavan ilmapiirin lapsille.
- 4. Lasten tarpeiden ilmaisu:** Hän kuulee lasten tarpeiden ilmaisuja, kuten nälän, väsymyksen, pelon tai turhautumisen ilmaisuja, ja pyrkii tarjoamaan heille tarvittavaa tukea ja apua.

Nämä ovat vain muutamia esimerkkejä siitä, mitä päiväkodin lastenhoitaja näkee ja kuulee päivän aikana työssään lasten parissa. He ovat jatkuvasti valppaina ja huomaavaisina lasten tarpeita ja kehitystä kohtaan.

<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-a99c92c5a9e7>
21/3/24

21

Millainen on päiväkodin lastenhoitajan työpäivän kulku?

Päiväkodin lastenhoitajan työpäivä on täynnä monipuolista tehtävää ja vuorovaikutusta lasten kanssa. Työpäivän kulku voi vaihdella hieman päiväkodin toimintaperiaatteiden ja lasten tarpeiden mukaan, mutta tässä on yleinen esimerkki päiväkodin lastenhoitajan työpäivän kulkusta:

Aamu:

- 1. Saapuminen ja valmistautuminen:** Lastenhoitaja saapuu päiväkodin ja valmistautuu päivän tehtäviin. Hän tarkistaa päivän aikataulun, lukuja jestyksen ja tarvittavat materiaalit.
- 2. Lasten vastaanotto:** Lapset saapuvat päiväkodin vanhempiensa kanssa. Lastenhoitaja tervehtii lapsia ja heidän vanhempiaan ystävällisesti ja auttaa tarvittaessa lasten rittumiseen ja valmistautumiseen päivään.
- 3. Aamuaktiviteetit:** Aamu aloitetaan rauhallisilla aamuaktiviteeteillä, kuten vapaalla leikillä, piirtämisellä tai laulamalla, jossa lapset voivat jakea kulumuksiaan ja laulaa yhdessä.
- 4. Aamupöytä, leikki- ja oppimishetket:** Lastenhoitaja ohjaa erilaisia leikki- ja oppimishetkiä, kuten rakentelua, taido- ja esikertelutoimintaa, sadutusta, musiikkia ja ulkoilemista. Hän varmistaa, että kaikki lapset saavat osallistua ja saavat tarvittavaa tukea ja ohjausta.
- 5. Välipala:** Aamupöytien jälkeen lapset saavat välipalan, joka tarjoaa heille energiaa ja ravintoa.
- 6. Lounas:** Lapsat syövät lounaan yhdessä lastenhoitajan ja muiden työntekijöiden kanssa. Lounasika on myös sosiaalinen hetki, jossa lapset oppivat ruokailutaitoja ja jakavat kokemuksiaan.
- 7. Levollinen aika:** Iltapäivällä on aikaa levollisille hetkille, kuten loppuleikki, rauhoittumisleikki ja tarvittaessa päiväunien tai lepoaika.
- 8. Vapaata leikkiä ja ohjattuja aktiviteetteja:** Lapset voivat osallistua vapaaseen leikkiin ja valita haluamansa aktiviteetit, kuten roolileikki, rakentelu, pelit tai ulkoileminen.
- 9. Vanhempien saapuminen:** Vanhemmat tulevat hakemaan lapsia päiväkodista. Lastenhoitaja keskustele vanhempain kanssa päivän tapahtumista ja mahdollisista huomioista.
- 10. Kotielämykset:** Lapset puukevat päällään ja valmistautuvat lähtemään kotiin vanhempiensa kanssa. Lastenhoitaja hyväksii lapset ja toivottaa heille hyvää iltaa.

Tämä on yleinen esimerkki päiväkodin lastenhoitajan työpäivän kulkusta, jokainen päiväkoivot kuitenkin mukata päivän kulku ja aktiviteetteja vastamaan paremmin lasten tarpeita ja päiväkodin toimintaperiaatteita. Uskaa päiväkodit voivat järjestää erityisiä tapahtumia ja reittejä, jotka vaihtelevat päivittäisen rutiinin lisäksi.

<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-a99c92c5a9e7>
21/3/24

24

Kirjoita työpäivän kulku tiivistetyksi tarinaksi päiväkoti teemaan sopivana

Päiväkodin lastenhoitajan työpäivä alkaa aikaisin aamulla, kun aurinko vasta nousee taivaanrannan ylle. Hän saapuu päiväkotin virheönä ja valmiina uuteen päivään. Ensimmäiseksi hän tarkistaa päivän aikataulun, jotta hän voi varmistaa, että kaikki sujaa suunnitellusti.

Pian sen jälkeen ensimmäiset lapset saapuvat päiväkotiin vanhempiensa kanssa. Lastenhoitaja tervehtii heitä iloisesti ja auttaa tarvittaessa heitä riuksutamaan ja valmistautumaan päivään. Aamu alkaa rauhallisesti erilaisilla aamuaktiviteeteilla, kuten piirtämisellä ja vapaalla leikillä. Lapset nauravat ja juttelevat keskenään, luoden iloisen ilmapiirin päiväkotiin.

Kun aamu etenee, lastenhoitaja ohjaa erilaisia leikki- ja oppimisketjuja. Lapset pääsevät rakentamaan, askartelemaan ja osallistumaan erilaisiin leikkailuihin. Välipalan jälkeen lapset palaavat leikkimään ja oppimaan, täynnä energiaa ja innostusta.

Lounasaika on päivän seuraava merkittävä hetki, kun lapset istuvat yhdessä nauttien lounasta. Lastenhoitaja istuu heidän kanssaan, kannustaa heitä syömään ja jakamaan päivän tapahtumia.

Iltapäivällä tunnelma rauhoittuu ja on aikaa levoille hetkille. Lapset saavat rauhoittua ja lepäillä tarvittaessa päiväunilla. Myöhemmin päivästä lapset voivat osallistua vapaaseen leikkiin ja ohjattuihin aktiviteetteihin, kuten musiikkihetkiin ja ulkoilemisiin.

Kun päivä alkaa lähestyä loppuaan, vanhemmat saapuvat haalemaan lapsiaan. Lastenhoitaja keskustele vanhempien kanssa päivän tapahtumista ja huolehtii siitä, että jokainen lapsi pukeutuu ja valmistautuu lähtemään kotiin. Kun viimeiset hyvästit on sanottu, päiväkoti hiljenee ja lastenhoitaja jää odottamaan seuraavaa päivää täynnä uusia leikkailuja ja oppimista.

<https://chat.openai.com/share/c9c784fc-2b65-43a4-862e-ad9192c5a9e7>

21/3/24

25

Lastenhoitaja



21/3/24

Powerpoint kuvapankkikuivat hakusanat päiväkoti ja hoitaja

26

Hän tarkkailee lasten turvallisuutta ja hyvinvointia varmistuakseen, että lapset voivat turvallisesti ja mukavasti osallistua päiväkodin toimintaan.

Laulut, sadutukset, ohjeet ja kannustukset

Kuulee lasten tarpeiden ilmaistua ja vastaa niihin

Miten tukea lasten kehitystä ja oppimista parhaalla mahdollisella tavalla

Tukevat lasten motorisia, kognitiivisia, sosiaalisia ja tunne-elämän taitoja

Vuorovaikutusta

Kokemus turvallisuudesta ja arvostetuksi tulemisesta

Lastenhoitaja iloitsee lasten onnistumisista ja kehityksestä. Hän tuntee ylpeyttä nähdessään lasten oppivan uusia taitoja ja saavuttavan tavoitteitaan.

Väsymystä ja stressiä

Lastenhoitajan kannalta huomioitavat asiat kalustesuunnittelussa



21/3/24

Powerpoint kuvapankkikuivat hakusanat päiväkoti ja hoitaja

27

- > Avoimet tilat, jotka sisältävät vain tarvittavat hyvin muunneltavat kalusteet.
- > Akustiikan huomioiminen, mukavat kalusteet ja tilanjakajat mahdollistamaan itsenäisen vuorovaikutuksen
- > Liikkumiseen innostavat kalusteet, jotka ovat kestäviä
- > Kalusteet joihin voidaan kiinnittää lasten taliteoksia

Ketkä käyttävät päiväkodin tiloja?

Siivoja

Mitä päiväkodin siivoja kuulee?

Päiväkodin siivoja kuulee aamulla, kun hän saapuu työpaikalle, lasten iloisen puheensorinan ja naurun, kun lapset leikkivät ja juttelevat keskenään. Hän kuulee lastenhoitajien lempeät äänet, jotka ohjaavat lapsia ja kertovat tarinoita. Musiikki ja laulut kauluvat leikkihuoneista ja ulkoileikkimäistä, kun lapset nauttivat musiikkileikeistä ja ulkoilusta.

Kuulee myös keittiöstä ääniä, kun päivän ateriat valmistuvat ja sieltä kauluvat lasten äänet, kun he keskustelevat ja jakavat iloisia hetkiään aterioissaan yhdessä. Siivoja kuulee myös ovenaukkojen soivan, kun vanhemmat saapuvat hakemaan lapsiaan ja heidän äänensä, kun he tervehtivät toisiaan ja keskustelevat päivän tapahtumista.

Kaiken tämän äänenkulun keskellä **siivoja tuntee olonsa osaksi päiväkodin yhteisöä, vaikka hänen tehtävänsä onkin usein huomaamaton.** Hän tietää, että hänen työllään on **tärkeä merkitys lasten ja henkilökunnan hyvinvoinnille** tarjoten puhtaan ja turvallisen ympäristön, jossa lapset voivat kasvaa ja oppia.

<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>
21/3/24

30

Mitä päiväkodin siivoja näkee?

Päiväkodin siivoja estuu sisään aikaisin aamulla, kun päivä nillise hiljalleen valjeta. Hän huomaa heti, kuinka päiväkodin tilat ovat täynnä energiaa ja elämää edullisen päivän leikkien ja oppimisen jäljiltä. Siivojan silmät skannaavat tilat, huomaen heti, mikä kaikkea on tehtävänä.

Hän näkee lelujen ja leikkihyllyjen olevan täynnä värikkäitä esineitä, jotka kertovat eilisestä ilosta ja oppimisesta. Lattiat ovat täynnä jalanjälkiä ja pienten askelten merkkejä, jotka kertovat lasten touhuista. Siivojan katse käy myös keittiössä, missä astiat odottavat tiskausta ja ruokailusta kaipaavaa siivotusta.

Lastenhoitajien ja lasten iloiset äänet kauluvat hänen korvissaan, mikä saa hänet hymyilemään. **Siivoja tietää, että päiväkodin siisteydellä on merkitystä lasten hyvinvoinnille ja turvallisuudelle.** Hän tarttuu toimeen iloisin mielin ja ryhtyy työhön, joka tekee tiloista jälleen valmiit uuden päivän seikkailuihin ja oppimiseen.

<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>
21/3/24

29

Mitä päiväkodin siivoja ajattelee?

Päiväkodin siivoja kuulee päiväkodin tiloissa **monenlaista ääntä ja melua.** Aamuisin hän kuulee lasten iloisia kikatusta ja riemunkijahdaksia, kun lapset saapuvat päiväkotiin vanhempiensa kanssa. Lastenhoitajien äänet sekoittuvat lasten puheensorinaan ja ohjeiden antamiseen.

Työskennellessään siivoja saattaa kuulla musiikkia soimassa taustalla, kun lapset osallistuvat **musiikkihetkiin tai laulavat yhdessä.** Välillä hän voi havaita lastenhoitajien ääniä, jotka ohjaavat leikkiä tai lukevat satuja lapsille.

Myöhemmin päivällä, kun lapset ovat lähteneet ja päiväkotit hiljenee, siivoja saattaa kuulla vain oman asoleimonsa kauluvan tyhjissä käytävissä. Tämä hiljaisuus antaa hänelle tilaisuuden keskittyä työhönsä ja ajatella päivän tapahtumia.

Päiväkodin siivoja voi ajatella monenlaisia asioita työskennellessään. Hän saattaa miettiä, miten hän voi tehdä tiloista mahdollisimman siistit ja turvalliset lapsille. Hän saattaa myös pohtia tulevia työtehtäviä ja suunnitella, mitä tarvikkeita hän tarvitsee seuraavana päivänä.

Siivoja saattaa myös ajatella lasten iloa ja innostusta, jonka hän näkee ja kuulee päivän mittaan. Hän voi tuntea tyytyväisyyttä siitä, että hänellä on osuutensa päiväkodin arjessa ja että hän voi tehdä lasten olosta entistä paremman ja viihtyisemmän.

<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>
21/3/24

31

Mitä päiväkodin siivoja tuntee?

Päiväkodin siivoja saattaa tuntea monenlaisia tunteita työskennellessään päiväkodin tiloissa. Hän voi tuntea iloa ja tyytyväisyyttä nähdessään lasten iloisien puuhastelun ja kuultessaan heidän riemuaikailta äänitään. **Lasten ilo ja onnellisuus voivat tuoda siivojalle lämpimän tunteen sydämeen, sillä hän tietää, että hänen työllään on osuutensa päiväkodin ilmapiirissä ja lasten hyvinvoinnissa.**

Totisaalta päiväkodin siivoja saattaa tuntea myös kiirettä ja stressiä, erityisesti vilkkaampina hetkinä, kun tiloja täytyy siivota nopeasti ennen seuraavan päivän saapumista. Siivoja saattaa kokea **painetta pitää tilat siisteinä ja turvallisina lapsille,** ja tämä voi aiheuttaa stressiä erityisesti silloin, kun työtaakka on suuri.

Lisäksi päiväkodin siivoja saattaa tuntea ylpeyttä ja tyytyväisyyttä omasta työstään, kun hän näkee, miten hänen tekemänsä työ vaikuttaa positiivisesti päiväkodin ympäristöön ja lasten viihtyvyyteen. Tunteet voivat vaihdella päivän mittaan tilanteiden ja työtehtävien mukaan, mutta yleisesti ottaen päiväkodin siivoja pyrkii säilyttämään positiivisen ja ammattimaisen asenteen työssään, jotta hän voi luoda viihtyisän ympäristön lapsille ja henkilökunnalle.

<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>
21/3/24

32

Millainen on päiväkodin siivojan työpäivän kulku?

Päiväkodin siivoajan päivä alkaa yleensä varhain aamulla, kun hän saapuu työpaikalleen. Siivoaja aloittaa työpäivänsä valmistautumalla päivän tehtäviin ja tarkistamalla siivottavat tilat. Tämän jälkeen hän suuntaa ensimmäiseen siivottavaan tilaan.

Aamupäivällä siivoaja keskittyy yleensä siivoamaan päiväkodin yleiset tilat, kuten sulat, käytävät, wc-tilat ja ruokailutilat. Hän kerää roskat, pyyhkii pölyt ja puhdistaa pinnat huolellisesti. Samalla hän tarkkailee tiloja ja tekee tarvittaessa huomioita esimerkiksi rikkoutuneista kalusteista tai tarvikkeiden puutteista, joista hän raportoi esimiehelleen.

Lounaan jälkeen siivoaja saattaa siirtyä siivoamaan lapsiryhmien omia leikki- ja oppimistiloja. Hän huolehtii lelujen ja leikkivälineiden desinfioinnista, lattian pesusta ja pintojen puhdistamisesta. Siivoaja voi myös auttaa järjestämään tiloja uudelleen ja varmistaa, että kaikki on valmiina seuraavaa päivää varten.

Iltapäivällä siivoaja voi jatkaa tilojen siistimistä ja tarvittaessa tehdä erikoissiivousta esimerkiksi keittiössä tai muissa erityiskohteissa. Hän myös varmistaa, että kaikki siivousvälineet ja -tarvikkeet ovat kunnossa ja että tarvittavat täydennykset on tilattu.

Työpäivän loppupuolella siivoaja tekee viimeiset tarkistukset siivottuihin tiloihin ja varmistaa, että kaikki on kunnossa seuraavaa päivää varten. Hän saattaa myös tehdä muistilpanoja päivän tapahtumista ja tarvittavista jatkotoimenpiteistä.

Päiväkodin siivoajan päivän kulku voi vaihdella hieman päivittäin lasten tarpeiden ja siivottavien tilojen mukaan, mutta yleisesti ottaen hänen päivänään on täynnä monipuolista tehtävää ja huolellista työskentelyä lasten ja henkilökunnan viihtyvyyden takaamiseksi.

<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>

21/3/24

33

Kirjoita siivoajan työpäivän kulku tiivistetyksi tarinaksi päiväkotiteeman sopivana

Aamun sarastaessa päiväkodin siivoaja astuu reippaasti askelin kehti työpäikaansa. Hän saapuu paikalle ensimmäisenä ja tervehtii päiväkodin hiljasta tunnelmaa. Avaamalla oven hän astuu sisään, valmiina päivän haasteisiin.

Siivoaja aloittaa päivän tarkistamalla päivän siivoussuunnitelman ja varmistamalla, että kaikki tarvittavat välineet ja alukset ovat saatavilla. Hän tarttuu rohkeasti toimeen ja suuntaa ensimmäiseen siivottavaan tilaan.

Aamupäivä kuluu nopeasti kireässä. Siivoaja siivoaa käytävät, wc-tilat ja ruokailutilan huolellisesti. Hän kerää roskat, pyyhkiä pölyt ja puhdistaa pinnat hymy huulillaan, vaikka ympärillä vallitsee vielä hiljaisuus.

Lounaan jälkeen siivoaja suuntaa lasten leikki- ja oppimistiloihin. Hän hymyilee nähdessään lelujen sekamelskan ja värikkäiden piirustusten peittämiä seinät. Siivoaja siivoaa ja järjestelee tiloja, varmistuen että jokainen lelu löytää paikkansa ja jokainen pinta hoitaa puhtaana.

Iltapäivällä siivoaja jatkaa ripeää työtään. Hän tekee viimeiset tarkistukset siivottuihin tiloihin ja varmistaa, että kaikki on kunnossa seuraavaa päivää varten. Siivoaja hymyilee tyytyväisenä nähdessään, miten päiväkodin tilat kirkastuvat hänen käsiensä ja kuinka pienet yksityiskohdat tekevät suuren eron.

Työpäivän päätteeksi päiväkodin siivoaja poistuu tyytyväisenä. Hänen päivänään on ollut täynnä työtä ja toivua, mutta samalla myös täynnä tyytyväisyyttä siitä, että hänellä on osuutensa päiväkodin arjesta ja lasten viihtyvyydestä. Siivoaja hymyilee itseksensä, sillä hän tietää, että hänen työllään on merkitystä, vaikka se usein jääkin huomaamatta muiden kiereiden keskellä.

<https://chat.openai.com/share/c9c78efc-1be5-43a4-862e-ad9c92c5a9e7>

21/3/24

34

Siivoaja



Siivoaja tietää, että päiväkodin siisteysellä on merkitystä lasten hyvinvoinnille ja turvallisuudelle.

Siivoaja tuntee olonsa osaksi päiväkodin yhteyttä, vaikka hänen tehtävänsä onkin usein huomaamaton. Vasta kun siivoaja puuttuu huomataan hänen olemassaolonsa.

Musiikkihetket ja laulut kantautuvat myös siivoajan korviin.

Lasten ilo ja onnellisuus voivat tuoda siivoajalle lämpöisen tunteen sydämeen, sillä hän tietää, että hänen työllään on osuutensa päiväkodin ilmapiirissä ja lasten hyvinvoinnissa.

Siivoajalla on myös painetta pitää tilat siisteinä ja turvallaisina lapsille, sillä helpottaa kalusteiden helppo puhdistettavuus ja ripustettavuus.

21/3/24 Powerpoint kuvapankkikuvat haku ihmiset, roskat ja lattia

35

Siivouksen kannalta huomioitavat asiat kalustussuunnittelussa



-> Kalusteiden tulee olla helposti puhdistettavissa

-> Kalustuksen tulee olla suunniteltu niin että tilojen siivoaminen on vaivatonta ja tehokasta

21/3/24 Powerpoint kuvapankkikuvat haku ihmiset, roskat ja lattia

36

Kalustesuunnitelmien esittely

Jos käytävissä on sanalliset kuvaukset voit myös syöttää ne tekoälylle tarinallistettavaksi

Seuraavissa dioissa voit esitellä eri vaihtoehdot erilaisille kalustesuunnitelmille tai eri tilat jotka suunnitellaan

Kuljeta asiakasprofiilien henkilöitä mukana tilojen kuvauksessa

Ryhmätyöskentelyn tila 1 (lapsen silmin lapsen tasolta)

3D kuva tilasta



Pikku-Petraa kutsuu kotiin ilmoja ja vierailemaan. Mukavat nojatuolit ja perinteinen tilanjakaja mahdollistavat itäntoiveiden visuaalisuuden hoitajan kanssa.

Värikkäät ruokittavat Pikku-Petan kipeilemään ja leikkelykseen maahan.

3d visualisointikuva Isku Interior Petra Tanner

Ryhmätyöskentelyn tila 2 (Lastenhoitajan silmin)

3D kuva tilasta



Turvalliset ja kestävät kalusteet ovat huolettomat ja hoitajat voivat rauhallisessa keskittyä vastaamaan lasten tarpeisiin ja löytämään heidän onnistumistaan.

Avoim ja monipuolinen tila mahdollistaa monipuolisen työskentelyn hoitajille lasten kanssa, jolloin he pystyvät tarjoamaan parhaan mahdollisen tuen oppimiseen.

3d visualisointikuva Isku Interior Petra Tanner

Ryhmätyöskentelyn tila 3 (Siivoojan silmin)

3D kuva tilasta



Päiväkodin siisteydellä on tärkeä merkitys koko henkilökunnan ja lasten terveydelle ja hyvinvoinnille sekä turvallisuudelle.

Helposti puhdistettavat ja ripustettavat kalusteet nopeuttavat siivousta hankalissa päiväkotiympäristössä.

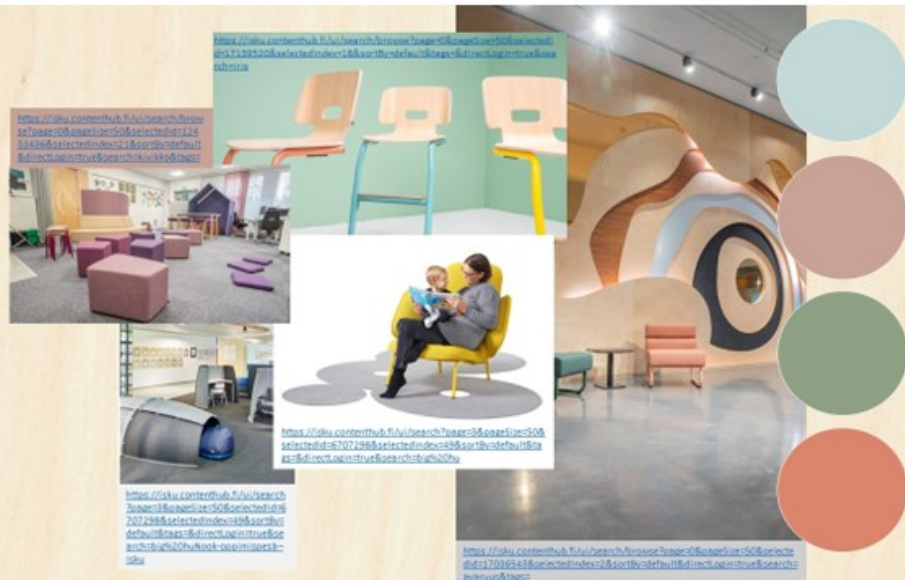
3d visualisointikuva Isku Interior Petra Tanner

Kooste edellisistä dioista tarjouksen esittelyyn

Sinikellon päiväkodin kalustesuunnitelma



14/7/24



Kalustesuunnittelun lähtökohdat

Tilojen käyttäjät

Käyttäjien tarpeet

Syvällinen asiakasymmärrys ja sen osoittaminen asiakkaalle

Lastenhoitajan kannalta huomioitavat asiat kalustesuunnittelussa



21/3/24 Powerpoint kuvapankkikuvat haku päiväkoti ja hoitaja

- > Avoimet tilat, jotka sisältävät vain tarvittavat hyvin muunneltavat kalusteet.
- > Akustiikan huomioiminen, mukavat kalusteet ja tilanjakajat mahdollistamaan läsnäolevan vuorovaikutuksen
- > Liikkumiseen innostavat kalusteet, jotka ovat kestäviä
- > Kalusteet joihin voidaan kiinnittää lasten taideteoksia

46

Lapsien kannalta huomioitavat asiat kalustussuunnittelussa



21/3/24 Powerpoint kuvapankkikuvat haku lapsi

- > Rauhallisen ja turvallisen läsnäolon mahdollistavat kalusteet
- > Luovuutta ruokkiva ja leikin mahdollistava kalustesijoittelu
- > Teema sisutukseen lauluista ja luonnosta
- > Erilaisia värejä, muotoja, tekstuureja kalusteissa

45

Siivouksen kannalta huomioitavat asiat kalustussuunnittelussa



21/3/24 Powerpoint kuvapankkikuvat haku ihmiset, roskat, lattia

- > Kalusteiden tulee olla helposti puhdistettavissa
- > Kalustuksen tulee olla suunniteltu niin että tilojen silvoaminen on valaistonta ja tehokasta

47

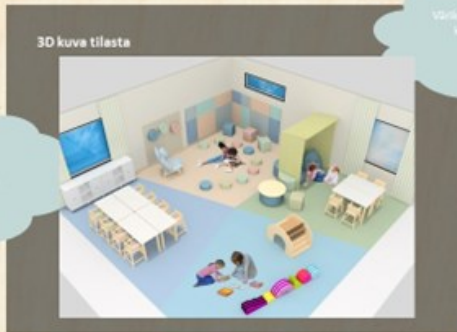
Kalustesuunnitelmat

Visuaalisointikuvat tiloista

Miten kalustuksessa on huomioitu käyttäjät

Kalustevalinnat ja niiden soveltuvuus käyttäjille

Ryhmätyöskentelyn tila 1 (lapsen silmin lapsen tasolta)



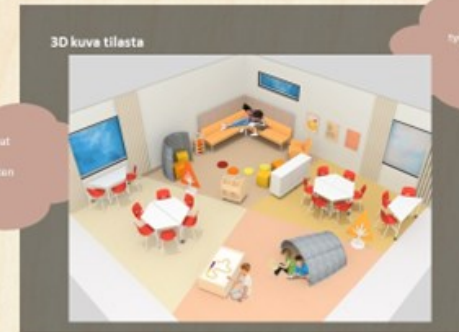
3D kuva tilasta

3d visuaalisointikuva. Isku Interior Petra Tanner

Pikku-Petteri kokee kodin lämpöä ja viihtymistä. Mukavat nojatuolit ja penkinäinen tilanjakaja mahdollistavat läheisen vuorovaikutuksen hoitajan kanssa.

Värikkäät rullat innostavat Pikku-Piian kiperileikkiin ja laulukokoon maailmaan.

Ryhmätyöskentelyn tila 2 (Lastenhoitajan silmin)



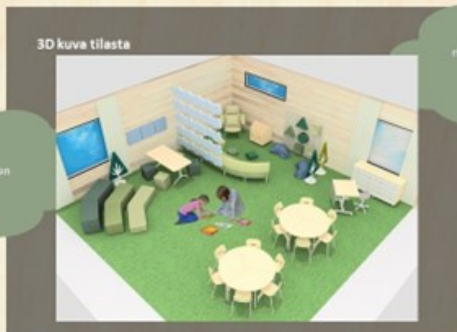
3D kuva tilasta

3d visuaalisointikuva. Isku Interior Petra Tanner

Turvalliset ja kestävät kalusteet ovat huolettomat, ja hoitajat voivat rauhallisella keskittyy vastamaan lasten tarpeisiin ja ilotoomaan hoitoon onnistumisistaan.

Avoin ja muunneltavissa tila mahdollistaa monipuolisen työskentelyn hoitajille lasten kanssa, jolloin he pystyvät tarjoamaan parhaan mahdollisen tuen oppimiseen.

Ryhmätyöskentelyn tila 3 (Siivoojan silmin)



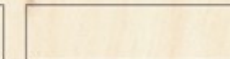
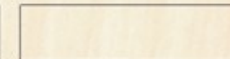
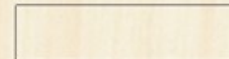
3D kuva tilasta

3d visuaalisointikuva. Isku Interior Petra Tanner

Päiväkodin siisteydellä on tärkeä merkitys koko henkilökunnan ja lasten terveydelle ja hyvinvoinnille sekä turvallisuudelle.

Helpposti puhdistettavat ja ripsutettavat kalusteet nopeuttavat siivousta huoltosää päivätöilyympäristössä.

Iskun asiantuntijat apunasi



Powerpoint kuvapankkikuvat: Piilmetyt ihmiset