



Printtisuunnittelua yhteiskehittämisen kautta

– Yhteiskehittämisen palveluprosessi ja sen tuotoksena syntynyt viihtyvyyttä lisäävä digiprintti

Hanna-Kaisa Rask
Muotoilun koulutus
Opinnäytetyö 2019

TURKU AMK
TURKU UNIVERSITY OF
APPLIED SCIENCES



PRINTTISUUNNITTELUA YHTEISKEHITTÄMISEN KAUTTA

- Yhteiskehittämisen palveluprosessi ja sen tuotoksena syntynyt viihtyvyttä lisäävä digiprintti.

Opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella digitaalisesti tuotettava printti prosessista, jossa osallistetaan tuotteen lopukäyttäjiä mukaan tuotesuunnitteluun. Palveluprosessi tuli mallintaa selkeäksi ja helposti toistettavaksi Eurokangas Oy:n käyttöön, jotta se voi tulevaisuudessa hyödyntää sitä asiakkaille tarjottava uudenlaisena palveluna.

Opinnäytetyö toteutettiin osana 6Aika-hanketta, jonka tavoitteena on kehittää kaupunkeja älykkäämmiksi ja asukaslähtöisemmiksi. Myös Turun kaupunki sai kosketuksen palveluprosessista, jossa osallistuvana tahona toimi kaupungin oma instanssi eli alakoulu ja sen oppilaat. Yhteiskehittämissuunnitelmassa oli tarkoituksena luoda hyvinvointia ja viihtyvyttä lisäävä digiprintti. Printtiä suunniteltiin käytettäväksi oppilaiden oppimisympäristöön sijoitettavissa akustoisissa tuotteissa kuten verhoissa ja seinälle asetettavissa paneelissa.

Oppilaat osallistettiin suunnitteluun workshop- eli työpajatyöskentelyssä. Workshopissa oppilaat pääsivät tuottamaan materiaalia suunnittelun pohjaksi vastaamalla erilaisiin tehtävänantoihin luovuuden kautta piirtämällä, maalaamalla ja värittämällä. Tehtävänannot johdattelivat oppilaita miettimään, mitkä asiat ja värit luovat heille hyvinvointia. Workshopityöskentelyä havainnoitiin ja dokumentoitiin prosessin kokonaiskuvan luomiseksi.

Workshopista saadut oppilaiden tuottamat materiaalit skannattiin digitaaliseen muotoon ja niitä selaillemalla syntyi ajatus digiprintin teemasta. Materiaaleista poimittiin teemaan sopivia mielenkiintoisia elementtejä, joita lähdettiin jatkokehittämään. Lukuisista elementeistä ja niiden variaatioista yhdisteltiin erilaisia kokonaisuuksia, joita hiomalla syntyi lopulliset digiprintit.

Haastatteleamalla projektissa mukana olleita tahoja, saatiin palautetta yhteiskehittämissuunnitelmasta ja prosessin kautta syntyneistä digiprinteistä. Kirjallisuutta ja verkkolähteitä käytettiin benchmarkkaukseen ja yhteiskehittämisen ymmärtämiseen.

Opinnäytetyön tuloksena kehitettiin visuaalinen palvelupolku yhteiskehittämisen prosessista, josta on nähtävissä prosessin eteneminen ja kontaktipisteet. Kontaktipisteissä on kuvattuna prosessin kannalta tärkeät tapahtumat ja niihin vaikuttavat tekijät. Yhteiskehittämissuunnitelman tuloksena saatiin myös viisi hyvinvointia ja viihtyvyttä lisäävää digiprinttiä.

Avainsanat:

Yhteiskehittäminen,
printtisuunnittelu,
palvelumuotoilu,
graafinen suunnittelu

PRINT DESIGN BY CO-CREATION

- Service process of co-creation and well-being and comfort increasing digital prints that were created as a result of the co-creation process.

The goal of this thesis was to obtain experimental information of a new service process involving end-users of the product in visual product design. The service process was modeled clear and easy to be used by Eurokangas Oy in the future as a new service offered to customers.

The thesis was executed as a part of 6Aika-project, which aims to develop smarter and more citizen-oriented cities. The city of Turku was involved with a co-creation service process through the city's own institution, a school and its pupils. The purpose of the co-creation process was to create a digital print which increases well-being and comfort. The prints were planned to be used in acoustic products, such as curtains and wall panels that can be placed in the learning environment of the pupils.

The pupils took part in the designing in a workshop where they created design materials for finishing three different tasks by using creative methods such as drawing, painting and coloring. The tasks led the pupils thinking what brings well-being in their everyday lives. Their workshop working was observed and documented to create a general view of the process.

The material from the workshop was scanned into a digital format, and while browsing it, the idea of the digital print theme was born. Interesting elements that were adapted to the theme were chosen from the material for further development. Many elements and their variations were combined to different entities and by improving them the final digiprints were created. By interviewing the participating parties, feedback was received about the co-creation process and digital prints evolved through the process.

As a result of the thesis a visual service path was developed from the co-creation process. The service path visualizes the progress and shows the contact points of the process. The contact points describe the functions that are important for the project and the authors included. Also five well-being and comfort increasing digital prints were created as a result of the co-creation process.

Keywords:

Co-creation,
print design,
service design,
graphic design

SISÄLLYSLUETTELO

1 JOHDANTO	6
2 TAVOITTEET JA TUTKIMUSMENETELMÄT	7
2.1 Viitekehys	7
2.2 Prosessikaavio	8
2.3 Toimeksiantaja	9
2.4 Tutkimusmenetelmät	9
3 ASIAKASLÄHTÖISTEN TUOTTEIDEN SUUNNITTELU	12
3.1 Yhteiskehittämisen projekteja	14
3.2 Opinnäytetyön yhteiskehittämisen workshop	17
4 PRINTTISUUNNITTELU	22
5 VIIHTYVYYTTÄ JA HYVINVOINTIA LISÄÄVÄT DIGIPRINTIT	26
5.1 Moision eläimet	26
5.2. Eläinkulmiot	28
5.3 Herra ja Rouva Kettunen	30
5.4 Dinoselli	32
5.5 Kiipeilypuussa	34
6 OSALLISTAVAN YHTEISKEHITTÄMISEN PALVELUPROSESSI	36
7 YHTEENVETO	40
LÄHTEET	42

Kuvio 1 Printtisuunnittelun palveluprosessin viitekehys.	7
Kuvio 2 Opinnäytetyön prosessikaavio.	8
Kuva 1 Oppilaat tehtävien kimpussa	16-17
Kuva 2 Esimerkkityö tehtävästä 1.	18
Kuva 3 Esimerkkityö tehtävästä 2.	18
Kuva 4 Esimerkkityö tehtävästä 3.	18
Kuva 5 Fredriksson ja Rowland tarkkailevat oppilaiden työskentelyä.	19
Kuva 6 Oppilaat yhdessä tarkastelemassa tehtävän piirustusta.	20
Kuva 7 Oppilaiden töistä leikellyt yksityiskohdat teemakohtaisilla alustoilla: eläimet ja urheilu & harrastukset.	22
Kuva 8 Valittujen alkuperäisten eläinhahmojen kehittyminen vektorigrafiikaksi.	23
Kuva 9 Erilaisia kokeiluja kettuhahmosta.	24
Kuva 10 Nousevassa raportissa toistuvan printin luominen Adobe Illustratorin pattern-työkalulla.	25
Kuva 11 Moision eläimet -digiprintin raportti.	26
Kuva 12 Moision eläimet -jatkuva pinta.	27
Kuva 13 Moision eläimet -digiprintti kuvattuna luokkaympäristössä.	27
Kuva 14 Eläinkulmiot -digiprintin raportti.	28
Kuva 15 Eläinkulmiot -jatkuva pinta valkoisella pohjavärillä.	28
Kuva 16 Eläinkulmiot -digiprintti (valkoinen) kuvattuna luokkahuoneessa.	28
Kuva 17 Eläinkulmiot -jatkuva pinta harmaalla pohjavärillä.	29
Kuva 18 Eläinkulmiot -digiprintti (harmaa) kuvattuna luokkahuoneessa.	29
Kuva 19 Herra ja Rouva Kettunen -digiprintin raportti.	30
Kuva 20 Herra ja Rouva Kettunen -jatkuva pinta.	30
Kuva 21 Herra ja Rouva Kettunen -digiprintti kuvattuna luokkahuoneessa.	31
Kuva 22 Dinoselli -digiprintti.	32
Kuva 23 Dinoselli -digiprintti havainnollistettuna akustiikkapaneelissa.	32
Kuva 24 Dinoselli -akustiikkapaneelit kolmen sarjassa.	33
Kuva 25 Kiipeilypuussa -digiprintti havainnollistettuna akustiikkapaneeleissa.	34
Kuva 26 Kiipeilypuussa -digiprintti.	35
Kuva 27 Yhteiskehittämisen palveluprosessi visualisoituna palvelupoluksi.	37

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön aiheena on yhteiskehittämisen palveluprosessi, jonka tuloksena syntyy käyttäjälähtöisiä, viihtyvyyttä ja hyvinvointia lisääviä digiprinttejä. Eurokangas on mukana toteutettavien printtien valinnassa, painattaa ja valmistelee tuotteet loppusijoitukseen kouluun. Yhteiskehittämisen prosessi tullaan mallintamaan Eurokangas Oy:n käyttöön, jotta se voi hyödyntää sitä asiakkaille tarjottavana palveluna.

Ryhmän osallistaminen tapahtuu workshop-työkentelynä, josta saatuja luovan ilmaisun tuotoksia käytetään digiprinttisuunnittelun pohjana. Tuotokset skannataan digitaaliseen muotoon ja niitä suunnittelun pohjana käyttäen, luodaan digiprinttejä Adoben Illustrator -ohjelmalla. Tavoitteena on luoda hyvinvointia lisääviä digiprinttejä oppilaiden oppimisympäristöön ja mallintaa prosessista selkeä ja toistettava malli palvelupoluksi.

Yhteiskehittäminen oli aiheena mielenkiintoinen ja projekti vaikutti houkuttelevalta. Projektissa yhdistyy kaksi muotoilun kiehtovaa osa-aluetta: palvelumuotoilu ja graafinen suunnittelu. Olen aina ollut luova ja piirtäminen on ollut vahvuuteni. Opintojen myötä oma piirtäminen ja graafinen suunnittelu on kehittynyt digitaaliseen muotoon erilaisia tietokoneohjelmia hyödyntäen. Adobe Illustrator ja vektorigrafiikka on vinyt luovuuteni uudelle tasolle ja haluan kehittyä niiden käyttämisessä ammattilaiseksi.

Palvelumuotoilu ja kuluttajien osallistaminen tuotesuunnitteluun yleistyy koko ajan, kun sen positiivisia vaikutuksia lisäarvoa tuottavana sijoituksena opitaan arvostamaan. Näin projektissa mahdollisuuden kehittää omaa osaamistani palvelumuotoilijana ja saada aitoa muotoilualan kokemusta. Haaveilen myös luovasta työstä muotoilijana ja graafinen suunnittelu, esimerkiksi printtisuunnittelu, olisi houkutteleva tulevaisuuden suuntautumisvaihtoehto.

2 TAVOITTEET JA TUTKIMUSMENETELMÄT

Opinnäytetyön tavoitteena oli tuottaa yhteiskehittämisen kautta syntynyt digiprintti, jolla on positiivisia vaikutuksia oppimisympäristön viihtyvyyteen ja oppilaiden hyvinvointiin. Digiprintin lisäksi tavoitteena oli selkeyttää yhteiskehittämisen prosessin rakennetta mahdollista jatkokäyttöä varten ja mallintaa palveluprosessi helposti toistettavaksi visuaaliseksi malliksi. Yhteiskehittäminen prosessissa toteutuu osallistamalla oppilasryhmä mukaan suunnitteluun.

Opinnäytetyön tutkimuskysymykset:

1. Millainen on osallistavan digiprinttisuunnittelun palveluprosessi?
2. Millainen hyvinvointia lisäävä digiprintti syntyy osallistavan prosessin kautta?

Ensimmäiseen kysymykseen lähdettiin etsimään vastausta tekemällä oppimisen kautta ja toteutettiin osallistava workshop. Prosessia havainnoitiin ja dokumentoitiin kriittisen tarkastelun ja prosessin kehittämisen tueksi. Workshopista saadun materiaalin pohjalta lähdettiin kehittämään tavoitteiden mukaista digiprinttiä. Koko prosessista mallinnettiin lopputuloksena palvelupolku, johon tiivistyy yhteiskehittämisen palveluprosessi. Haastatteleamalla toimeksiantajia, saatiin palautetta prosessista ja sen myötä syntyneistä printeistä.

2.1 VIITEKEHYS

Viitekehys on tehty selkeyttämään printtisuunnittelun palveluprosessia (kuvio 1). Viitekehuksesta hahmottaa nopeasti opinnäytetyön perusajatuksen ja sen keskiössä olevat tekijät. Printtisuunnittelun prosessiin vaikuttavia tekijöitä ovat 6Aika-hanke, Turun kaupunki ja Eurokangas Oy. Digiprintti luodaan yhteiskehittämisen kautta, jossa suunnittelun pohjan luojina toimivat Moision 4. luokkalaiset oppilaat. Oppilaat luovat kuvallista materiaalia workshopissa, joista jatko kehitellään lopullinen hyvinvointia ja viihtyvyyttä lisäävä digiprintti.



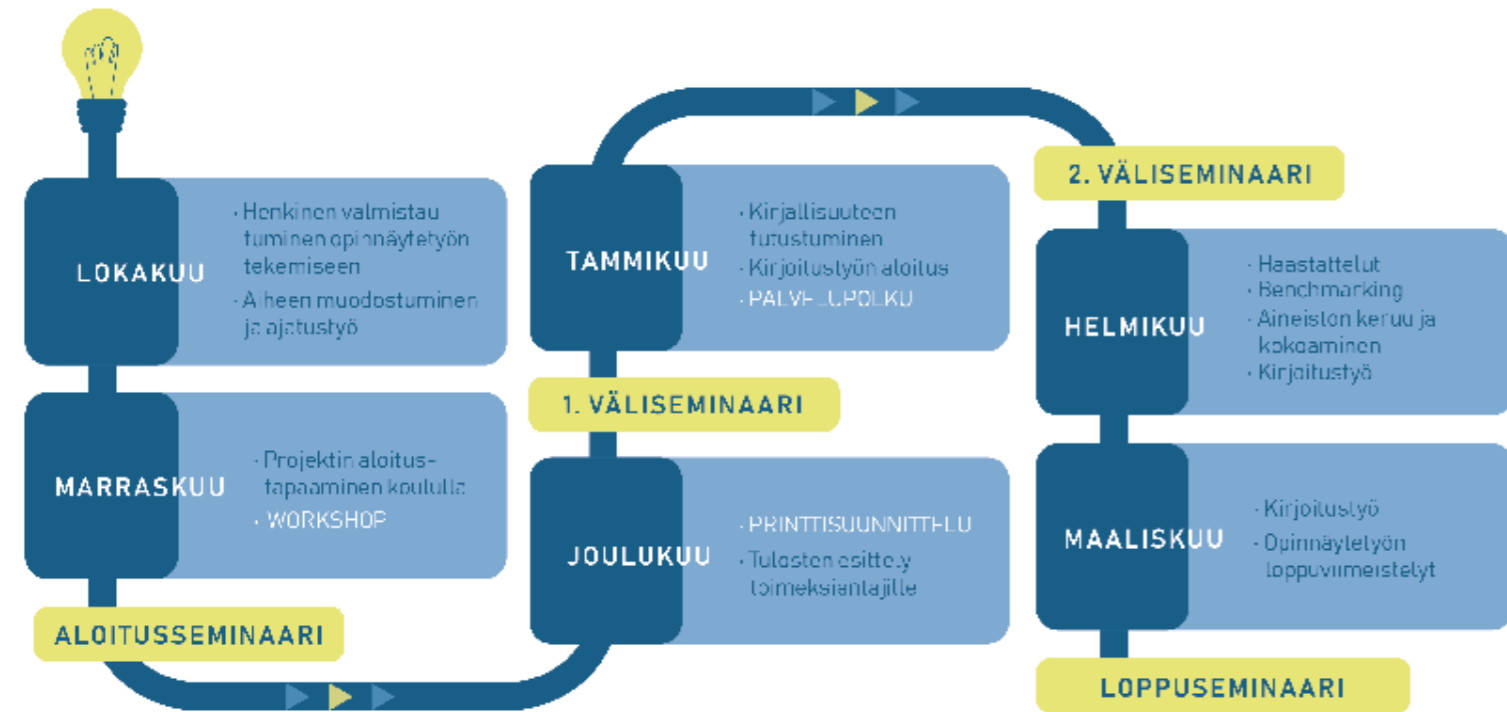
Kuvio 1 Printtisuunnittelun palveluprosessin viitekehys.

2.2 PROSESSIKAAVIO

Prosessikaaviossa on kuvattuna opinnäytetyöprosessin eteneminen alusta loppuun (kuvio 2). Alussa idea opinnäytetyön aiheesta hahmottuu ja prosessi päättyy loppuseminaariin. Kaaviosta käy ilmi prosessin eri vaiheet ja niissä käytetyt tutkimusmenetelmät. Kaaviossa on korostettuna yhteiskehittämisen kannalta tärkeimmät elementit: workshop, printtisuunnittelu ja palvelupolku.

Prosessikaaviota tehdessä asetettiin myös ajalliset tavoitteet

konkreettisiksi. Tavoitteiden näkeminen auttoi opinnäytetyön tekemisen suunnittelussa ja ajan käytössä. Uudenlaisen palvelun kehittäminen ja monen vaikuttajan kanssa toimiminen vaikuttaa niin, ettei työ etene aina lineaarisesti ja suunnitelmien mukaan. Iteratiivisuus on yleistä muotoilun projekteissa, sillä aikaisempiin vaiheisiin joudutaan usein palaamaan, ja jotkut vaiheet saattavat kestää koko projektin ajan. Opinnäytetyön prosessissa esimerkiksi benchmarking ja dokumenttianalyysi, olivat mukana koko prosessin ajan.



Kuvio 2 Opinnäytetyön prosessikaavio.

2.3 TOIMEKSIANTAJA

Opinnäyte toteutettiin osana kestävän kaupunkikehityksen hanketta. 6Aika on Suomen kuuden suurimman kaupungin – Helsingin, Espoon, Vantaan, Tampereen, Turun ja Oulun – yhteinen kestävän kaupunkikehityksen strategia. Tavoitteena on kehittää kaupunkeja entistä älykkäämmiksi ja vastata palveluilla kaupunkilaisten tarpeisiin. Asiakslähtöisyyteen pyritään yhteiskehittämisen projektikokeilujen kautta, osallistamalla loppukäyttäjiä mukaan suunnitteluun. Periaatteena on se, että yhdessä kehittäminen on kaikille osapuolille, kaupungille, kaupunkilaisille, yrityksille ja yhteisöille hyödyksi. (6Aika.)

(<https://6aika.fi/6aika-avoimia-ja-alykkaita-palveluja/>)

Turun kaupunki on mukana yhteiskehittämissuunnitelmassa, jossa lopputuotteen suunnitteluun osallistuu kaupungin oma taho, eli Moision alakoulu ja sen oppilaat. Oppilaat pääsevät ensimmäisinä vaikuttamaan oman oppimisympäristönsä viihtyvyyteen, osallistumaan mukaan uudenlaisen palvelun kehittämiseen ja oikean tuotteen suunnitteluprosessiin.

Toteutukseen valitut painotuotteet valmistaa Eurokangas Oy. Eurokangas Oy on vuonna 1945 perustettu perheyrittys, joka on Suomen johtava kankaiden myynti- ja maahantuontiyrittys. Euronkankaan palveluihin kuuluu myös sisustustekstiilien suunnittelu-, mittaus-, ompelu- ja asennuspalveluita. (Eurokangas). Yrityksenä Eurokangas Oy saa lisää tietoa ja kokemusta monipuolisesta palvelukokonaisuudesta, jota se voi tulevaisuudessa hyödyntää asiakkaille tarjottavana palveluna, jossa asiakas pääsee itse mukaan tuotteen suunnitteluun. Hanke lisää näkyvyyttä ja asiakaslähtöinen palvelu luo lisää arvoa yritykselle.

2.4 TUTKIMUSMENETELMÄT

Dokumenttianalyysi

Dokumenttianalyysillä eli kirjallisten lähteiden analyysillä pyritään saamaan taustatietoa ja uusia näkökulmia tutkittavasta aiheesta erilaisten aineistojen pohjalta. Aineisto voi koostua verkkosivuista, muistioista, haastatteluista tai mistä tahansa aiheelle lisäarvoa tuottavasta kirjallisesta materiaalista. Tavoitteena on tarkastella dokumentteja ja niiden avulla luoda selkeitä ja luotettavia johtopäätöksiä tutkittavan aiheen tueksi. (Oppariapu 2016, a.) Opinnäytetyön dokumenttianalyysissä hyödynnettiin alan kirjallisuutta prosessin ja opinnäytetyön kirjoittamisen tukena. Kirjallisuuden hyödyntäminen toi asiantuntevuutta ja uusia näkökulmia prosessin tarkasteluun.

Benchmarking

Benchmarking eli vertailuarviointi on kehittämiskohteeseen rinnastettavien tapausten tutkimista ja analysointia. Kartoittamalla vertailukumppaneiden toimintaa, voidaan saada kokemusellista tietoa ja kehittää toimintaa. (Oppariapu 2016, b.) Opinnäytetyössä vertailun kohteeksi on etsitty osallistavia yhteiskehittämisen prosesseja. Vertailukohteiden löytämiseen on käytetty kirjallisuutta, verkkolähteitä ja saatu tietoa projekti-koordinaattori Jukka Rauvolalta.

Haastattelu

Haastattelu on mukautuva tutkimusmenetelmä, jota pystytään soveltamaan erilaisiin tutkimustarkoituksiin. Yleensä haastattelun luonne ja kysymykset suunnitellaan tapauskohtaisesti tietylle kohderyhmälle. Kysymyksillä voidaan saada tietoa haastateltavan ajatuksista, käsityksistä, kokemuksista ja tunteista. (Oppariapu 2016, c.) Haastattelu toteutettiin strukturoituna sähköpostihaastatteluna projektin kannalta tärkeille henkilöille. Opinnäytetyön tueksi haastateltiin Eurokangas Oy:n yritysmyynnin myyntijohtajaa Karoliina Laaksoa, joka oli tiiviisti projektissa mukana. Laakson lisäksi saatiin palautetta printeistä myös Eurokangas Oy:n ostopäällikkö Riitta Fagerlundilta ja myymäläketjun myyntijohtajan Marjo Lehtoselta. Haastatteluun vastasi myös projektissa mukana olleen Moision koulun opettaja ja projektikoordinaattori Jukka Rauvola.

Haastattelulla pyrittiin saamaan palautetta yhteiskehittämissuunnitelman onnistumisesta ja sen kautta syntyneistä lopputuloksista; digiprinteistä ja palveluprosessin palvelupolusta. Haastatteluun liitettiin kolme yhteiskehittämisen kautta syntyneitä digiprinttejä, joista toivottiin palautetta.

Workshop

Workshopissa eli työpajatyöskentelyssä osallistetaan kohderyhmä mukaan tuotteen tai palvelun suunnitteluun ja kehittämiseen. Workshopissa voidaan käyttää erilaisia osallistavia ideointimenetelmiä, jotka mahdollistavat luovan ideoinnin. Ideointimenetelmien kautta on tarkoitus saada kohderyhmä pohtimaan aihetta ja herättelemään tietoisia ja tiedostamattomia ongelmia ja tarpeita. Työskentelyn ideana on antaa ajatusten virrata ilman kriittistä ajattelua. Työpajatyöskentelyssä on yleensä mukana fasilitaattori, joka ohjaa työpajatyöskentelyä, kannustaa luovuuteen ja on mukana kehitettävän tuotteen tai palvelun kehitysprosessissa.

Opinnäytetyön yhteiskehittämisen prosessi ja digiprinttien suunnittelu perustuu workshop- eli työpajatyöskentelyyn. Workshopin ideana on osallistaa loppukäyttäjät eli koulun oppilaat mukaan digiprintin suunnitteluun ja ideointiin. Kohderyhmä herätellään aiheeseen sopivilla tehtävänannoilla. Lopputuloksena saadaan innovatiivista ja persoonallista materiaalia, jota hyödynnetään digiprinttisuunnittelun pohjana. Opinnäytetyön yhteiskehittämissuunnitelmaan osallistuivat Turun Yli-Maarian koulun Moision alakouluyksikön neljäsluokkalaiset 9-11-vuotiaat oppilaat. Workshopit toteutettiin koulun oppitunneilla.

Havainnointi

Havainnointi on henkilön, ryhmän, tilanteen tai ympäristön toiminnan tutkimista aistien avulla. Havainnot kirjataan ylös jatkotulkintaa ja hyödyntämistä varten. Havainnointi vaatii tarkan suunnittelun ja etukäteen tulee miettiä esimerkiksi havainnoinnin tavoitteet, haasteet ja luvat. (Oppariapu, 2016, d.)

Oppilaita havainnoitiin workshopin yhteydessä, välittömän palautteen, workshopin toimivuuden ja kokemusten saamiseksi. Havainnointi materiaalia kerättiin palveluprosessin kehittämisen tueksi. Havainnointi tapahtui systemaattisesti eli oppilaat olivat tietoisia, että heitä ja heidän tekemistään tarkkaillaan. Tällöin he pystyivät tuntemaan olonsa turvallisiksi ja työskentely oli mahdollisimman totuuden mukaista. Havainnointi vaiheessa otettiin myös valokuvia työskentelytilanteesta muistiinpanojen lisäksi. Havainnoidessa keskityttiin workshopin toimivuuteen ja mahdollisiin epäkohtiin. Kohderyhmältä saatiin kuulla suoraa palautetta ja pystyttiin keskittymään tehtävänantojen sopivuuteen ja miellekkyyteen, sekä saatiin selkeä kokonaiskuva workshopin toiminnasta.

Tekemällä oppiminen

Tekemällä oppiminen on uusien taitojen oppimista konkreettisen tekemisen kautta eli tietoa syntyy kokemuksellisen toiminnan tuloksena. Toiminnallinen oppiminen sisältää tekemistä, kokemista, vuorovaikutusta ja yhteistyötä, joiden kautta opitaan tekemään ja saadaan tietoa. (Oamk.) Opinnäytetyön prosessissa tekemällä opittiin workshopin suunnittelua ja toteutusta. Mitä asioita tulee ottaa huomioon ja mitä kannattaa tehdä toisin. Printtien suunnittelussa graafinen suunnittelu, vektorigrafiikan luominen ja Illustratorin käyttö oli ennestään tuttua, mutta elementtien toistaminen jatkuvaksi pinnaksi, opittiin tekemisen kautta. Ennakkoluulottomien kokeilujen kautta, saatiin innovatiivisia ratkaisuja, joista syntyi lopullisia printtejä.

3

ASIAKASLÄHTÖISTEN TUOTTEIDEN SUUNNITTELU

Suunnittelijan on usein luotava markkinoille tuotteita, joilla on valmis kohderyhmä ja kysyntää. Suunnittelijan on luotava tuote tai palvelu tiedostamattomiin tarpeisiin, joita kuluttajatkaan eivät itse edes aina tiedosta. Nykypäivänä tätä helpottaa yhteiskuntatieteistä peräisin olevat osallistavat käyttäjälähtöiset menetelmät, joiden kautta saadaan tietoa käyttäjien elämästä ja sen myötä todellisista tarpeista. (Hohti 2011,199.) Käyttä-

jälähtöinen suunnittelu on yleistynyt eri aloilla ja siten on alettu hahmottaa asiakasymmärryksen tärkeys ja sen tuoma arvo.

Palvelumuotoilu on sekä fyysisten että aineettomien palveluiden ja tuotteiden innovointia, kehittämistä ja suunnittelua palvelumuotoilun menetelmin. Palvelukokemus suunnitellaan käyttäjälähtöisesti siten, että palvelu vastaa sekä käyttäjien tarpeita että palvelun tarjoajan liiketoiminnallisia tavoitteita. (Tikka & Gävert 2018, 53.) Onnistuneeseen palvelun kehittämiseen tarvitaan yrityksen tavoitteiden ja haasteiden, sekä loppukäyttäjien käyttäytymisen ja tarpeiden ymmärtämistä. Ymmärryspohjaa voidaan luoda esimerkiksi yhteiskehittämisen prosessin kautta. Co-creation eli yhteiskehittäminen on lopputuotteen käyttäjän tai käyttäjäryhmän liittämistä mukaan kehitysprosessiin esimerkiksi workshopin

avulla. Muotoilija toimii usein projektissa fasilitaattorina, joka järjestää ja koordinoi yhteiskehittämistä. Muotoilijan tukena prosessissa on hyvä olla monialainen asiantuntijatiimi. Tiimi toimii yhdessä kohderyhmän käyttäjäkokemusta ja yrityksen asiantuntemustietoa hyödyntäen kehittämään palvelua vastaamaan molempien tarpeita tavoitteiden mukaisesti. Yhteiskehittämisen tavoitteena on luoda hedelmällinen yhteistyö, josta kaikki osapuolet hyötyvät.

Konsumerismi on vanha ajatusmalli, että runsas kulutus on yhteiskunnan ja talouden kannalta elintärkeää. Laajenevan kulutuksen ruokkima materiaallinen talouskasvu on aiheuttanut ympäristön pilaantumista ja uhkaa ilmastonlämpenemisen sekä jatkuvan väestönkasvun edetessä koko maapalloa. (Hohti 2011, 167.) Nykypäivän kulutusyhteiskunta tuntuu toimivan samalla periaatteella ja kerskakulutusta ei ainakaan vähennä nykypäivän sosiaalinen media, joka luo tietynlaista painetta elintavoista ja -tasosta. Tavarahankinnoilla rakennetaan identiteettiä, ja tuotteen hyödyllisyys ja käytännöllisyys ovat unohtuneet. Hetken mielijohteesta hankittu edullinen trendituote ei yleensä ole fyysisesti tai aikaa kestävä.

Yksilöiden lisäksi, yritysten tulisi ottaa vastuuta markkinoille tuomistaan tuotteista. Yritysten tulisi ottaa eettisyys ja ekologisuus huomioon, oman etunsa ja bisneksen tekemisen sijaan. Yritykset voivat vähentää markkinoille päätyviä ”tur-

hia tuotteita” esimerkiksi hyödyntämällä suunnittelussaan vastuullista muotoilua, asiakaslähtöisemmällä suunnittelulla sekä valmistamalla tuotteita pienempiä eriä vähentääkseen hävikkiä. Muotoilu esitetään usein ainutlaatuisena yritysten taloudellista arvonnäkökulmaa tuottavana toimintana: se lomittuu saumattomasti sekä tuotannon prosesseihin että kuluttajille tärkeiden arvojen kuten käytettävyyden ja esteettisyyden suunnitteluun. (Hohti 2011, 186.)

Tasa-arvo, etiikka, kestävä kehitys ja kiertotalous ovat muotoilun uuden aikakauden trendejä. Jokaisella teollamme on jonkinlainen vaikutus. Jos suunnittelun lähtökohtia ja sen vaikutuksia yhteiskuntaan ja maapalloon ei ole mietitty tarkkaan, se voi johtaa tahattomaan negatiiviseen vaikutukseen. Näillä ajattelemattomilla valinnoilla saadaan aikaan huonosti voiva ja epäkestävä maailma. Jokainen voi yksilönä vaikuttaa omilla valinnoillaan energiatehokkaamman yhteiskunnan luomiseen. Tämä vaatii tietoa eettisistä arvoista, kestävästä kehityksestä ja kiertotaloudesta, mutta myös halua olla osana muutosta ja ratkaisua. (Tikka & Gävert 2018, 35.)

Perinteisestä markkinatalouden näkökulmasta katsottuna muotoilijan rooliksi on rajautunut suunnitella tuotteita, jotka kuluttaja haluaa, ja kuluttajan tarpeisiin vastaaminen on jäänyt taka-alalle. Vaikka muotoilijan osuutta kulutusyhteiskuntaa ruokkivana tekijänä on turha kieltää, on mielikuva

muotoilijoista pelkkänä turhakkeiden stailaajana jo mennyttä. Muotoilun ala laajentuu jatkuvasti ja se on kehittynyt muun muassa monialaiseksi ongelmanratkaisustrategiaksi. Muotoilulla vastataan nykypäivänä niin taloudellisiin, poliittisiin kuin sosiaaliinkin ongelmiin. (Hohti 2011, 197.) Esimerkkinä disruptiivinen designmetodi, joka auttaa määrittelemään, tutki- maan ja kehittämään monimutkaisiin ongelmiin konkreettisia ratkaisuja. Yleispätevä metodi hyödyntää systeemijattelua, kestävä kehityksen tutkimusta ja muotoilun menetelmiä. Sen avulla voidaan perehtyä monimutkaisiin ongelman rakenteisiin, kehittää sosiaalisia innovaatioita ja muokata liiketoimintaa kiertotalouden suuntaan. (Tikka & Gävert 2018, 36.)

Opinnäytetyön yhteiskehittämisen prosessin tavoitteena on tuottaa tuote kohderyhmän käyttöön ja muodostaa prosessista toistettava malli, jota voidaan käyttää uudelleen myytävänä palveluna. Lähtökohtana palvelulle olisi luoda asiakaslähtöinen tuote asiakkaan käyttöön. Tuotetta ei siis laiteta massa- tuotantoon, eikä yleisille markkinoille, vaan sitä tuotetaan vain asiakkaan tarvitsema määrä. Kun käyttäjä on päässyt itse mukaan tuotteen suunnitteluun, tuotteen ainutlaatuisuus luo käyttäjälleen tunnearvoa. Tällöin kynnys tuotteen uusimiseen kasvaa, eikä sitä lähdetä uusimaan lyhyellä aika välillä ja tuotteen käyttöikä pitenee. Ilmiö hillitsee uuden tuotteen ostamista ja kulutuskäyttäytymistä.

3.1 YHTEISKEHITTÄMISEN PROJEKTEJA

Opinnäytetyön prosessin tueksi tehtiin vertaisanalysointia eli benchmarkattiin muita yhteiskehittämisen projekteja. Yhteiskehittämisprosesseista löytyi yhteneväisyyksiä. Huomattiin miten paljon ja tehokkaasti, on opittu ihmislähtöisen kehittämisen hyödyt. Niin kuin 6Aika -hankkeenkin tavoitteena on kehittää kaupungeista asukaslähtöisempiä, monet yhteiskehittämisen prosessit tavoittelivat samaa. Monissa projekteissa osallistettiin kaupungin asukkaita oman asuinalueensa kehitykseen. Opinnäytetyössä esitellään yhteiskehittämisen projekteja, joissa kehittäjinä on lapsia ja nuoria, kuten opinnäytetyön yhteiskehittämisprosessissakin. Selailun perusteella tämän kaltaiset yhteiskehittämisen prosessit olivat usein vielä hanke pohjaisia ja ulkopuolisen rahoittamia. Etenkin taiteellisissa projekteissa on opittu hyödyntämään lasten ennakkoluulotonta ja innovatiivista luovuutta. Lasten pelottomat ideat ovat myös hyvä ideoinnin pohja yritysten kehitykseen.

Karakallio Creative: Deoksen osallistava taidetyöpaja & Tiina Herttuan yhteisötaideteos

Karakallio Creative -hanke elävöittää Espoon Karakallion aluetta taiteella ja tapahtumilla. Hanke luo esimerkkiä kaupunkien innovatiivisesta kehittämisestä ja elinvoimaannuttamisesta, ja herättää kiinnostusta julkista taidetta kohtaan. Hankkeen toteuttaa Elävä Espoo ry, joka kuuluu julkisen taiteen kehittämishankkeita koordinoivaan Upeart-taidekollektiiviin. Luovilla keinoilla ja osallistamalla asukkaita mukaan taideprojekteihin, taideteokset saavat lisäarvoa, ja kiinnostus alueen visualisuuteen ja taiteeseen kasvaa. Osalliset pääsevät vaikuttamaan omaan elinympäristöönsä ja saavat kokemuksen ainutlaatuisista taideprojekteista ja pääsevät kokemaan

ikimuistoja ja lumoavia taide-elämyksiä.

Graffititaiteilija Deos toteutti osallistavan työpajan syksyn pimeyden keskelle marraskuussa vuonna 2018. Kaikenikäisille suunnattu työpaja oli yhdessä tekemisen iloa. Osallistavassa taidetyöpajassa teemana oli ihmeellinen ja ääretön avaruus. Teoksen luomiseen käytettiin pimeään aikaan UV-maaleja, jotka herättivät teokset eloon hohto-ominaisuudellaan. Ihmiset saivat vapaasti tulla ja maalata isoille seinille. Rajaton ja rohkea mielikuvitus ja luovuus pääsivät valloilleen ja tuloksena syntyi yllätyksellisiä maalauksia. (Karakallio Creative, a)

Karakallioon on valmisteilla myös taiteilija Tiina Herttuan yhteisötaideteos, joka ikuistaa paikallisten päiväkotilaisten ja koululaisten kädenjäljen. Herttua käsittelee taiteessaan ihmisen suhdetta luontoon ja toisiin ihmisiin ja se heijastuu myös tekeillä olevaan yhteisötaideteokseen. Lapset on otettu mukaan toteutukseen workshoppeissa, jossa he ovat päässeet kuvittamaan laattoja, joista taideteos koostuu. Teoksen työstäminen aloitettiin toukokuussa 2018 ja työpajoja on järjestetty ympäri vuoden. Näyttävä teos on ihasteltavissa määrittelemättömänä ajankohtana 2019, jolloin teos sijoitetaan paikalleen.

”Ennen kaikkea toivon, että alueen asukkaat kokevat teoksen omakseen ja käyvät vielä vuosienkin päästä ihastelemaan omaa kädenjälkeään”, Tiina Herttua.

(Karakallio Creative, b)

Breikkeri-verkkopalvelun kehittäminen, Happia Oy

Breikkeri on Happia Oy:n kehittämä verkkopalvelu, joka tarjoaa laaja-alaista oppimista tukevia toiminnallisia harjoitteita, joiden avulla aktivoidaan oppilaita osallistumaan, liikkumaan ja kehittämään vuorovaikutustaitoja. Breikkerissä hahmot omaavat erilaisia ja samaistuttavia luoteenpiirteitä ja kannustavat käyttäjiä toiminnallisiin tehtäviin. Happia Oy teki yhteistyötä Oululaisen Hintan koulun kanssa osana Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt -hanketta.

Työpajan aiheena oli liikuntajamit ja oppilaiden tehtävänä oli ideoida omia koreografioita, joita tulotisiin hyödyntämään verkkopalvelun hahmojen liikehinnässä. Oppilaat suunnittelivat ryhmissä liikkeitä rajoinaan vain oma luovuus ja mielikuvitus, jonka jälkeen esitykset videokuvattiin, jotta yritys pystyi hyödyntämään animoidessaan liikesarjoja hahmoille. Kokeilun aikana oppilaat pääsivät mukaan myös tuotekehitykseen, muovailemalla hahmoja muovailumassasta, keksimällä taustatarinoita ja ominaisuuksia hahmoille, sekä ideoimalla uusia tehtäväsisältöjä verkkopalveluun. Breikkerille ideoitui käyttöä myös muissa toimintaympäristöissä, kuten koulun pihalla.

Kokeilussa mukana olleet opettajat ovat olleet erittäin kiitollisia ja tyytyväisiä osallistumisestaan kokeiluun. Nopean toiminnan ansiosta oppilaat ovat päässeet testaamaan omia luomuksiaan Breikkeri-verkkopalvelussa ja ovat olleet todella tyytyväisiä osallisuudettaan kehittämisprosessiin.

Mielikuvitusta, luovuutta ja intoa täynnä olleet oppilaat olivat Hap-

pialle oiva tapa kehittää palveluaan käyttäjälähtöisemmäksi. Happia piti myös erityisen tärkeänä, että oppilaat pääsivät näkemään lopputuloksen ja pystyivät olemaan ylpeitä työstään. He kehuivat koulun ja opettajien panostusta toimintaan ja ylistivät innokkaita yhteiskehittäjiä. Yhteiskehittämisen workshopit todettiin molemmin puolin erittäin onnistuneiksi ja hyödyllisiksi ja kehittämistyötä koulujen kanssa halutaan ehdottomasti jatkaa.

(Oppimisen uusi aika, a)

Muunneltava alkuopetuksen luokka, Lekolar

Turun Yli-Maarian koulun Moision yksikössä kokeiltiin pulpetitonta opiskelua Lekolarin varustamassa malliluokassa. Moision koulun opettajat suunnittelivat yhdessä Lekolarin suunnittelijoiden kanssa uudenlaisen alkuopetuksentilan. Tärkeimmät teemat pedagogiselle opetustilalle olivat muunneltavuus, viihtyvyys, ergonomia ja kalusteiden toimivuus, ja näiden pohjalta luotiin muutamia suunnitelmia, joista valittiin toteutukseen paras.

Opetustila uudistettiin kiintokalusteita myöten ja pulpetit korvattiin muunneltavilla pöytämoduuleilla. Tavalliset tuolit uudistettiin aktiivisille istujille ergonomisemmiksi. Oman pulpettitilan sijaan oppilaat saivat mukana kulkevan laatikon kirjoille ja vihoille. Ajatuksena avoimessa ja yhteisessä luokkatilassa oli yhteishengen vahvistaminen.

Opetustila ja kokeilu kokonaisuudessaan todettiin onnistuneeksi. Opettajat ovat mielissään tilan muunneltavuudesta, joka tuo oppimiseen uusia ulottuvuuksia ja aktivoi oppilaita.

Alkuopetusluokat käyttivät tilaa kokeilun aikana ja antoivat vapaamuotoista palautetta tilan ja kalusteiden toimivuudesta ja sopivuudesta oppimisympäristöön. Opetustilan suunnittelun ja palautteen avulla yritys sai uutta käyttäjälähtöistä näkökulmaa ja tietoa tarpeista ja toiveista uudenlaisen opetusympäristön suunnitteluun. Lekolar sai kokeilun avulla kokemusta käyttäjälähtöisen suunnittelumallin kehityksestä ja toteuttamisesta. Se sai näkyvyyttä ja referenssin, jota se voi käyttää jatkossa osana markkinointia.

(Oppimisen uusi aika, b)

Opetustilaa yhteiskehittämässä, Isku

Turun sivistystoimiala, Turun yliopisto, Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt -hanke, Isku ja Turun Yli-Maarian koulun Moision alakouluyksikkö lähtivät kehittämään yhdessä modernia oppimistilaa. Vanhan luokkatilan fyysisiä ominaisuuksia kuten akustiikkaa, kalusteita ja teknologiaa kehittämällä, kehitettäisiin oppimistila vastaamaan uusia oppimisvaatimuksia. Tavoitteena oli luoda moniulotteinen ja muunneltava opetustila, joka tukee oppilaiden aktiivisuutta, yhteisöllistä oppimista ja työskentelyergonomiaa. Moision koulun opettajat vastasivat tilan pohjasuunnittelusta ja teknologiaratkaisuista ja kalustesuunnittelusta yhdessä iskun oppimisympäristöasiantuntijoiden kanssa.

Tilasta haluttiin saada palautetta käyttäjiltä, joten kokeilujaksojen jälkeen, oppilaille laadittiin sähköinen käyttäjäkysely. Kyselyssä selvitettiin käyttäjäkokemuksia fyysisen ympäristön esimerkiksi valaistuksen ja akustiikan sekä tilan kalusteiden toimivuudesta, käytettävyydestä ja ergonomiasta. Kyselyn lopussa oppilaat saivat kuvailla myös unelmiensa oppimisympäristöjä.

Käyttäjäkyselyiden tulokset ja havainnointi materiaali ovat tuoneet yritykselle tärkeää käyttäjälähtöistä tietoa kokonaisuuden toiminnallisuudesta ja käyttäjien kokemuksista. Kokeilu vahvisti, että oppilaiden vapaus työskentelypisteiden sijoittelussa vaikuttavat oppimisen mielekkyyteen, motivaatioon ja aktiivisuuteen, ja sitä kautta myös oppimistuloksiin. Yritys koki kokeilun hyödylliseksi ja oli erittäin tyytyväinen yhteiskehittämisen prosessiin, sekä on valmis käyttäjälähtöiseen kehittämiseen myös jatkossa.

(Oppimisen uusi aika, c)

Benchmarkatessa muita yhteiskehittämisen prosesseja, voitiin todeta, että kokonaisuuden suunnittelu, toteutus ja lopputulokset olivat onnistuneita. Yhteiskehittämisprosessi oli verrattavissa ammattilaisten toteuttamiin osallistaviin prosesseihin.



3.2 OPINNÄYTETYÖN YHTEISKEHITTÄMISEN WORKSHOP

Yhteiskehittäminen toteutui workshop-vaiheessa, joka oli keskeinen osa digiprintin suunnittelua. Mukaan yhteiskehittämisen printtisuunnitteluun osallistui Turun Yli-Maarian koulun, Moision alakouluyksikön 9-11-vuotiaat neljäs-luokkalaiset oppilaat. Tavoitteena oli luoda hyvinvointia lisäävä digiprintin kuosi oppilaiden tekemien töiden pohjalta.

Workshopissa oppilaat pääsivät ideoimaan ja tuottamaan piirroksia, vastaamalla annettuihin tehtävänantoihin luovuuden kautta piirtämällä, maalaamalla ja värityttämällä (kuva 1). Workshopit suunnitteli ja ohjasi Turun ammattikorkeakoulun kolmannen vuoden muotoilun opiskelija Iida Fredriksson ja vaihto-opiskelija Kitty Rowland Falmouth University:sta Iso-Britanniasta. Fredriksson ja Rowland suunnittelivat oppilaille erilaisia tehtävänantoja, jotka perustuivat printille asetettuun aiheeseen. Digiprintin aiheena ja tavoitteena oli edistävää hyvinvointia ja viihtyvyyttä koulussa. Workshopit toteutettiin Moision alakouluyksikössä oppilaiden omilla kuvataiteen oppitunneilla. Työpajan toteutukseen meni kahden oppitunnin verran eli noin 90 minuuttia. Ensimmäisissä tehtävissä oppilaita heräteltiin miettimään värien yhteyttä hyvinvointiin ja arkipäivien aktiviteetteihin. Kolmannessa tehtävässä oppilaat pääsivät luomaan paperille konkreettisia asioita, jotka tuottavat heille hyvinvointia.

Kuva 1 Oppilaat workshop -tehtävien kimpussa.

Tehtävä 1. Värikartta (Kuva 2)

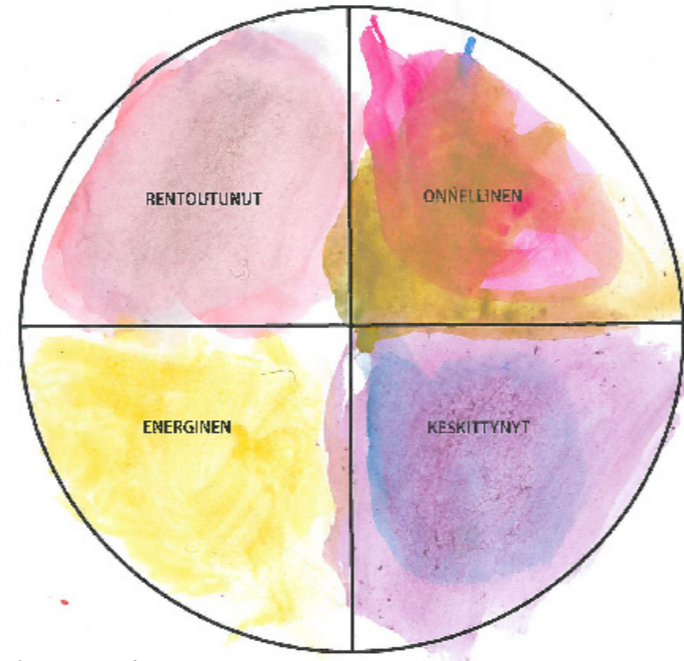
Oppilaat saivat A4-kokoisen paperin, jossa oli neljään yhtä suureen osaan jaettu ympyrä. Ympyrän jokaisessa osiossa oli mielialaa kuvaavat adjektiivit: energinen, iloinen, keskittynyt ja rentoutunut. Oppilaiden tehtävänä oli värittää jokainen osio värillä, jonka he yhdistivät osion adjektiivin ja sen luomiin mielikuviin. Tehtävään oli varattu aikaa 15 minuuttia ja käytettäväksi työvälineeksi oli valittu vesivärit.

Tehtävä 2. Aikajana (Kuva 3)

Oppilaiden tehtävänä oli luoda omasta päivästäan aikajana, jonka ilmentämiseen tuli käyttää värejä ja tyytlejä, joilla he kuvaisivat mielialaansa ja tapahtumien luonnetta. Aikajanan ulkonäköä tai rakennetta ei määritely, joten jokainen sai luoda omanlaisensa, omien käsitystensä pohjalta. Aikajanan luomiseen oli varattu 20 minuuttia aikaa ja tehtävään työvälineeksi oli valittu väriliidut.

Tehtävä 3. Hyvinvoinnin piirustus (Kuva 4)

Kolmannessa tehtävässä oppilaiden tehtävänä oli piirtää jokin asia tai tilanne päivästä, joka sai heidät tuntemaan olonsa onnelliseksi. Tehtävän toteutus oli vapaa ja työvälineenä sai käyttää mieluisinta välinettä tai vaikka kaikkia sekaisin. Aikaa tehtävälle oli varattu 35 minuuttia.



Kuva 2 Esimerkkityö tehtävästä 1.



Kuva 3 Esimerkkityö tehtävästä 2.



Kuva 4 Esimerkkityö tehtävästä 3.



Workshopin havainnointi ja dokumentointi

Fredrikssonin ja Rowlandin ohjatessa työskentelyä, pystyttiin keskittymään workshopin havainnointiin (kuva 5). Havainnoidessa tehtiin muisiinpanoja erilaisista mielenkiintoa herättävistä huomioista ja oppilaiden suusta kuulluista kommentteista. Yleisesti kirjattiin ylös huomioita workshopin toimivuudesta, ajankäytöstä, tehtävien sopivuudesta ja mielekkyydestä.

Havainnoidessa huomattiin, että oppilaat puivat hyvinvoinnin aihetta yhdessä, ja vieressä istuvan kanssa piirrettiin samoista aiheista (kuva 6). Oppilaiden tuotoksia selaillessa, pystyi helposti yhdistämään vierustovereita töiden perusteella. Materiaali olisi saattanut olla monipuolisempaa, jos pöydät olisi pidetty erillään toisistaan, mutta toisaalta se olisi saattanut tehdä työskentelystä epämiellyttävämpää.

Workshop-työskentelyä dokumentoitiin myös valokuvaamalla. Valokuvia suunniteltiin hyödynnettävän opinnäytetyön prosessin kuvaamisen lisäksi myös mahdollisesti projektissa mukana olleiden tahojen omilla nettisivuilla. Valokuvatessa luokkahuoneessa otettiin huomioon oppilaiden yksityisyydensuoja, sillä he saattavat olla kuvista tunnistettavissa. Kun kyse oli alaikäisistä lapsista ja jokaiselle turvallisen oppimisympäristön luomisesta, kuvien julkaisusta esimerkiksi opinnäytetyöni yhteydessä, oppilaiden oman suostumuksen lisäksi, lupa täytyi olla myös huoltajilta. (Unionimedia 2018.) Kouluyhteisö on aktiivinen sosiaalisessa mediassa, joten oppilaat, joita ei haluttu kuvattavan, oli jo etukäteen tiedossa. Valokuvat pyrittiin yleisestikin ottamaan niin, etteivät lapset ole kuvista tunnistettavissa, eikä yksityisyyden suojaa rikottu.

Kuva 5 Oppilaat tehtävien kimpussa.

Tehtävänannot vaikuttivat mieluisilta ja oppilaat lähtivät joka kerta työskentelemään tarmokkaasti. Samaan tehtävään jaksettiin täysillä keskittyä noin 15 minuuttia ja ajatukset, sekä oppilaat, lähtivät harhailemaan luokassa. Luonnollisesti jotkut olivat nopeampia kuin toiset ja heille annettiin lisätehtäviä.

Tehtävänantoja jouduttiin tosin usein selventämään ja avaamaan enemmän, jotta oppilaat saivat varmuuden, mitä kuuluu tehdä. Esimerkiksi aikajanan tekeminen tuotti monelle hankaluuksia, mutta kun oppilaille annettiin vapaat kädet oman näköisen aikajanan luomiselle, tulokset olivat moniulotteisempi ja persoonallisempia. Tehtävien vapaus oli oppilaille tärkeää, eikä tehtäviä kannattanut avata liikaa, sillä liian tarkkojen ohjeiden antaminen ohjasi helposti oppilaita tekemään samanlaisia ratkaisuja luomistyössä. Ensimmäisen ja toisen tehtävän huomattiin olevan luonteeltaan enemmän hyvinvoinnin teemaan ohjaavia, eikä niistä saadut tuotokset olleet niin hyvin hyödynnettävissä, kuin päätehtävästä saadut piirroset. Niistä saatiin kuitenkin osiittain printtien värimaailmaan, kun oppilaat ilmaisivat, mitkä värit heistä kuvaavat esimerkiksi energisyyttä ja onnellisuutta. Lähtökohtaisesti työskentelyssä käytettiin yllättävän vähän synkkiä värejä kuten mustaa, harmaata tai ruskeaa sävyjä. Keltainen oli suosituin väri adjektiiville energinen. Kokonaisuudessaan eniten oli lämpimillä sävyillä; keltaisella, oranssilla ja punaisella väritettyjä osioita. Adjektiivin keskittynyt enemmistö yhdisti sinisen eri sävyihin.

Tuntien lopussa opettaja mainitsi, jos he tekisivät samalla tyyllillä, itse suunnitellen, printin myös luokkapaitoihin. Oppilaat pitivät ehdotuksesta kovasti ja ideoita sen toteuttamiseen ruvettiin jo pohtimaan samalta istumalta.



Kuva 6 Oppilaat yhdessä tarkastelemassa tehtävän piirustusta.

Oppilailta kuultuja, muistiin merkattuja kommentteja:

”Keltanen ainakin on energinen väri, koska auringosta saa energiaa.”

”Mä väritän kyllä energian ruskeella, ku mun koira on ruskee ja sil riittää energiaa.”

”Ompas vaikeeta. No päivän ensimmäinen väri ainakin on musta, koska joutuu lähtemään kouluun.”

”Mä piirrän siitä, ku leikittiin Aapon ja Oton kanssa rannalla, koska koirat on mun lemppari asia ja kesä! Olispa jo kesä.”

”Väritän kaikki välkät oranssilla, koska se on mun lempiväri!”

”Mun kissa saa mut iloseks, ku se on niin söpö ja hassu!”

”Millon tuutte (Muotoilijat) seuraavaksi?”

4

PRINTTISUUNNITTELU

Printit suunniteltiin käytettäväksi akustiikkatuotteissa; verhoissa ja paneeleissa. Printit tuli muokata digitaaliseen muotoon, sillä digitaalipainotekniikka mahdollistaa printin tulostuksen erilaisille akustoi-ville pinnoille. Digiprinttaus antaa printtisuunnitel- lulle uusia ulottuvuuksia: Printti voi olla todella yk- sityiskohtainen, eikä värien käytöllä ole rajoitteita.

Lisäksi digiprinttaus on nopeampaa ja ekologisempaa verrattuna perinteiseen kankaanpainantaan. (Bowles & Isaac 2012, 178.)

Oppimisympäristöön sijoitettavien printtien lähtökohtana oli ko- hentaa oppilaiden hyvinvointia ja lisätä viihtyvyyttä koulussa. Lap- set ja nuoret viettävät suuren osan päivästä koulussa ja se on nuoren hyvinvoinnin kannalta keskeinen paikka. Nuorten hyvin- vointi ja terveys vaikuttaa heidän kykyynsä vastaanottaa tietoa ja hyötyä opetuksesta. (School education gateway 2017.) Oppilaiden ja opettajien vuorovaikutuksella on suuria vaikutuksia oppimiseen

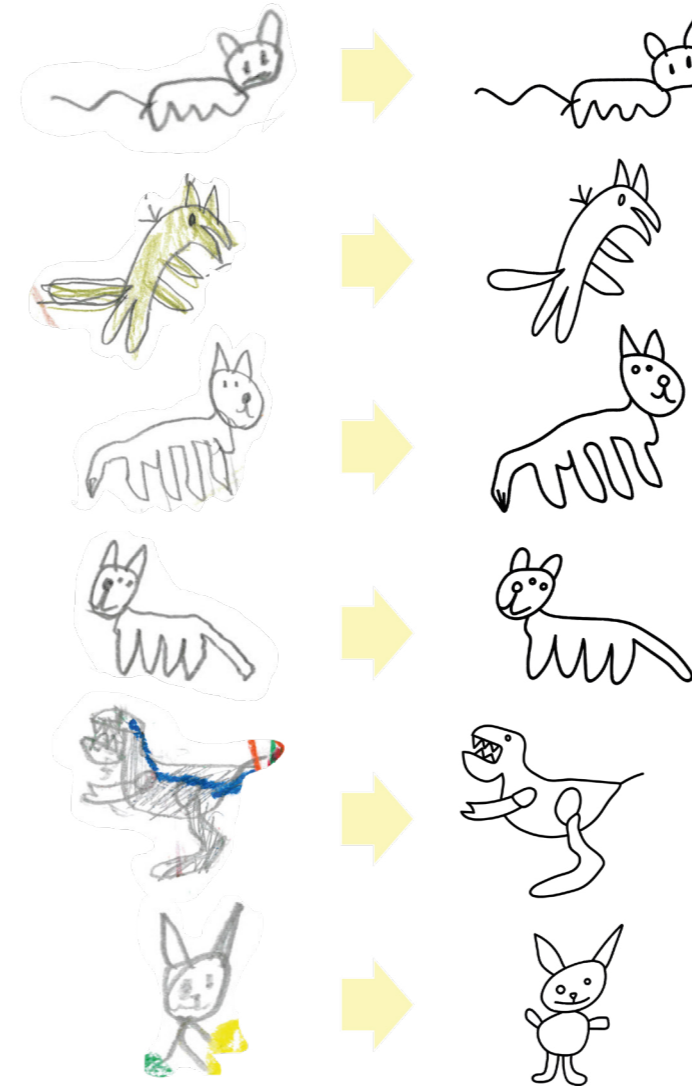
ja hyvinvointiin, mutta hyvinvointiin vaikuttaa keskeisesti myös oppimisympäristö. Nuoret tarvitsevat oppimisen tueksi luovan ja innostavan oppimisympäristön. Visuaaliset ärsykkeet voivat tukea oppimisen mielekkyyttä ja keskittymistä. Pelkästään värien harkittu käyttö on todettu lisäävän oppimisen tehokkuutta 5-10%. Oikein käytettynä värit rauhoittavat, lisäävät kiinnostusta ja energisoivat. (Oppimateriaalit Jamk.)

Printtisuunnittelun pohjana käytettiin workshopista saatuja, op- pilaiden tekemiä piirustuksia. Tarkoituksena oli yhdistää oppilaiden töistä kokonaisuuksia, jotta mahdollisimman moni oppilas pääsisi näkemään luomuksensa lopullisessa printissä. Oppilaiden piirus- tukset ja maalaukset olivat hienoja ja niistä oli vaikea valita prin- teissä käytettäviä, eikä niistä millään pystytty kaikkia sisällyttämään printteihin. Printteihin käytettävien piirrosten valintaa helpotettiin rajaamalla yksityiskohtainen tema.



Kuva 7 Oppilaiden töistä leikellyt yksityiskohdat teemakohtaisilla alustoilla: eläimet ja urheilu & harrastukset.

Kuva 8 Valittujen alkuperäisten eläinhahmojen kehittyminen vektorigrafiikaksi.



Oppilaiden tekemien töiden pohjal- ta nousi esiin hyvinvointia lisäävä- nä teemana eläimet. Eläimet voivat tuoda iloa lapsen päivään monessa muodossa. Esimerkiksi eläimen näke- mistä luonnossa voi pitää jännittävä hetkenä, oma lemmikki voi olla hyvä ystävä tai suosikkilastenohjelma voi kertoa eläinhahmojen seikkailuista. Ih- misen ja eläimen suhde on aina ollut erityinen ja merkityksellinen. Pelkkä eläimen läsnäolo voi rauhoittaa ja ko- hentaa mielialaa. (Tunne ja mieli 2017.) Eläimiä on helppo käyttää viestinnäs- sä, sillä ne ovat helposti lähestyttäviä. Eläinten söpöyttä ja viattomuutta on helppo käyttää hyväksi kuvituksessa. Eläinhahmoista saadaan helposti luo- tua persoonia, joihin jokaisen on hel- po samaistua, iästä tai sukupuolesta riippumatta.

Materiaalin käsittely aloitettiin skanna- malla kaikki oppilaiden tuotokset digi- taaliseen muotoon. Tällöin oppilaiden työt säilyivät vahingoittumattomina ja ne saatiin palautettua tekijöilleen. Seu- raava vaihe oli aloittaa skannattujen töiden läpikäynti. Ensimmäisen ja toi-

sen tehtävän värytykstä saatiin ideoi- ta printin värimaailmaan. Kolmannen tehtävän piirustuksia käytettiin ku- viosuunnittelun pohjana. Kolmannen tehtävän hyvinvointia lisäävistä piirus- tukista erottui selkeitä teemoja ja niit- tä jäseneltiin erillisille alustoille (kuva 7). Selkeimmät oppilaiden suosimat aiheet olivat läheiset ihmiset, urheilu, harrastukset ja lopulliseen printtisuun- nitteluunkin valikoitunut eläinteema. Eläinhahmoista saa helposti luotua ikä- ja sukupuolineutraaleja, eikä eläin- teema taida mennä lapsilla koskaan pois ”muodista”, joten se kestää hyvin myös aikaa. Eläinteema vaikutti myös kiinnostavalta, sillä siinä nähtiin rajatto- mat mahdollisuudet luovuudelle.

Kun printin tema oli selvillä, otettiin esille läpikäydyistä tuotoksista leikatut eläinteemaiset piirroksat. Piirroksista valittiin muutamia kiinnostusta ja mie- likuvitusta herättäviä eläinhahmoja jatkokehitystä varten. Jatkokehitys aloitettiin piirtämällä eläimet viivapiir- roksina Adoben Illustrator -ohjelmalla vektorigraafiseen muotoon (kuva 8).

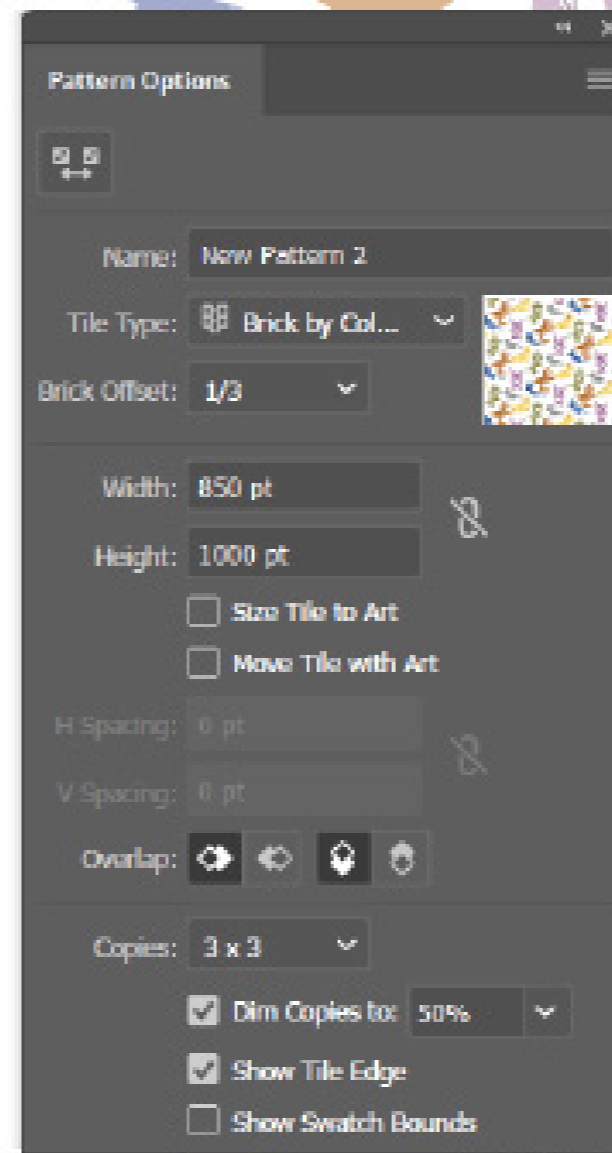
Alkuperäisten hahmojen jäljentämistä helpotti kosketusnäytöllä varustettu tietokone, jonka näyttöön pystyi piirtämään kuin paperille näytölle soveltuvan bluetooth-kynän avulla. Koska bluetooth-kynä on erittäin tarkka ja herkkä, piirräessä viivaan tuli turhan herkästi mutkia. Piirretty viiva voitiin kuitenkin helposti siistiä simplify-työkalun avulla, jolloin se oli myös helpommin muokattavissa jatkossa. Vektorigrafiikkaa on helppo käsitellä ja muokata myös myöhemmissä suunnittelun vaiheissa. Vektorigrafiikka on resoluutiiriippumaton, joten se on skaalattavissa ilman, että kuvan laatu kärsii, eikä se vie yhtä paljon tilaa kuin bittikarttagrafiikka. (blogs.helsinki.)

Kun päähahmot oltiin vektoroitu, alkoi luovan työskentelyn vaihe. Tässä vaiheessa vain mielikuvitus oli rajana ja piirrettyjen eläinhahmojen luonteen annettiin ohjailla luomistyön suuntaa. Eläinhahmoista luotiin kokeilumielessä eri tyyliä versioita ja niistä väritettiin erilaisia variaatioita (kuva 9). Värejä saatiin ensimmäisten tehtävien

toista Eyedropper-työkalun avulla. Se pystyy kopioimaan toisesta työstä juuri saman sävyn työskentelyyn käytettäväksi. Trendivärejä ei haluttu lähteä tutkimaan, sillä printistä haluttiin luoda ajaton. Hahmojen värejä valitessa perehdyttiin hieman kuitenkin värien psykologiaan. Eniten tehtävissä käytettyjä värejä olivat vihreä, keltainen ja oranssi. Esimerkiksi vihreällä värillä on todettu olevan rauhoittava vaikutus ja se tehostaa muita värejä. Tutkimusten perusteella keltainen väri auttaa keskittymään ja se lisää onnellisuuden ja hyvinvoinnin tunnetta. Oranssilla on samankaltaisia vaikutuksia kuin keltaisella ja se stimuloi mieltä, joten sillä on positiivinen vaikutus esimerkiksi oppimiseen. (Askel terveyteen 2015.) Printeistä haluttiin luoda pirteitä ja näyttäviä, joten värien käytössä ei säästely. Mustan ja valkoisen käyttöä vältettiin, mutta valkoinen pohjaväri todettiin kuitenkin toimivaksi värikkäiden eläinhahmojen taustalle.



Kuva 9 Erilaisia kokeiluja kettuhahmosta.



Kun hahmoista oli saatu erilaisia versioita, niitä yhdistettiin yhdelle pinnalle. Elementtejä sommiteltiin eri tavoin ja kokeilemalla löydettiin toimiva kokonaisuus, josta myöhemmin tehtiin toistuvan printin osa eli raportti. Kun jatkuva pinta on hyvin suunniteltu ja kuvio toistuu katkeamattomana, toistuvaa printin osaa ei pysty helposti huomaamaan. (Pellonpää-Fors 2009, 153.) Nousevassa raportissa toistuva printti luotiin pattern-työkalun avulla (kuva 10). Pattern-työkalulla oli helppo sommitella elementit luontevaksi ja miellyttäväksi jatkumoksi. Tekemällä oppiminen ja Pattern-työkaluun tutustuminen ja sillä leikkely synnytti mielenkiintoisia kokonaisuuksia, joista muutamia päätyi lopullisiksi printeiksi.

Kuva 10 Nousevassa raportissa toistuvan printin luominen Adobe Illustratorin pattern-työkalulla.

5 VIIHTYVYYTTÄ JA HYVINVOINTIA LISÄÄVÄT DIGIPRINTIT

Osallistavan yhteiskehittämisen tuloksena syntyi viisi viihtyvyyttä ja hyvinvointia lisäävää digiprinttiä. Digiprinttien pohjana suunnittelussa toimivat lasten tekemät piirrokset heidän mielestään hyvinvointia lisäävistä asioista, eläimistä. Digiprinttien aiheiksi valikoituivat eläinhahmot, jotka ovat nähtävissä printeissä eri muodoissa, ympäristöissä ja väreissä. Printit esitettiin mockup eli hahmomallissa, josta pystyy hahmottamaan, miltä printit näyttävät verhoissa tai paneelissa. Mockupin avulla on

helpompi luoda käsitys digiprintin toimivuudesta oikeassa tuotteessa ja tilassa. sekä antaa palautetta käytettävyydestä. Luokkahuone-mockupit tehtiin Rhinoceros 3D -ohjelman avulla. Mallina toteutuksessa käytettiin oppilaiden luokkahuonetta, jossa workshop pidettiin.

Digiprintit suunniteltiin käytettäväksi oppilaiden oppimisympäristöön sijoitettavissa akustiikkaverhoissa ja -paneelissa. Verhoihin ja paneelisiin suunniteltiin omat digiprintit. Verhojen digiprinttisuunnittelun lähtökohtana pidettiin toistuvaa raporttia. Raportiksi haluttiin luoda sellainen kokonaisuus, jonka toistaminen käy luontevasti ja se näyttäisi hallitulta. Toistuvat printit todettiin paneelissa kömpelöksi ja paneelisiin haluttiin luoda yksi toimiva kuvitus. Yksittäinen suuri kuva paneelissa tuo taulun tai taideteoksen. Raportin koko suunniteltiin muunneltavaksi akustiikka-paneelin mukaan, eikä sillä ole vakiomittoja.

5.1 MOISION ELÄIMET

Moision eläimet -digiprintti suunniteltiin käytettäväksi akustiikkaverhoissa (kuva 12). Printin eläinhahmoja on kehitetty melko paljon alkuperäisistä. Niille on luotu persoonallisia ja piirroshahmomaisia piirteitä. Valkoinen

pohjaväri on valittu korostamaan iloisen värisiä eläimiä. Printissä on hyödynnetty kuutta eläinhahmoa nousevassa raportissa. Printissä toistuva mallikerta eli raportti (kuva 13), nousee tasaisesti suhteessa alkuperäiseen, muodostaen sointuvan kokonaisuuden, josta ei ensi silmäyksellä erota toistuvan printin osaa. Erilaisilla sommittelutekniikoilla pystytään vaikuttamaan printin vaikutelmaan paljonkin. Suorassa raportissa kuvioita toistetaan suoraan vaakasuunnassa, joka luo printtiin kontrolloidun ja kaavamaisen ilmeen. Printtiin todettiin sopivan nouseva sommittelutekniikka, joka elävöittää printtiä ja luo hallittua kaaosta, eläimellistä menoa. Printti esitettiin luokkaympäristössä hahmomallin avulla (kuva 11).



Kuva 11 Moision eläimet -digiprintti kuvattuna luokkaympäristössä.



Kuva 12 Moision eläimet -jatkuva pinta.

Kuva 13 Moision eläimet -digiprintin raportti.

5. 2 ELÄINKULMIOT

Eläinkulmiot -digiprintti suunniteltiin käytettäväksi isommilla pinnoilla kuten verhoissa, jotta toistuvuus pääsee esille. Printin toistuva osa eli raportti muodostuu erivärisistä kuusikulmioista (kuva 14). Printissä on hyödynnetty sivuttain siirtyvää raporttia, jossa suorasta raportista poiketen sivuttain siirtyvä raportti muuttaa kuvioiden sijoittelua vaakasuunnassa. Esimerkinä sininen hiirikulmio, joka liikkuu toistettaessa aina kauemmas edellisestä.

Kuusikulmioissa on käytetty negatiivi tekniikkaa. Kulmioihin on leikattu hahmojen muotoisia aukkoja ja hahmojen värit muodostuvat taustaväristä. Taustavärien valitseminen todettiin haastavaksi sillä, värien kontrastit vaikuttivat printin ilmeseen radikaalisti. Printin pohjaväreiksi valittiin valkoinen ja tummanharmaa, jotka ovat tarpeeksi neutraaleja ja rauhoittavat printin olemusta (kuva 17 ja 18). Molemmat printit esitettiin luokkaympäristössä hahmomallin avulla (kuva 15 ja 16).

28



Kuva 14 Eläinkulmiot -digiprintin raportti.



Kuva 15 Eläinkulmiot -digiprintti (valkoinen) kuvattuna luokkahuoneessa.



Kuva 16 Eläinkulmiot -digiprintti (harmaa) kuvattuna luokkahuoneessa.

Kuva 17 Eläinkulmiot -jatkuva pinta valkoisella pohjalla.

Kuva 18 Eläinkulmiot -jatkuva pinta harmaalla pohjalla.



5.3 HERRA JA ROUVA KETTUNEN

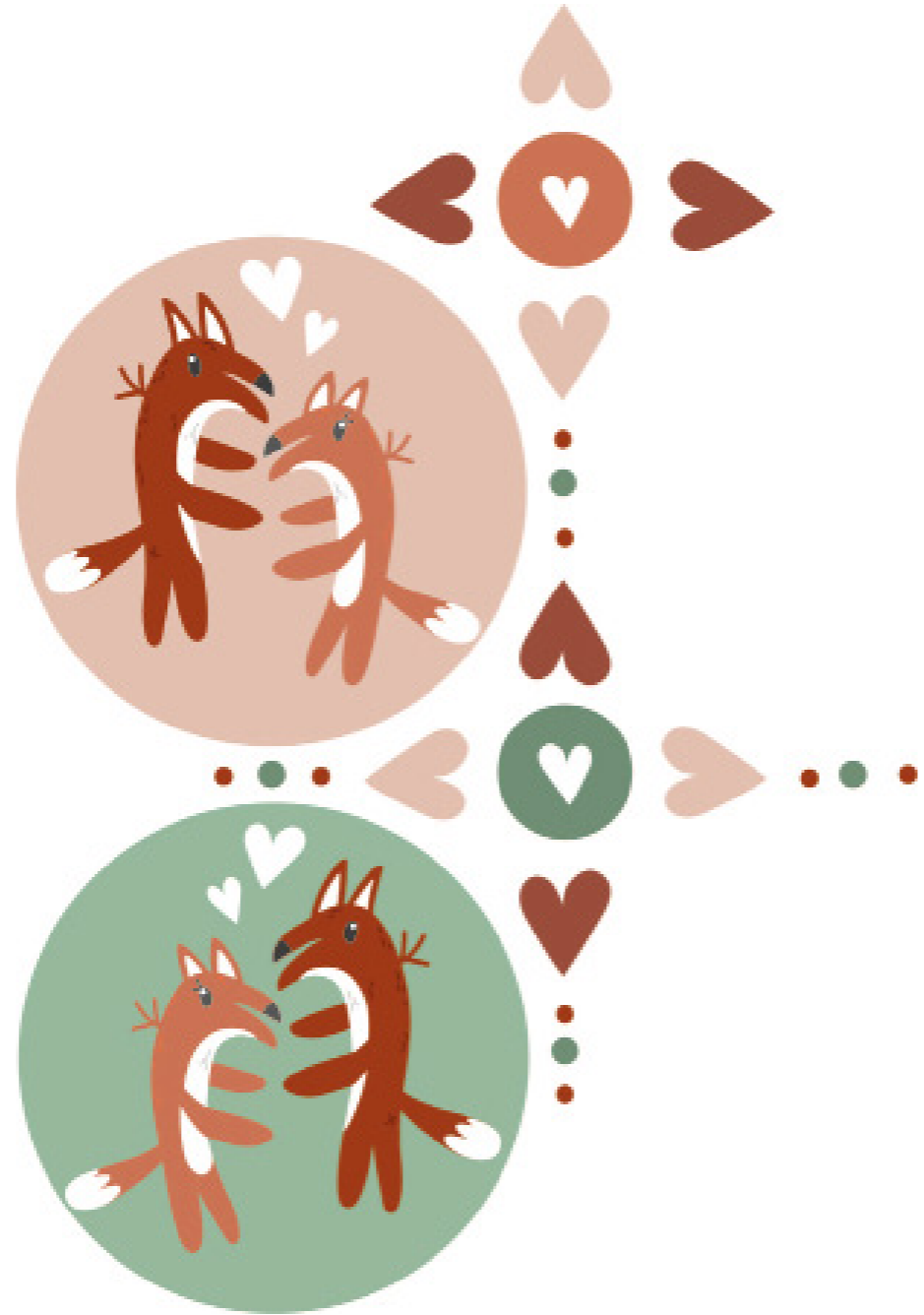
Herra ja Rouva Kettunen -digiprintti syntyi lumoavasta "kettu" piirroksesta, joka on nähtävissä kuvasta 8, toinen hahmo vasemmalta. Kettuhahmosta luotiin eniten erilaisia muunnelmia, koska se nähtiin potentiaalisimpana hahmona printteihin (kuva 9). Hahmo hurmasi sympaattisuudellaan ja siitä haluttiin luoda oma printti.

Pattern-työkalun avulla oli helppo lisätä raporttiin osia, jotka se automaattisesti toisti jatkuvaksi pinnaksi. Tämä mahdollisti kokeilumielisen leikkittelyn, jonka lopputuloksena syntyi mielenkiintoinen nouseva raportti (kuva 20). Raportti toistuu tasaisesti nousevana ja hallittuna, luoden digiprintin, jossa silmä lepää (kuva 21). Printtiin valittiin hamepeät värit, jotka ovat harmoniassa keskenään. Herra ja Rouva Kettunen -digiprintti esitettiin luokkaympäristössä hahmomallin avulla (kuva 19).

30



Kuva 19 Herra ja Rouva Kettunen -digiprintti kuvattuna luokkahuoneessa.



Kuva 20 Herra ja Rouva Kettunen -digiprintin raportti.

Kuva 21 Herra ja Rouva Kettunen -jatkuva pinta.



5.4 DINOSELLI

Dinoselli- digiprintti syntyi tarpeesta luoda akustiikkapaneeliin kuvioaihe, joka toimii yksin käytettävänä. Kuvioon ei haluttu lisätä eläinten lisäksi muita elementtejä, joten aiheeksi muotoutui hauska idea, jossa Dino-hahmo toimii muita hahmoja kuljettavana karusellina (kuva 22). Printin hahmoille luotiin erilaisia piirteitä ja ne väritettiin eri tavalla. Kuosista nousee esille hahmojen ystävyysuhde, joka huokuu eläinten iloisista ilmeistä. Printille ei haluttu pelkästään värikästä taustaa, eikä myöskään valkoista. Taustaksi hahmoille tehtiin väriläiskä, joka elävöittää hahmojen liikettä. Vihreää väriä haluttiin käyttää, koska se yhdistettiin tehtävissä usein keskittymiseen ja se tehostaa hyvin muita värejä, joten se sopi mainiosti isoihin elementteihin, kuten Dinon ja taustaläiskän väriksi.

Printtiä havainnollistettiin akustiikkapaneeliin (kuva 23). Paneelin pohjaväriksi valittiin mintun vihreän ja turkoosin sekoitus. Printin ilme muuttuu paljon pelkän taustavärien vaihdolla. Samaa printtiä voisi käyttää kolmen kappaleen sarjoissa eri värisillä pohjaväreillä (kuva 24).

Kuva 23 Dinoselli -akustiikkapaneelit kolmen sarjassa.



Kuva 22 Dinoselli -digiprintti.



Kuva 24 Dinoselli -digiprintti havainnollistettuna akustiikkapaneelissa.





5.5 KIIPEILYPUUSSA

Kiipeilypuussa -digiprintti syntyi saman ajatuksen pohjalta kuin Dinoselli, mutta printin keskiöön luotiin oppilaan piirtämä puu (kuva 25). Raportin haluttiin toimivan yksin paneelissa ja luovan taideteoksen tuntua. Puu toimii kiipeilytelineen lailla hahmojen leikeissä ja tunnelma on iloinen. Eläinhahmoista kehitettiin jälleen erilaiset versiot Kiipeilypuussa -digiprinttiin. Puun ja hahmojen taustalle tuotiin maisemaa elävöittämään kuvaa. Akustiikkapaneeliin pohjaväriksi valittiin sininen, joka luo mielikuvaa maiseman jatkumosta. Kiipeilypuussa -digiprintti havainnollistettiin akustiikkapaneelissa (kuva 26).

Kuva 25 Kiipeilypuussa -digiprintti.

Kuva 26 Kiipeilypuussa -digiprintti havainnollistettuna akustiikkapaneelissa.



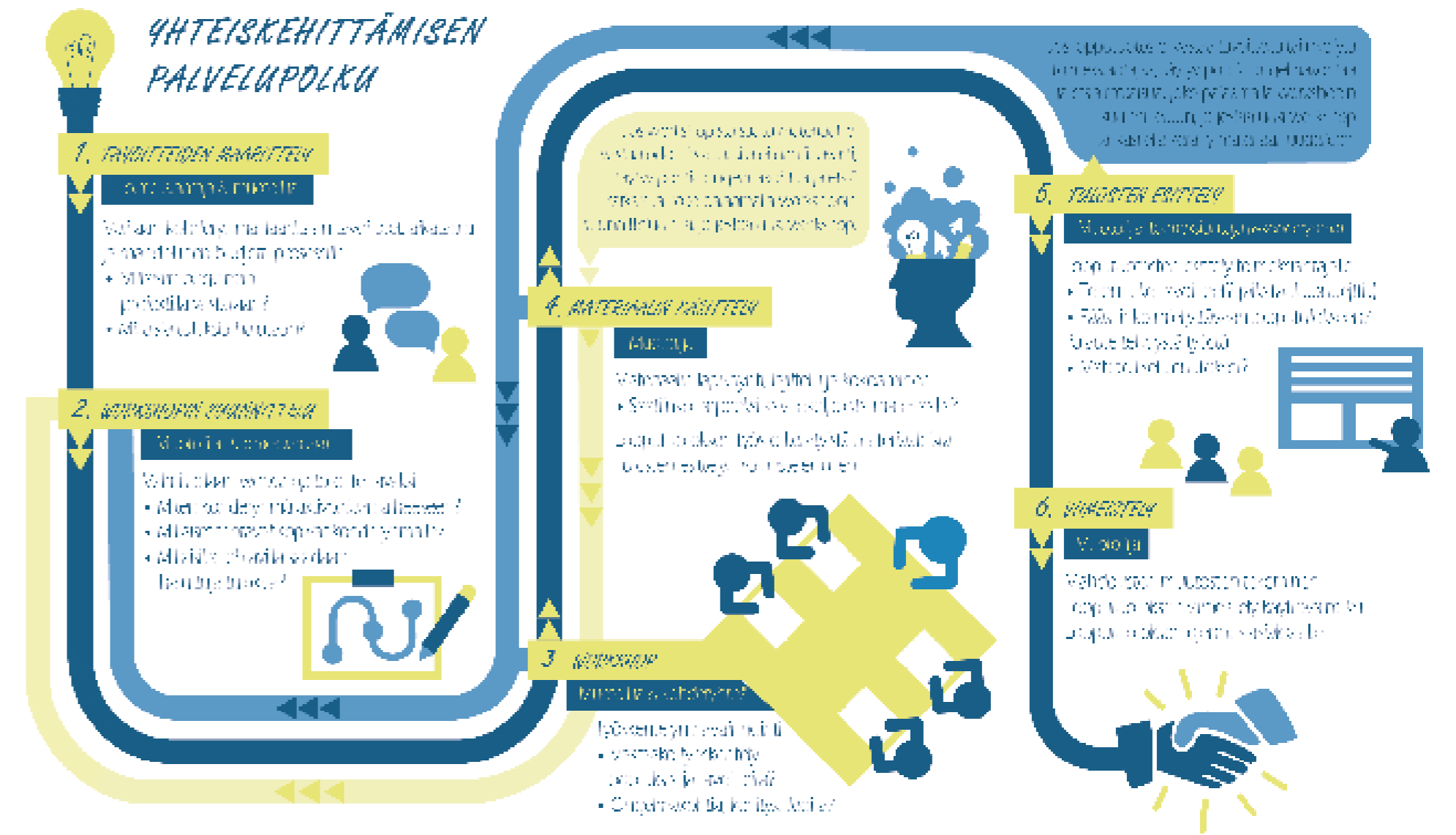
6

OSALLISTAVAN SUUNNITTELUN PALVELUPROSESSI

Opinnäytetyön tuloksena syntyi visuaaliseksi kuvattu palvelupolku (kuva 27). Palvelupolku tuo prosessin kokonaisuudessaan selkeäksi ja helposti ymmärrettäväksi. Prosessin lopputuloksen kannalta tärkeät tapahtumat ovat kuvattuna palvelupolussa kontaktipisteinä, joista käy ilmi työvaihe ja siihen vaikuttavat tekijät. Kontaktipiste voi olla esimerkiksi muotoilijan ja kohderyhmän vuorovaikutus workshopissa. Kokonaisuudessaan palvelupolusta käy helposti ilmi prosessin rakenne ja sen osatekijät visuaalisesti kiinnostavassa ja helposti lähestyttävässä muodossa. Palvelupolusta tehtiin yleispätevä opinnäytetyön prosessin kaltaisille yhteiskehittämisen projekteille, jota Euronkangas Oy voi hyödyntää asiakkaille tarjoamissaan palveluissa. Prosessi alkaa kuluttajalle tai yritykselle syntyvästä palvelun tarpeesta. Toimeksiantajalla prosessissa tarkoitetaan palvelun ostajaa eli yritystä.

Vaihe 1. Tavoitteiden määrittely

Yhteiskehittämisen palvelupolun ensimmäinen vaihe on tavoitteiden määrittely yhdessä toimeksiantajan ja muotoilijan kanssa. Tavoitteita määrittäessä hyvä lähtökohta on miettiä, mihin ongelmaan palvelulla vastataan ja millaisia tuloksia prosessista halutaan saada. Tuloksien laatuun vaikuttaa myös oleellisesti osallistettava kohderyhmä. Kohderyhmän valinnassa tulee pohtia esimerkiksi osallistettavan ryhmän kokoa ja ikäjakaumaa. Parhaita tuloksia workshopista saadaan, kun kohderyhmällä on tarvittavaa taustatietoa ja kiinnostusta aiheeseen. Kun kohderyhmä on valittu, on helpompi lähteä suunnittelemaan prosessin toteutusta. Tässä prosessissa kohderyhmä osallistettiin workshopin avulla. Muita osallistavia menetelmiä ovat muun muassa aivoriihi ja kuusi ajattelun hattua. Workshop sopi tähän projektiin, sillä suunnittelun tueksi tarvittiin konkreettista visuaalista materiaalia. Esimerkiksi aivoriihi ja kuusi ajattelun hattua -menetelmät ovat enemmänkin innovoinnin ja ideoinnin menetelmiä.



Kuva 27 Yhteiskehittämisen palveluprosessi visualisoituna palvelupoluksi.

Vaihe 2. Workshopin suunnittelu

Palvelupolun toisessa vaiheessa on workshopin suunnittelu. Workshop tulee suunnitella siten, että sen tuloksena saadaan mahdollisimman hyvin tavoiteihin tähtäävää materiaalia. Tehtävät tulee miettiä aina kohderyhmä sekä projekti kohtaisesti. Kohderyhmän koko, ikäjakauma, kokemus, tieto ja taito vaikuttavat työpajan toimivuuteen ja lopputuloksiin. Tehtävät tulee esittää selkeästi. Ohjeiden ja esimerkkien antamista täytyy miettiä tarkkaan, että ne ohjaavat tulokset oikeaan suuntaan, mutta eivät kuitenkaan rajoita luovuutta. Ajankäyttö workshopissa on myös tärkeää. Tehtävänantoihin tulee varata tarpeeksi aikaa, ettei materiaali jää vajaaksi ajan puutteen takia. Aika ei saa kuitenkaan olla liian pitkä, ettei kiinnostus työskentelyä kohtaan lopahda. Koska luonnollisesti jotkut ovat nopeampia tehtävien teossa, voi valmiiksi miettiä kevyitä lisätehtäviä. Näiden lisäksi tulee miettiä, onko työvälineellä merkitystä tehtävien toteutuksessa. Esimerkiksi lyijykynää ja vesivärejä vertaillaessa, lyijykynällä saa siistimpää jälkeä vesiväreihin verrattuna, mutta vesivärit mahdollistavat eri värien käytön ja persoonallisemman kädenjäljen. Voidaan myös miettiä, tekeekö jokainen oman työn vai työskennelläkö ryhmissä.

Vaihe 3. Workshop

Seuraava vaihe on itse workshopin toteutus. Muotoilija organisoii workshopin työskentelyä ja tarkkailee sen etenemistä. Kun muotoilija on itse paikalla, pystyy hän vastaamaan kysymyksiin ja auttamaan tarpeen tullen ongelmakohtissa. Muotoilija pystyy samalla arvioimaan ajankäyttöä ja tarvittaessa lyhentämään tai pidentämään tehtäviin käytettävää aikaa.

Työskentelyn dokumentointi on myös tärkeä osa prosessia. Workshopissa olisi hyvä olla muotoilijan lisäksi henkilö dokumentoimassa ja havainnoimassa työskentelyä. Dokumentti-materiaalia voi hyödyntää prosessia esitellessä ja sitä on myös helppo käyttää prosessia kehiteltäessä. Opinnäytetyön prosessista oltiin halukkaita käyttämään workshopin kuvamateriaalia hankkeen nettisivuilla kokeiluartikkelin rinnalla, havainnollistamaan työskentelyä.

Vaihe 4. Materiaalin käsittely

Neljännessä vaiheessa, kun workshop on pidetty, käydään kerätyn materiaalin kimppuun. Materiaaleja silmäillessä, saadaan jo alustava käsitys siitä, onko materiaali sopivaa käytettäväksi jatkoa ajatellen. Tarkemmassa, kriittisessä tarkastelussa viimeistään selviää, onko materiaalia riittävästi jatkokehitykseen ja onko se tavoitteisiin soveltuva.

Tässä vaiheessa, jos workshopista saatu materiaali ei tue tavoitteita, joudutaan palaamaan palveluprosessissa taakse päin. Pohditaan, mistä materiaalin vajaavaisuus johtuu. Tarvittaessa voidaan palata joko workshopin uudelleen suunnitteluun asti, jossa mietitään tehtävien luonnetta tai toteutustapaa, tai voidaan miettiä alkuperäisen workshopin uudelleen järjestämistä. Tässä kohtaa voidaan myös miettiä kohderyhmän sopivuutta, vai löytyisikö sille vaihtoehtoinen ryhmä. Kun päätös ongelman korjaamiseen on tehty, palataan taakse päin ja edetään normaalisti palveluprosessin mukaisesti vaiheet uudelleen, kunnes kerätty materiaali vastaa tavoitteita ja sitä pystytään hyödyntämään jatkokehittelyssä. Kerätystä materiaaleista valitaan mielenkiintoa herättäviä tuotoksia jatkokehittelyyn. Luovan työskentelyn pohjana käytetään kohderyhmän tuotoksia ja niistä kehitellään lopputuotoksia vastaamaan mahdollisimman hyvin toiveita ja tavoitteita.

Materiaalin käsittelyvaiheessa valmistaudutaan myös esitelmään prosessin tulokset toimeksiantajalle. Esityksen visuaalisuus tulee olla tarkkaan laadittu ja tuotosten tukena olisi hyvä olla kuvia alkuperäisistä workshop tuotoksista, sekä mahdollisesti workshop-työskentelystä.

Vaihe 5. Tulosten esittely

Muotoilija esittelee tulokset toimeksiantajalle ja mahdollisesti myös mukana olleelle kohderyhmälle. Tilaisuudessa lopputuotosten läpikäynnin lisäksi käsitellään, täytettiinkö prosessin alussa laaditut tavoitteet ja annetaan palautetta. Jos lopputuotokset eivät vastaakaan toimeksiantajan odotuksia ja tavoitteita, tulee pohtia, mihin tavoitteista jääminen perustuu. Onko muotoilijan ja toimeksiantajan näkemykset eriävät, onko suunnittelun pohjana käytetty materiaali ollut vaillinaista vai onko muotoilijan materiaaleja hyödyntävä tyyli erilainen kuin oli odotettu. Jos tulokset eivät vastaa odotuksia tai täytä tavoitteita, ongelmakohtan ratketessa, voidaan jälleen pohtia mihin asti palveluprosessissa joudutaan palaamaan ja toteutetaan prosessi uudelleen siitä asti.

Esittely vaiheessa palautteen saaminen on erittäin tärkeää. Mistä pidetään, mistä ei ja mitä tulisi muuttaa. Myös näillä palautteesta saaduilla muutoksilla voidaan saada aikaan kaikkia osapuolia tyydyttävä lopputulos, jonka muotoilija viimeistelee saadun palautteen pohjalta viimeistely vaiheessa.

Vaihe 6. Viimeistely

Viimeistely vaiheeseen päästään toimeksiantajan ollessa tyytyväinen lopputulokseen ja tehtyyn työhön. Viimeistely vaiheessa toteutetaan mahdolliset esille tulleet muokkaus- ja kehitysideat. Jätettävät työt viimeistellään sellaiseen kuntoon, jossa ne voidaan jättää toimeksi panoon ja välittää asiakkaalle.

YHTEENVETO

Opinnäytetyön tavoitteena oli luoda yhteiskehittämisen palveluprosessi selkeäksi ja käytettäväksi Eurokangas Oy:lle. Yhteiskehittämisen kautta tuli luoda viihtyvyyttä ja hyvinvointia lisäävä digiprintti oppimisympäristöön sijoitettavaksi. Yhteiskehittämisen palveluprosessia ja sen kautta syntyneitä digiprinttejä lähdettiin tutkimaan kahdella tutkimuskysymyksellä:

Millainen on osallistavan digiprinttisuunnittelun palveluprosessi?

Millainen hyvinvointia lisäävä digiprintti syntyy osallistavan prosessin kautta?

Kokemuksellista tietoa lähdettiin hakemaan konkreettisen tekemisen kautta eli toteutettiin oppilaita osallistava digiprinttisuunnittelun palveluprosessi, jossa oppilaat pääsivät tekemään hyvinvointiin liittyviä piirustus- ja maalaustehtäviä. Oppilaiden

tekemiä visuaalisia tuotoksia käytettiin digiprinttisuunnittelun pohjana. Onnistuneen yhteiskehittämisen prosessin kautta saatiin luotua kokonaiskuva palveluprosessin vaiheista ja etenemisestä, ja se visualisoitiin palvelupolkuna. Palvelupolku selkeyttää prosessin kokonaisuudessaan helposti ymmärrettäväksi ja sen pohjalta on helppo uusia prosessi. Toimivaksi todettu prosessi olisi uudenlainen ja varmasti mielenkiintoa asiakkaiden keskuudessa herättävä palvelu Eurokangas Oy:lle. Ehkä tällaisella yhteiskehittämisen palvelukonseptilla saataisiin myös kulutuskäyttäytyminen kuriin, valmistamalla vain tarpeeseen tuotettuja tuotteita.

Onnistuneesta workshopista saatiin runsaasti laadukasta printtisuunnittelussa käytettävää materiaalia. Tuotosten pohjalta kehiteltiin 12 erilaista digiprinttikuosia ja tässä opinnäytetyössä esiteltiin niistä viisi. Yhteiskehittämisen kautta syntyneet digiprintit vastaavat asetettuja tavoitteita ja toimeksiantajat olivat niihin tyytyväisiä. Ne ovat sopivia koulun oppimisympäristöön ja luovat tilaan viihtyvyyttä ja tätä kautta lisäävät hyvinvoinnin tunnetta. Haastatteleamalla projektin toimeksiantajia, Eurokankaan yhteyshenkilöitä ja projektikoordinaattoria, voitiin todeta, että koko prosessi ja sen lopputulokset olivat onnistuneita. Palvelupolku todettiin selkeäksi ja käytettäväksi ja sen kautta syntyneistä digiprinteistä pidettiin. Esitetyt digiprintit todettiin erittäin mieluiseksi, innovatiivisiksi ja käyttökelpoisiksi. Osallistamalla koulun omia oppilaita printin suunnitteluun, printin ja siitä tuotettujen tuotteiden tunnearvo kasvaa. Prosessi oli myös oppilaiden kannalta mieluinen, sillä he pääsivät ainutlaatuisessa projektissa mukaan oikean tuotteen suunnitteluun.

Yhteiskehittämisen prosessi tarjosi haasteita ja mahdollisuuden kehittää osaamista palvelumuotoilun alalla ja graafisena suunnittelijana. Osaamista päästiin haastamaan myös graafista suunnitteluohjelmaa, Illustratoria käytettäessä. Prosessissa luovuus pääsi valloilleen ja onnistuneet tulokset ja toimeksiantajien palautteet toivat itsevarmuutta muotoilijana. Opinnäytetyön yhteiskehittämisen prosessi poiki myös yhteistyötä. Eurokangas Oy on mahdollisesti kiinnostunut lisäämään muuttaman yhteiskehittämisen kautta syntyneen digiprintin mallistoonsa. Projektin jälkeen ollaan oltu yhteydessä projektikoordinaattori Jukka Rauvolaan uuden yhteiskehittämisen prosessin tiimoilta. Vaikka tässä opinnäytetyön projektissa opiskelijakollegoiden työllistäminen workshoppien suunnitteluun ja toteutukseen toimi, seuraavassa projektissa aion olla itse vastuussa niistä. Yhtä kokemusta rikkaampana, on itsevarmempi ote ja helpompi lähteä suunnittelemaan uutta yhteiskehittämisen prosessia.

LÄHTEET

6Aika. Avoimia ja älykkäitä palveluja. Viitattu 8.3.2019 www.6aika.fi > 6Aika lyhyesti > 6Aika – Avoimia ja älykkäitä palveluja.

Askel terveyteen 2015. Värien psykologia. Viitattu 27.2.2019 www.askelterveyteen.com > Värien psykologia.

Blogs Helsinki. Perustietoa vektorigrafiikan tuottamisesta. Viitattu 9.3.2019 www.blogs.helsinki.fi > Opiskelijan digitaidot – lisälukemisto > Kuvien käsittely tietokoneella > Vektorigraafinen piirto > Perustietoa vektorigrafiikan tuottamisesta.

Bowles, M. Isaac, C. 2012. Digital Textile Design, Second Edition. Lontoo: Laurence King Publishing.

Karakallio Creative, a. Tiina Herttua - yhteisötaideteos. Viitattu 25.3.2019 www.karakalliocreative.com > Teokset > Tiina Herttua – yhteisötaideteos.

Karakallio Creative, b. Deos osallistava taidepaja. Viitattu 25.3.2019 www.karakalliocreative.com > Teokset > Deos osallistava taidepaja.

42 Oamk. Tekemällä oppiminen. Viitattu 25.3.2019 <http://www.oamk.fi/amok/oppimat/LO/Opetusmenetelmat06a/html/tekemalla.html>.

Oppariapu, a. Dokumenttianalyysi. Viitattu 25.3.2019 www.oppariapu.wordpress.com > Menetelmät > Dokumenttianalyysi.

Oppariapu, b. Benchmarking (Vertaisarviointi). Viitattu 25.3.2019 2019 www.oppariapu.wordpress.com > Menetelmät > Benchmarking (Vertaisarviointi).

Oppariapu, c. Haastattelut. Viitattu 27.2.2019 www.oppariapu.wordpress.com > Menetelmät > Haastattelut.

Oppariapu, d. Havainnointi. Viitattu 25.3.2019 2019 www.oppariapu.wordpress.com > Menetelmät > Havainnointi.

Oppimateriaalit Jamk. Oppimisen iloa tukeva oppimisympäristö. Viitattu 14.3.2019 www.oppimateriaalit.jamk.fi > Ajatus liikkuu > Artikkelit > Oppimisen iloa tukeva oppimisympäristö.

Oppimisen uusi aika, a. Oppilaiden osallistaminen avaimena onnistuneeseen kokeiluun. Viitattu 25.3.2019 www.oppimisen-uusiaika.fi > Ajankohtaista > Oppilaiden osallistaminen avaimena onnistuneeseen kokeiluun.

Oppimisen uusi aika, b. Lekolar ja muunneltava alkuopetuksen luokka. Viitattu 25.3.2019 www.oppimisen-uusiaika.fi > Ajankohtaista > Lekolar ja muunneltava alkuopetuksen luokka.

Oppimisen uusi aika, c. Iskun kanssa hankkeen kokeilutilaa yhteiskehittämässä. Viitattu 25.3.2019 www.oppimisen-uusiaika.fi > Ajankohtaista > Iskun kanssa hankkeen kokeilutilaa yhteiskehittämässä.

School Education Gateway 2017. Hyvinvointi: ideoita, joilla kouluista saadaan terveempiä, osallistavampia ja onnellisempia. Viitattu 25.2.2019 www.schooleducationgateway.eu/fi > Uusimmat > Käytännöt > Hyvinvointi: ideoita, joilla kouluista saadaan terveempiä, osallistavampia ja onnellisempia.

Tikka N. & Gävert N. Design Forum Finland. 2018. Designin uusi aalto. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Siltala.

Toimittanut Hohti P. 2011. Rajaton muotoilu. Helsinki: Avain/BTJ Finland Oy.

Tunne ja mieli 2017. Eläimet voivat toimia mielen hyvinvoinnin tukena - tässä ovat Linde, Kalle, Eemeli ja Nipsu. Viitattu 27.2.2019 www.tunnejamieli.fi > Hyvän mielen vinkki > sivu 11 > Eläimet voivat toimia mielen hyvinvoinnin tukena - tässä ovat Linde, Kalle, Eemeli ja Nipsu.

Unionimedia 2018. Lapsen oikeudet mediassa. Viitattu 20.2.2019 www.unionimedia.fi > Lapsen oikeudet mediassa

Valmis mockup-pohja akustiikkapaneelista:

www.creativemarket.com/Desgiant/3377473-Minimalist-Canvas-Frame-Mock-U

3D-mallinnusmateriaalia:

www.3dsky.org/3dmodels/show/parta_shkol_naia_so_stul_iami

www.3dsky.org/3dmodels/show/notebook_lenovo_g770_1