

Elisa Bestetti

Yhteissuunnittelu käytännössä

Tapaus Stadin Aikapankin verkkopalvelun ideointi

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

13.5.2016

Tekijä(t) Otsikko	Elisa Bestetti Yhteissuunnittelu käytännössä. Tapaus Stadin Aikapankin verkkopalvelun ideointi.
Sivumäärä Aika	30 sivua + 2 liitettä 13.5.2016
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Digitaalinen viestintä
Ohjaaja	Lehtori Mari Silver
<p>Tämä opinnäytetyö käsittelee yhteissuunnittelua (<i>co-design</i>) eli suunnittelijoiden ja ei-suunnittelijoiden (käyttäjät ja sidosryhmät) yhteistyötä suunnitteluprosessissa, jotta valmis tuote tai palvelu vastaisi ihmisten todellisia tarpeita.</p> <p>Työssä käsitellään yhteissuunnittelun filosofista ja yhteiskunnallista taustaa, sen arvoja ja sijoittumista suunnittelumaailmaan, miten se on kehittynyt ajan kuluessa ja mikä on nykytilanne. Painopiste on metodologiassa eli sen tutkimisessa, miten yhteissuunnittelu toimii käytännössä: metodit ja niiden käyttö, materiaalin analyysi ja ammattisuunnittelijan rooli suunnitteluprosessissa, jossa kaikki osallistujat toimivat suunnittelijoina.</p> <p>Toiminnallisessa osuudessa kokeilin, miten osallistaminen toimii käytännössä osana verkkopalvelun suunnitteluprosessia. Käytin tapausesimerkkinä Stadin Aikapankkia, jossa verkkojärjestelmän kautta käyttäjät vaihtavat palveluitaan aikaa vastaan. Projektin tavoite oli ideoida jäsenten kanssa parempi verkkopalvelu, joka helpottaisi palvelun käyttämistä, tukisi yhteisöllisyyttä ja kannustaisi useampia käyttäjiä osallistumaan. Suunnittelin yhden esitehtävän ja yhden työpajan. Esitehtävän tarkoitus oli herkistää osallistujat aiheeseen ja saada heidät miettimään etukäteen verkkopalvelun toimivuutta ja mitä sen ominaisuuksia he käyttävät. Työpajassa pyysin osallistujia rakentamaan yhdessä nukkekodin Stadin Aikapankin toiminnasta: miten aikapankki toimisi, jos vaihtojen hallinnolliset asiat tapahtuisivat yhdessä huoneessa ilman tietoteknologiaa.</p> <p>Työpaja ei lopuksi sujunut kuten olin suunnitellut: siksi tämän työn loppuosa ei analysoi yhteissuunnittelun session tuloksia, vaan keskittyy suunnitteluprosessissa tekemiäni virheiden reflektointiin ja oman suunnittelijaroolini pohtimiseen.</p>	
Avainsanat	Yhteissuunnittelu, Osallistava suunnittelu, Suunnitteluprosessi

Author(s) Title Number of Pages Date	Elisa Bestetti Co-design in practice. Case: ideation of Stadin Aikapankki's web platform. 30 pages + 2 appendices 13 May 2016
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Digital Media
Supervisor	Mari Silver, Senior Lecturer
<p>This thesis explores co-design, an approach to design that involves all stakeholders at each step of the design process, assuring that the final product meets the real needs of users. In the theoretical part of this work, I write about the philosophical and societal background of co-design, its values, its position in the design research landscape and its evolution and actual significance. Special attention has been given to co-design methodology: methods and tools, analysis and the professional designer's role.</p> <p>In the project part of the thesis, I put in practice the lessons learnt from the theory and attempted to co-design a web platform collaboratively with its users. The purpose of the project was to ideate a better web platform with the members of Stadin Aikapankki (Helsinki Timebank). I planned a workshop and a sensitizing task, to be performed before the session. The purpose of the sensitizing task was to push the participants to think beforehand about the subject and about how they currently use the web platform. During the workshop, I asked the participants to build a doll house of the time bank: how would the activity be organized and displayed if every operation and feature existed in a room without information technology?</p> <p>Since the workshop did not run as planned, in the last/final part of the thesis I do not analyze the results of the co-design session. Rather, I examine my own design process, my mistakes and my role as designer.</p>	
Keywords	Co-design, Participatory Design, Design process

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Yhteissuunnittelu	2
2.1	Filosofinen ja yhteiskunnallinen tausta	4
2.2	Kehitys ja nykytilanne	5
2.3	Yhteissuunnittelun paikka suunnittelun maailmassa	6
2.4	Yhteissuunnittelun arvot	8
2.5	Kritiikki ja rajoitukset	9
3	Yhteissuunnittelun metodologia	10
3.1	Yhteissuunnittelun käytäntö suhteessa suunnitteluprosessiin	12
3.2	Generatiiviset tekniikat	14
3.3	Käytännössä: työkalujen valmistaminen ja ammattisuunnittelijan rooli	15
3.4	Analyysi	17
4	Verkkopalvelun ideointi yhteissuunnittelun menetelmillä	18
4.1	Alkututkimus	19
4.2	Työkalujen valinta	20
4.3	Työpajan valmistaminen ja osallistujien rekrytointi	21
4.4	Työpajan fasilitointi	22
4.5	Työpajan jälkeen: mitä olisi voinut tehdä toisin	24
4.6	Oma roolini suunnittelijana	25
5	Lopuksi	27
	Lähteet	28

Liitteet

Liite 1. Kirje Stadin Aikapankin jäsenille

Liite 2. Esitehtävä

1 Johdanto

Suunnittelu elää maailmassa: se materialisoi elämämme ja vaikuttaa käsityksemme todellisuudesta. Suunnittelu ei ole vain esteettistä ja funktionaalista. Enemminkin se on holistinen lähestymistapa ongelmiin, ja sen pitäisi pyrkiä parantamaan ihmisten elämää. Koska ihmiset käyttävät suunnittelun tuloksia arkielämässä, meillä suunnittelijoilla on suuri vastuu heitä kohtaan.

Ihmisillä on oikeus vaikuttaa omaan elämäänsä. Siitä syystä antamalla heille aktiivisen roolin suunnittelussa voi paremmin vastata heidän odotuksiinsa, unelmiinsa ja tarpeisiinsa. Juuri ihmisten osallistuminen suunnitteluprosessiin on yhteissuunnittelun (*co-design*) lähtökohta.

Osallistuminen perustuu siihen, että kaikki ihmiset ovat luovia, varsinkin alueilla, jotka ovat heille tärkeitä ja joihin he suhtautuvat intohimoisesti (Sanders & Stappers 2012, 15). Luovuus on myös filosofi Noam Chomskyn (2006, 37) mukaan ihmisten ydintarve, ja meidän pitäisi luoda tilaisuuksia, joissa ihmiset voivat ideoida ja ilmaista omaa luovuuttaan.

Ei-ammattilaisten luovuuden ilmaisu ja sen hyödyntäminen oli juuri se, mikä minua kiinnosti, kun lähdin tutkimaan yhteissuunnittelua. Tässä opinnäytetyössä haluan käsitellä yhteissuunnittelun teoriaa ja metodeja sekä kokeilla, miten osallistaminen toimii käytännössä osana verkkopalvelun suunnitteluprosessia. Tapausesimerkiksi valitsin projektin, jossaideoimme Stadin Aikapankille parannettua verkkojärjestelmää yhdessä aikapankin jäsenten kanssa.

Stadin Aikapankissa vaihdetaan palveluita aikaa vastaan, omalla tovi-valuutalla, joka vastaa yhtä työtuntia. Periaate on, että kaikkien aika, työ ja avun tarve ovat yhtä arvokkaita (Stadin Aikapankki 2013). "Stadin Aikapankin tavoitteena on edistää ihmisten keskinäistä avunantoa ja sitä kautta kehittää kulttuuria yhteisöllisempään suuntaan." (Stadin Aikapankki 2013.) Juuri koska yhteisöllisyys ja suora demokratia kuuluvat aikapankin arvoihin, yhteissuunnittelu kuulosti luontevimmalta lähestymistavalta verkkojärjestelmän uudistukseen.

Termiä yhteissuunnittelu käytetään nykyään monilla aloilla (kaupunkisuunnittelu, ohjelmistosuunnittelu, arkkitehtuuri, teollinen muotoilu, palvelumuotoilu jne.), ja alojen tulkinta yhteissuunnittelun käsitteestä poikkeaa hieman toisistaan. Tässä työssä suurin teoreettinen vaikuttaja on yhdysvaltalainen psykologi ja antropologi Liz Sanders, joka on tutkinut laajasti aihetta, luonut sen tutkimiseen monia menetelmiä ja työkaluja ja edistänyt aiheen nykyistä näkyvyyttä. Tämän työn teoreettisessa osiossa suunnittelulla tarkoitetaan laajasti tuotteen tai palvelun valmistusprosessia, johon kuuluvat alkututkimus, ideointi, konseptointi, prototyypin valmistus ja testaus.

Työn alussa oli vaikea päättää, käytänpö määritelmää yhteissuunnittelu vai osallistava suunnittelu. Osallistavassa suunnittelussa (*participatory design*) käyttäjät ja muut sidosryhmät osallistuvat suunnitteluun, jotta valmis tuote tai palvelu vastaisi ihmisten todellisia tarpeita (Schuler & Namioka 1993, xi). 2000-luvun alkupuolella suurin piirtein samalle käsitteelle on annettu termi yhteissuunnittelu, vaikka osallistava suunnittelu -termi on elänyt rinnalla.

Eri tutkijoilla näyttää olevan eri teoreettinen käsitys yhteissuunnittelusta suhteessa osallistavaan suunnitteluun. Fuel-Luke (2009, 150) määrittelee osallistavan suunnittelun yhteissuunnittelun alalajiksi; sen sijaan Sanders & Stappers (2008, 5) kirjoittavat, että yhteissuunnittelu on vain uudempi termi vanhemmalle käsitykselle osallistavasta suunnittelusta.

Tässä opinnäytetyössäni päätin käyttää termiä yhteissuunnittelu, koska se on nykyään eniten käytetty termi ja sitä yhdistetään vähemmän tietyn ajan teoriaan ja poliittiseen kehykseen (1970-luvun skandinaaviseen osallistavaan suunnitteluun). Koko työssä tarkoitan yhteissuunnittelulla suunnittelijoiden ja ei-suunnittelijoiden luovaa yhteistyötä koko suunnitteluprosessin aikana.

2 Yhteissuunnittelu

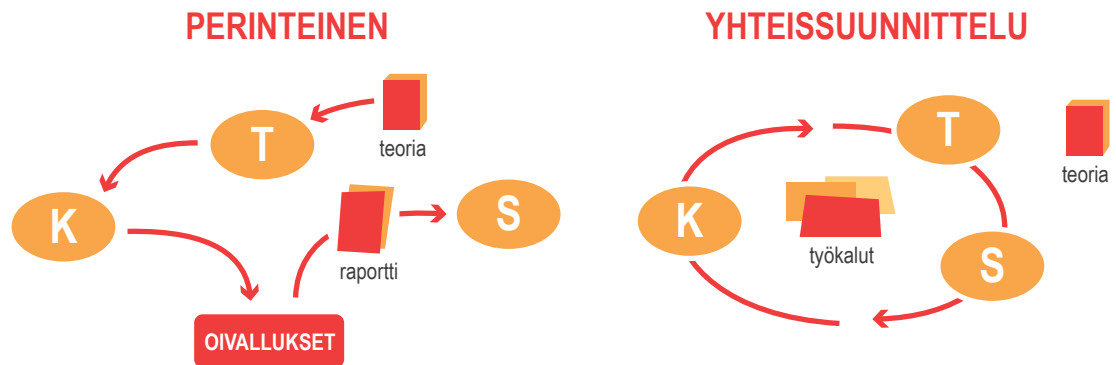
Yhteissuunnittelussa käyttäjät ja sidosryhmät (esim. johtajat, rahoittajat, omistajat, yhteistyökumppanit, viranomaiset) ovat aktiivisia tekijöitä suunnitteluprosessissa. Yhteissuunnittelussa uskotaan, että kaikki ihmiset ovat luovia ja voivat tuoda jotakin suunnitteluprosessiin. Esimerkiksi käyttäjät ovat omien kokemuksensa asiantuntijoita:

heillä on tietoa, jota suunnittelijoilla ei ole, ja he voivat sopivasti opastettuina keksiä toimivia ratkaisuja. (Van Boeijen, Daalhuizen, van der Schoor & Zijlstra 2014, 41).

Yhteissuunnittelu on myös demokraattinen ja avoin ajattelutapa, joka kyseenalaistaa hierarkkisia vallan rakenteita ottaen mukaan suunnitteluun kaikki osapuolet ja vaatien vastavuoroista oppimista suunnittelijoiden, sidosryhmien ja toimijoiden kanssa (Fuad-Luke 2009, 147). Osallistaminen myös vastustaa asiantuntijoiden ylikorostamista. Asiantuntemus on tärkeää, mutta yhteissuunnittelussa se on vain yksi resursseista, ei ehdoton auktoriteetti. (Schuler & Namioka 1993, xii.)

Perinteiseen käyttäjäkeskeiseen suunnitteluun (jossa tutkimus- ja suunnittelutyö tehdään käyttäjän puolesta) verrattuna yhteissuunnittelussa työ tehdään käyttäjien kanssa; käyttäjä ei ole enää pelkkä käyttäjä vaan yhteisluoja.

Käyttäjäkeskeisessä suunnittelussa käyttäjä on passiivinen tutkimuskohde. Tutkijalla on käytössään teoreettista tietoa, jonka lisäksi hän luo uutta tietoa tutkimuskohteen havainnoinnin, haastattelujen ja muiden metodien kautta. Suunnittelija saa tutkijalta raportin, jonka pohjalta luo uusia ideoita ja konsepteja. Kuviossa 1 yhteissuunnittelu on kuvattu suhteessa perinteiseen suunnitteluun. (Sanders & Stappers 2008, 10.)



Kuvio 1. Käyttäjän (K), tutkijan (T) ja suunnittelijan (S) roolit perinteisessä suunnitteluprosessissa ja miten ne yhdistyvät yhteissuunnittelussa (Sanders & Stappers 2008, 10).

Yhteissuunnittelussa roolit ovat sekaisin: Käyttäjä on oman kokemuksensa asiantuntija, jolla on iso rooli joka vaiheessa. Tutkijan tehtävä, yhdessä suunnittelijan kanssa, on antaa työkaluja ideointiin ja ilmaisuun (tutkija ja suunnittelija voivat olla sama ihminen). Suunnittelijan tärkein rooli on antaa ideoille muoto. (Sanders & Stappers 2008, 10.)

2.1 Filosofinen ja yhteiskunnallinen tausta

Yhteissuunnittelun käsite, osallistavan suunnittelun nimellä, on ollut olemassa jo yli 40 vuotta. 1970-luvulla Norjassa, Ruotsissa ja Tanskassa työntekijät haluttiin ottaa mukaan, kun teollisessa tuotannossa suunniteltiin uusia tuotantotapoja. Lähestymistapa auttoi yhdistämään suunnittelijoiden ja tutkijoiden asiantuntijatiedon työntekijöiden kokemustietoon lisäämällä työntekijöiden vaikutusmahdollisuuksia työpaikalla. (Asaro 2000, 259–260; Bødker 1996, 217.)

Varhainen skandinaavinen työ pohjautui marxilaiseen pyrkimykseen voimauttaa työläisiä ja lisätä demokratiaa työpaikoilla. Osallistava suunnittelu vastusti tayloristista lähestymistapaa, jonka mukaan tieto on luokiteltua ja työ pilkottu pieniin tehtäviin ja opetettu työntekijöille, joilla ei ole mitään vaikutusmahdollisuutta omaan tekemiseensä. Päinvastoin osallistavan suunnittelun teoreettinen pohja on konstruktivismissa eli teoriassa, jonka mukaan tietoa ei voi määritellä ja luokitella aukottomasti. Konstruktivismin näkökulmassa kaikkien osallistujien tieto on arvokasta ja heidän kokemuksensa on korvaamaton, kun tutkitaan ja suunnitellaan uusia tapoja kehittää heidän toimintansa. (Spinuzzi 2005, 164–165.)

Monet tutkijat (Fuad-Luke 2009, 148; Sanders & Stappers 2012) löysivät inspiraatiota ja vaikutteita itävaltalaiselta filosofilta Ivan Illichilta, erityisesti teoksesta *Tools for Conviviality*. Illich määrittelee, että suunnittelijan teot ovat ”hyödyllisiä asioita hyödyttömille ihmisille” ja painottaa tarvetta kehittää uusia yhteisöllisiä (*convivial*) työkaluja, joiden avulla tavalliset ihmiset voivat valloittaa takaisin itselleen oman maailmansa muotoilun. Yhteisölliset työkalut tulevat täydentämään teollisuuden työkaluja, joita Illichin mukaan ovat kaikki rationaalisesti suunnitellut laitteet, koneet ja menetelmät sekä produktiiviset ja valtaapitävät instituutiot kuten tehtaot, koulut, sairaalat, valtiot jne. Teollisuuden työkalujen suunnittelijat määrittelevät ihmisten odotuksia ja mielikuvia. Yhteisölliset työkalut ovat sen sijaan niitä, jotka antavat ihmisille mahdollisuuden rikastuttaa ympäristöä omilla näkemyksillään. (Illich 1973.) Esimerkiksi puhelin on yhteisöllinen työkalu ja Illich olisi hyväksynyt myös internetin (Fischer 2012).

Tools for Conviviality julkistettiin vuonna 1973, jolloin Illichin oivallukset tuntuivat liian kaukaisilta. Nyt, 40 vuotta myöhemmin, teollistuneiden maiden tilanne on yhtä huono, kuin Illich kuvitteli: teollisuuden työkalut edistävät tehokkuutta ja tuottavuutta,

onnellisuuden ja luovuuden kustannuksella. Myös suunnittelijat ovat syyllisiä kuluttamiseen keskittyvän ajattelutavan korostamiseen. (Sanders & Stappers 2012, 7.)

Monien tutkijoiden ja suunnittelijoiden mielestä yhteissuunnittelulla on nykyään poliittinen rooli, ja poliittisella tarkoitetaan yhteiskunnallista elämäntapaa. Yhteissuunnittelu on erityisesti voimaantumisen työkalu, jolla vähemmistöt ja ryhmät ilman valtaa (työläiset, lapset, vanhukset, vammaiset jne) voivat saada äänen ja luoda parempia palveluita ja tuotteita itselleen (Muller & Druin 2002, 3). Yhteissuunnittelu on mahdollinen keino selvittää nyky maailman kestävyysongelma ja luoda hyödyllisiä tuotteita ja palveluita, jotka eivät turhaan kuluta ympäristön resursseja.

2.2 Kehitys ja nykytilanne

1970-luvulta lähtien yhteissuunnittelu (osallistavan suunnittelun nimellä) on ollut käytössä erilaisissa projekteissa; varsinkin ohjelmistokehittämiseen ja teknologian käytön suunnitteluun otettiin työpaikoilla mukaan työntekijöitä (ks. Asaro 2000, 270–277; Clement & Van den Besselaar 1993, 29). Kuitenkin 2000-luvulle asti osallistavan suunnittelun metodeja pidettiin enemmän akateemisina kokeiluina, joilla ei uskottu olevan merkitystä kilpailukykyisessä markkinataloudessa (Sanders & Stappers 2008, 6).

2000-luvulla asiat muuttuivat, ja yhteissuunnittelun teoria ja metodit alkoivat kiinnostaa uudella tavalla myös yritysmaailmassa. 1980-luvun suunnittelumalli, joka perustui luovaan individualismiin ja kulutushimoon, oli vielä 1900-luvun lopussa yleinen tapa myydä tuotteita, mutta sen kulttuuri oli jo väsähtynyt. Himoon perustuva suunnittelu korvattiin uudella lähestymistavalla, jossa keskityttiin ihmisten tarpeisiin. (Sparke 2013, 162–163.) Teknologialähtöinen suunnittelu oli tukkinut markkinat ja alkoi olla tärkeää erottua ottamalla huomioon käyttäjien kokemus tuotteesta. Teknologialähtöinen innovaatio muuttui ihmislähtöiseksi innovaatioksi. Siinä yksi pioneereista oli yhdysvaltalainen suunnittelutoimisto IDEO, joka yhdisti design thinking -ajattelutavan sosiaaliseen sitoutumiseen (Sparke 2013, 163).

Yrityksillä on tarve erottua markkinoilla, mutta myös ihmiset ovat muuttuneet ja alkaneet reagoida länsimaiseen kulutuskulttuuriin: he haluavat olla hyödyllisempiä ja luovempia, eivät halua käyttää aikaansa vain ostamalla ja kuluttamalla. Nykyinen maailmanlaajuinen talouslamba on myös auttanut miettimään ihmisten todellisia tarpeita ja maailman

resurssien kuluttamista. (Sanders & Stappers 2012, 7.) Myös Fuad-Luke korostaa, että kestävyys on nykyajan suurin haaste ja osallistaminen suunnittelussa on välttämätöntä, jotta saadaan aikaan syviä yhteiskunnallisia muutoksia (Fuad-Luke 2009, 142).

Länsimäinen kulutuskulttuuri on luonut myös jyrkkiä taloudellisia eriarvoisuuksia ja työntänyt köyhyyteen monet ihmiset ja yhteisöt. Suunnittelutoimisto IDEO (tässä tapauksessa sisarustoimija IDEO.org) on antanut uuden näkökulman yhteissuunnitteluun: osallistaminen voi auttaa ratkaisemaan vähävaraisisten ja haavoittuvien yhteisöjen köyhyyttä. Taistelussa köyhyyttä vastaan on erityisesti tärkeä ymmärtää syvästi ihmisiä ja suunnitella heidän oivallustensa ja näkökulmiensa pohjalta.

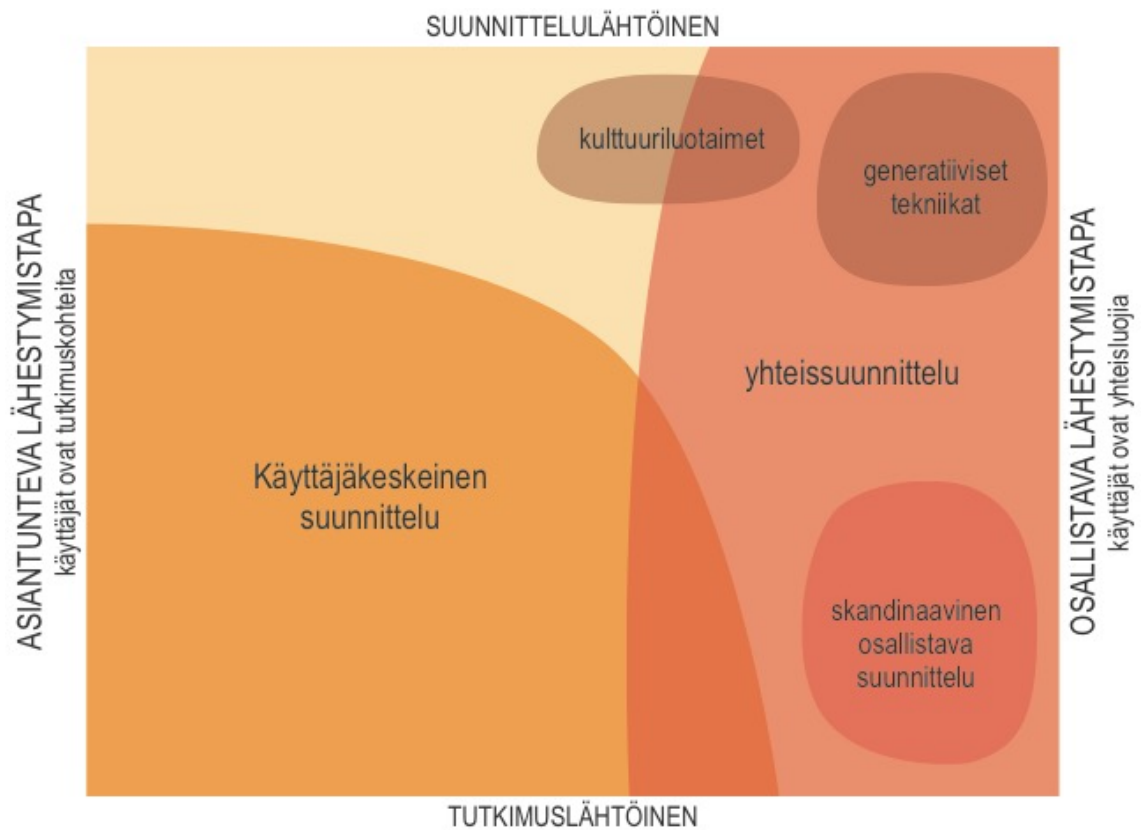
Lopuksi tärkeä tekijä yhteissuunnittelun uudessa nousussa on myös teknologian muuttunut rooli ihmisten elämässä: ihmisten suhde teknologiaan on nykyään monimutkainen, integroitu ja kokonaisvaltainen – ihmisten todellisen kokemuksen ymmärtäminen on suunnittelussa tärkeämpää kuin koskaan aikaisemmin (Sanders & Stappers 2008, 6). Teknologia valtaa yhä enemmän ihmisten elämää ja on usein stressin ja ahdistuksen lähde, varsinkin, jos suunnittelussa ei oteta kokonaisvaltaisesti huomioon loppukäyttöä. Meillä suunnittelijoilla on velvollisuus luoda tuotteita, jotka luovat tasapainoisen suhteen teknologiaan ja helpottavat teknologian käyttöä. Tämä on juuri oman tapausesimerkkini tavoite: ideoida uusi verkkopalvelu, joka olisi helppokäyttöinen, nopeuttaisi palveluiden vaihtoja ja tukisi Stadin Aikapankin yhteisöllisyyttä (ks. luku 4).

2.3 Yhteissuunnittelun paikka suunnittelun maailmassa

Kuten edellisessä luvussa todettiin, suunnittelun maailma on muuttunut valtavasti 1900-luvun lopulta alkaen ja on tullut lähemmäksi ihmisiä, joille suunnittelu on kohdistettu. Sanders (2005) käyttää termiä ihmiskeskeinen suunnittelu (*human-centered design*), joka pitää sisällään erinimisiä suunnittelun ajattelutapoja: esimerkiksi palvelumuotoilu (*service design*), design thinking, käyttäjäkeskeinen suunnittelu, empaattinen suunnittelu (*empathic design*) ja yhteissuunnittelu. Nämä suunnittelulajit jakavat saman ydinajattelun: keskipisteessä ovat ihmisten tarpeet, ja olennaista on luoda tuotteita ja palveluita, jotka oikeasti parantavat ihmisten elämää.

Yhteissuunnittelussa erotteleva tekijä on juuri sen osallistava lähestymistapa, eli käyttäjät ovat aktiivisia yhteisluoija. Perinteisessä käyttäjäkeskeisessä suunnittelussa

lähestymistapa on asiantunteva ja käyttäjät ovat tutkimuskohteita (Sanders & Stappers 2012, 18–19). Kuitenkaan nämä kaksi suunnittelutapaa eivät ole aina vastakkaisia, vaan ne ovat keskenään vuorovaikutuksessa ja lainaavat toisiltaan ideoita ja menetelmiä. Sen lisäksi rajat eivät ole aina selkeitä ja tarkkoja (kuvio 2). Kuviossa 2 vaakasuora akseli kuvaa lähestymistapaa suunnitteluun (asiantunteva tai osallistava). Pystysuora akseli kuvaa tutkimuksen lähtökohtaa: tutkimuslähtöinen lähtökohta on perinteinen ja vanhempi malli, jossa ammattitutkijat (esimerkiksi psykologit, sosiologit ja antropologit) suorittavat tutkimusta, ja suunnittelulähtöinen lähtökohta on uudempi malli, jossa suunnittelijat toimivat tutkijoina ja käyttävät suunnittelun teorioita ja metodeja.



Kuvio 2: Suunnittelumaailman lähestymistavat ja suuntaukset (mukaelma Sanders & Stappers 2008, 2).

Palvelumuotoilua sen sijaan voi harjoittaa sekä asiantuntevalla että osallistavalla lähestymistavalla. Palvelumuotoilussa painopiste on tuotteen tai palvelun tarkoituksessa, kun taas yhteissuunnittelu keskittyy lähestymistapaan ja metodiin. (Sanders & Stappers 2012, 20.) Design thinking puolestaan on ajattelutapa ja metodi, jota voi käyttää jokaisessa suunnitteluprosessissa.

Yhdistävä ilmiö nyky suunnittelun ajattelutavoista on myös yhteisluomisen tärkeys. Suunnittelijoiden kohtaamat ongelmat ovat monimutkaisia ja riippuvaisia monista tekijöistä: siksi niitä ei voi ratkaista yhden ihmisen voimin, vaikka olisi kuinka älykäs ja luova (Ind & Fuller & Trevail 2012; Sanders & Stappers 2012). Yhteistyö useamman ihmisen kesken on suunnittelussa nykyään selvä vaatimus: yhteissuunnittelu erottuu siinä, että se luottaa ei-ammattilaisiin suunnitteluprosessin oikeina asiantuntijoina.

Tulevaisuudessa suunnittelu tulee keskittymään vielä enemmän kokemukseen: kokemus voittaa todellisuuden, kun suunnitellaan virtuaalisissa ja sekamuotoisissa alueissa. Tässä kontekstissa yhteissuunnittelu tulee olemaan yhä tärkeämpi suunnittelumuoto. (Sanders & Stappers 2008, 14.) Liz Sanders ennustaa jopa, että tulevaisuudessa kaikki suunnittelevat ja suunnittelu tulee aina olemaan kollektiivista toimintaa (Sanders & Stappers 2014, 31).

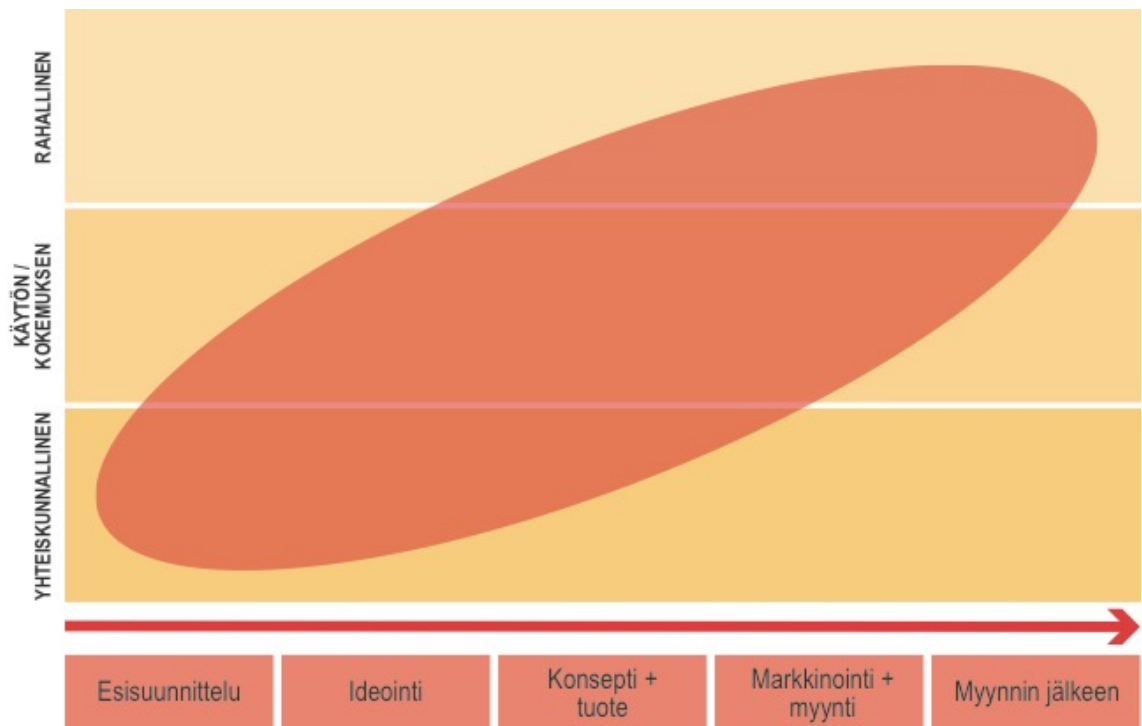
2.4 Yhteissuunnittelun arvot

Yhteissuunnittelulla on monta puolta. Varsinkin osallistavan suunnittelun nimellä ja traditiolla monet tutkijat (ks. Beck 2002; B Iversen & Halskov & Wah Leong 2010; Muller 2002; Schuler & Namioka 1993) korostavat sen yhteiskunnallista ja demokraattista arvoa. Beckin mukaan osallistavan suunnittelun pitäisi jopa palata omille poliittisille juurilleen, ja poliittinen tarkoittaa tässä kontekstissa huolta vallankäytöstä (Beck 2002).

Liz Sandersilla on laajempi näkemys yhteissuunnittelun merkityksestä. Hän määrittelee yhteissuunnittelulle kolme arvoa: rahallinen arvo (ansaita rahaa uusilla tehokkaimmilla tavoilla), käytön / kokemuksen arvo (luoda tuotteita, jotka vastaavat käyttäjien tarpeita) ja yhteiskunnallinen arvo (pyrkimys pitkäaikaisiin ja kestäviin elämäntapoihin). Nämä kolme arvoa voivat toimia yhdessä, ja on tärkeä ymmärtää ja kehittää niitä yhdessä: yhteiskunnallinen arvo voi tuottaa käytön / kokemuksen arvon sekä ajan mittaan myös rahallisen arvon. (Sanders & Stappers 2012, 26.)

Sanders luo myös kiinnostavan kaavion, jossa hän pohtii yhteissuunnittelun arvoa suhteessa suunnittelun vaiheeseen: yhteiskunnallinen arvo on painavampi tutkimusvaiheessa, käytön / kokemuksen arvo suunnittelun vaiheessa ja rahallinen arvo markkinoinnin vaiheessa (kuvio 3). Sen seurauksena yhteissuunnittelun käytäntö

prosessin alkuvaiheessa tuo luultavasti suuren yhteiskunnallisen arvon. (Sanders & Stappers 2012, 27.)



Kuvio 3: Yhteissuunnittelun arvo suhteessa suunnittelun vaiheen (Sanders & Stappers 2012, 27).

Stadin Aikapankin tapauksessa tavoite on tuoda käytön / kokemuksen arvoa, koska projekti rajoittuu verkkopalvelun ideointiin ja yhteen yhteissuunnittelukokeiluun. Ajan mittaan parannettu verkkopalvelu voisi lisätä myös yhteiskunnallista arvoa, kun Aikapankkia käytetään enemmän ja tuetaan Stadin Aikapankin yhteisöllisyyttä (ks. luku 4).

2.5 Kritiikki ja rajoitukset

Yhteissuunnittelu voi, sopivasti hallittuna ja kehitettynä, olla vaikuttavaa ja tehokasta. Kuitenkin jotkut kirjoittajat korostavat myös metodin mahdollisia heikkouksia.

Jotkut tutkijat väittävät, että yhteissuunnittelu ei tuo radikaalia muutosta vaan on pikemminkin vain vanhojen järjestelmien kehittämistä (Spinuzzi 2005, 168). Kritiikki pohjautuu etenkin 1970-luvun osallistavan suunnittelun kokeiluihin perinteisessä teollisuudessa, jossa työntekijöiden kokemuksia ja perinteisiä ammattitaitoja tuotiin

mukaan suunnitteluprosessiin. Näissä tapauksissa osallistajat olivat samasta työpaikasta ja mahdollisesti myös samasta kulttuuritaustasta; luulen, että tilanne muuttuu, kun tuodaan suunnitteluun monenlaisia ihmisiä. En ole kuitenkaan löytänyt tutkimuksia, joissa analysoitaisiin yhteissuunnittelun saavutuksia innovaation näkökulmasta, ja itse pohdin, onko ei-ammattilaisilla potentiaalia oivaltaa radikaaleja ideoita.

Diana Forsythe kritisoi suunnittelijoita, jotka käyttävät etnografisia metodeja ilman kelvollista tieteellistä pohjaa. Hän huomauttaa, että tee se itse -etnografia voi antaa harhakuvaan ymmärtämisestä, vaikka oikeasti on saavutettu pelkkiä tutkijoiden omia olettamuksia. (Forsythe 1999, 136.) Toisaalta Spinuzzi pohtii, että hyvin tehdyssä yhteissuunnittelun tutkimuksessa analyysi jaetaan jatkuvasti osallistujien kanssa, jotka voivat kommentoida ja tulkita sitä (Spinuzzi 2005, 168). Forsythen kritiikki on kuitenkin tärkeä pitää mielessä käyttäjätutkimusta suunnitellessa, varsinkin, jos kerätty data myöhemmin irrotetaan alkuperäisestä kontekstista uuteen asiayhteyteen.

Spinuzzi huomauttaa, että on myös käytännön haasteita: yhteissuunnittelu vaatii huikeaa määrää aikaa, resursseja ja institutionaalista sitoutumista. Varsinkin yritysmaailmassa yhteissuunnittelu tarjoaa heikon järjestelmän ja epämääräiset rajat. Osallistujilta on vaadittu aktiivista ja kriittistä sitoutumista, mitä voi olla vaikea saada. (Spinuzzi 2005, 169.) Mielestäni osallistujien motivaatio voi heikentyä varsinkin, jos projektin tavoite ei tunnu omalta eikä siitä ole yhteisöllistä hyötyä. Resurssien puutteen takia osallistaminen on myös usein rajoitettu yhteen tai harvoihin tapahtumiin sen sijaan, että yhteistyö jatkuu koko suunnitteluprosessin ajan (Klammer & van den Anker & Janneck 2011).

3 Yhteissuunnittelun metodologia

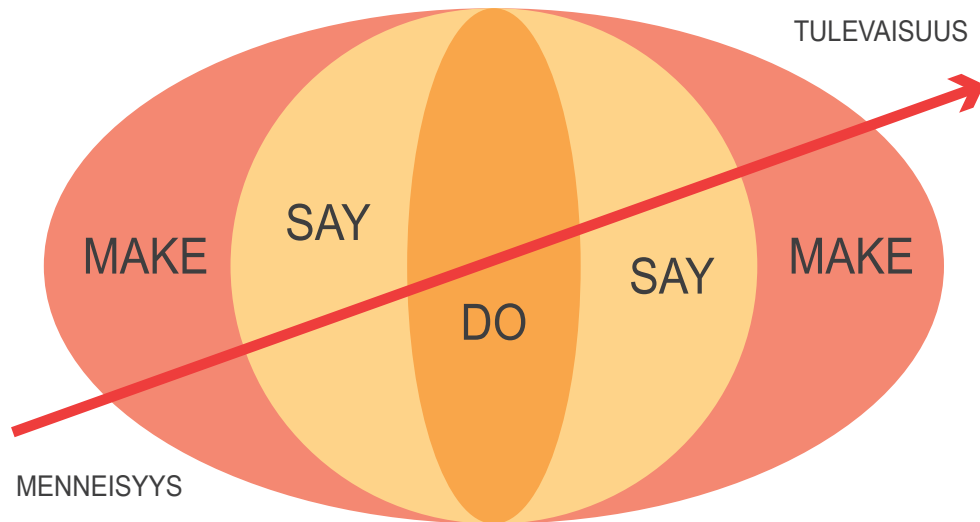
Tässä luvussa käsittelen, mitä yhteissuunnittelu käytännössä on ja miten sitä voi toteuttaa. Nykyään yhteissuunnittelun termiä käytetään kuvailemaan erimuotoisia toimintoja ja hankkeita, joilla on erilaisia tavoitteita. Spinuzzi (2005, 163) huomauttaa, että yhteissuunnittelu kaipaa vahvaa metodologista määrittelyä. Joidenkin tutkijoiden mielestä yhteissuunnittelu on enemmän tutkimuksen suuntaus kuin metodologia. Kuitenkin metodologian määrittely on välttämätöntä, jotta voidaan onnistuneesti

toteuttaa yhteissuunnittelun projekteja ja rakentaa johdonmukainen tietokokoelma. (Spinuzzi 2005, 163.)

Sandersin mukaan (2012, 30) yhteissuunnittelua voi toteuttaa eri tasoilla: se voi olla pelkkä työkalu, metodi tai laajemmalla perspektiivillä kokonainen ajattelutapa. Yhteissuunnittelu on työkalu silloin, kun sitä käytetään suunnitteluprosessissa vain yhtenä vaihtoehtona monista erilaisista työkaluista. Sen sijaan se on metodi silloin, kun se on työkalujen ja tekniikoiden kokoelma, jota voi verrata muihin metodeihin. Lopuksi yhteissuunnittelu ajattelutapana on se taso, jolla on suurin potentiaali vaikuttaa ihmisten elämään. Siitä on eniten hyötyä suunnittelun esivaiheessa. (Sanders & Stappers 2012, 30–31.)

Yhteissuunnittelun metodologia on luonnostaan väljä ja avara: se koostuu erilaisista työkaluista ja tekniikoista, joita on käytetty myös muissa suunnittelun suuntauksissa. Erotteleva tekijä yhteissuunnittelun metodologiassa on luova tekeminen. Sanders (2000; 2006; 2012) luokittelee tutkimusmenetelmät kolmeen kategoriaan keskittyen osallistujien rooliin: voimme tutkia, mitä ihmiset sanovat, mitä he tekevät ja mitä he luovat (vastaavasti *say-do-make*). *Say*-tekniikoihin sisältyvät esimerkiksi haastattelut ja kyselyt. *Do*-tekniikat keskittyvät ihmisten, heidän toimintansa ja ympäristön havainnointiin, joka voi olla itse tehty vai tutkijan tekemä. *Make*-tekniikat yrittävät saada ihmiset ilmaisemaan omia tunteitaan ja ajatuksiaan luovia tehtäviä suorittamalla.

Say, do ja *make*-tekniikat täydentävät ja vahvistavat toisiaan (Sanders & Stappers 2012, 66). Sen lisäksi nämä kolme eri kategoriaa auttavat tutkimaan kokemuksia suhteessa aikaan (kuvio 4): havainnointi tutkii nykyhetkeä, haastattelut ja kyselyt tutkivat lähimenneisyyttä ja -tulevaisuutta, mutta rajoittuvat kuitenkin siihen kokemukseen, mikä voidaan muistaa ja ilmaista sanallisesti. *Make*-tekniikat paljastavat syvempiä tasoja ja voivat auttaa kuvittelemaan tulevaisuutta ja käsittelemään menneisyyttä. (Sanders & Stappers 2012, 74–75.)



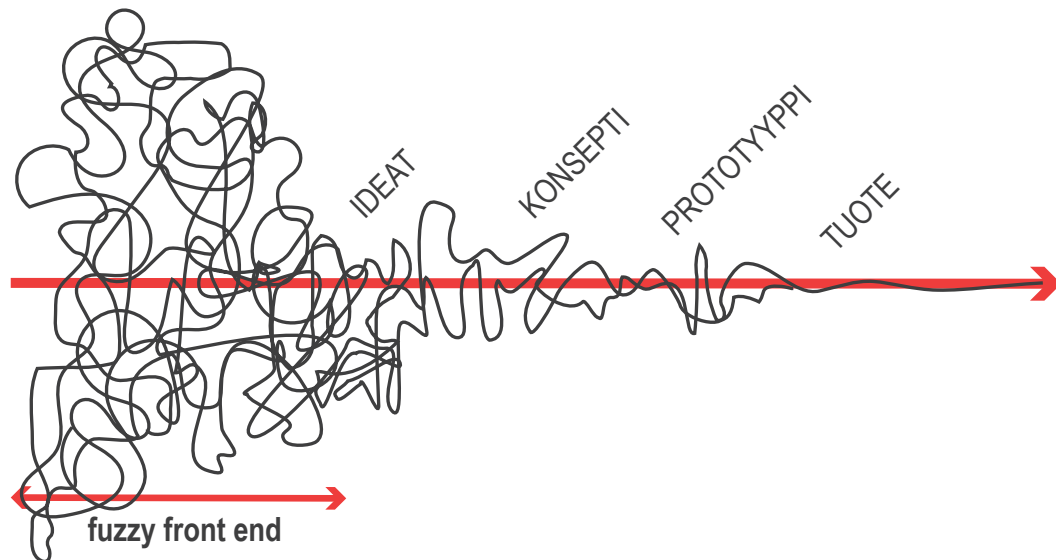
Kuvio 4: Say-do-make -tekniikat hakevat eri kohtia kokemuksen aikajanalla. Siksi on tärkeä käyttää tekniikoita jokaisesta kolmesta kategoriasta (Sanders & Stappers 2012, 75).

Yhteissuunnittelussa käytetään erityisesti *make*-tekniikoita tai, kuten Sanders on kutsunut niitä, generatiivisia työkaluja (*generative techniques*). Niistä kerron laajemmin luvussa 3.2.

3.1 Yhteissuunnittelun käytäntö suhteessa suunnitteluprosessiin

Yhteissuunnittelu voidaan toteuttaa jokaisessa suunnitteluprosessin vaiheessa. Kuitenkin suurin osa yhteissuunnittelun metodologiaa käsittelevästä kirjallisuudesta keskittyy esisuunnitteluun, ideointiin ja konseptointiin. Esimerkiksi generatiivisia tekniikoita (ks. luku 3.2) käytetään nimenomaan suunnittelun alkuvaiheessa.

2000-luvulla, suunnittelun tultua lähemmäs ihmisten tarpeita, myös suunnittelun prosessi on muuttunut. Esisuunnittelun vaihe, jolloin suunnittelun polku on vielä epäselvä ja tutkimusongelmaa ja mahdollisuuksia vasta tutkitaan, on paljon nykyään paljon tärkeämpi kuin aikaisemmin (kuviokuva 5). Esisuunnittelu on vaihe, jossa tutkitaan käyttäjiä ja heidän kontekstejaan, teknologisia mahdollisuuksia ja rajoitteita. Tässä vaiheessa ei vielä tiedetä, mikä lopullinen tulos (tuote, palvelu jne) tulee olemaan. Sanders kutsuu tätä vaihetta *fuzzy front end*, juuri koska se on niin sumea ja epäselvä. (Sanders 2008, 3.)



Kuvio 5: Nykysuunnitteluprosessi: esisuunnitteluvaihe (*fuzzy front end*) on yhä tärkeämpi (Sanders 2008, 3).

Erityisesti alkuvaiheessa yhteissuunnittelun ajattelutapa erottuu muista lähestymistavoista, koska alkuvaihe on juuri se vaihe, jolloin käyttäjillä on eniten valtaa vaikuttaa suunnitteluun omilla kokemuksillaan ja näkemyksillään. Sen lisäksi, kuten aikaisemmin kirjoitin (ks. luku 2.4), varhainen käyttäjien osallistaminen tuo luultavasti myös suurimman yhteiskunnallisen arvon. (Sanders & Stappers 2012, 27.)

Mitä menetelmiä voi käyttää suhteessa suunnitteluprosessin vaiheeseen? Spinuzzi erottelee kolme yhteissuunnittelun käytännön vaihetta. Ensimmäinen on työn alkututkimus: tässä vaiheessa voi käyttää *say* ja *do*-tekniikoita eli haastatteluja, kyselyjä, havainnointia ja itsehavainnointia. (Spinuzzi 2005, 167–168.) Sen lisäksi tässä vaiheessa suunnittelija myös itse tutkii kontekstia. Tämä vaihe on vastaava perinteisen käyttäjäkeskeisen suunnittelun tutkimuksessa. Toinen vaihe on sitten osallistava tutkimusprosessi: suunnittelijat käyttävät *make*-tekniikoita, tyypillisesti työpajojen avulla, jotta pääsevät syvemmälle käyttäjien kokemuksiin. Kolmannessa vaiheessa ideoidaan, valmistetaan prototyyppisiä ja arvioidaan niitä sellaisessa muodossa, joka on käyttäjille mahdollinen ymmärtää ja kommentoida. (mts.) Tässä vaiheessa voi käyttää menetelminä esimerkiksi pienoismalleja tai paperi- tai interaktiivisia prototyyppisiä.

Nämä kolme vaihetta pitää toistaa useamman kerran, kunnes lopullinen tulos vastaa tavoitteita. Suunnitteluprosessin iterointi on nykyään yleinen ajattelutapa monissa

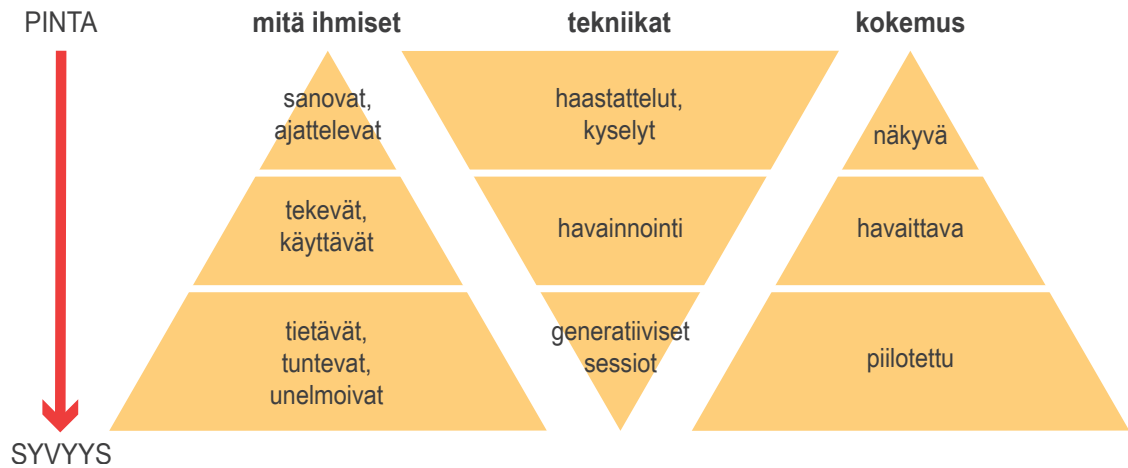
suunnittelun suuntauksissa, jotta koko prosessi olisi tehokas ja virheiden korjaaminen nopeaa.

Oma projektini sijoittuu ideoinnin vaiheeseen (ks. kuvio 5). Stadin Aikapankin toiminta on jo vakiintunutta ja verkkopalvelu on jo olemassa, joten laaja alkututkimus ei ollut tarpeellinen. Konteksti ja lopullinen tuote ovat selkeitä: tässä tapauksessa osallistujat ovat mukana kartoittamassa käyttäjien tarpeita ja luomassa käytännön ratkaisuja.

3.2 Generatiiviset tekniikat

Generatiiviset tekniikat ovat yhteissuunnittelun tärkeimpiä työkaluja, ja niitä käytetään erityisesti suunnitteluprosessin esi- ja alkuvaiheissa (ks. luku 3.1). Tavalliset suunnittelumenetelmät tutkivat vain ihmisten kokemuksia nykyhetkestä tai menneisyydestä, mutta eivät tarjoa otetta tulevaisuudesta. Jotta myös mahdollisia tulevaisuuden kokemuksia voidaan hyödyntää suunnittelussa, meidän pitää tutkia ihmisten unelmia, pelkoja, tavoitteita ja ideoita (Sleeswijk Visser, Stappers & Van Der Lugt 2005, 4). Generatiiviset työkalut pyrkivät selvittämään, mitä ihmiset tietävät ja tuntevat, mistä he unelmoivat.

Generatiiviset tekniikat pyrkivät tutkimaan ihmisen toiminnan näkymättömiä puolia ja yhdistämään ihmisten piilotetun kokemuksen tutkijoiden abstraktiin ja analyyttiseen tietoon. Piilotettu kokemus on se, mitä ihmiset tietävät mutta eivät osaa ilmaista. (Spinuzzi 2005, 164–165.) Kuviossa 6 ihmisen kokemuksen syvyystaso on kuvitettu suhteessa *say-do-make* -tutkimustekniikoihin.



Kuvio 6. Erilaiset tekniikat auttavat hakemaan erilaisia kokemuksen tasoja (mukaelma Sleeswijk Visser, Stappers & Van Der Lugt 2005, 4; Sanders & Stappers 2012, 67).

Käytännössä generatiivisia työkaluja käytettäessä pyydetään ihmisiä tuottamaan jotain konkreettista (valokuva, päiväkirja, postikortti, piirustus, kuvakäsikirjoitus, kollaasi, pienoismalli, aarrekartta jne) ja kertomaan tarina siitä, mitä he ovat tehneet. Luovan tekemisen kautta ihmiset tunnistavat ja ilmaisevat omia kokemuksiaan ja kertovat niistä. Varsinkin ihmisten kertomukset ovat suunnittelijoille arvokkaita (Sleeswijk Visser, Stappers & Van Der Lugt 2005, 5). Konkreettisten teosten rakentaminen vastaa osallistujien luovuuden tarvetta ja luo leikkimielistä ilmapiiriä, joka edistää avoimuutta, sitoutumista ja jakamista (Vaajakallio & Mattelmäki 2007, 223–225).

Luvuissa 3.3. ja 3.4. kerron tarkemmin, mitä nämä työkalut voivat olla, miten niitä käytetään ja analysoidaan ja mikä on ammattisuunnittelijan rooli yhteissuunnittelun sessioissa.

3.3 Käytännössä: työkalujen valmistaminen ja ammattisuunnittelijan rooli

Ei ole olemassa yhtä työkalujen kokoelmaa, jota voi käyttää jokaisessa projektissa: jokaista projektia varten on erikseen suunniteltava sopivat työkalut. Niiden valmistaminen on ammattisuunnittelijan tai tutkijan tehtävä. Työkalujen valinta riippuu projektista, budjetista, käytävissä olevasta ajasta, paikasta, osallistujista ja tutkimuksen tavoitteista.

Esimerkkejä työkaluista:

- Emotionaaliset työkalut: valokuvien ja sanojen avulla saadaan esiin muistoja. Voidaan pyytää osallistujia järjestämään ajatuksiaan paperille, esimerkiksi hyvät muistot ympyrän sisälle ja huonot muistot ulkopuolelle (Sanders & Stappers 2012, 73).
- Juoni-työkalut: visuaaliset ja verbaaliset elementit järjestetään aikajanelle, jotta muistoista saadaan tarina. Voi käyttää myös ideointivaiheessa ja rakentaa ideoista kuvakäsikirjoituksia (Sanders & Stappers 2012, 73).
- Kognitiiviset työkalut: yksinkertaiset ja symboliset muodot voivat yhdessä sanojen kanssa auttaa kuvaamaan ideoiden ja tekijöiden suhteita (Sanders & Stappers 2012, 73).
- Kulttuuriluotaimet (*cultural probes*): annetaan osallistujille paketti, jossa sisällä esimerkiksi kartta, valokuvat, päiväkirjat, kamera jne, ja ajatuksia herättäviä tehtäviä (ks. Gaver & Dunne & Pacenti 1999).
- Kollaasit ja aarrekartat: helppo tapa kannustaa ihmisiä luomaan jotain konkreettista ja selittämään, mitä se heille merkitsee (ideo.org 2015).
- Nukkekodit: Pyydetään osallistujat rakentamaan pienoismalli. Käytettävä erityisesti ideointivaiheessa, kun etsitään konkreettisia ratkaisuja (Sanders & Stappers 2012, 73).
- LEGO rakentaminen: LEGO-palikat ovat helppoja, tuttuja ja tarjoavat valmiita symbolisia elementtejä (esimerkiksi eläimet, ammatit, esineet jne). Lego Serious Play © on Legon ja IMD:n kehittämä paketti ja metodologia suunnittelua varten (ks. Cantoni & Marchiori & Faré & Botturi & Bolchini 2009).
- Roolileikit: konkreettinen tapa kokeilla ideoita ja kokemuksia esittämällä niitä (ideo.org 2015).
- Design-leikit: erilaisia leikkejä käytetään kannustamaan ja tuottamaan yhteistyötä, varsinkin heterogeenisissa ryhmissä. Leikit muistuttavat lautapelejä (niissä on yleensä pelilaudat ja -välineet ja säännöt), mutta tavoite ei ole voittaminen, vaan suunnittelun eri puolien tutkiminen (Brandt & Messeter 2004).

Osa työkaluista voi käyttää yksin tai haastattelussa, osa perustuu siihen, että tekeminen tapahtuu ryhmässä. Sen lisäksi on olemassa monta erilaista tapaa käyttää samoja työkaluja.

Ihanteellisinta on valita työkaluja kaikista kolmesta tutkimuskategoriasta (*say-do-make*), koska ne tutkivat eri kokemusalueita ja voivat tukea toisiaan. Esimerkiksi *make-*

toiminnan jälkeen seuraa tavallisesti say-toiminta, silloin kun pyydetään osallistujia luomaan jotain konkreettista ja kertomaan siitä sen jälkeen. Sen lisäksi jotkut tekniikat voivat kuulua kahteen tai kolmeen kategoriaan: esimerkiksi samaan aikaan, kun osallistujat tekevät jotakin, tutkija voi havainnoida ryhmän dynamiikkaa. (Sanders & Stappers 2012, 74.)

Mikä on ammattisuunnittelijan rooli prosessissa, jossa kaikki toimivat suunnittelijoina? Suunnittelijoita tarvitaan, koska heillä on taito tarkastella asioita laajassa mittakaavassa. Koulutuksensa ja kokemuksensa ansiosta he ovat taitavia visuaalisessa ajattelussa, luovan prosessin ylläpitämisessä ja kadonneen tiedon löytämisessä. Asiantuntijoina he osaavat myös tarjota ei-suunnittelijoille työkaluja, joiden avulla luova itseilmaisu onnistuu. (Sanders & Stappers 2008, 14.)

Ammattisuunnittelijan rooli siirtyy luovasta tekijästä fasilitaattoriin: luovuutta ei käytetä enää pelkkään ideoimiseen, vaan luovuuden avulla keksitään tapoja saada osallistujat ilmaisemaan omia ideoitaan ja kokemuksiaan (Catey Corl 2012, 13). Suunnittelijan tehtäviin kuuluvat työkalujen valinta, suunnittelu ja myös niiden esitleminen. Tapa, millä työkalut esitellään osallistujille, on yhtä tärkeä kuin työkalujen valmistaminen. Sen lisäksi yhteissuunnittelun työkalut eivät tarjoa ennalta määrättyjä käyttöohjeita, vaan ne luottavat fasilitaattorin kokemukseen ja taitoon (Jung-Joo & Vaajakallio & Mattelmäki 2011, 107).

3.4 Analyysi

Yhteissuunnittelun työkalut tuottavat hyvin rikasta, visuaalista ja monipuolista dataa, joka voi tuntua työläältä ja turruttavalta analysoida. Itse asiassa kvalitatiivisen datan analysointi vaatii aikaa, taitoa ja kokemusta, eikä siihen ole olemassa määrättyjä menetelmiä. Analyysin tavoite on tutustua kontekstiin, paljastaa odottamattomia suuntauksia ja laajentaa suunnittelijan näkökulmaa (Sleeswijk Visser, Stappers & Van Der Lugt 2005, 6).

Sanders & Stappers tunnistavat kolme tapaa lähestyä kerättyä materiaalia. Ensimmäinen tapa on helpoin ja hyvä valinta aloittelijoille: dataa ei analysoida, vaan käsittelemätön data on pikemmin inspiraation lähde, josta suunnittelutiimi etsii ideoita ja oivalluksia. Toinen tapa on kevyt analyysi, jossa etsitään ihmisten tarinoista ja teoksista erilaisia malleja ja mahdollisia suuntia, joita voi hyödyntää suunnittelussa. (Sanders &

Stappers 2012, 207–222.) Yksi tapa järjestää materiaalia on valita lainauksia, tulkita ja järjestää niitä esimerkiksi rikkaaseen visuaaliseen ympäristöön (Van Boeijen ym. 2014, 41).

Käsittämättömän datan immersio ja kevyt analyysi ovat sopivia metodeja silloin, kun osallistujia on vähemmän kuin kymmenen. Kun projekti on iso ja osallistujia paljon, on tarpeellista analysoida materiaalia myös tietokannan avulla. Jotta datan rikkaus ei häviäisi tietokoneen sisälle, voi yhdistää tietokanta-analyysin ja pienemmästä otoksesta tehdyn kevyen analyysin. (Sanders & Stappers 2012, 207–222.)

On tärkeä korostaa, että yhteissuunnittelussa analyysi ei keskity pelkkään kerättyyn dataan: oivallukset ja ideat syntyvät koko projektin aikana, esimerkiksi jo silloin, kun vasta suunnitellaan työkaluja, tavataan ihmisiä tai havainnoidaan osallistujia työpajan aikana. Prosessin aikana suunnittelija kehittää empatiaa käyttäjiä kohtaan, ja tämä empaattinen ajattelutapa auttaa hyödyntämään osallistujien ideoita ja keksimään niistä suunnitteluratkaisuja. Sen lisäksi analyysi ei ole pelkkä yksi vaihe suunnitteluprosessissa, päinvastoin dataa käsitellään jatkuvasti ja liikutaan edestakaisin materiaalin ja ideoinnin välillä. (Jung-Joo, Vaajakallio & Mattelmäki 2011, 111–112.)

4 Verkkopalvelun ideointi yhteissuunnittelun menetelmillä

Opinnäytetyöni käytännön osassa päätin kokeilla yhteissuunnittelua Stadin Aikapankin verkkojärjestelmän ideoinnissa. Stadin Aikapankin verkkojärjestelmä sisältää aikapankin vaihtopyynnöt ja vaihtotarjoukset, jäsenten omat tiilitapahtumat ja jäsenrekisterin, ja siinä tapahtuu vaihtoja. Palvelu pohjautuu kansainväliseen CES- järjestelmään (www.community-exchange.org). Järjestelmä on omasta mielestäni monimutkainen ja vaikeasti käytettävä. Aikapankki on myös avannut Facebook-ryhmän, joka vastaa jäsenten tarpeeseen vaihtaa nopeasti viestejä ja keskustella, koska tämä ei ole mahdollista CES-järjestelmässä.

Projektin tavoite oli ideoida jäsenten kanssa parempi verkkopalvelu, joka helpottaisi vaihtoja, tukisi yhteisöllisyyttä ja kannustaisi useampia ihmisiä tekemään enemmän vaihtoja. Pyrkimys oli olla hyödyksi käytön / kokemuksen tasolla (ks. luku 2.4) ja omaksua yhteissuunnittelua ei pelkkänä metodina tai työkaluna, vaan ajattelutapana (ks. luku 3).

Käytännössä laadin aluksi suunnitelman projektin päävaiheista:

- Tutustu aiheeseen ja ongelmaan
- Tutki nykyisen verkkopalvelun käyttöä
- Määrittele tutkimuksen tavoitteet
- Valitse työkaluja
- Rekrytoi osallistujat
- Valmista työkalut
- Lähetä esitehtävä
- Fasilitoi ja dokumentoi työpaja
- Analysoi materiaalia

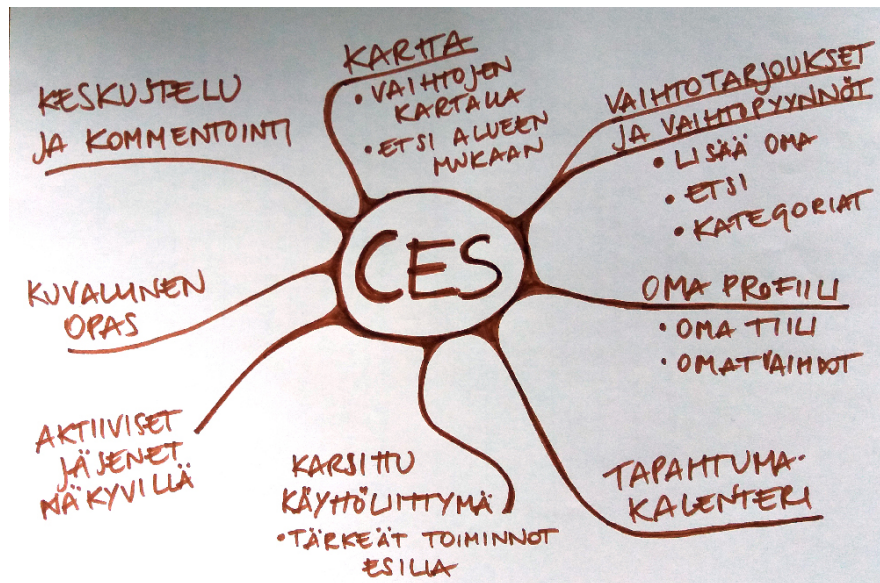
Seuraavissa luvuissa kerron omasta alkututkimuksestani, työkalujen valinnasta ja valmistamisesta, osallistujien rekrytoinnista sekä työpajan fasilitoinnista, ja lopuksi analysoin, miten prosessi toteutui.

4.1 Alkututkimus

Ennen kuin ryhdyin miettimään projektin osallistavaa osaa, tein aiheesta taustatutkimusta. Olin ollut passiivinen Stadin Aikapankin jäsen vuosia, mutta en ollut tehnyt yhtään vaihtoja, ennen kuin päätin toteuttaa tämän projektin. Etsin vaihtopyynnöistä sellaisen, jossa pystyin tarjoamaan osaamistani, ja tämän vaihdon avulla tutustua verkkojärjestelmään ja sain sen ominaisuuksista oman käsitykseni. Sen jälkeen tapasin kaksi Stadin Aikapankin aktiivitoimijaa ja heidän avullaan sain taustatietoa verkkojärjestelmän historiasta ja Stadin Aikapankin toiminnasta.

Sanders ja Stappers mainitsevat, että projektin alussa on tärkeä kartoittaa, mitä suunnittelija tietää tai luulee tietävänsä aiheesta: Tämä auttaa aluksi ymmärtämään, mitä asioita halutaan tutkia ja mitä ongelmia ei saa unohtaa. Projektin lopussa voi palauttaa mieleen nämä ennakkokäsitykset ja verrata niitä tutkimustuloksiin. (Sanders & Stappers 2012, 139.) Järjestin omia ennakkokäsityksiäni aarrekarttaan ja heti huomasin, että olin keskittynyt pelkästään verkkopalvelun ongelmiin, eikä oma aarrekarttani antanut minulle inspiraatiota osallistavien työkalujen valitsemiseen. Mielessäni oli erilainen lähestymistapa ideointiin: halusin saada osallistujat miettimään tarpeita ja toiveita, ei

nykyisen verkkopalvelun toimimattomuutta. Piirsin siksi toisen aarrekartan, johon kirjoitin, mitä ajattelin verkkopalvelun käyttäjien tarvitsevan ja haluavan (kuvio 7).



Kuvio 7: Aarrekartta omista ennakkokäsityksistäni projektin alussa: mitä mielestäni käyttäjät tarvitsevat ja haluavat.

4.2 Työkalujen valinta

Taustatutkimuksen ja ennakkokäsitysten aarrekartan avulla mietin, mitä tietoa haluaisin saada osallistujilta yhteissuunnittelun työkaluilla: halusin saada selville, mitkä ominaisuudet ovat heille tärkeitä ja tarpeellisia uudessa verkkopalvelussa. Tämä tieto on arvokas lähtöpiste ideoinnissa ja myöhemmin konseptoinnissa.

Miten saisin osallistujien näkemyksiä esille? Yhteissuunnittelun teoria opettaa, että tekeminen paljastaa syvempiä kokemuksen tasoja ja auttaa kuvittelemaan tulevaisuutta (ks. luku 3.2). Lisäksi halusin, että osallistujat astuvat verkkomaailman ulkopuolelle, jotta he eivät keskity liikaa omaan ennakkomieliapiteeseensä valmiista verkkopalvelusta. Päätin järjestää työpajan ja pyytää osallistujia rakentamaan ryhmässä nukkekodin Stadin Aikapankin toiminnasta. Ohjeistus oli miettiä Stadin Aikapankin toimintaa verkkopalvelun ulkopuolella ja kuvitella, miten aikapankki toimisi, jos vaihtojen hallinnolliset asiat tapahtuisivat yhdessä huoneessa ilman tietoteknologiaa. Miten tarjoukset ja pyynnöt ilmoitetaan? Miten niitä järjestetään ja haetaan helposti? Miten

rekisteröidään, maksetaan, kirjoitetaan laskuja? Miten opastetaan uusia jäseniä? Miten ylläpidetään yhteisöllisyyttä? Miten tutustutaan toisiin jäseniin?

Suunnittelin työpajan lisäksi yhden esitehtävän, jonka tavoite oli saada jäsenet miettimään etukäteen verkkopalvelun toimivuutta ja mitä sen ominaisuuksia he käyttävät. Esitehtävässä pyysin kirjoittamaan paperille järjestyksessä kaikki vaihteet, jotka kuuluvat yhteen vaihtoon. Tämän *say*-työkalan avulla pyrin tutkimaan osallistujien lähimenneisyyttä (ks. luku 3) ja tuomaan esille muistoja verkkopalvelun käytöstä. Sen lisäksi esitehtävä oli keino herkistää osallistujat aiheeseen ja saada ajatuksia esille työpajaa varten.

4.3 Työpajan valmistaminen ja osallistujien rekrytointi

Esitehtävän ja työpajan suunnittelussa pidin mielessä joitakin Sanders & Stappers (2012, 151–175) käytännön vinkkejä:

- Älä aliarvioi aikaa, joka tarvitaan osallistujien rekrytoimiseen,
- jos olet kokematon fasilitaattori, kutsu korkeintaan 6 osallistujaa,
- jos olet aloittelija tai opiskelija, älä ole liian kunnianhimoinen arvioimaan, paljonko aikaa ihmiset lahjoittavat tutkimuksellesi. Pieni esitehtävä (max 20 min) ja tunnin työpaja on hyvä aloitus,
- rekrytoi enemmän ihmisiä kuin tarvitset, koska jotkut voivat perua. Esimerkiksi 8, kun halutaan 6 osallistujaa.
- Generatiivisissa sessioissa ei voi luottaa omaan muistiin tai muistiinpanoihin: on yksinkertaisesti liikaa, mitä pitää katsoa ja kuunnella. Ota avuksi video- ja audiotallenteet, tai audio ja valokuvia.

Omaan projektiini toivoin 4–6 osallistujaa. Lähetin lyhyeen kuvauksen projektista ja osallistumispyynnön Stadin Aikapankin sähköpostilistalle ja Facebook-ryhmään (ks. liite 1). Halusin tavoittaa sekä jäseniä, jotka ovat käyttäneet paljon järjestelmää ja jotka tuntevat hyvin Stadin Aikapankin toimintaa, sekä vähemmän kokeneita jäseniä.

Päätin pitää kahden tunnin mittaisen työpajan 24.4.2016 Stadin Aikapankin oman jäsentapaamisen yhteydessä. Ajattelin, että minun olisi helppo löytää osallistujia tilaisuudesta, johon jäseniä oli jo muutenkin tulossa paikalle muuta toimintaa varten. Sen lisäksi, kuten Sanders & Stappers neuvovat (2012, 172), tuolloin olisi aikaa työpajan

jälkeen keskustella epämuodollisesti osallistujien kanssa ja ehkä saada näin lisää näkemyksiä ja ideoita.

Osallistujien rekrytointi osoittautui paljon haastavammaksi kuin olin odottanut. Lähetin osallistumispyynnön viikko ennen työpajaa ja mukaan ilmoittautui kaksi henkilöä. Yhden muistutuksen jälkeen ilmoittautui mukaan kolmas osallistuja. Vasta työpajan järjestämispäivänä kaksi muuta jäsentä ilmoitti haluavansa osallistua. Lopuksi työpajassa oli 5 osallistujaa: riittävä määrä, mutta minulle ei jäänyt yhtään valinnanvaraa.

Ilmoittautumisen jälkeen lähetin osallistujille esitehtävän, paitsi heille, jotka ilmoittautuivat viime hetkellä. Koska ryhmä oli pieni, halusin kuitenkin ottaa kaikki mukaan työpajaan, varsinkin sen varalta, että joku ei olisikaan lopulta saapunut paikalle.

4.4 Työpajan fasilitointi

Työpajassa kerroin aluksi lyhyesti itsestäni, yhteissuunnittelusta ja verkkopalvelun uudistusprojektista. Sen jälkeen pyysin osallistujia rakentamaan ryhmässä Stadin Aikapankin kodin ja selitin, mitä oli tehtävän tarkoitus. Nukkekodin rungon olin valmistanut pahvilaatikosta ja materiaaliksi olin tuonut liimaa, teippiä, sakset, paperia ja pahvia, tusseja ja kyniä.

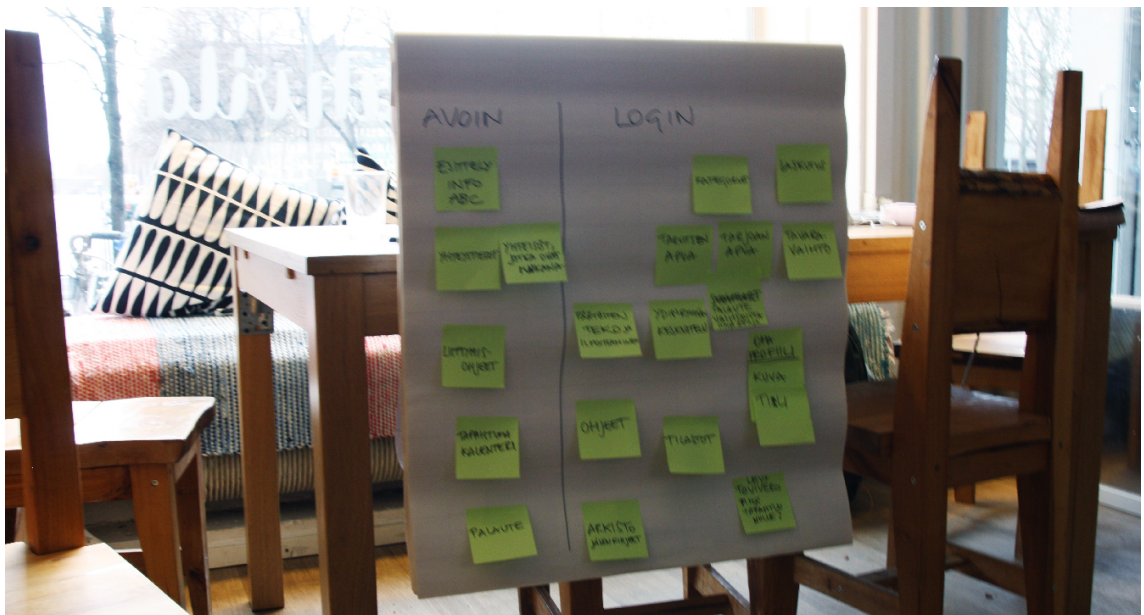
Tämän jälkeen työpaja ei enää sujunut niin kuin olin suunnitellut ja kuvitellut: Osallistujat vastustivat voimakkaasti nukkekodin ideaa eivätkä suostuneet tekemään sitä. Yksi osallistuja leimasi tehtävänannon "päiväkotipuuhaiksi". Toinen osallistuja ehdotti, että olisi voinut keskustella nykyisen verkkopalvelun ongelmakohdista ja ehdottaa parannuksia. Yritin selittää useamman kerran, miksi olisi hyödyllistä unohtaa nykyinen verkkopalvelu ongelmineen ja keskittyä ajattelemaan puhtaasti Aikapankin tarpeita ja toiveita, mutta silti osallistujat eivät lähteneet mukaan fyysisen kodin rakentamiseen. Osallistujat alkoivat keskustella yleisesti verkkopalvelun uudistuksesta ja jotkut kyseenalaistivat sen tarpeellisuuden ja teknisen toteuttamisen mahdollisuuden.

Ehdotin, että kirjaisimme paperille ne ominaisuudet, jotka osallistujien mielestä ovat verkkopalvelussa olennaisia, vastustamatta kenenkään ideoita. Osallistujat lähtivät mukaan, ja vaikka monille oli vaikea ajatella ylemmällä tasolla Stadin Aikapankin

tarpeita, syntyi lopuksi kuitenkin joukko ehdotuksia ja luettelo verkkopalvelun tärkeistä ominaisuuksista ja sisältökohdista (kuvio 8 ja kuvio 9).



Kuvio 8: Työpajassa käytettiin lopuksi brainstorming-menetelmää.



Kuvio 9: Brainstorming-menetelmällä etsittiin Sadin Aikapankin verkkojärjestelmän olennaiset sisällöt ja ominaisuudet.

Tämän opinnäytetyön alkuperäinen suunnitelma oli analysoida työpajan tuloksia ja miettiä, miten niitä voisi hyödyntää suunnittelussa. Koska työpajassa ei pystytty käyttämään *make*-tekniikkaa, tuntuu, että minun ei ole enää tämän työn kannalta hyödyllistä käsitellä osallistujien ideoita. Mieluummin haluan tutkia yhteissuunnittelun

prosessia, etsiä virheitä ja reflektoida omaa rooliani suunnittelijana. Työpajan tuloksia aion kuitenkin jakaa Stadin Aikapankin jäsentien kanssa ja kansainvälisen CES-järjestelmän suunnitteluryhmän kanssa. Mahdollisesti haluaisin jatkaa suunnitteluprosessia tämän opinnäytetyön jälkeen ja suorittaa laajemman tutkimuksen.

4.5 Työpajan jälkeen: mitä olisi voinut tehdä toisin

Ennen työpajan toteuttamista minulla oli idealistinen ja yksinkertainen kuvitelma työpajan osallistujista. Olin keskittynyt abstraktilla tasolla työkalujen valintaan ja unohtanut, että ihmiset ovat erilaisia ja heillä on erilaisia motivaatiotasoja. Työkalu olisi pitänyt suunnitella ja soveltaa ottaen huomioon yksittäiset osallistujat ja heidän odotuksensa, taustansa ja ikänsä. Kokemuksestani opin, että on tärkeä tuntea osallistujat tarkemmin ennen työpajaa: tarkistaa heidän motivaationsa ja mahdollisesti tiedottaa, millaista tekemistä työpajassa on tulossa, ettei se ei tule osallistujille täysin yllätyksenä.

Myös pieni lämmittelytehtävä olisi ehkä auttanut muokkaamaan osallistujien asenteita, rakentamaan luottamusta minua kohtaan ja innostumaan isosta tehtävästä. Esimerkiksi työpajan aluksi olisi voinut toimia jokin kognitiivinen työkalu (ks. luku 3.3), jossa tehtävä olisi suoritettu yksin ja sen jälkeen jaettu ryhmän kanssa. Se olisi ehkä myös auttanut osallistujia motivoitumaan ryhmätyöskentelyyn.

Vaikka olin luvannut osallistujille pienen palkinnon, osallistuminen oli vapaaehtoista, ja ehkä myös siksi heidän oli vaikea ryhtyä tekemään jotain odottamatonta, epämukavaa ja uutta. Uskon, että työyhteisössä on suurempi paine osallistua omista ennakkoluuloista huolimatta. Osallistujien korkea ikä saattoi myös vaikuttaa heidän valmiuteensa kokeilla uutta ja tehdä käsin.

Tutkijat (ks. Brandt & Binder & Malmberg & Sokoler 2010, 400–402) kirjoittavat osallistujien valinnan tärkeydestä ja erilaisista osallistujien valintameteista ja kriteereistä (ks. Sanders & Stappers 2012, 151–156), jotta osallistujien ryhmä olisi tasapainoinen ja vastaisi fasilitaattorin odotuksia. Omassa projektissani ei valitettavasti ollut valinnanvaraa, mutta ehkä parempi ja aikaisempi tiedottaminen olisi houkuttellut mukaan lisää jäseniä ja antanut minulle mahdollisuuden valita. Olisi ollut tärkeä karsia osallistujat, jotka kokivat koko projektin hyödyttömäksi ja tarpeettomaksi, koska he vaikuttivat koko ryhmän ilmapiiriin ja käänsivät keskustelua hyödyttömään suuntaan.

Sanders & Sanders (2012, 175) varoittavat, että ei pitäisi ottaa mukaan osallistujia, joita ei ole herkistetty aiheeseen esimerkiksi esitehtävän avulla. Käytännössä vain kaksi työpajani osallistujista teki esitehtävän, ja tämä saattoi myös vaikuttaa työpajan kulkuun. Kaksi osallistujaa ilmoittautui mukaan viime hetkellä, eikä heillä luultavasti ollut aikaa miettiä työpajan aihetta ja tarkoitusta ennen osallistumistaan.

Tärkein oppi nukkekodin epäonnistumisesta on, että työkalun käyttäminen on välttämätöntä, kun haetaan ideoita ei-ammattilaisilta. Yhteissuunnittelun teoria opettaa, että kaikki ihmiset ovat luovia, mutta luovuutta pitää ohjata ja hakea, jotta se tuottaisi innovatiivisia oivalluksia. Sen lisäksi, kuten Jakob Nielsen on laajassa tutkimustyössään todennut (ks. Nielsen 2001; Nielsen 2010), käyttäjät eivät osaa ilmaista, mitä he haluavat, ja vielä vähemmän, mitä he tarvitsevat. Työpajassani monille oli todella vaikeaa hahmottaa verkkopalvelun olennaisia ominaisuuksia brainstorming-menetelmällä: "Käyttäjät eivät ole suunnittelijoita, he eivät osaa kuvitella jotain, mitä ei ole olemassa" (Nielsen 2010).

Koska Stadin Aikapankin verkkojärjestelmä on jo olemassa, nukkekoti-työkalun ydintarkoitus oli juuri päästä jo olemassaolevasta eroon ja keskittyä puhtaasti Aikapankin toimintaan. Keskustelun kulku työpajassa osoitti, että oletukseni työkalun tarpeellisuudesta oli ollut oikea. Osallistujien oli todella vaikeaa olla ajattelematta nykyistä verkkojärjestelmää ja siirtyä miettimään omia tarpeitaan ylemmällä tasolla. Monet puhuivat käyttöliittymän tasolla ja keskustelu keskittyi usein nykyisiin ongelmakohtiin tai pieniin parannusehdotuksiin. Osallistujilla oli selvästi paljon mielipiteitä, mutta ilman *make*-tekniikkaa emme päässeet nykykokemuksen ulkopuolelle (ks. luku 3.2). Suurin harmi on, että juuri se piilotettu kokemus, jonka ihmiset tietävät mutta eivät osaa sanoilla ilmaista, ei tullut esille.

4.6 Oma roolini suunnittelijana

Tutkia ja suunnitella keinoja, joiden avulla ei-ammattilaisten luovuus tuodaan esille, oli minulle tämän työn alussa aivan uutta. Oma kokemukseni suunnittelijana on perinteinen, eli käyttäjä on pääsääntöisesti tutkimuskohde ja luova työ jää ammattisuunnittelijoille. Antoisaa vaihe tässä työssä on ollut juuri tutustua erilaisiin luovuuden ilmaisemisen metodeihin ja niiden taustalla olevaan teoriaan. Se, että yhteissuunnittelun suurin tutkija

Liz Sanders on koulutukseltaan psykologi ja antropologi, kertoo siitä, että yhteissuunnittelijalta vaadittaisiin taitoja molemmilta alueilta. Tuntuu, että omassa projektissani heikko kohta on ollut juuri vaikeus ymmärtää ihmisiä ja se, että aliarvioin heidän vaikutuksensa omiin suunnitelmiini.

Myös työpajan fasilitointi vaati minulta uusia taitoja: varsinkin ryhmäkäyttäytymisen ennakointi ja ongelmiin reagointi oli vaikeaa. Paremmat fasilitointitaidot olisivat ehkä kääntäneet työpajan kulun toiseen suuntaan. Ehkä taitava fasilitaattori olisi osannut skeptisismistä huolimatta motivoida osallistujat tekemään tehtävää, tai olisi keksinyt nopeasti toisen keinon saada ihmiset osallistumaan. Tuntui, että työpajassani olin osallistujille epävarma omassa roolissani fasilitatorina enkä onnistunut rakentamaan luottamusta ryhmän kanssa. Fasilitoinnin kriittinen kohta on yhteyden rakentaminen ryhmään, jotta osallistujat antavat luvan auttaa, koska kokevat sinut asiantuntevana ja luotettavana (Schwarz 2005, 31). Jotta olisin onnistunut rakentamaan luottamuksen, olisi metodien ja tavoitteiden pitänyt olla selkeitä kaikille osallistujille.

Työkalujen valinta ja valmistaminen on ollut tämän projektin mielenkiintoisin vaihe ja sen kautta olen myös tutustunut paremmin kontekstiin ja herkistynyt aiheeseen. Koko osallistaminen prosessi on ollut tutkimus: esitapaamiset, rekrytointi, yhteydenotto ihmisten kanssa jne. Jos verrataan perinteiseen käyttäjäkeskeiseen suunnitteluun, jossa tutkimus on yksi vaihe, tässä projektissa tutkimus on ollut läsnä läpi koko prosessin.

Olen myös oppinut, että työkalujen valinta ja valmistaminen on itsenäinen prosessi, jota tulisi iteroida samalla tavalla kun kokonaista suunnitteluprosessia. Sanders & Stappers (2012, 148) suosittelevat työkalujen testaamista ennen varsinaista käyttöä, jotta niitä olisi mahdollista viimeistellä ja parantaa. Tämä on varmasti mahdollista ja tärkeää erityisesti isoissa projekteissa.

Koska yhteissuunnittelun metodologia on avara eikä tarjoa selkeitä polkuja, tutkijat (ks. Jung-Joo, Vaajakallio & Mattelmäki 2011; Sanders & Stappers 2012; Spinuzzi 2005; Sleeswijk ym. 2005) alleviivaavat suunnittelijan kokemuksen ja taidon olennaisuutta. He suosittelevat, että suunnittelija olisi mukana eri projekteissa avustajana ennen johtavan roolin ottamista. Opin myös, että vankka kokemus käyttäjäkeskeistä suunnittelusta auttaisi myös yhteissuunnittelun metodologian hyödyntämisessä.

5 Lopuksi

Päätin tutkia ja kokeilla yhteissuunnittelua, koska halusin oppia uusia metodeja, joita käyttää suunnitteluprosessissa. Se, että yhteissuunnittelu antaa ihmisten ilmaista omaa luovuuttaan ja ottaa heidät mukaan omien tuotteittensa suunnitteluun, kuulosti paitsi houkuttevalta myös oikealta tavalta toimia. Käyttäjien ja muiden sidosryhmien on osallistuttava suunnitteluun, jotta valmis tuote olisi toimiva ja vaikuttava. Mutta käyttökokemuksen puoli on vain yksi näkökulma, yhteissuunnittelu on myös paljon muuta. Se on demokraattinen ajattelutapa, voimaantumisen työkalu, uskoa ihmisiin, valtarakenteiden mullistus, yritys ratkaista maailman eriarvoisuutta ja ympäristön kestävyysongelmia.

Tässä työssä käsittelin, miten tämä hieno teoria voidaan toteuttaa, miten voidaan löytää ihmisten piilotettu kokemus tekemisen avulla (ks. luku 3). Toiminnallisessa osiossa pyrin saamaan esille ihmisten tulevaisuuden näkemyksiä tekemisen kautta (ks. luku 4.2 ja 4.4.) mutta epäonnistuin innostamaan työpajan osallistujia käsin luomiseen. Oma suhteeni yhteissuunnittelun metodologiaan vaihtui innostuksesta pettymykseen, kun tajusin, miten paljon virheitä olin tehnyt prosessissa.

Olen oppinut, että yhteissuunnittelu vaatii ammattisuunnittelijoilta uusia taitoja, jotta ei-suunnittelijoiden itseilmaisu onnistuisi: ihmisten psykologian ja kognitiotieteen ymmärtämistä, fasilitoinnin taitoja, empatian rakentamista ja työkalujen suunnittelua. Nämä taidot kehittyvät osittain teorian pohjalta, mutta varsinkin kenttäkokemuksen kautta sekä kokemusten jakamisen ja muiden suunnittelijoiden kanssa tehdyn yhteistyön myötä. Suunnittelukoulutukset keskittyvät enemmän keinoihin kuin tavoitteisiin, siksi yhteissuunnittelu on suunnittelijoille nykyään oma kehityspolku, johon lainataan teoria ja menetelmät eri tiedealueilta.

Toivottavasti tämä työ on minulle matkan alku: olen oppinut valtavasti omista virheistäni ja haluaisin tulevaisuudessa tutkia ja hyödyntää enemmän ihmisten luovuutta erilaisissa projekteissa, mieluiten yhteistyössä muiden suunnittelijoiden kanssa.

Lähteet

- Asaro, Peter 2000. Transforming society by transforming technology: the science and politics of participatory design. *Accounting, Management and Information Technologies*, 10 (4), 257–290.
- Beck, Eevi 2002. P for Political: Participation is not enough. *Scandinavian Journal of Information Systems*, 14 (1), 77–92.
- Bødker, Susanne 1996. Creating Conditions for Participation. *Conflicts and Resources in Systems Design, Human Computer Interaction*, 11 (3), 215–236.
- Brandt, Eva & Binder, Thomas & Malmberg, Lone & Sokoler, Tomas 2010. Communities of everyday practice and situated elderliness as an approach to co-design for senior interaction. *Proceedings of the 22nd Conference of the Computer-Human Interaction Special Interest Group of Australia on Computer-Human Interaction*, 400–403.
- Brandt, Eva & Messeter, Jörn 2004. Facilitating collaboration through design games. *Proceedings of the 8th conference on Participatory Design*, 121–131.
- Cantoni, Lorenzo & Marchiori Elena & Faré Marco & Botturi Luca & Bolchini Davide 2009. A systematic methodology to use LEGO bricks in web communication design. *Proceedings of the 27th ACM international conference on Design of communication*, 187–192.
- Chomsky Noam & Foucault Michel 2006. *The Chomsky-Foucault Debate on Human Nature*. New York: The New Press.
- Clement, Andrew & Van den Besselaar, Peter 1993. A retrospective look at PD projects. *Communications of the ACM – Special issue Participatory Design*, 36 (4), 29–37. New York: ACM.
- Corl Catey 2012. *Design student to design researcher: from ‘expert’ to ‘translator’*. *Covivial Toolbox – Generative Research for the Front End of Design*. Amsterdam: BIS Publishers.
- Fischer, Suzanne 2012. Why the Landline Telephone Was the Perfect Tool. *The Atlantic*. <<http://www.theatlantic.com/technology/archive/2012/04/why-the-landline-telephone-was-the-perfect-tool/255930/>> (luettu 5.5.2016).
- Forsythe, Diana 1999. "It's just a matter of common sense": Ethnography as invisible work. *Computer supported cooperative work*, 8, 127–145.
- Ideo.org 2015. *The Field Guide to Human-Centered Design*. San Francisco: ideo.org.

Illich, Ivan 1973. *La convivialità*. Milano: Mondadori.

Ind, Nicholas & Fuller, Clare & Trevail, Charles 2012. *Brand Together: How Co-Creation Generates Innovation and Re-energizes Brands*. London: Kogan Page Limited.

Iversen, Ole Sejer & Halskov, Kim & Wah Leong, Tuck 2010. *Rekindling Values in Participatory Design*. Aarhus. Proceedings of the 11th Biennial Participatory Design Conference.

Jung-Joo, Lee & Vaajakallio Kirsikka & Mattelmäki Tuuli 2011. *Tracing situated effects of innovative design methods: inexperienced designers' practices*. Proceedings of the Second Conference on Creativity and Innovation in Design, 103–113.

Klammer, Julia & van den Anker, Fred & Janneck, Monique 2011. *Participatory service innovation in healthcare: the case of video consultation for paraplegics*. Participatory innovation conference, 290–297. Sønderborg.

Muller, Michael 2002. *Participatory design: the third space in HCI: The human-computer interaction handbook*, 1051–1068. New York: L. Erlbaum Associates Inc.

Nielsen, Jakob 2001. *First Rule of Usability? Don't listen to users*. Nielsen Norman Group. <<https://www.nngroup.com/articles/first-rule-of-usability-dont-listen-to-users/>> (luettu 26.4.2016).

Nielsen, Jakob 2010. *Interviewing Users*. Nielsen Norman Group. <<https://www.nngroup.com/articles/interviewing-users/>> (luettu 26.4.2016).

Sanders, Elizabeth & Stappers, Jan Pieter 2012. *Covivial Toolbox – Generative Research for the Front End of Design*. Amsterdam: BIS Publishers.

Sanders, Elizabeth & Stappers, Jan Pieter 2008. *Co-creation and the new landscapes of design*, *CoDesign. International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 4 (1), 5–18. Abingdon: Taylor and Francis.

Schuler, Douglas & Namioka, Aki 1993. *Participatory Design: Principles and Practices*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.

Schwarz, Roger 2005. *The Skilled Facilitator Approach*. The IAF Handbook of Group Facilitation. San Francisco: Jossey-Bass.

Sleeswijk Visser, Froukje & Stappers, Jan Pieter & van der Lugt, Remko 2005. *Contextmapping: experiences from practice*. *CoDesign*, 29 March, 1 (2), 119–149. Abingdon: Taylor and Francis.

Sparke, Penny 2013. *An Introduction to Design and Culture: 1900 to the Present*. Abingdon: Routledge.

Spinuzzi, Clay 2005. The Methodology of Participatory Design. *Technical Communication*, 52 (2), 163–174. Fairfax, Virginia: Society for Technical Communication.

Stadin Aikapankki 2013. Stadin aikapankin ABC: toimintaperiaatteet ja tovetiketti. <<https://stadinaikapankki.wordpress.com/tietoja/stadin-aikapankin-abc-toimintaperiaatteet-ja-tovietiketti>> (luettu 15.4.2016).

Szebeko, Deborah & Tan, Lauren 2010. Co-designing for society. *AMJ*.

Vaajakallio, Kirsikka & Mattelmäki, Tuuli 2007. Collaborative Design Exploration: Envisioning Future Practices with Make Tools: Proceedings of the 2007 conference on Designing pleasurable products and interfaces, 223–238.

Van Boeijen, Annemiek & Daalhuizen, Jaap & van der Schoor, Roos & Zijlstra, Jelle 2014. *Delft Design Guide: Design Strategies and Methods*. Amsterdam: BIS Publishers.

Kirje Stadin Aikapankin jäsenille

Hei,

olen Elisa Bestetti ja opiskelen digitaalista viestintää Metropolia ammattikorkeakoulussa. Olen kirjoittamassa opinnäytetyötäni yhteissuunnittelussa ja haluan sen yhteydessä ideoida Stadin aikapankille parannetun verkkopalvelun. Verkkopalvelu ei korvaisi CES-järjestelmää, pikemmin eläisi sen päälle, käyttöliittymän tasolla.

Projektin ydinidea on, että suunnittelu tapahtuu aikapankin käyttäjien kanssa, eli teidän kanssa. Etsin tätä varten 5-6 jäsentä, jotka ovat kiinnostuneita jakamaan omia kokemuksia ja ideoita, sekä ideoimaan yhdessä uutta verkkopalvelua. Vaatimus on, että on vähän kokemusta aikapankin verkkojärjestelmästä (www.community-exchange.org).

Käytännössä annan teille esitehtävän (joka vaatii noin 15 min) ja pyydän osallistumaan yhteissuunnittelutyöpajaan, joka järjestän suunnuntaina 24.4. klo 15.30-17.30 oma maa - tiloissa . Työpajassa rakennetaan ja keskustellaan, eli luultavasti on myös hauskaa!

Esitehtävän lähetän teille edellisellä viikolla.

Kiitos avusta ja toivottavasti te innostutte tulemaan mukaan! Kirjoittakaa minulle tai listalle, jos te haluatte osallistua.

Elisa

Esitehtävä

Esitehtävän tarkoitus on miettiä etukäteen, miten yksi vaihto CES-järjestelmässä (community-exchange.org) toimii.

1. Mieti viimeisintä vaihtoasi ja miten olet sitä hoitanut CES-järjestelmässä: voi olla joko vaihto, missä olet saanut palvelun tai vaihto, missä olet antanut palvelun, tai molemmat, jos haluat tehdä kaksi erillistä tehtävää.
2. Ota yksi paperi ja kirjoita järjestyksessä kaikki vaihtoon kuuluneet vaiheet. Paperi voi ottaa mukaan työpajaan tai lähettää minulle kuvan siitä. Vaihtoehtoisesti voi myös ottaa ruutukaappauksia ja lähettää minulle sähköpostitse kuvasarjan. Varmista, että vaiheiden järjestys on selkeä, koska se on tärkeä tieto. Ensimmäinen vaihe on, kun kirjaudutaan verkkopalveluun - loppu sitten, kun kaikki on hoidettu!

Kiitos paljon avusta, näkemyksesi ovat tosi arvokkaita!