

HUOM! Tämä on alkuperäisen artikkelin rinnakkaistallenne. Rinnakkaistallenne saattaa erota alkuperäisestä sivutuksestaan ja painoasultaan.

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Hietanen, A., Järvi, J. & Sarkkinen, J. (2020) Digituunausprojekti. Teoksessa Leppäniemi, T. (toim.): *Ideavarkaissa: 12 pedagogista mallia portfolioista pakohuoneisiin*. Laurea-julkaisut 138. Laurea ammattikorkeakoulu : Helsinki. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-799-574-0>

PLEASE NOTE! This is an electronic self-archived version of the original article. This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.

Please cite the original version:

Hietanen, A., Järvi, J. & Sarkkinen, J. (2020) Digituunausprojekti. In Leppäniemi, T. (ed.): *Ideavarkaissa: 12 pedagogista mallia portfolioista pakohuoneisiin*. Laurea publications 138. Laurea University of Applied Sciences : Helsinki. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-799-574-0>

© [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

1 Digituunausprojekti

Auli Hietanen, Jussi Järvi & Jarmo Sarkkinen

Rohkeat pedagogiset ratkaisut tuottavat laadukkaita oppimistuloksia. Näin voidaan tiivistää kokemuksia digituunausprojekteista, joka toteutettiin yhteistyössä Laurean kauneudenhoitoalan YAMK tutkinto-opiskelijoiden ja Haaga-Helian monialaisten YAMK-opiskelijoiden kanssa. Digituunausprojektin tavoitteena oli oppia digitaalisten ratkaisujen kehittämiseen soveltuvien palvelumuotoilun menetelmien ja työkalujen, kuten erilaisten canvas-pohjien käyttöä. Lisäksi tavoitteena oli toimia monialaisessa tiimissä virtuaaliympäristössä siten, että jokaisen tiimin jäsenen osaaminen pääsi esille samalla mahdollistaen toisilta oppimisen. Projektin laajuus oli 5 opintopistettä.

Projektin aikana opiskelijat suunnittelivat digitaalisen palveluratkaisun valitsemalleen hyvinvointialan yritykselle. Kehityskohteeksi valittiin yrityksen nettisivut, verkkokauppa tai mobiilisovellus. Työskentelyalustana käytettiin Optimaa ja työskentelyn aikana tiimit tapasivat joko fyysisesti tai pitivät Skype-kokouksia oman aikataulunsa mukaan. Projekti oli jaettu kolmeen osaan, jotka sisälsivät kaksi välipalautusta ja loppuraportin palautuksen. Työskentelyssä hyödynnettiin canvas-työkalupakkia siten, että kuhunkin välipalautukseen liittyi tiettyjen canvas-pohjien tuottaminen. Canvas-työkalut ovat suunnittelupohjia, joissa käsiteltävää asiaa voi pilkkoa osiin ja tarkastella eri näkökulmista. Erilaisia canvas-pohjia on useita. Näiden työkalujen tarkoitus oli auttaa ryhmää jäsentämään projektinsa ja löytämään yhteinen näkökulma työskentelyn tueksi. Palautusten jälkeen kolmen opettajan tiimi kokoontui arvioimaan töitä ja antamaan palautetta opiskelijatiimeille. Loppuraportin palautuksen jälkeen ryhmät esittelivät omissa kouluissaan tuotoksen, jossa oli mukana ratkaisua kuvaavavan PowToon-video.

Ryhmien valitsemat yhteistyökumppanit ja aiheet vaihtelivat pienten kauneudenhoitoalan yritysten nettijajavarausten ja kotisivujen kehittämisestä vuoden 2020 Helsinki Biennaalin vieraille tarkoitettun sovelluksen

suunnitteluun. Muita aiheita olivat mm. YTHS:n digitaalisen ajanvarauspolun suunnittelu sekä ihonhoidon verkkovalmennukseen liittyvän mobiilisovelluksen kehittäminen kauneudenhoitoalan yritykselle.

Digituunausprojektissa käytettyjä menetelmiä voi soveltaa erilaisiin projekteihin tai oppimistehtäviin erilaisissa ryhmäkoko-panoissa. Oleellista on yhteistyö, toisilta oppiminen, canvas-työkalupakin käyttö sekä raportointitaito. Kontaktikertoja voi projektissa toteuttaa mahdollisuuksien ja tarpeen mukaan riippuen opiskelijoiden lähtötasosta ja projektin tai oppimistehtävän tavoitteista.

RAPORTTI

Raportti on oleellinen osa digituunausprojektien osaamistavoitteita ja tehtävien palautuksia. Raportti jalostuu palautettavien tehtävän osien mukaan. Loppuraportissa projektin vaiheet yhdistyvät yhdeksi kokonaisuudeksi. Raportin tulee sisältää tiimin jäsenten esittelyn, tiimin työaika suunnitelman ja työnjaon, kehityskohteen esittelyn ja sen valinnan perustelun, projektisuunnitelman, kehityssuunnitelman tavoitteet sekä projektin osat canvas-pohjineen sekä prototyypin kehityssuunnitelmasta.

CANVAS-TYÖKALUT

Canvas-työkalut ovat löydettävissä ja ladattavissa internetistä canvasin nimen, esim. Customer grouping canvas, perusteella tai hakusanoilla Lean Service Creation. Canvas-pohjia on useita, ja niistä voidaan valita omaan projektiin, tehtävään tai työvaiheeseen sopiva. Canvasien täyttäminen pakottaa analysoimaan ja pilkkomaan käsiteltävän asian osiin, jolloin yhteinen ymmärrys käsiteltävästä asiasta lisääntyy. Helposti pinnalliseksi jäävä asioiden käsittely kehittyy näin syvemmäksi ymmärrykseksi.

DIGITUUNAUSPROJEKTIN SISÄLTÖ

Toteutettu digituunausprojektin osat ja sisältö rakentuivat kolmessa osassa seuraavasti:

Digitaalisen kanavan kehittämistavoite

Ensimmäisessä osassa ryhmän tulee valita yhteistyökumppani, jolla on käytössä vähintään yksi digitaalinen kanava, jota voidaan muokata entistä paremmin hyödynnettäväksi tai liittää siihen kokonaan uusi digitaalinen ratkaisu käyttönotettavaksi. Yhteistyökumppanin selvittyä tulee kuvata digitaalisen kanavan kehittämistavoite, ongelma määrittely sekä asiakasryhmän määrittely.

- Business objective and context canvas
- Immersion canvas
- Customer grouping canvas

Kuvio 1. Kehittämisvaiheen työkalut

Palautuspäivänä kaikki canvaasit palautetaan raporttipohjaan liitettynä. Tämän jälkeen opettajat antavat välipalautteen ja mahdollisia kehitysehdotuksia jatkoa varten.

Nykyinen asiakaspolku ja palveluratkaisu

Toisessa osassa analysoidaan yhteistyökumppanin kehittämiskohteen nykytila sekä määritellään nykyinen palveluratkaisu ja asiakaspolku. Nykytilanteen määrittelyssä haastatellaan yrityksen digitaalisen kanavan käyttäjiä. Mikäli ei ole mahdollista tavoittaa nykyisiä käyttäjiä, voivat ryhmän jäsenet toimia digitaalisen alustan koekäyttäjinä tai pyytää muita henkilöitä koekäyttäjiksi. Tiedot käyttökokemuksista kerätään UX-haastattelumenetelmällä (UX=user experience). Kun aineistoa nykytilasta on koottu riittävästi, ideoidaan seuraavaksi kehittämisehdotuksia sopivaa ideointimenetelmää hyödyntäen

- Custom Journey Canvas
- Service Blueprint
- UX-haastattelu
- Jokin ideointimenetelmä kuten 635 Brainwriting/tecmark

Kuvio 2. Palveluratkaisun suunnittelutyökalut

Palautuspäivänä palautetaan uusi raportti, johon on liitetty mukaan toisen osan tehtävät. Opettajiimi kokoontuu jälleen arvioimaan suorituksia ja antamaan palautetta.

Projektin kehittämisehdotus

Viimeisessä osassa valitaan ideoista ja tehdyistä kehitysehdotuksista lopullinen idea, jonka perusteella suunnitellaan digitaalisten palveluratkaisun konsepti ja arvolutaus. Tässä osassa tuotetaan myös prototyyppi digitaalisesta sovelluksesta. Lopuksi idea tiivistetään visuaalisesti esitettävään muotoon, joka toteutetaan PowToon-videonä, jonka opiskelijat esittävät omassa koulussaan ryhmälleen

- Concept and value proposition canvas
- Jokin prototyyppi, kuten Marvel app
- PowToon videotyökalu

Kuvio 3. Projektin kehittämissivun työkalut

TULOKSET

Yhteistyön tuloksena jokainen tiimi onnistui tuottamaan toimeksiantajalle kattavat suunnitelmat vähintään yhden olemassa olevan digitaalisen kanavan käytön entistä parempaan hyödyntämiseen tai uuden digitaalisen kanavan käyttöönottamiseksi. Osassa projekteja tuotettiin suunnitelmia jopa monikanavaisen asiakaskokemuksen parantamiseen. Työelämäprojektien tavoin opiskelijat oppivat toisiltaan monin tavoin. Olipa kyseessä Skype-ympäristön käyttö, projektijohtamisen ohjelmistot tai pienten hyvinvointialan yritysten arki ja todellisuus, toisista opiskelijoista oli suuri hyöty asioiden oppimisessa. Erään opiskelijan sanoihin tiivistyy paljon olennaisia digituunausprojekteista: *”Kaiken kaikkiaan olen tyytyväinen tuotokseen, ryhmään ja kokonaisuuteen, vaikka oltiin epämukavuusalueella jonkin verran. Oppimista tapahtui ja mukavaa oli.”*