

ARKKITEHTUURIN  
& MUOTOILUN  
OPPIMISEN  
KESKUS

Master of Culture and Arts  
Riikka Jalava 2021

# Museo oppimisympäristönä

A&DO Labra -oppimiseen innostava  
konttinäyttely

Asiasanat: arkkitehtuurikasvatus, muotoilukasvatus, arkkitehtuuri,  
muotoilu, Arkkitehtuurimuseo, Designmuseo, muotoilu, palvelumuotoilu,  
muotoiluajattelu, tuplatimantti, yhteiskehittäminen, museo-oppiminen,  
yleisötyö, prosessit, menetelmät, ihmislähtöinen suunnittelu,  
asiakaskokemuksen muotoilu



ARKKITEHTUURIN  
& MUOTOILUN  
OPPIMISEN  
KESKUS

© Riikka Jalava

Metropolia University of Applied Sciences

Master of Culture and Arts 2021

Pages / 45

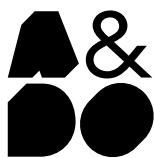
Instructor / Merita Soini

Keywords / arkkitehtuurikasvatus, muotoilukasvatus, arkkitehtuuri, muotoilu, Arkkitehtuurimuseo, Designmuseo, muotoilu, palvelumuotoilu, muotoiluajattelu, tuplatimantti, yhteiskehittäminen, museo-oppiminen, yleisötyö, prosessit, menetelmät, ihmislähtöinen suunnittelu, asiakaskokemuksen muotoilu




# Sisällysluettelo

<b>5</b>	<b>TIIVISTELMÄ</b>
<b>6</b>	<b>SUMMARY (IN ENGLISH)</b>
<b>7</b>	<b>1. JOHDANTO</b>
7	1.1. Aiheen tausta
8	1.2. Toimeksiantaja
9	1.2.1. Kehityskohteena A&DO Labra
10	1.3. Työn tavoite, viitekehys ja ajankohtaisuus
11	1.4. Tutkimuskysymykset ja rajaus
<b>13</b>	<b>2. TEORIA JA KÄSITTEET</b>
15	2.1. Muotoilun rooli ja palvelumuotoilu
18	2.2. Oppimista museossa
19	2.3. Muotoilun prosessi ja menetelmät
21	2.4. Yhteiskehittäminen
22	2.5. Päätelmät
<b>24</b>	<b>3. A&amp;DO LABRA -OPETUSMATERIAALIN KONSEPTIN MUOTOILU</b>
25	3.1. Löydä ja määritä
26	3.2. Kehitä ja tuota
27	3.2.1. Luotain ja työpaja
31	3.2.2. Kysely
32	3.2.3. Konseptointi
36	3.2.4. Testaus ja validointi
36	3.2.5. Havainnointi
<b>38</b>	<b>4. RATKAISU JA ANALYYSI</b>
38	4.1. A&DO Labra opetusmateriaali ja konsepti
39	4.2. Vastaukset tutkimuskysymyksiin
40	4.3. Palaute ja pohdinta
<b>42</b>	<b>5. YHTEENVETO JA HAVAINNOT NYKYTILANTEESTA</b>
<b>43</b>	<b>LÄHTEET</b>
<b>46</b>	<b>LIITTEET</b>



ARKKITEHTUURIN  
& MUOTOILUN  
OPPIMISEN  
KESKUS

Master of Culture and Arts  
Riikka Jalava 2021



Suomella on maine muotoilun ja arkkitehtuurin maana, myös opetuksen ja koululaitoksen laatu on tunnettu.<sup>7</sup> Tämä tutkimuksellinen kehittämistyö kartoittaa kuinka museo palvelee ja välittää oppimissisältöjä ja elämyksiä yhteiskehittämisen avulla.

# Tiivistelmä

## A&DO Labra -oppimiseen innostava konttinäyttely

Tämä opinnäytetyö on tutkimuksellinen kehittämistyö. Opinnäytetyö on toteutettu osana Designmuseon ja Arkkitehtuurimuseon A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus -hanketta (2020–2023), joka toteutetaan Suomen kulttuurirahaston Museovisio-rahoituksella. Työssä tutkitaan muotoilun menetelmiä ja prosessia palvelutuotteen ja palvelun kehittämisen näkökulmasta. Työn kehittämisen kohteena on kehityshankeen A&DO Labran -opetusmateriaalin konseptin kehittäminen ja toteutus. Lopputuloksena tuotetaan A&DO Labran tarpeeseen graafiset tuotteet, joka on A&DO Labran -oppimateriaali, jota voidaan käyttää myös etänä.

Työn toisessa luvussa käsitellään työn kannalta keskeistä muotoilun teoriaa ja käsitteitä. Kehittämistyössä hyödynnetään Design Councilin vuonna 2005 esittelemää tuplatimantti (Double Diamond) muotoilun prosessimallia, joka koostuu neljästä vaiheesta: löydä, määritä, kehitä, tuota. Projektin eri vaiheiden kulku ja niihin valitut menetelmät sekä eri vaiheiden tulokset on kuvattu työn kolmannessa osassa.

Muotoiluprosessin lopputuloksena syntyy A&DO Labran -oppimateriaalien konsepti, jota voidaan käyttää myös etänä. Työ alkoi taustatutkimuksella ja haastattelulla. Lähtötilanteen kiteytys ja ajatus opetusmateriaalista, joka syntyy loppukäyttäjien tarvetta ja kokemusta määrittellen. Tämän määrittelyn pohjalta & kohderyhmää osallistavan työpajan sekä kyselyn avulla opetusmateriaali ideoitiin ja määriteltiin. Lopuksi A&DO Labran -opetusmateriaalia testattiin ja validoitiin. A&DO Labran -opetusmateriaali esiteltiin esi- ja perusopetuksen henkilöstölle arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen webinaarissa 10.3.2021, otettiin käyttöön Tampereella Taidekaareissa 26.4.2021 ja julkaistiin ado.fi verkkosivustolla 10.5.2021.

Tutkimuksellinen kehittämistyö osoitti, että muotoilun prosessia ja menetelmiä hyödyntäen löytyi uusia tapoja lähestyä museota oppimisympäristönä. Pystyimme luomaan A&DO Labra kiertonäyttelylle uuden opetusmateriaalin ja palvelun opetusmateriaalin käyttöön sekä tuomaan yhteissuunnittelun menetelmät osaksi A&DO Labra -opetusmateriaalin tuotantoa. Prototypoinnilla ja testaamalla pystyimme tunnistamaan ongelmakohtia sekä validoitua uusia ideoita ja näkökulmia. Keskiössä sisällön tarjoaminen niille, jotka eivät pääse tutustumaan näyttelyyn paikan päälle. Kuinka museo palvelee ja välittää oppimis sisältöjä/elämyksiä tulevaisuudessa verkkoympäristössä.

# Abstract

## A&DO Lab - Inspiring educational touring exhibition

This thesis is a research development work. The thesis has been implemented as part of the Design Museum and the Museum of Architecture's A&DO - Learning Center for Architecture and Design project (2020–2023), which is implemented with the Museum Vision funding of the Finnish Cultural Foundation. The work examines the design methods and process from the perspective of service product and service development. The object of the development of the work is the development and implementation of the concept of the A&DO Labran teaching material of the development project. The result is graphic products for A&DO Labra's needs, which is A&DO Labra's learning material that can also be used remotely.

The second chapter deals with the theory and concepts of design that are central to the work. The development work utilizes the Double Diamond design process model presented by the Design Council in 2005, which consists of four steps: discover, define, develop, produce. The process and the methods chosen for the different stages, as well as the results, are described in the third part of the work.

The result of the design process is the concept of A&DO Labran learning materials, which can also be used remotely. The work began with a background research and an interview. Crystallization of the initial situation and the idea of the teaching material that emerges in defining the need and experience of the end users. Based on this definition & with the help of a workshop involving the target group and a survey, the teaching material was conceived and defined. Finally, the A&DO Labran teaching material was tested and validated. The A&DO Labran teaching material was presented to pre-primary and basic education staff at the webinar of architecture and design education on 10 March 2021, was introduced at the Art Arc in Tampere on 26 April 2021 and published on the ado.fi website on 10 May 2021.

Research and development work showed that using the design process and methods, new ways were found to approach the museum as a learning environment. We were able to create a new teaching material and service teaching material for the A&DO Labra development project and to bring the joint planning methods into the A&DO Labra development project. Through prototyping and testing, we were able to identify problem areas and validate new ideas and perspectives. At the heart of providing content for those who are not able to visit the exhibition on site. How the museum serves and transmits learning content / experiences in the future in an online environment.

# 1. Johdanto

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan muotoilun menetelmiä ja prosessia museo opetusmateriaalien ja palveluiden kehittämisen näkökulmasta, osana A&DO Labra -opetusmateriaalin tuotantoa ja museo palveluiden innovointia. Opinnäytetyö on toteutettu osana Designmuseon ja Arkkitehtuurimuseon A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus -hanketta (2020–2023), joka toteutetaan Suomen kulttuurirahaston Museovisio-rahoituksella. Työn kehittämisen kohteena on A&DO Labran -opetusmateriaalin konseptin kehittäminen ja toteutus. Työ toteutui tiiviissä yhteistyössä A&DO Labran vastaavan tuottajan ja Designmuseon museolehtorin **Hanna Kapasen** kanssa. Kehittämistyössä hyödynnetään muotoilun eri menetelmiä ja prosessia sekä osallistetaan A&DO Labra -kehityshankkeen ydintiimejä ja yhteistyötahoja yhteiskehittämiseen.

Johdanto-luvussa esitellään aiheen tausta, toimeksiantajayritys sekä Designmuseon ja Arkkitehtuurimuseon A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus -hankkeen (2020–2023) A&DO Labra sisältöä. Lisäksi määritellään työn tavoitteet ja tutkimuskysymykset. Työn toisessa osassa käsitellään opinnäytetyön kannalta oleellista muotoilun teoriaa ja keskeisiä käsitteitä. Työn kolmannessa luvussa käydään läpi kehitystyön kulku ja tulokset. Kehittämistyössä A&DO Labra kiertonäyttelylle muotoiltuja uusia A&DO Labran -opetusmateriaaleja ja palvelukonsepteja esitellään osittain prosessin vaiheiden ja tulosten kuvailemisessa. Kokonaisuudessaan A&DO Labra -opetusmateriaali löytyy tämän työn liitteistä (liite 1.). Työn lopussa käsitellään ja havainnoidaan työn aiheen nykytilannetta.

## 1.1. Aiheen tausta

Tavoitteena oli löytää itseäni kiinnostava ja itselleni merkityksellinen opinnäytetyön aihealue ja projekti. Halusin myös, että työlläni olisi yhteiskunnallista merkitystä ja positiivista katsetta tulevaisuuteen. Motivaationa halusin syventää osaamistani ja kehittyä palvelumuotoilun asiantuntijana.

Lähestyin omiin kriteereihini perustuen muutamia suomalaisia yrityksiä. Näistä kehkeytyikin kiinnostavia keskusteluja, joista yksi sopi parhaiten tähän hetkeen, juuri minulle. Toimeksiantajaksi valikoitui Designmuseo, tarkemmin Designmuseon ja Arkkitehtuurimuseon A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus -hankkeen (2020–2023) A&DO Labran -opetusmateriaali. Aihe muodostui kuin itsestään, A&DO Labran -opetusmateriaalin konseptin kehittämisestä ja toteuttamisesta palvelumuotoilun menetelmin. Yhteiskehittäminen on koko hankkeen keskiössä. Museo-oppiminen on itsessään kiinnostava ja ajankohtainen aihe. Muotoilukasvatus on aina ollut minulle erityisen tärkeä ja mielestäni yhteiskunnallisesti myös merkittävä aihealue. Museoiden suurkuluttajana koen myös tärkeäksi pohtia museoiden ansaintamalleja sekä asiakaslähtöistä ja yhteiskehitykseen pohjautuvaa näyttelytoimintaa tässä muuttuvassa maailman ajassa. Mitä kaikkea museoiden rooli voisi olla sisällään tulevaisuudessa?

Koen myös tärkeäksi suunnittelijan työn näkyväksi tekemistä sekä vaikutusta ympäristöömme. Erityisen merkityksellistä on mielestäni myös hankkeen ja toimeksiantajan osaava ja innostava positiivisesti tulevaisuuteen katsova ote, joka mahdollistaa muotoilun tekemisen luottamuksellisessa ympäristössä sekä haastaa rohkeasti myös tulevaisuus visioihin. Omalta kohdaltani on merkityksellistä koulutustaustani ja työkokemukseni liittyvän osaamisen vieminen uudelle tasolle ja tulla palvelumuotoilun osaajaksi ja ennen kaikkea kasvattaa asiantuntemusta palvelumuotoilun mahdollisuuksista museotyössä. Toiveena jatkaa työskentelyä aihepiirin parissa myös tämän hankkeen jälkeen.

## 1.2. Toimeksiantaja

Työn toimeksiantaja Designmuseum on Helsingissä sijaitseva valtakunnallinen vastuumuseo. Museo on perustettu vuonna 1873. Nykyisissä tiloissaan Korkeavuorenkatu 23:ssa 140-vuotias museo on ollut vuodesta 1978. Museorakennuksen on suunnitellut **Gustaf Nyström** vuonna 1894. Museo jakaa pihansa Suomen Arkkitehtuurimuseon kanssa, joka on Kasarmikadun puoleisessa päädyssä korttelia. Muotoilun World Design Capital Helsinki 2012 -teemavuoden kesällä museoiden välisellä piha-alueella sijaitsi Paviljonki-tapahtumakeskus. Designmuseon kokoelmissa on kaikkiaan noin 75 000 esinettä.<sup>1</sup>

Designmuseolla on keskeinen rooli muotoilun kulttuuristen ja yhteiskunnallisten vaikutusten tutkijana ja esittelijänä Suomessa. Museo tutkii, kerää, tallentaa ja esittelee sekä kotimaisen että kansainvälisen muotoilun historiaa ja tämän päivän ilmiöitä ja toimii alan keskustelun herättäjänä. Museo parantaa ja laajentaa suomalaisen muotoilun tunnettua maailmalla näyttelyiden ja julkaisujen avulla.<sup>2</sup> Designmuseon toimintaa määrittää museolaki ja museon oma strateginen painotus, johon kuuluu myös muotoilukasvatus.

Designmuseum kehittää ja tuottaa muun muassa muotoilukasvatusta. Keskeistä muotoilukasvatuksessa on kokemuksellisuus, tekemällä oppiminen ja prosessioppiminen, ja ajatusten jakaminen.<sup>3 4</sup> Muotoilukasvatus pyrkii myös vahvistamaan henkilökohtaista suhdetta rakennettuun ympäristöön, samalla luovan ongelmanratkaisun oppimista tukien.<sup>5 6</sup> Muotoilukasvatus opettaa ymmärtämään ilmiöitä ja tulevaisuustaitoja. Muotoilu ja arkkitehtuuri ovat olennainen osa ympäristöä, historiaa, kulttuurintuntemusta, ja jopa identiteettiämme.

1 / [https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/160986/OKM\\_29\\_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/160986/OKM_29_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

2 / <https://designmuseum.fi/wp-content/uploads/2014/09/Designmuseon-kokoelmapolitiikka.pdf>

3 / Kenttälä, M. (ed). (2009). Muotoilua! Opettajan opas muotoilukasvatukseen. s. 24-28. Kerhokeskus – koulutyön tuki ry

4 / Suomen Muotoilukasvatusseura ry SuoMu ry. (2017). Mikä ihmeen muotoilukasvatus?

<https://muotoilukasvatus.info/mika-ihmeen-muotoilukasvatus/>

5 / Alvar Aalto -säätiö / Alvar Aalto Foundation. (2017). Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus.

<https://www.alvaraalto.fi/palvelut/arkkitehtuuri-ja-muotoilukasvatus/>

6 / Arkkitehtuurin tiedotuskeskus Archinfo. (2018). Arkkitehtuurikasvatus. <https://archinfo.fi/arkkitehtuuri-kasvatus/>

## 1.2.1. Kehityskohteena A&DO Labra

*A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus on Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon yhteishanke. Keskusta rakennetaan vuosina 2020–2023 Suomen kulttuurirahaston Museovisio -apurahan turvin. Hankkeen keskeisiä toimenpiteitä ovat kuudella eri paikkakunnalla kiertävä A&DO Labra, laajasti alan eri toimijoita kokoavat vuosittaiset seminaarit sekä nettisivut, joille kootaan tietoa arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen menetelmistä ja toimijoista. Tavoitteena on, että Oppimisen keskukselta tulee keskeinen osa uutta Arkkitehtuuri- ja designmuseota.<sup>7</sup>*

*Käytännössä toteutus koostuu kahdesta näyttelykontista. Toinen konteista on pysyvä Designmuseon ja Arkkitehtuurimuseon kokoelmaesineistä kuratoitu kokonaisuus. Toisessa kontissa esitellään vierailupaikkakunnan arkkitehtuurin ja muotoilun esimerkit, jotka kuratoidaan yhdessä paikallisten ihmisten kanssa. Lisäksi tutustutaan arkkitehdin ja muotoilijan työhön, suunnitteluprosessiin ja otetaan käyttöön suunnittelijan työkaluja itse. Konteista rakentuu liikkuva A&DO Labra, joka vie viestiä museoista maakuntiin (2021, 2022, 2023). A&DO Labran teema on ”Hyvä lähiympäristö”, mikä virittää tarkastelemaan lähiympäristöä arkkitehtuurin ja muotoilun näkökulmasta. A&DO Labran vierailukokemuksen aikana pohditaan yhteisöllisesti oman ja hyvän lähiympäristön elementtejä, tulevaisuutta ja vaikuttamisen mahdollisuuksia.<sup>7</sup>*

*A&DO Labraan sisältyy A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen tuottama pedagoginen ohjelma, joka tarjoaa arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatusta erityisesti lapsille ja nuorille. A&DO Labra kiinnittyy toimintona paikallisiin kulttuurikasvatuksen suunnitelmiin vierailukaupungeissa, joten opetusta kehitetään paikallisesti pedagogisessa yhteistyössä opetussuunnitelmien mukaisesti. A&DO Labran valtakunnallinen kierto käynnistyy kevästä 2021. Syksyllä 2021 A&DO Labran kokemuksia ja tietoa arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksesta jaetaan opetus-, suunnittelu- ja museoalan ammattilaisille sekä muille kiinnostuneille A&DO:n järjestämässä kansallisessa seminaarissa.<sup>7</sup>*

A&DO Labran kiertonäyttelyn työryhmä: **vastaava tuottaja** Hanna Kapanen, **näyttelyarkkitehtuuri** Marjut Alitalo, **visuaalinen ohjeistus** Dog Design, **graafinen suunnittelu** Salla Bedard, **kuvitukset** Hanna Kutvonen, **oppimateriaalin palvelumuotoilu ja graafinen suunnittelu** Riikka Jalava. Näyttelytuotanto A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus, yhteistyössä Arkkitehtuurimuseo ja Designmuseo. Kiitos Suomen kulttuurirahasto, Konttivuokraus oy & kaikki yhteissuunnitteluun osallistuneet.



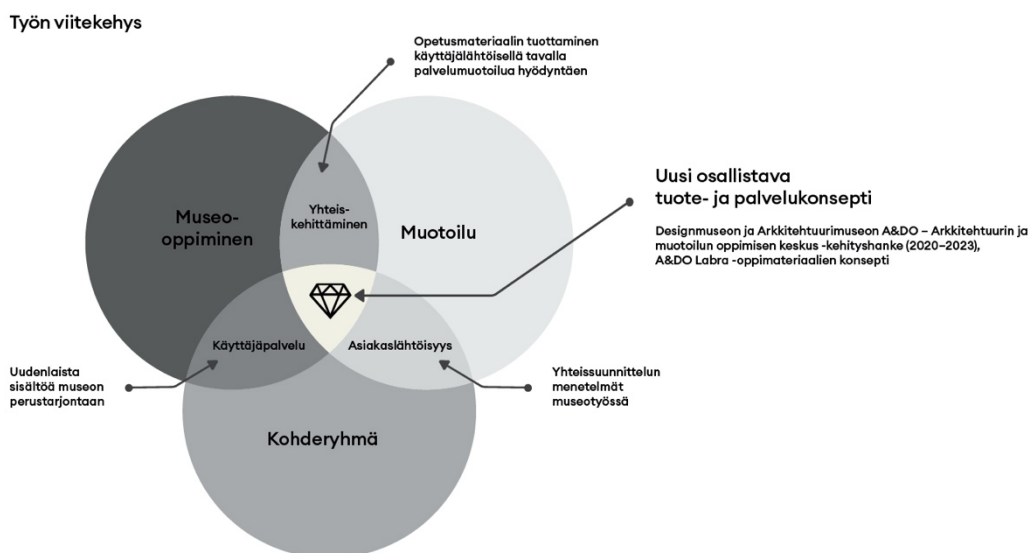
A&DO Labran – Hyvän lähiympäristön työkirjan työryhmä: **visuaalinen ohjeistus** Dog Design, **taito ja graafinen suunnittelu** Riikka Jalava, **tehtävien suunnittelu ja pedagoginen sisältö** Hanna Kapanen, Riikka Jalava ja Marjut Alitalo. **Kuvitukset** Hanna Kutvonen. **Valokuvat** Mari Kallionpää. **Aistisymbolit ja kysymykset** Riikka Jalava. A&DO verkkosivut aukeavat 10.5.2021 osoitteessa ado.fi

Kuva 1. A&DO Labra kontin mallinnus, 2021, Marjut Alitalo

<sup>7</sup> / Lähtötiedot: ado.fi, hankeasiakirjat, alkuhaastattelu museolehtori ja Hanna Kapanen sekä A&DO hanketutkimus Boesch, 2020. Arkkitehtuuri ja muotoilukasvatus Suomessa 2020, joka julkaistaan ado.fi sivuilla myöhemmin.

### 1.3. Työn tavoite, viitekehys ja ajankohtaisuus

Kuviossa 1. esittelen työn viitekehksen. Opinnäytetyön tavoitteena on A&DO Labran -opetusmateriaalin konseptin kehittäminen ja toteutus muotoilun prosesseja ja menetelmiä hyödyntäen. Tässä työssä muotoilun prosesseja ja menetelmiä tarkastellaan osana A&DO Labra -opetusmateriaalin tuotantoa ja museo palveluiden innovointia. Työssä hyödynnän A&DO Labran kiertonäyttelyn (museo)asiantuntijaa ja kehittämiseen sitoutuneita yhteistyötahoja osallistamalla heitä yhteiskehittämisessä ja innovoinnissa. Muotoiluprosessin lopputuloksena syntyy A&DO Labran -oppimateriaalien konsepti, jota voidaan käyttää myös etänä.



Kuvio 1. Työn viitekehys.

A&DO Labra -kehityshankkeen tavoite on luoda uudenlaista sisältöä museon perustarjontaan yhteissuunnittelun menetelmin. A&DO Labra -opetusmateriaalien konsepti kehitettiin loppukäyttäjien tarvetta ja kokemusta määritellen. Ensimmäisenä kohderyhmänä alku- ja esiopetus. Tämän määrittelyn pohjalta & kohderyhmää osallistavan luotaimen, työpajan, kyselyn sekä havainnoinnin avulla opetusmateriaali ideoitiin, määriteltiin ja toteutettiin. Tavoitteena tuottaa uudenlaista opetusmateriaalia yhteisöllisesti sekä tuoda palvelumuotoilu osaksi A&DO Labran opetusmateriaalituoantaa.

A&DO Labra konseptin ydin on muotoiltu ja avattu taustatiedoissa neljänä toisiaan leikkaavana osana. Pääteemana on *hyvä lähiympäristö*, visiona *kestävän yhteiskunnan rakentaminen*, ydinviestinä *arkkitehtuurin ja muotoilun kuuluminen kaikille* sekä pedagogisina tavoitteina *oppiminen ilmiöistä esineiden kautta ja suunnitteluprosessin tutuksi tekeminen*.



A&DO Labra on ajankohtainen monestakin näkökulmasta katsottuna. Muuttuvassa maailmassa museoidenkin on muututtava, ydin tehtävää ei voi enää toteuttaa yksisuuntaisesti. Museoiden on määrätietoisesti kehitettävä yleisösuhdettaan ja avauduttava yhteiskuntaan. Uudenlaista rohkeaa konseptointia kaivataan, jotta tavoitetaan entistä laajempia yleisöjä. Dialogi museokäyttäjiin rakentaa yhteisöllisyyttä ja sitouttaa museon ja asiakkaiden suhdetta. Käyttäjät rakentavat museoiden mainetta. Myös monikanavainen digitaalisuus vaatii jatkuvaa läsnäoloa ja vuorovaikutusta. Huomioitavaa on myös ihmisten muuttuva suhde palveluihin. Palveluilta odotetaan yhä enemmän. Palvelut luovat arvoa ja rakentavat mielikuvaa museotoiminnasta.<sup>1</sup>

Työ on merkityksellinen, sillä Designmuseon ja Arkkitehtuurimuseon A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus -kehityshankkeen (2020–2023) keskeisiä toimenpiteitä on A&DO Labra kokonaisuus. Tavoitteena on, että tästä oppimisen keskuksesta tulee keskeinen osa uutta Arkkitehtuuri- ja designmuseota.

#### 1.4. Tutkimuskysymykset ja rajaus

Tutkimuskysymyksinä opinnäytetyössä olivat:

*Miten muotoilun menetelmiä voidaan hyödyntää A&DO Labran -opetusmateriaalien konseptin kehittämisessä?*

*Miten palvelumuotoilu tuodaan osaksi A&DO Labran -opetusmateriaalien tuotantoa?*

Tavoitteena oli toteuttaa A&DO Labran -opetusmateriaalin konseptin kehittäminen ja toteutus muotoilun prosesseja ja menetelmiä hyödyntäen. Kehittämistyössä hyödynnetään palvelumuotoilun menetelmillä (haastattelu, luotain, workshop, kysely, empatia, havainnointi) esiin nousseita ideoita, ilmiöitä ja ajatuksia. Työssä osallistetaan A&DO kiertonäyttelyn (museo)asiantuntijaa ja yhteistyötahoja yhteiskehittämiseen ja innovointiin. Näin myös heille siirtyy palvelumuotoilun osaamista. Lopputuloksena syntyy A&DO Labran -oppimateriaalien konsepti, jota on prototipoitu, testattu, validoitu ja iteroitu. Lopuksi muotoiluprosessin vaiheiden jälkeen toimeksiantajalle viimeistellään käyttöön A&DO Labra -opetusmateriaali sekä muotoilun menetelmiä kehityshankkeen jatkovaiheisiin.

Työ keskittyy A&DO Labran -opetusmateriaalin konseptin kehittämiseen ja toteutukseen. Ensimmäisenä kohderyhmänä alkua- ja esiopetus. Työstä rajataan pois muu A&DO-kehityshanke sekä A&DO Labran -opetusmateriaalin uuden konseptin käyttöönotto ja tuotteistaminen. Työ toimii palvelumuotoilun osalta A&DO Labran -opetusmateriaalin pohjatyönä, josta A&DO-kehityshanke voi ponnistaa eteenpäin.



Kuva 2. Lapsen vuosisata - Pohjoismainen muotoilu ja lapset 1900–2014, Designmuseum. Kuva Otso Alanko.

## 2. Teoria ja käsitteet

Muuttuvassa maailmassa myös museoiden on seurattava aikaa ja uusia konsepteja ja palvelumallejansa. Tarinallisuuden ja elämyksellisyyden merkitys kasvaa uusien palveluiden konseptoinnissa. Museoilla on yhteiskunnallinen merkitys empaattisen ja osallistavan yhteiskunnan rakentamisessa. Arkkitehtuurin ja muotoilun oppiminen ja paremmin ymmärtäminen nostaa rakennetun ympäristön arvostusta.

Tulevaisuudessa museot avautuvat entistä vahvemmin kokemisen ja tekemisen paikoiksi. Yhteiskunnallinen murros haastaa museoita nopeaan keskusteluun, kannanottoon ja vuorovaikutukseen. Tiedon rinnalla elämyksellisyys korostuu vahvasti. Myös tulevaisuuteen katsominen, asiakastarpeiden ymmärrys ja asiakaskokemus ovat keskiössä. On mietittävä, miten hyvää elämää tulevaisuudessa tehdään. Museoiden tulee pyrkiä yllättämään kävijät poikkeavalla kokemuksella. Se yhdistää kauneutta, syvällisiä sisältöjä, itse tekemistä ja viihtymistä. Ajattelu ja osajat arkkitehtuurin ja designin takana avautuvat tarinoiden, osallistumisen ja monien aistien kautta. Omakohtainen kokemus arkkitehtuurista ja designista on edellytys sille, että syntyy uteliaisuus pohtia, tehdä lisää ja vaatia myös parempaa. Museon tavoite on saada erilaiset käyttäjät tuntemaan läheisiksi asiat, joita museo käsittelee ja ilmentää.<sup>9</sup>

*Museoon on monia syitä tulla. Avoimet oleskelu- ja toimintatilat kutsuvat kaupunkilaisia viihtymään, leikkimään, tekemään töitä tai hengaillemaan aina uudestaan. Uppoutujat ja syventyjät sukeltavat tiedon lähteille avoimen arkisto- ja lukuhuoneen rauhassa, jossa tietokannat, kirjat, pienoismallit ja piirustukset ovat itse tutkittavissa. Museon kahvilaan on kiva poiketa muuten vaan ja ravintolassa maistellaan pohjoismaisia makuja. Turisti voi lepuuttaa jalkojaan pallotuolissa ja löytää omaperäiset matkamuistot museokaupasta. Vuokrattavissa studioissa työskentelevät designin, käsityön ja arkkitehtuurin ammattilaiset. Pienoismaalien 3D-verstaassa pääsee seuraamaan arkkitehtuuri-toimistojen tilaamien pienoismallien syntyä.<sup>1</sup>*

*Oppimisen kehittämiseksi tarvitaan monipuolisia välineitä, ja mielestämme niitä on hyvä tuottaa verkostomaisesti. A&DO:n tavoitteena on luoda työkaluja, joiden kehittämisessä hyödynnetään monialaista osaamista, asiantuntijuutta ja kulttuuriympäristöä. Osaamisen vahvistumista tuetaan opettajien ja kasvattajien valtakunnallisella täydennyskoulutuksella. Yhtenä kokeilupolkuna toimii A&DO Labra, joka ruokkii käsitystämme siitä, miten ympäristömme rakentuu. Se virittää tarkastelemaan ympäristöä arkkitehtuurin ja muotoilun näkökulmasta.<sup>10</sup>*

<sup>9</sup> / <https://www.uusimuseo.fi/wp-content/uploads/arkkitehtuuri-ja-designmuseo-konseptiselvitys.pdf>

<sup>10</sup> / <https://archinfo.fi/2020/10/ado-arkkitehtuurin-ja-muotoilun-oppimisen-keskuksen-toiminta-kaynnistyy/>

Palveluiden kautta ihmiset toteuttavat itseään ja rakentavat omaa identiteettiä. Palvelut tuottavat myös arvoa ja hyötyä. Asiakkaat etsivät uudenlaisia kokemuksia, jotka tarjoavat elämyksiä ja merkitystä heidän elämässään. Palveluratkaisujen tulee olla ennakoivia ja kohdennettuja, aikaa säästäviä sekä helposti saatavia. Palvelut, jotka onnistuvat tunnistamaan ja lunastamaan asiakastarpeet sekä luomaan emotionaalisen ja symbolisen arvon pärjäävät parhaiten. Joseph Pine ja James Gilmore ennustivat, että tänä päivänä elämme niin sanotussa elämystaloudessa, jossa yritysten keskeistä tarjoomaa ovat yritysten tuottamat kokemukset, jotka syntyvät kaikesta asiakkaan ja yrityksen välisestä vuorovaikutuksesta (Koivisto, Säynäjäkangas & Forsberg, 2019, 23–24).<sup>11</sup>

Kokemuksia jaetaan aktiivisesti sosiaalisessa mediassa ja esimerkiksi Instagram -palvelun käyttäjämäärä jatkaa kasvuaan tavoitellen jo miljardin käyttäjän rajaa. Sosiaalisesta mediasta on tullut tänä päivänä iso osa elämää ja vaikuttamista. Käyttäjät jakavat näin oman näkemyksensä ja toimivat palveluiden markkinoijina. Sosiaalinen media kuohahtaa herkästi ja saattaa muuttaa julkisen keskustelun äänenävyä tai suuntaa globaalisti (Maula & Maula, 2019, 11).<sup>12</sup>

*Designin uusi aalto: merkitystä ja menestystä tälle vuosisadalle* -teos kiteyttää oivasti, että muotoilu tänään pitää sisällään palveluiden ja asiakaskokemuksen suunnittelua, brändin hallintaa ja liiketoiminnan ja strategian kehittämistä. Se on noussut yhä merkittävämpään asemaan menestyvien yritysten strategisessa tekemisessä. Asiakastarpeiden ymmärrys, asiakaskokemus ja palveluiden merkitys ovat tekemisen keskiössä. Muotoilun uusia muotoja ovat muun muassa tuotteiden ja digitaalisten palvelujen maailmat, yhteisöjä rakentavat brändikokemukset, yhteiskunnallista arvoa luovat bisnesmallit sekä hyvinvoivat organisaatiokulttuurit (TIKKA, V. ja GÄVERT, N., 2018).<sup>13</sup>

Yllä kuvattuihin asioihin viitaten voidaan todeta, että tässä ajassa kaikkien palvelun tarjoajien tulee tuntea asiakkaansa yhä syvemmin ja pystyä tarjoamaan heille kohdennettuja merkityksellisiä palveluita, kokemuksia ja elämyksiä. Keinoja tähän on löydettävissä muotoilun menetelmistä ja prosesseista, niitä oivallisesti hyödyntäen. Vuoropuhelu ja yhteiskehittäminen ovat keskiössä. Tässä opinnäytetyössä kehitetään A&DO Labran -opetusmateriaalien konsepti näitä menetelmiä hyödyntäen. A&DO Labra tarjoaa elämyksellisiä kokemuksia ja toisaalta pedagogista sisältöä, ottaen myös kantaa hyvään lähiympäristöön ja sen rakentumiseen. Kehityshanke tuo A&DO Labran -oppimateriaalit merkityksellisiksi osaksi oppimista ja näin ollen tuo arvoa käyttäjien elämään. Seuraava luku käsittelee muotoilun roolia ja palvelumuotoilun mahdollisuuksia kehitystyössä.

11 / KOIVISTO, M., SÄYNÄJÄKANGAS, J. and FORSBERG, S., 2019. Palvelumuotoilun bisneskirja. Helsinki: Alma Talent.

12 / Maula Hanna & Maula Jesse, 2019. Design ja johtaminen. Helsinki: Alma Talent.

13 / TIKKA, V. ja GÄVERT, N., 2018. Designin uusi aalto: merkitystä ja menestystä tälle vuosisadalle. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Siltala.

## 2.1. Muotoilun rooli ja palvelumuotoilu

Tässä osiossa esittelen lyhyesti muotoiluun liittyviä käsitteitä, jotka ovat olennaisia tämän opinnäytetyön kannalta. Muotoilu itsessään sanana on kaunis ja sointuva. Muotoilu sanaa käytetään nykyisin paljon erilaisin määritelmien tilanteen ja määrittelijän mukaan. Nykyään ymmärrämme, että muotoilu on muutakin kuin esimerkiksi fyysisten tuotteiden muotoilua.

Muotoilun avulla voimme rakentaa yrityksen kilpailukykyä, kehittää ja innovoida uusia konsepteja tässä alati muuttuvassa ympäristössä. Muotoilun rooli elää ajassa mukana ja on myös muuttunut ajan kuluessa erityisaloista holistisempaan suuntaan osaksi yritysten toimintaa. Nykyisin muotoilu on laajempi kokemus, jonka asiakas saa tuotetta tai palvelua käyttäessään. Muotoilua hyödynnetään myös prosessien, systeemien ja konseptien suunnitteluun sekä muun muassa strategioiden luomiseen. Yritykset, jotka ovat integroineet muotoilun osaksi liiketoimintaa ovat Design Councilin mukaan menestyneempiä (Moritz, 2005, 32–34).<sup>14</sup>



Kuvio 2. Käsitteiden ilmeneminen A&DO Labra -opetusmateriaalin luomisessa.

**Muotoilu** voidaan nähdä laajasti filosofiana ja ajattelutapana, tavoitteellisena keinona ratkaista ongelmia ja tuottaa paras mahdollinen asiakaskokemus. Muotoilu on myös tärkeä eri menetelmien kokoelma ja voidaan nähdä myös johtamisinnovaationa (Maula & Maula, 2019, 20).<sup>12</sup>

**Muotoilijan roolina** nähdään konkretisointi, visuaalisuus ja kokeileva ote muotoilun menetelmiä hyödyntäen sekä ratkaisujen esittäjänä ihmisten elämän helpottamiseksi. Juuri visualisoinnit ja abstraktien asioiden konkretisointi auttavat hahmottamaan ja ymmärtämään kokonaisuuksia sekä luomaan yhtenäisen käsityksen kokonaisuudesta (Maula & Maula, 2019, 84).<sup>12</sup>

**Muotoiluajattelu** on tapa ajatella sekä kykyä toimia empaattisesti, luovasti ja ennakoivasti. Se perustuu ratkaisukeskeisyyteen, jonka tavoitteena on tuottaa uusia innovaatioita (Miettinen, 2014, 11–13).<sup>15</sup> Muotoilun keskiössä on aina asiakas tai käyttäjä.

14 / MORITZ, S., 2005. Service design: practical access to an evolving field. Köln: Köln International School of Design.

15 / MIETTINEN, S., 2011. Palvelumuotoilu: uusia menetelmiä käyttäjätiedon hankintaan ja hyödyntämiseen. Teknologiaellisuus.

Muotoiluajattelu vaatii uteliaisuutta, nykytilan haastamista ja uuden rohkeaa kokeilemistä. Muotoiluajattelun avulla tuotetaan uutta sisältöä ja laaditaan toimintaa ohjaavia hypoteeseja testattavaksi (Maula & Maula, 2019, 28).<sup>12</sup> Muotoiluajattelua voidaan hyödyntää minkä tahansa asian, kokemuksen, prosessin, esineen tai toiminnan kehittämiseen, myös erittäin haastavien yhteiskunnallisten ongelmien ratkaisuisissa. (Koivisto ym. 2019, 35–36).<sup>11</sup>

**Muotoilumenetelmät** ovat muotoilijoiden käyttämiä menetelmiä, työkaluja ja tekniikoita, joiden tarkoitus on auttaa jo olevan ja uuden kehittämisessä. Ne ovat konkreettisia toimintatapoja, joilla varmistetaan, että ratkaistaan oikeaa ongelmaa sekä saavutetaan oikea ratkaisu. Muotoilumenetelmät tekevät näkyväksi suunnitteluprosessin, visualisoinnin sekä yhdessä tekemisen mahdollisuudet. Ne herättelevät luovuuteen ja innovointiin. Menetelmiä on monia ja ne ovat kaikkien ulottuvilla (Kenttälä & Kapanen, 2019, 17).<sup>16</sup>

**Arvon merkitys** korostuu ihmisten suhteen muuttuessa palveluihin. Arvo voi olla aineeton kokemus ja tuottaa asiakkaalle merkitystä kuten esimerkiksi toimivuus, ajansäästö tai vastuullisuus. Tämä vaikuttaa asiakkaan tunnepohjaiseen päätöksen tekoon tuotetta tai palvelua valitessa. Arvo voidaan jakaa laadulliseen ja määrälliseen arvoon. Laadullista arvoa ovat esimerkiksi muotoilu tai asiakaskokemus, määrällistä arvoa esimerkiksi hinta tai tekninen laatu (Tuulaniemi, 2011, 30).<sup>17</sup>

**Palvelumuotoilu** on ihmiskeskeinen kehittämisen prosessi, jossa hyödynnetään erilaisia muotoilun menetelmiä ja työkaluja. Palvelumuotoilu kehittää toimintaa asiakas keskiössä. Se voi olla uuden innovointia tai jo olemassa olevan muotoilemista toimivammaksi. Palvelumuotoilun keskeisenä tavoitteena on palvelun käyttäjälähtöinen kehittäminen, palvelun tulee vastata sekä asiakkaan tarpeita että palveluntarjoajan liiketoiminnallisia tavoitteita. Palvelumuotoilulla edistetään palvelujen käytön ja kuluttamisen sujuvuutta ja vaivattomuutta, mutta myös elämyksellisyyttä sekä tunteisiin ja arvoihin vetoavuutta (Koivisto ym. 2019, 34).<sup>11</sup>

**Palvelumuotoilun periaatteiksi** on listattu muun muassa käyttäjälähtöinen tarkastelutapa, yhteistyöhön perustuva eteneminen, iteratiivinen prosessi & osallistaminen, eteneminen peräkkäisinä prosesseina eri ratkaisuja kokeillen, käyttäjän todelliseen ympäristöön perustuva ote sekä kokonaisvaltainen tarkastelu (Stickdorn, Lawrence, Hormess & Schneider 2018, 27).<sup>18</sup>

**Palvelupolku** on palvelumuotoilun kehittämisen keskiössä. Palvelupolku tarkoittaa käyttäjän läpi käymää prosessia palvelua käytettäessä. Prosessi pitää sisällään palvelutuokioita eli yksittäisiä vaiheita kontaktipisteiden kanssa. Palvelupolun kontaktipisteet suunnitellaan niin, että ne muodostavat selkeän, johdonmukaisen ja yhdenmukaisen asiakaskokemuksen, myös asiakkaan kokiessa palvelun eri kanavien kautta (Koivisto ym. 2019, 35).<sup>11</sup>

16 / Kenttälä, M. & Kapanen, H. (toim.) 2019 Matka tuotemuotoiluun – opas opettajalle. Helsinki: Kehittämiskeskus Opinkirjo. [https://opinkirjo.fi/wp-content/uploads/2020/01/matka-tuotemuotoiluun-opas-opettajille\\_pdf\\_opinkirjo.pdf](https://opinkirjo.fi/wp-content/uploads/2020/01/matka-tuotemuotoiluun-opas-opettajille_pdf_opinkirjo.pdf)  
17 / TUULANIEMI JUHA, 2011, Palvelumuotoilu, Talentum.  
<https://www.ellibslibrary.com/reader/9789521416880/preview>

18 / Stickdorn, M. & Schneider, J. (edit.) 2018. This is Service design Doing.





Kuva 3. Lapsen vuosisata - Pohjoismainen muotoilu ja lapset 1900–2014, Designmuseo. Kuva Otso Alasko.

## 2.2. Oppimista museossa

Tässä osiossa käsittelen tiiviisti museo-oppimista ja muotoilukasvatusta niiltä osin, jotka ovat oleellisia tämän opinnäytetyön kannalta. Työn toimeksiantaja Designmuseo on Helsingissä sijaitseva valtakunnallinen vastuumuseo, jonka toimintaa määrittää museolaki ja museon oma strateginen painotus. Designmuseo noudattaa toiminnassaan Suomen ja Euroopan Unionin lainsäädäntöä sekä kansainvälisiä museoalaa koskevia sopimuksia. Designmuseon toimintaa valtakunnallisena erikoismuseona määrittää Museoasetus 1312/1992 ja toimintaa museona Museolaki 729/1992, 877/2005. Museolaki pitää sisällään myös museoiden pedagogisen tavoitteen yleisötyöstä.<sup>2</sup>

**Museo-oppimiselle** nykyisin tunnistettavampi termi on yleisötyö. Yleisötyö on taideorganisaatioissa tapahtuvaa toimintaa, jonka tarkoituksena on lisätä taiteiden saavutettavuutta ja vuoropuhelua. Yleisötyöstä on aiemmin käytetty nimitystä museopedagogia tai museokasvatus (vertaa engl. museum education). Museolaissa yleisötyö pitää sisällensä vuorovaikutuksen sekä opetuksen ja kasvatuksen edistämisen.<sup>19</sup> Suomessa toimii vuonna 2005 perustettu Museopedagoginen yhdistys Pedaali ry, joka kehittää ja välittää alan tietoa, järjestää koulutusta ja harjoittaa julkaisutoimintaa.<sup>20</sup>

**Muotoilukasvatus** voidaan määritellä opetuksellisiin lähtökohtiin ja tavoitteisiin. Opetukselliset lähtökohdat pitävät sisällensä ihmisen suhteen esineympäristöön, lapsen elämämaailman, kokonaisvaltaisen lähestymistavan, kokemuksellisuuden, tekemällä oppimisen, prosessioppimisen sekä oppiaineiden välisen ja sisäisen integroinnin. Tavoitteita ovat havainnoiva ja esteettisestä ympäristöstä nauttiva ihminen, ympäristöönsä vaikuttava ihminen, persoonan kokonaisvaltainen kasvu ja kehitys sekä välineiden antaminen kriittiseen, tiedostavaan ja ekologiseen ajatteluun.<sup>21</sup>

Suomalaisista museoista varsinkin Designmuseolla, Arkkitehtuurimuseolla sekä Alvar Aalto -museolla on ollut tärkeä rooli arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen kehittämisessä. Museoilla on runsaasti pedagogisia palveluita, ja ne ovat esimerkiksi järjestäneet työpajoja, osallistuneet projekteihin sekä koordinoineet erilaisia hankkeita.

Helsinkiin on suunnitteilla uusi Arkkitehtuuri- ja designmuseo, jonka konsepti-suunnitelmassa korostetaan oppimisen merkitystä. Keskeisimpiin suosituksiin tältä osalta kuuluvat museon rooli arkkitehtuurin ja muotoilun lukutaidon sekä luovuuden edistäjänä, pedagogisen osaamisen keskeisyyden tunnistaminen, kohderyhmien kartoitus elinikäisen oppimisen näkökulmasta, sekä yhteistyö yliopistojen kanssa. Konseptisuunnitelmassa todetaan myös, että museon avulla syntyy valtakunnallisia toimintamalleja.<sup>22</sup>

19 / <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2019/20190314>

20 / <https://pedaali.fi/yhdistys>

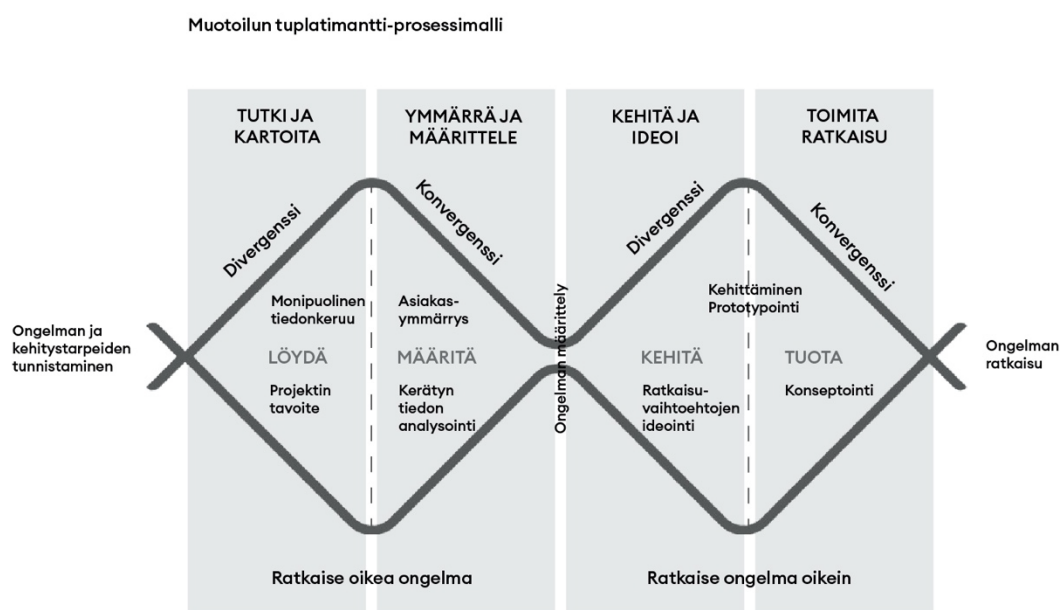
21 / <https://opinkirjo.fi/wp-content/uploads/2018/12/muotoilooa.pdf>

22 / Auvinen, T., Kuittinen, O., & Teräs, U. (2019). Uuden arkkitehtuuri- ja designmuseon konsepti. Helsingin kaupunki ja opetus- ja kulttuuriministeriö. <https://www.uusimuseo.fi/wp-content/uploads/arkkitehtuuri-ja-designmuseo-konseptiselvitys.pdf>



## 2.3. Muotoilun prosessi ja menetelmät

Kuviossa 3. esittelen muotoilun tuplatimantti-prosessimallin. Työskentelyprosessissani hyödynsin palvelumuotoilulle tyypillistä tuplatimantti -prosessimallia. British Design Councilin 2005 laatimassa prosessimallissa vaiheet jaetaan neljään osaan: löytäminen, määrittely, kehittäminen ja tuottaminen.



Kuvio 3. Muotoilun tuplatimantti-prosessimalli (mukaillen British Design Council, 2005).

Ensimmäisen timantin löydä- ja määritä -vaiheissa pyritään löytämään oikea ongelma ja mahdollisuuksia luoda arvoa. Timantin kehitä- ja tuota -vaiheissa puolestaan pyritään kehittämään ratkaisu tunnistettuun ongelmaan tai mahdollisuuteen. Ensimmäisen timantin aikana keskitytään oikean ongelman määrittelyyn ja toisessa timantissa siihen, että ongelma ratkaistaan oikein (Koivisto ym. 2019, 42–43).<sup>11</sup>

Palvelumuotoiluprosessi perustuu prosessin laajentumiseen ja supistumiseen, laajaan tiedonkeruuseen ja fokusointiin, vaihtoehtojen luomiseen ja karsimiseen. Näitä vaiheita kutsutaan divergentti- ja konvergenttivaiheiksi. Muotoilu- ja ongelmanratkaisuprosessissa vuorottelevat divergenttivaihe, jossa etsitään tai luodaan mahdollisuuksia sekä analyttisempi konvergenttivaihe, jossa tehdään päätöksiä (Stickdorn ym. 2018, 85).<sup>18</sup>

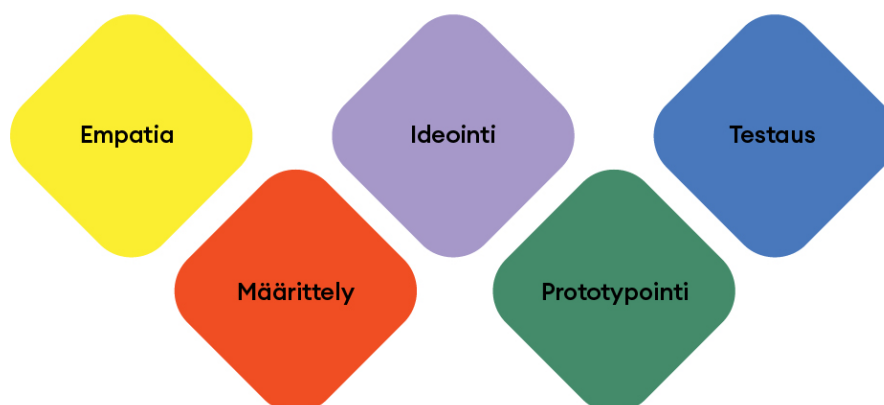
Muotoilun lähestymistapa ongelmanratkaisuun on päinvastainen kuin perinteinen liiketoiminnan tapa ratkaista ongelma nopeasti. Muotoilun tapa on nopean reagoinnin sijaan löytää ongelman juurisyy. Vasta tämän jälkeen edetään ratkaisuihin (Stickdorn ym.

2018, 89).<sup>18</sup> Muotoilunprosessille onkin tyypillistä käyttää aikaa löydä-vaiheessa, jotta voidaan määritellä ratkaistava ongelma oikein (Koivisto ym. 2019, 37–39).<sup>11</sup>

Muotoiluprojektit eivät ole keskenään identtisiä vaan prosessi ja menetelmät tulee aina muokata osallistuvien henkilöiden, organisaatiokulttuurin ja projektin tavoitteiden mukaan. Yksi muotoilijan ydinosuamien alueista on prosessinhallinta ja tilanteen sekä tarpeen mukaan soveltuvien metodien valinta. Tämän vuoksi muotoilijan tulisi tarkastella prosessin kulkua kriittisesti ja ottaa aina oppia tulevaisuutta varten (Stickdorn ym. 2018, 83–84).<sup>18</sup>

Stanford d.schoolin prosessissa määritellään ensin oikea ongelma ja sitten pyritään löytämään ratkaisut. ”Tämä tarkoittaa, että alkuperäistä tehtävää ei säännätä toteuttamaan, vaan tarpeet ja todellisuus kyseenalaistetaan ja haastetaan”. Prosessi perustuu tarpeiden löytämiseen ja syvälliseen ymmärtämiseen. Luomalla ja testaamalla jotakin uutta voidaan oppia ja siten parantaa alkuperäisiä ideoita – tai luopua niistä. Tässäkin mallissa on olennaista, että ensin ideoidaan laajasti ja pyritään sitten kaventamaan näkökulmaa. Käytännössä prosessi on harvoin selkeän lineaarinen, vaan iterointia tapahtuu jatkuvasti (Maula & Maula, 2019, 189).<sup>12</sup>

#### Stanford d.schoolin prosessi



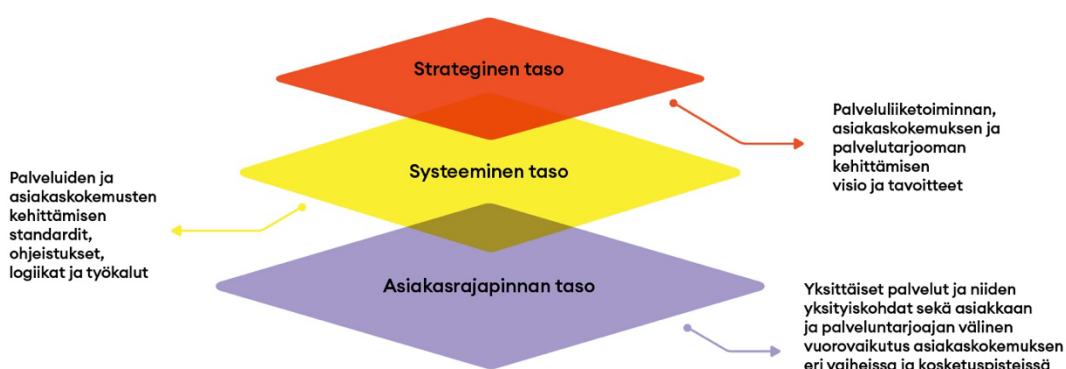
Kuvio 4. Muotoiluprosessi Institute of Design at Stanfordin mukaan.

Palvelumuotoilua voidaan hyödyntää laajasti kaikilla yrityksen tasoilla, niin strategisella, systeemillä kuin asiakasrajapinnankin tasolla. Kuvio 5. Palvelumuotoilun hyödyntämisen tasot (Koivisto ym. 2019, 55).<sup>11</sup>

**Strategisella tasolla** asetetaan visio, päämääriä, tavoitteita ja ylätasen linjauksia yrityksen palveluliiketoiminnan, asiakaskokemuksen ja palvelutarjooman kehittämiseksi. Luodaan siis tulevaisuuden suuntia innovoiden. **Systeemillä tasolla** tarkastellaan palveluja ja asiakaskokemuksia kattotasolla. Palvelumuotoilun avulla luodaan standardit, ohjeistukset, logiikat ja työkalut, joiden pohjalta palveluita ja asiakaskokemuksia

johdetaan, kehitetään ja tuotetaan asiakaslähtöisesti. Näiden avulla voidaan saavuttaa yhdenmukainen asiakaskokemus sekä tehostaa palvelukehittämistä eri palvelukanavissa. **Asiakasrajapinnan tasolla** palvelumuotoilulla kehitetään joko asiakkaalle tarjottua lopputuotetta, esimerkiksi yksittäistä palvelua tai sen yksityiskohtia, tai asiakkaan ja palveluntarjoajan välistä vuorovaikutusta asiakaskokemuksen eri vaiheissa ja kosketuspisteissä (Koivisto ym. 2019, 55–56).<sup>11</sup>

Palvelumuotoilun hyödyntäminen yrityksen eri tasoilla



Kuvio 5. Palvelumuotoilun hyödyntämisen tasot (Koivisto ym. 2019, 55).

Tämän työn osalta A&DO-kehityshanke on strateginen taso, systeminen on palveluita ja asiakaskokemusta varten luodut mallit, A&DO:n "tapa" tehdä, läpileikkaava pedagogisuus, asiakasrajapintaan näkyy palveluina, kuten työpajat ja oppimateriaali. Opinnäytetyö toteutettiin muotoilun tuplatimantti-prosessimallia mukaillen. Kehittämistyössä hyödynnetään palvelumuotoilun menetelmillä (haastattelu, luotain, workshop, affinity diagram, kysely, iterointi, prototypointi, havainnointi) esiin nousseita ideoita, ilmiöitä ja ajatuksia. Työssä osallistetaan A&DO Labra kiertonäyttelyn (museo)asiantuntijaa ja yhteistyötahoja yhteiskehittämiseen ja innovointiin. Menetelmiä käsitellään tarkemmin tämän opinnäytetyön kehittämisosassa.

## 2.4. Yhteiskehittäminen

Yhteiskehittäminen (engl. co-creation, co-design) tarkoittaa jonkin kehitysprojektin toteuttamista siten, että kehitystyöhön osallistetaan eri sidosryhmiä ja loppukäyttäjiä. Tuulaniemi (2011, 117) kuvaa kehitettävän palvelun suhdetta loppukäyttäjän tarpeen ymmärtämiseen keskeiseksi palvelumuotoilun tavoitteeksi. Käyttäjien osallistaminen kehitystyöhön sitouttaa heidät vahvemmin sekä edistää suunnittelua, tiedon kulkua ja arvon rakentumista. Tavoitteena on luoda laaja-alainen ymmärrys kehitettävästä

palvelusta tiedon keräämis- ja analysointivaiheessa. Palvelukonseptia varten valitaan elementit, jotka parhaiten soveltuvat sille asetettuihin tavoitteisiin.<sup>17</sup>

Ympäröivän yhteisön jäsenet tulisi nähdä aktiivisina osallistujina prosessiin ideoimassa ja kertomassa kokemuksistaan eikä pelkästään toiminnan kohteena, sillä monelle meistä on tärkeää tehdä jotain merkityksellistä ja vaikuttaa asioihin. Tiivis yhteistyö eri toimintojen ja ammattikuntien välillä edesauttaa hankkeiden onnistumista (Maula & Maula 2019.)<sup>12</sup>

Yhteiskehittämisessä tai yhteissuunnittelussa suunnitteluprosessi tulisi pitää avoimena. Tällöin muotoilijan rooli on usein enemmänkin fasilitaattori tai ohjaaja. Monesti suunnittelijan ja ei-suunnittelijan roolia häivytetään tarkoituksellisesti. Ajatuksena on, että kaikki ovat tasavertaisesti suunnittelijoita ja osallistujia (Koskinen ym. 2011, 83).<sup>23</sup>

Tämän opinnäytetyön osalta yhteiskehittämistä hyödynnetään osallistamalla A&DO Labra yhteistyötahoja palveluiden kehittämiseen. Näin saadaan laaja ymmärrys siitä, mitä tarpeita yhteistyötahoilla on sekä sitoutetaan osallistajat yhteiseen kehitystyöhön. Kohderyhmää osallistetaan uusien ideoiden ideointi- ja testausvaiheessa.

## 2.5. Päätelmät

Kuluttajakäyttäytymisen muutos ja ihmisten muuttuva suhde palveluihin vaatii toimijoilta jatkuvaa uudistumista, tarkkaa ajan seuraamista sekä uusien ansaintamallien kehittämistä. Palveluilta odotetaan yhä enemmän. Palvelut luovat arvoa ja rakentavat mielikuvaa museotoiminnasta. Muotoilua tarvitaan yhä enemmän muuttuvan ajan palveluiden kehittämisessä, juuri oikeiden ongelmien hahmottamisessa, mahdollisuuksien löytämisessä sekä kohderyhmän ymmärtämisessä. Muotoilu tarjoaa kehittämistapoja, joiden lopputuloksena pystytään tarjoamaan asiakkaiden tarpeita tyydyttäviä uusia konsepteja, tuotteita, palveluita ja elämyksellisiä kokemuksia.

Muotoilun tarpeen kuvaus muuttuvassa ajassa



Kuvio 6. Muotoilun tarve muuttuvassa maailmassa.

23 / Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redström, J. & Wensveen, 2011. Design research. Through Practice. From the lab, field, and showroom. Morgan Kaufmann, USA.





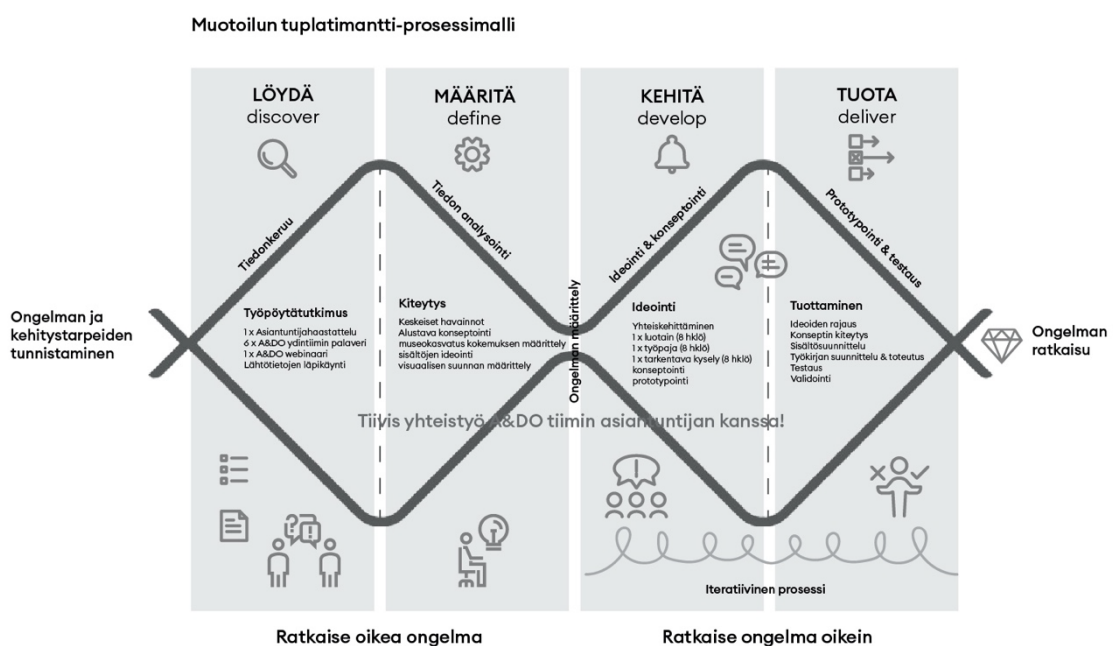
Kuva 4. Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen DesignLab: Mini Jam -tapatumassa yhteissuunniteltiin A&DO Labran näyttelysisältöä yhteissuunnittelun avulla 11.9.2020. Kuva Risto Musta.

### 3. A&DO Labra -opetusmateriaalin konseptin muotoilu

A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus on Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon yhteishanke. Designmuseon ja Arkkitehtuurimuseon A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus -kehityshankkeen (2020–2023) keskeisiä toimenpiteitä on A&DO Labra kokonaisuus. Tavoitteena on, että tästä oppimisen keskuksesta tulee keskeinen osa uutta Arkkitehtuuri- ja designmuseota.

*A&DO Labraan sisältyy A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen tuottama pedagoginen ohjelma, joka tarjoaa arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatusta lapsille ja nuorille sekä tuottaa yleisötyötä myös elinikäisen oppimisen periaatteita noudattaen kaiken ikäisille. Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus ovat elinympäristön parantamiseen tähtäävää, ja näyttävät kuinka suunnittelulla pyritään vaikuttamaan johonkin asiaan, tekemään paremmin tai uudella tavalla. Oppilaat ottavat aktiivisen roolin, heitä perehdytetään ympäristömyönteiseen ajattelutapaan, ja samalla herätetään luova ajattelu toimintaan.<sup>7</sup>*

Tavoitteena oli toteuttaa A&DO Labran -opetusmateriaalin konseptin kehittäminen ja toteutus muotoilun prosesseja ja menetelmiä hyödyntäen. Toisena tavoitteena oli palvelumuotoilun menetelmien tuominen osaksi opetusmateriaalien tuotantoa. Työ toteutettiin Design Councilin (2019) palvelumuotoilun Double Diamond -prosessimallin löydä ja määritä, kehitä ja tuota -vaiheita mukaillen. Lopputuloksena syntyy A&DO Labran -oppimateriaalien konsepti, A&DO Labra -opetusmateriaali sekä muotoilun menetelmiä kehityshankkeen jatkovaiheisiin.



Kuvio 7. Muotoiluprosessin vaiheet.

### 3.1. Löydä ja määritä

Palvelumuotoilu projekti tulisi aloittaa alustavalla tutkimuksella (preparatory research). Tämän tarkoituksena on kerätä ymmärrystä projektin kontekstista, monimutkaisuudesta ja löytää mahdollisia suuntia tutkimukselle ja kehittämiselle. Valmisteleva tutkimus voidaan toteuttaa työpöytä tutkimuksena, jossa etsitään tietoa toimialasta, yrityksestä ja kilpailijoista sekä olemassa olevista vastaavista ratkaisuista (Stickdorn ym. 2018, 338).<sup>18</sup>

Designmuseon on esimerkillinen muotoilukasvatuksen ja yhteiskehittämisen saralla. Museolla on runsaasti pedagogisia palveluita, työpajoja, projekteja ja hankkeita. Itse olen muun muassa ollut mukana Fantasy Design -muotoilukasvatushankkeessa valokuvaajan roolissa. Fantasy Design toteutui yhteiseurooppalaisena muotoilukasvatushankkeena teemalla Lapset ja nuoret muotoilijoina 2003–2006 ja teemalla Osallistava muotoilukasvatus 2009–2011.<sup>24</sup>

A&DO Labran suunnittelu on käynnistynyt Museovisio-hankkeen ensimmäisen rahoitusvaiheen yhteydessä 2018. Silloin on tehty *benchmark* matkalla Iso-Britanniaan syksyllä, josta syntyi inspiraatio kiertävään yleisötyötoimintaan. Aktiivinen työvaihe näyttelyn parissa alkoi elokuussa 2020. Omalta osaltani tulin kehityshankkeeseen mukaan joulukuussa 2020. Hankkeelle oli jo tehty merkittävä määrä pohjatyötä kuten benchmarking, Mini Jam -yhteiskehittämistyöpaja, A&DO Labran verkkosivuihin ja sisältöön liittyvät kyselyt ja työpajat sekä persoonat.<sup>7</sup> Nämä toimivat lähtötietoinani opinnäytetyöhöni. Lähtötiedot A&DO Labran -opetusmateriaalin konseptin kehittämiseen ja toteutukseen sain loppu vuodesta 2020. Varsinainen työ alkoi tammikuussa 2021 Designmuseon museolehtorin ja A&DO Labran vastaavan tuottajan Hanna Kapasen haastattelulla.



Suunnitteluprosessissani tein ensimmäiseksi taustatutkimuksen ja valmistelun (**löydä-vaihe**). Työpöytä tutkimuksessa (desktop research) perehdyin A&DO:n tarkoitukseen, annettuihin lähtötietoihin sekä tutustuin A&DO Labran reunaehtoihin. Perehdyin muun muassa tarkemmin arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatukseen, museolakiin, tutkin läpi olemassa olevia materiaaleja sekä haastattelin Designmuseon museolehtoria ja A&DO vastaavaa tuottajaa Hanna Kapasta, joka teki kanssani tiivistä yhteistyötä koko projektin ajan. Pidimme myös A&DO ydintiimin verkkopalaverin, jossa kuulin myös muiden A&DO Labra tiimin ajatuksia. Perehdyin myös näyttelyn jo määriteltyn sisältöön, tavoitteisiin sekä kohderyhmään.

Kuvio 7.1. Muotoiluprosessin vaiheet, löydä.

24 / <https://muotoilupakki.fi/meista/designmuseo/>

**Määritä-vaiheessa** tein lähtötietojen kiteytyksen ja konseptoinnin. Tulkitsin ja analysoin kerättyä tietoa kuten museokasvatus kokemuksen määrittely, sisältöjen ideointi ja visuaalisen suunnan alustava määrittely. Analysoinnissa hyödynsin miro.com alustaa.



Tässä vaiheessa keskiöön ja tarkasteluun nousi kolme keskeistä havaintoa:

1. Näyttelyn pedagoginen tavoite sekä oppimateriaalin tavoite, eli tässä tavoite kuljettaa A&DO oppiminen Labrasta lasten omaan ympäristöön.
2. Lapsi on suunnittelija ja kokee suunnittelijan työkaluja.
3. Kasvattajille / opettajille suunnittelijan työkaluja opetuksen tueksi

Löydä- ja määritä-vaiheissa muodostin käsityksen A&DO Labran sisällöstä, kohderyhmästä, mahdollisuuksista ja haasteista. Tämä vaihe oli kestoltaan tämän projektin pisin ja haastavin. Aineistoa oli paljon, mutta konseptoinnissa huomasin parantamisen varaa. Kuten Koivisto ym. (2019, 37–39) kuvaa muotoilunprosessille onkin tyypillistä käyttää aikaa löydä-vaiheessa, jotta voidaan määritellä ratkaistava ongelma oikein (Koivisto ym. 2019, 37–39).<sup>11</sup>

Kuvio 7.2. Muotoiluprosessin vaiheet, määritä.

## 3.2. Kehitä ja tuota

Kun ongelma on tunnistettu, voidaan siirtyä ideoimaan vaihtoehtoisia konsepteja ja ratkaisumalleja eli kehitä-vaiheeseen. Tuota-vaiheessa näistä rajataan ne vaihtoehdot, jotka vastaavat parhaiten asetettuihin tavoitteisiin. Ideoita on hyvä testata asiakkaalla, kohderyhmällä tai muilla sidosryhmillä. Tämän jälkeen voidaan tuottaa määritelty idea tai konsepti (Koivisto ym. 2019, 36).<sup>11</sup>

**Kehitä-vaiheessa** siirryttiin ratkaisun ideointiin yhteiskehittämisen avulla A&DO Labra -kehityshankkeen ydintiimin ja yhteistyötahojen kanssa. Kartoitimme Designmuseon museolehtoriin ja A&DO vastaavan tuottajan Hanna Kapasen kanssa yhteistyössä A&DO Labra -kehityshankkeen yhteistyötahoista sopivan otannan henkilöitä A&DO Labran -opetusmateriaalien yhteiskehittämiseen. Luontevaa oli kuulla A&DO-hankkeessa mukana olevia maakuntien edustusta (Tampere ja Lahti), muotoilukasvattajia ja esi- ja





perusopetuksen kohderyhmän palveluita tuottavia. Mukana oli myös edustus Lahden uuden taide- ja muotoilumuseon Malvan yleisötyöstä, koska museon kanssa tehdään Lahdessa tiivistä yhteistyötä kiertonäyttelyn yhteydessä.

Yhteiskehittelytyöpajoissa suunnittelijat ja käyttäjät keskustelevat kokemuksista, suunnittelevat palveluja ja arvioivat konsepteja yhdessä. Työpajat käynnistyvät yleensä temaattisella keskustelulla ja jatkuvat käytännön työskentely- tai ideointiharjoituksilla (Lerkkanen, luento).<sup>25</sup>

Tämän jälkeen suunnittelin palvelumuotoilutyöpajan. Kirkastimme (yhdessä Kapasen kanssa) työpajan tavoitetta ja ydinkysymystä. Niin sanottu mokki-metodi (monialainen oppimiskokonaisuus esinelähtöisesti), jota oli aikaisemmin Designmuseolla käytetty opettajakoulutuksissa tukemaan opettajien yhteissuunnittelua. Menetelmää oli myös sovellettu A&DO Labran näyttelysisällön yhteissuunnitteluun, joten sen pohjalta oli luontevaa jatkaa työtä opetusmateriaalin parissa. Valitsin käytettävät palvelumuotoilun menetelmät peilaten ”mokki-metodia”.

Kuvio 7.3. Muotoiluprosessin vaiheet, kehitä.

### 3.2.1. Luotain ja työpaja

A&DO Labran -opetusmateriaalin yhteiskehittäminen aloitettiin kohdennetun ydinryhmän osallistamisella luotain tehtävällä sekä työpajalla. **Muotoilunluotaimet** ovat itsedokumentoinnin välineitä, joiden avulla osallistujat dokumentoivat omaa arkeaan tai palvelun käyttöä. Niiden tarkoitus on päästä käsiksi paikkoihin ja tilanteisiin, missä muotoilijan läsnäolo ei ole mahdollinen. Luotain auttaa käyttäjää havainnoimaan ympärillään olevia arkisia asioita ja tiedostamaan kokemuksia siten, että ne välittyvät suunnittelijalle. Kiinnostuksen kohteena ovat sosiaalinen, eettinen kulttuurinen ympäristö, tarpeet, tuntemukset, arvot ja asenteet (Lerkkanen, luento).<sup>25</sup>

Eksploratiivisen tutkimuksen (piilevä tieto) menetelmillä, kuten luotaimilla, kartoitetaan tietoa, jota ihmisistä voidaan oppia heidän luomuksiaan ja tuotoksiaan tulkitsemalla (Koivisto ym. 2019, 44).<sup>11</sup>

Ennakkotehtävässä päädyin luotain -menetelmään, sillä koin tärkeäksi kartoittaa ja löytää käyttäjien ja asiantuntijoiden piileviä tarpeita sekä ajatuksia. Tämä ennakkotehtävä muodostui tärkeäksi osaksi A&DO Labran -opetusmateriaalin sisällön rakentumista. Tämän luotain -menetelmän ansiosta pystyimme myös saamaan vahvistusta jo tehdyille työlle sekä saimme runsaasti konkreettisia toiveita.

25 / Lerkkanen Laura, 2021, luento Palvelumuotoilu tutkimusmenetelmät, Hellon.

A&DO työpaja järjestettiin aiemmin valitulle kohderyhmälle (8 henkilöä + fasilitaattori) etätyöpajana Zoomilla 23.2.2021. Kutsun mukana toimitettiin ennakoon orientoitumisviesti, mikä sisälsi aineistoa A&DO Labrasta, työpajan tavoitteen, agendan ja enakkotehtävän. Teemana työpajassa oli kysymys: *Miten näyttelyyn liittyvä opetusmateriaali tulisi paketoita, ja millainen se olisi, että siihen haluaisi tarttua näyttelyvierailun ennen ja/tai jälkeen tai jopa käyttää tätä opetusmateriaalia ilman näyttelyvierailua?* Enakkotehtävä puolestaan oli luotain tehtävä ”Arjen havaintoja”. Tehtävässä kysyttiin mikä on ollut hyvä opetusmateriaali? Tehtävässä osallistujia kehoitettiin ottamaan valokuva ja perustelemaan, miksi juuri tämä opetusmateriaali on hyvä. Kuva 5. kuvaa työpajan enakkotehtävän purkua.

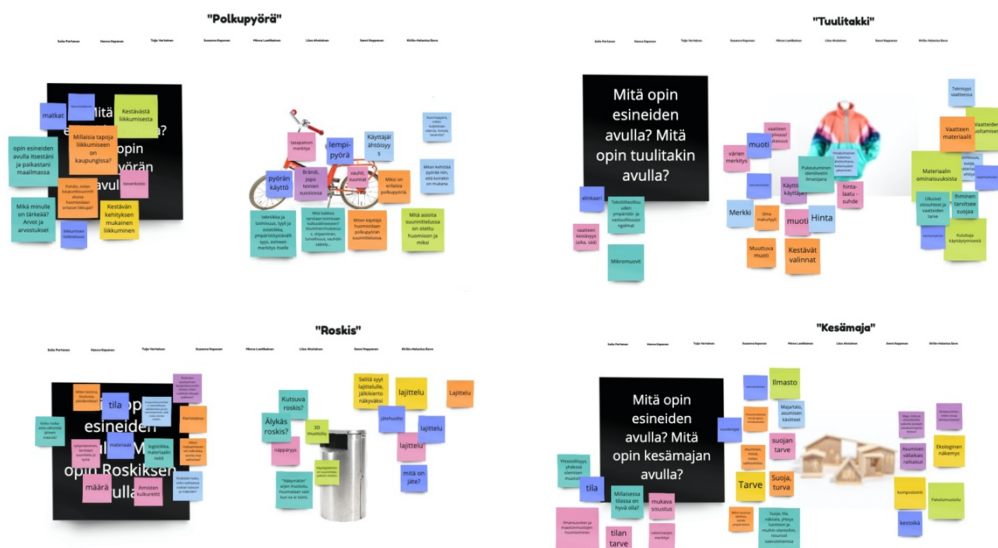
Työpajoja olen vetänyt jonkin verran, mutta tämä oli ensimmäinen verkossa vetämäni etätyöpaja (liite 2.). Lerkkanen (2021 luento, Hellon) listaa vinkkejä etätyöpajoihin seuraavasti: aktivoi osallistujia, pyydä videoyhteyttä, hyödynnä yhteissuunnittelun alustoja, lähetä materiaali ennakoon ja hallitse ajankäyttöä.<sup>25</sup>



Kuva 5. Työpajan enakkotehtävän purku.

Työpajan agenda muodostui introsta, esittelykierroksesta, enakkotehtävän purusta, Miro -alustalla tehdyistä työpajatehtävistä, työpajan yhteenvedosta ja työpajan lopetuksesta. Työpajan intron ja enakkotehtävien purun jälkeen siirryimme tekemään Design Sprint työpajatehtävää Miro -alustalle. Tarkoituksena pohtia, mitä opin esineiden avulla, käyden läpi 4 museon kokoelmaesineitä. Design Sprint toteutettiin 5 min per esine. Tämän jälkeen kukin osallistuja esitteli omat post-it-lappunsa.

**Design sprint** on menetelmä, jolla luodaan tiiviillä ja intensiivisellä työskentelyllä käyttäjäymmärryksestä ideoita sekä validoidaan parhaita ideoita yhdessä käyttäjien kanssa (Koivisto ym. 2019, 74).<sup>11</sup>



Kuva 6. Design Sprint työpajan harjoitus.

Design Sprint -osio purettiin **lähisuhdekaavion (Affinity Diagram)** avulla kokonaisuuksiin, joissa samankaltaiset asiat ja ideat ryhmiteltiin yhteen. Näin nousi esiin tärkeitä teemoja jatkosuunnittelua varten.



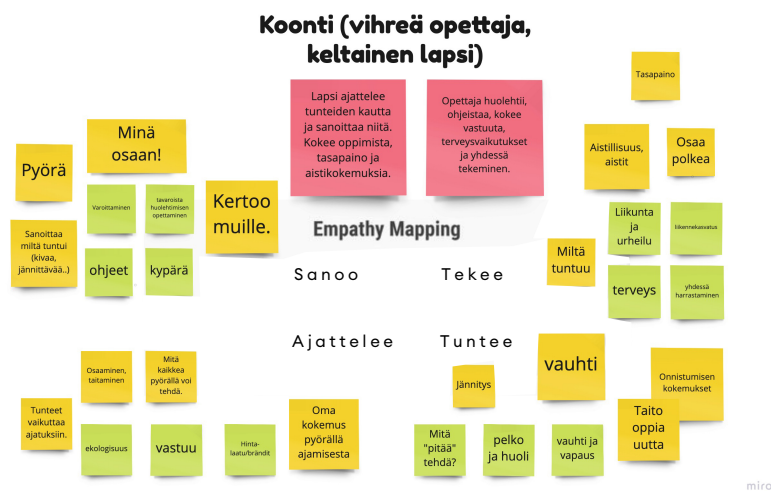
Kuva 7. Purku lähisuhdekaavioon (Affinity Diagram).

Yhteisötyöpajan palvelumuotoilun menetelmiä valitessani, pidin mielessä aiemmin keskiöön nousseita havaintoja kuten tavoite kuljettaa A&DO oppiminen Labrasta myös omaan ympäristöön, lapsi suunnittelijana sekä työkaluja kasvattajien tueksi.

Design Sprint -menetelmä toimi mielestäni parhaiten ajatus- ja ideavirtana teemalle mitä opin esineiden avulla. Menetelmän avulla saimme osallistujilta intuitiivisia ajatuksia kustakin käsitelystä kokoelmaesineestä. Menetelmä antoi hyvää lähtötietoa opetusmateriaalin tehtävien sisältöä ajatellen. Design Sprintin tuloksia oli luontevaa purkaa lähisuhdekaavioon (Affinity Diagram). Näin pystyimme kartoittaman kunkin käsitellyn kokoelmaesineen kattoteeman sekä näitä kattoteemoja peilattaessa löytää työlle **Design draivereita** eli suunnitteluohjureita.

Työpajapäivän aikana teimme myös **empatiatehtävän**, lapsen näkökulmasta ja opettajan näkökulmasta. Empatiatehtävän aikana jakauduimme kahteen ryhmään, joista toinen eläytyi lapsen rooliin ja toinen ryhmä aikuisen rooliin. Esineeksi valikoitui polkupyörä, tätä pohdittiin pienryhmissä. Mitä lapsi tai aikuinen ajattelee, sanoo, tekee tai tuntee. Lopuksi ajatukset koottiin samaan tauluun. Näin pystyttiin todentamaan lapsen ja aikuisen eroavaisuutta suhteessa esineeseen. Empatia on palvelumuotoilun keskeisiä asioita, se on aitoa ja syvällistä kiinnostusta kohderyhmään. Tämän työn kannalta empatia ja aistit nousi myös osaksi opetusmateriaalin työvälineitä.

Palvelumuotoilijat hyödyntävät empatiaa asettumalla itse asiakkaan tai työntekijän asemaan ja pyrkivät tunnistamaan asiakkaan palvelukokemukseen vaikuttavat tuntemukset sekä hyödyntämään tätä palvelun suunnittelussa (Lerkkanen, luento).<sup>25</sup> Brenner, Uebernickel ja Abrell (2016, 14) nostavat esiin tyypillisiä metodeita, jotka kuvaavat muotoiluajattelua ja ovat käyttökelpoisia useissa projekteissa. Kuten esimerkiksi: Emphaty map – Empatiakartoituksen avulla voidaan analysoida ja ymmärtää sidosryhmien ja käyttäjien tunteita ja ajatuksia.<sup>26</sup>



Kuva 8. Sovellettu työpajatehtävä Empathy Mapping.

Yhteiskehittelytyöpaja päätettiin yhteiseen koontiin ja kertaukseen päivän tehtävistä sekä niiden tuloksista. Lopuksi kokosimme vielä TOP 3 paketoitua / ideaa, mitä A&DO Labra - oppimateriaaleihin toivottiin (kuva 9.).



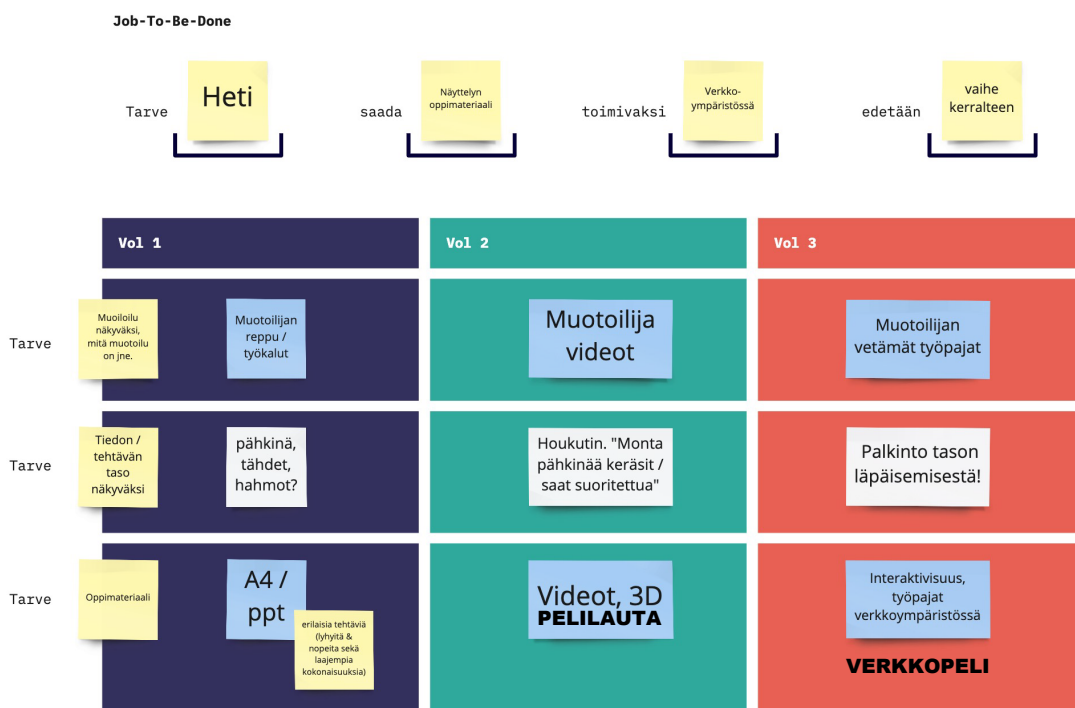
miro

Kuva 9. TOP 3 ideaa.

### 3.2.2. Kysely

Yhteisötyöpajan tuloksia analysointiin ja määriteltiin. Työn alkulähteiden, analyysin ja työpajan jälkeen oli ilo huomata, että aineistoa oli paljon. Aineistosta kävi myös selkeästi ilmi mihin suuntaan A&DO Labran opetusmateriaalia on hyvä ideoida. Koska A&DO Labra on konseptina kasvava ja kehittyvä sekä osa kehittämishanketta, jaettiin kehittämiskohteet kolmeen päävaiheeseen vol 1–3 (kuva 10.). Mitä tehdään heti, mitä seuraavassa vaiheessa sekä mitä hankkeen edetessä voidaan tehdä. Työpajasta saatua aineistoa ja ideoita oli onneksi paljon. Koin, että projektin kannalta oli syytä tarkentaa työpajassa esiin nousseita pääkohtia kuten esimerkiksi esille noussut muotoilun tietotaso, tehtävien eri laajuudet kuten ”nopea välipala” versus ”laajempikokonaisuus” sekä verkkoympäristöön liittyvät toiveet. Näistä luotiin tarkentava kysely (liite 3.).

**Kysely** on perustutkimus (eksplisiittinen) menetelmä, jolla kartoitetaan tietoa, jota ihmisistä voidaan oppia heidän vastauksiaan kuuntelemalla tai lukemalla (Koivisto ym. 2019, 44).<sup>11</sup> Tarkentavan kyselyn teko oli mielestäni välttämätön, jotta opetusmateriaalin rakenne vastaa esiinnousseisiin toiveisiin.



Kuva 10. Vaiheiden jaottelua kolmeen eri toteutusvaiheeseen.

### 3.2.3. Konseptointi

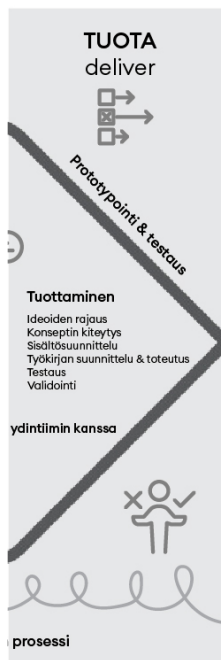
Taustatyöstä johtuen, A&DO Labran -opetusmateriaalin konseptin rakentaminen muodostui ketterästi. Kyselyn tarkentavat kysymykset loivat varmuutta ja tukivat työntulosta. Konsepti kiteytyy viestiin *"Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki."*, joka on suunnattu kaikenikäisille ihmisille. Leikki ja muut lapsille ominaiset tavat oppia ja työskennellä ovat arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen lähtökohtia. Viesti sopii erityisen hyvin lapsille, koska se kuvaa lapsille ominaista tapaa ottaa maailmaa haltuun.

**Konsepti** on palvelun yksinkertaistava ja ymmärrettävä suuri kuva. Se kuvaa palvelun keskeisen idean. Palvelukonsepti antaa myös mahdollisuuden kehittämiselle (Tuulaniemi, 2011, 191).<sup>17</sup>

Tässä vaiheessa projektia aloitin A&DO Labra -opetusmateriaalin prototypoinnin.

**Prototypointi** tarkoittaa ideoiden muokkaamista konkreettiseen muotoon siten, että niitä voi kokeilla ja esitellä muille kaikkien ymmärtämässä muodossa (Koivisto ym. 2019, 191).<sup>11</sup> Näin pystyimme testaamaan työkirjaa sisäisesti, että eri sidosryhmien kanssa sekä saada palautetta jatkokehitykseen.





**Tuota-vaiheessa** rajasin vaihtoehtot, jotka vastasivat parhaiten asetettuihin tavoitteisiin. Sisältösuunnittelua tein tiiviisti yhteistyössä Designmuseon museolehtorin ja A&DO vastaavan tuottajan Hanna Kapasen kanssa. Sain käyttööni näyttelymateriaalit kuten valokuvat ja kuvitukset. Näiden pohjalta rakentui oppimateriaalin rakenteen/taiton ja suunnittelijan näkökulman työstäminen sekä tehtävien tasot. A&DO Labra kontit, verkkosivut ja opetusmateriaali kuljettavat mukanaan samaa tarinaa ja kattokonseptia hankkeen **palvelupolkua** mukaillen. Näissä yhdistävä tekijä myös Dog Designin luoma visuaalinen ohjeistus.

Sisältösuunnittelussa työkirjaan kiteytyi johdantosivu suunnittelijan työkalut ja tehtävien tasot. Lisäksi näyttelysisältö: esinekohtaiset sivut per esine.

1. esineteksti/sivu (näyttelyteksti, ammattikuvaus, fakta),
2. havainnointisivu, kuvien pohjalta (eri suunnilta kuvatut esineet/tarkastelukulmat),
3. toistuvat aistikysymykset samalla kaavalla per esine
4. oma suunnittelu

Kuvio 7.4. Muotoiluprosessin vaiheet, tuota.

*Omassa lähiympäristössä toteutuva arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus vastaa osaltaan esiopetuksen opetussuunnitelman tavoitteisiin (EOPS 2016). Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatukseen liittyvät mm. opetuksen yhteiset tavoitteet ja oppimiskokonaisuudet: Tutkin ja toimin ympäristössäni, Ilmaisun monet muodot, Minä ja meidän yhteisömme ja Kasvan ja kehityn. Perusopetuksen osana arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksella voidaan vastata laaja-alaisen osaamisen tarpeisiin (POPS 2014). Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatukseen liittyvät mm. laaja-alaisen osaamisen tavoitteisiin: Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1), Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2), Monilukutaito (L4) ja Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävän tulevaisuuden rakentaminen (L7).<sup>8</sup>*

Lopputuloksena on museoiden kokoelmaesineiden ympärille rakentuva erilaisten pedagogisten aktiviteettien kokonaisuus, jota voidaan toteuttaa esimerkiksi luokkahuoneessa ja/tai ulkona. Aktiviteetit soveltuvat myös lasten iltapäivä- ja kerhotoimintaan sekä käyttöön myös kotona. Materiaali sisältää työskentelyohjeet, keskustelua tukevia kysymyksiä ja erilaisia mallipohjia. Toiminnan ytimessä on moniaistisuus ja luovien suunnittelijain työkalujen haltuunotto.

Seuraavilla sivuilla käyn läpi A&DO Labra -kehityshankkeelle muotoiltuja uusia A&DO Labran -opetusmateriaaleja ja palvelukonsepteja prosessin vaiheiden ja tulosten kuvailemisessa.

<sup>8</sup> / Opetuksen yhteiset tavoitteet s. 30–38.

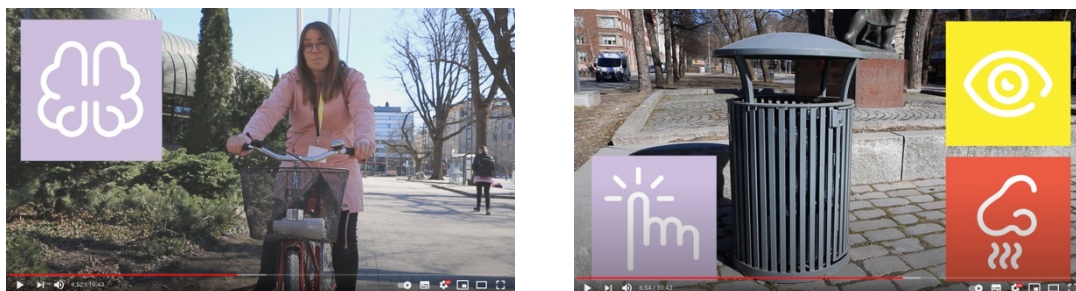
[https://www.opi.fi/sites/default/files/documents/esiotetuksen\\_opetussuunnitelman\\_perusteet\\_2014.pdf](https://www.opi.fi/sites/default/files/documents/esiotetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf)

Palvelumuotoilun menetelmien avulla saatua ja analysoitua tietoa hyödyntämällä lähdin kirkastamaan A&DO Labran -opetusmateriaalin konseptia, niin että se pitää sisällään esille tulleita toiveita, jotka koin merkityksellisiksi tähän opetusmateriaaliin liittyen. Ensimmäiseksi syntyi ”suunnittelijan työkalut” ajatus. Katsotaan ympäristöä suunnittelijan silmälasien läpi. Tehdään näkyväksi mitä työkaluja suunnittelija muun muassa työssään tarvitsee. Näin myös pystymme avaamaan suunnittelijan työtä näkyvämmäksi laajemmalle yleisölle. Tästä muodostui tärkeä osa koko A&DO Labra -opetusmateriaalia. **Moniaistillisuus** nousi opetusmateriaalin työmetodiksi. Opettajan/kasvattajan/käyttäjän avuksi toteutettiin aistisymbolit, tehtävien tasot sekä tehtävien kesto saivat myös omat symbolinsa sekä värikoodinsa (kuva 11.). Työkirjan tehtävät muodostuivat niin että, niitä voi soveltaa eri-ikäisille ja tasoille ryhmille.



Kuva 11. A&DO Labra -opetusmateriaalin työmetodit.

A&DO Labran -opetusmateriaali otettiin käyttöön etänä Tampereella Taidekaareissa 26.4.2021. Taidekaari tuotti videoaineiston sisältöyhteistyössä A&DO'n kanssa. Tämä havainnollistaa aistikorttien käyttöä videosisällöissä osana opetusta/opetuksen tueksi.



Kuva 12. Taidekaaren opastusvideo: <https://www.youtube.com/watch?v=kE3qk9h6qFY>



A&DO Labran -opetusmateriaalissa huomioin muun muassa seuraavia palvelumuotoilun menetelmillä kartoitettuja asioita kuten tehdään suunnittelijan työ näkyväksi, tuodaan suunnittelijan työvälineet osaksi opetusmateriaalin käyttöä sekä uusi tulokulma/ tapa katsoa ja oppia esineiden kautta, jotka tiivistävät myös A&DO Labran kiertonäyttelytoiminnan tavoitteet. PDF-muotoinen taitettu tehtäväkirja sisältää vastaavalla mallilla kootut elementit jokaisen A&DO Labran esineen (yht. 6 kpl) kohdalla.



Kuva 13. Kokoelmaesineiden elementit tehtäväkirjassa sekä A&DO Labra Diplomi.

### 3.2.4. Testaus ja validointi

A&DO Labran -opetusmateriaalin kehitysprosessissa kehittä- ja tuota-vaiheet olivat iteratiivisia eli työvaiheita toistettiin ja kehitettiin työn edetessä. Kun työpajan jälkeistä kokonaisuutta oli työstetty hankkeen työryhmässä, se käytettiin kahdessa vaiheessa kommenteilla niin museon yleisötyön tiimissä kuin myös syväluvussa Taidekaareissa. Lisäksi aineistoa esiteltiin kahdelle käsityön opetuksen asiantuntijalle Helsingin yliopistosta. Palaute oli kannustavaa ja innostunutta.

*”Materiaalin sparrauksesta vielä, että ei tule mitään muutettavaa mieleen. Minusta paketti on hyvä. Se tarjoaa monen ikäryhmän opettajille muotoilukasvatuksen perusteita paketissa, jota voi soveltaa haluamallaan tavalla. Opettaja osaa valita oman ryhmän tasoon sopivia elementtejä ja tehtäviä. Tunnekasvatus on tällä hetkellä varhaiskasvatuksessa ja perusopetuksessa tosi paljon pinnalla, ja siksi minusta aistien ja tunteiden korostaminen on tässä erityisen hyvä valinta.”*

**Testauksen** avulla saadaan palautetta haluttavuudesta ja toimivuudesta sekä se vähentää riskiä epäonnistua kehittämisessä. Testausta tulisi suorittaa jo varhaisessa vaiheessa, jotta myös palaute saadaan riittävän varhaisessa vaiheessa. Täysin valmista tuotetta ei välttämättä uskalleta arvostella. Validointi puolestaan on varmistus siitä, että vaatimukset on täytetty (Koivisto ym. 2019, 40).<sup>11</sup>

Tämän projektin kohdalta kaikki testauskierrokset olivat positiivisia ja palaute innostunutta, jopa prototypoinnin alkupuolella. Syynä tähän lienee, että kyseessä on uudenlainen Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon yhteishanke, joka on kehittämishanke. Tarkoituksena onkin jatkuva kehittäminen. A&DO Labran -opetusmateriaalin metodeihin ja rakenteeseen oltiin tyytyväisiä ja se vastasi toivottuihin kriteereihin.

### 3.2.5. Havainnointi

**Observation** – Käyttäjien ja sidosryhmien tarkkailu ja havainnointi on etnografinen tutkimusmenetelmä, jonka tarkoituksena on ymmärtää tutkittavan henkilön maailmaa ja nähdä selkeitä tai piilotettuja tarpeita (Brenner, Uebernicket ja Abrell, 2016, 14).<sup>26</sup> Havainnoinnin avulla suunnittelija saa myös näkemystä siitä, miten ympäristö vaikuttaa ihmisten käyttäytymiseen. Se kertoo usein, miksi jokin palvelu, tuote tai kokemus ei toimi ja miten niitä voisi muuttaa toimivammaksi. Myös käyttäjien piilevät tarpeet paljastuvat havainnoissa usein haastattelua paremmin (Lerkkanen, luento).<sup>25</sup>

Alkuperäinen tarkoitus oli havainnoida ensimmäistä A&DO Labra konttinäyttelyä ja siellä tapahtuvaa A&DO Labran -opetusmateriaalin käyttöä. 26.3.2021 tehtiin museoissa

päätös, että epidemiatilanteen vuoksi A&DO Labran vierailu Tampereen Finlaysonin alueella Väinö Linnan aukiolla 26.4.-23.5.2021 siirtyy kevääseen 2022. Museolehtori summaan tilanteen viestissään 27.4.2021; yhteistyö Labran äärellä käynnistyy kuitenkin osin suunnitellusti jo keväällä 2021. Yhteistyö Tampereen kaupungin tuottaman Taidekaari kulttuurikasvatusohjelman kanssa on jo käynnissä. Esi- ja perusopetuksen opettajakoulutuksen webinaari Hyvä lähiympäristö opetuksessa järjestettiin 24.3.2021, kevään 2021 esiopetuksen ryhmien vierailut korvataan video-opastuksella ja opetusmateriaalilla sekä paikallisesti järjestetyllä arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen työpajoilla, joista ryhmille on valittavissa neljä eri teemaa. Kevään 2022 vierailut toteutuvat alkuperäisen suunnitelman pohjalta, kun tamperelaiset esiopetusikäiset lapset vierailevat konttinäyttelyssä ja työskentelevät työpajoissa. Konttinäyttely valmistuu toukokuussa 2021. Ensimmäinen vierailukohde tulee Tampereen sijaan olemaan Lahti, jossa kontit laskeutuvat Malskin aukiolle 30.8.-30.9.2021. Lahdessa yhteistyötä tehdään paikallisen kulttuurikasvatusohjelman kanssa ja kontissa vierailevat kaikki lahtelaiset 4-luokkalaiset lapset.

Tämän opinnäytetyön osalta suunniteltu havainnointi jäi toteutumatta. Hankkeen jatkoa varten on pyydetty A&DO Labra verkko-opetusmateriaalia ja Taidekaaren tuottamaa videoita käyttäviltä yhteistyötahoilta havaintoja aineiston käytöstä, niiltä osin kuin se on mahdollista. A&DO Labra -hankkeen työtä tehdään pitkäjänteisenä kehitystyönä. Aineistoa otetaan käyttöön nyt vain hieman eri tavalla, tilanteen mukaan. A&DO Labra -opetusmateriaali julkaistaan ado-fi-verkkosivulle toukokuussa. Tänne viedään versio, johon on edelleen tuotu rinnalle lisää suoraan näyttelystä ammennettua pedagogista materiaalia. *Museolehtori summaa; työ toimii hyvänä aineistona koko hankekauden ajan ja sen pohjalta on helppoa luoda myös uutta aineistoa. Koko hankekauden aikana on tavoite, että A&DO Labra vierailee kahdella paikkakunnalla per vuosi (2021, 2022, 2023). Kehityshanke kiinnittyy paikallisiin yhteisöihin ja kulttuurikasvatusohjelmiin, joiden kanssa sisältö kehittyy ja elää. Eri vuosina voivat myös pääasialliset kohderyhmät vaihdella. Nyt luodut työkalut luovat tekemiselle hyvää pohjaa.*



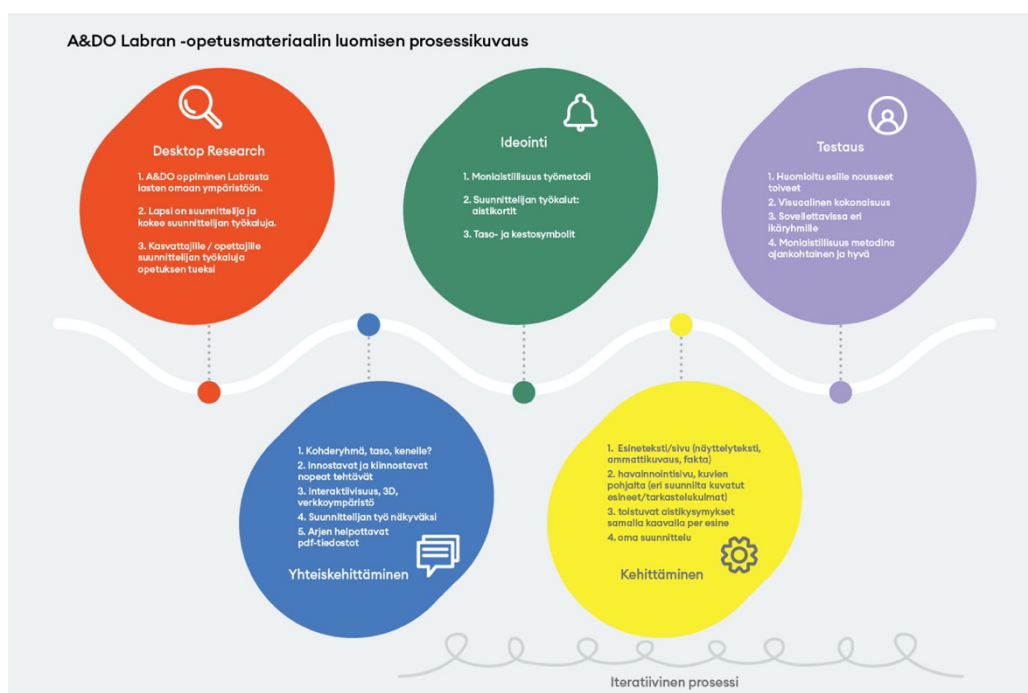
Kuva 14. Havainne kuva A&DO Labran tämänhetkisistä elementeistä (video aistikorttien käytöstä, sivuja työkirjasta ja mallinnus A&DO Labran kontista).

## 4. Ratkaisu ja analyysi

Muotoiluprosessin tuloksena syntyi A&DO Labran -oppimateriaalien konsepti, A&DO Labra -opetusmateriaali, opetusmateriaalin työmetodi sekä muotoilun menetelmiä kehityshankkeen jatkovaiheisiin.

### 4.1. A&DO Labra -opetusmateriaali ja konsepti

A&DO Labran konsepti kiteytyy viestiin *"Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki."*, joka on suunnattu kaikenikäisille ihmisille. Se muodostui hyvän lähiympäristön tutkimisesta suunnittelijan silmin ja työkaluin. Moniaistillisuus ja aistisymbolit toimivat eri tasoisille oppijoille, eri laajuuksin. A&DO Labran -opetusmateriaalia voivat siis käyttää kaikki ja sitä on helppo kehittää eteenpäin.



Kuvio 8. Koonti A&DO Labran -opetusmateriaalin ja konseptin synnystä.

A&DO Labran -opetusmateriaali eli työkirja toteutettiin A4 pdf-tiedostona yhteiskehittämisen lopputuloksena. Visuaalisuuden suhteen sain ”vapaat kädet”, huomioiden A&DO-hankkeen visuaalisen ohjeistuksen. Sisältö syntyi yhteistyössä museolehtori Kapasen kanssa. Työkirjan laajuudeksi tuli 41 sivua. Työkirja ammentaa A&DO Labran näyttelystä ja sisältää myös näyttelytekstit. Tämän lisäksi suunnittelin ja

piirsin opetusmateriaaliin tärkeäksi muodostuneet aistisymbolit, joista tehtiin myös aistikortit. Moniaistillisuus nousi opetusmateriaalin työmetodiksi.

Opettajan/kasvattajan/käyttäjän avuksi suunnittelin ja piirsin myös tehtävien tasosymbolit sekä tehtävien aikasymbolit. Toteutin ja suunnittelin työkirjan esinesivujen tehtäväosioita. Erityisen iloinen olen esinesivuista, joissa hyödynsin esineiden eri kuvakulmia. Minusta maailmaa on hyvä tutkia eri kuvakulmia käyttäen ja tämä on mielenkiintoinen tapa katsoa/tutkia kokoelmaesineitä. A&DO Labra -opetusmateriaalista tehtiin highres ja lowres tulostettavat pdf-versiot toimeksiantajan käyttöön, toimitettiin työtiedostot jatkotyöstämiseen sekä annettiin ohjeistus opetusmateriaalin mahdolliseen painotyöhön.

A&DO Labran -opetusmateriaali esiteltiin esi- ja perusopetuksen henkilöstölle arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen webinaarissa 10.3.2021, otettiin käyttöön Tampereella Taidekaareissa 26.4.2021 ja julkaistiin ado.fi verkkosivustolla 10.5.2021.

## 4.2. Vastaukset tutkimuskysymyksiin

Työn tutkimuskysymyksinä oli selvittää, Miten muotoilun menetelmiä voidaan hyödyntää A&DO Labran -opetusmateriaalien konseptin kehittämisessä? Työn toisena tavoitteena oli selvittää, miten palvelumuotoilu tuodaan osaksi A&DO Labran -opetusmateriaalien tuotantoa?

Tutkimuksellinen kehittämistyö osoitti, että muotoilun prosessia ja menetelmiä hyödyntäen löytyi uusia tapoja lähestyä museota oppimisympäristönä. Pystyimme luomaan A&DO Labra kiertonäyttelylle uuden opetusmateriaalin ja palvelun opetusmateriaalin käyttöön sekä tuomaan yhteissuunnittelun menetelmät osaksi A&DO Labra opetusmateriaalituotantoa. Prototypoinnilla ja testaamalla pystyimme tunnistamaan ongelmakohtia sekä validoitua uusia ideoita ja näkökulmia. Keskiössä sisällön tarjoaminen niille, jotka eivät pääse tutustumaan näyttelyyn paikan päälle. Kuinka museo palvelee ja välittää oppimissisältöjä/elämyksiä tulevaisuudessa verkkoympäristössä.

Suunnittelijan työ on uteliasta sekä tulevaisuuteen katsovaa yhdessä tekemistä. Tässä työssä palvelumuotoilun keinoja on hyödynnetty A&DO Labran -opetusmateriaalin suunnittelussa. Luova yhteistyö palvelumuotoilijan, museoammattilaisten ja loppukäyttäjien kanssa on moniammatillista yhteistyötä, joka tuottaa käyttäjälähtöisempää sisältöä, mikä mahdollistaa uudenlaisen sisällön luomisen museon perustarjontaan. Palvelumuotoilun avulla pystyimme kehittämään ja innovoimaan A&DO Labran -opetusmateriaalien konseptin loppukäyttäjien tarvetta ja kokemusta määritellen.

Kehittämistyö osoitti myös, että osallistaminen ja yhteiskehittäminen juurruttaa luontevasti palvelumuotoilun menetelmiä osaksi A&DO Labra opetusmateriaalituotantoa. Tästä esimerkkinä moniaistillisuuden muodostuminen opetusmateriaalin työmetodiksi sekä työpajassa käytettyjen muotoilun menetelmien hyödyntäminen seuraavissa kehittämisvaiheissa.

### 4.3. Palaute ja pohdinta

Työn toimeksiantaja Designmuseon museolehtori ja A&DO Labra -hankkeen vastaava tuottaja Hanna Kapaselta sain seuraavan laista palautetta:

*Yhteistyö oli onnistunutta ja antoi mahdollisuuden hyödyntää palvelumuotoilua opetusmateriaalin suunnittelussa. Toisaalta suunnittelija tarjosi myös sisältöä oppimiseen – meillä yksi arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen lähtökohdista on suunnittelijan työhön tutustuminen ja astuminen suunnittelijan saappaisiin itse. Yksi Jalavan tehtävistä olikin toimia oppimateriaalissa suunnittelijan äänenä, joka onnistui hienosti. Aisteja hyödyntävän työmenetelmän avulla lapset voivat tarkastella maailmaa suunnittelijan silmin.*

*Kokemuksen perustella muotoilija tuokin arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen prosesseihin käytännössä sekä oman suunnitteluajattelun osaamisen oppijan käyttöön (suunnittelijan työkalut) että toisaalta auttaa tunnistamaan erilaisia mahdollisuuksia ja kehityskohteita sisältöjen äärellä. Palvelumuotoilun avulla saatiin tunnistettua käyttäjien keskeisiä oppimateriaaliin liittyviä toiveita ja palvelumuotoilu auttoi lisäksi paketoimaan ja kiteyttämään toiveita/sisältöjä toimivaan pakettiin.*

*Tällainen luova yhteistyö palvelumuotoilijan ja loppukäyttäjien kanssa on parhaimmillaan moniammatillista yhteistyötä, joka tuottaa käyttäjälähtöisempää sisältöä. Museot ovat aarreaittoja, mutta keskeistä on sisältöjen yleisölähtöinen suunnittelu ja saavutettavuus, jota voidaan lisätä esimerkiksi palvelumuotoilun keinoin. Nyt saimme A&DO Labran näyttelysisältöä paketoitua kokonaisuudeksi, joka vie näyttelyn tarinaa jokaisen omaan lähiympäristöön ja erilaisiin oppimisen paikkoihin. Olet tehnyt tosi tärkeää työtä kokonaisuuden parissa. Eli tuhat kiitosta ihanasta yhteistyöstä, Riikka!*

Sain myös palautetta muun muassa Pihlajamäen Ala-asteelta:

*Hienoa työtä olette tehneet materiaalin parissa! En ole ehtinyt vielä kokeilemaan tehtäviä oppilaiden kanssa, mutta voisin hyvin ajatella, että tehtävät soveltuisivat 2. luokasta ylöspäin. Kivaa materiaalissa oli se, että ensiksi siinä oli faktapohja, jossa kerrottiin lyhyesti aiheesta/asiasta. Sen pohjalta opettajan on helppo etsiä lisätietoa, ja laajentaa tehtävää tarvittaessa. Voisin hyvin kuvitella, että tehtävät sopisivat meidän ulkonaoppimiskokonaisuuteen. Esim. yksi tunti ensiksi sisällä, jossa tutustutaan tietoihin, 2.-3. tunti ulkona, jossa asiaa lähdetään tutkimaan ympäristössä. Jopo-aiheeseen voisi esimerkiksi liittää samalla ulkona liikennesääntöjen opettelua tai liikennemerkkien tutkimista. Kivaa materiaalissa oli myös se, että asioihin tutustuttiin erilaisten aistien pohjalta. Viimeisen vaiheen (oman suunnittelun) voisi aivan hyvin myös toteuttaa ulkona havainnoinnin ja tutkimisen jälkeen. Materiaalista saa helposti kuukauden ulkonaoppimisjakson, jonka voisi sijoittaa esimerkiksi toukokuulle.*

Omaakohtaisesti tämä projekti oli onni ja ilo minulle, juuri tässä ajassa ja hetkessä. Tavoitteena oli löytää itseäni kiinnostava ja itselleni merkityksellinen opinnäytetyön aihealue ja projekti. Halusin myös, että työlläni olisi yhteiskunnallista merkitystä ja positiivista katsetta tulevaisuuteen. Motivaationa halusin syventää osaamistani ja kehittyä palvelumuotoilun asiantuntijana. Mielestäni nämä kaikki tavoitteet toteutuivat.

Koko työskentelyn ajan vallitsi innostunut ja positiivinen ote tekemiseen. Tämä on mielestäni tärkeintä luovissa projekteissa, luottamuksen ilmapiiri ja suunnittelun ilo. Erityisen merkityksellistä on mielestäni myös hankkeen ja toimeksiantajan osaava ja innostava positiivisesti tulevaisuuteen katsova ote, joka mahdollistaa muotoilun tekemisen luottamuksellisessa ympäristössä sekä haastaa rohkeasti myös tulevaisuus visioihin. Tämänkaltaisissa projekteissa mukana oleminen muistuttaa ja kirkastaa ajatusta siitä miksi esimerkiksi itse toimin luovalla alalla.

Projekti itsessään oli suhteellisen tyypillinen kehittämishankkeen osa, kaikkine vaiheineen. Kehittämishankkeille on tyypillistä muutokset, niin sanottu sykkiminen, epävarmuuden sietäminen ja toisaalta nopeat reagoinnit, iterointi ja testaukset. Tämän opinnäytetyön kannalta aikataulutus oli tiivis ja rutinoitunut toimeksiantajan toteutus. Suunnittelutyölle tyypillisesti tärkeä ajanhallinta ja aikatauluttaminen oli tärkeää. Lähtötietojen ja juurisyyn löytäminen oli merkittävintä koko projektin kannalta, jotta pystyimme löytämään ja hahmottamaan oikeita ratkaisuja juuri tähän hankkeeseen. Mielestäni onnistuimme tässä hyvin.

Opinnäytetyön kannalta vallitseva poikkeusaika toi oletettavia haasteita, kuten esimerkiksi en pystynyt pitämään aluksi suunnittelemani kolmea työpajaa, vaan työ jäi yhden työpajan varaan. Myös työskentely verkkopohjaisesti rajaa mielestäni hiljaisen tiedon hankintaa. Esimerkiksi oman kokeman kautta työpajojen hiljainen tieto ilmenee fyysisesti läsnä ollessa ryhmadynamiikasta, eleistä, ilmeistä sekä yleisestä työpajan tunnelmasta, jolloin fasilitaattorin on helpompi havaita ja tarttua hiljaisen tiedon tuomiin asioihin ja ilmiöihin. Puhtaasti verkkopohjaisesta työskentelystä odotankin avauksia suunnittelutoimistoilta ja palvelumuotoilun asiantuntijoilta tulevaisuudessa.

Tämän työn kannalta tämä ei kuitenkaan noussut mielestäni ongelmaksi, sillä hankkeen pohjatyötä ja museon aiempia kehitystöitä tutkiessani pystyin kohdentamaan ja valitsemaan juuri oikeat kysymykset ja menetelmät työn toteuttamiseen. Ainoana opinnäytetyölleni merkityksellisenä puutteena koen A&DO Labran -opetusmateriaalin käytön havainnoimisen ja tutkimisen. Tämä siitä syystä, että kun toimitaan jo visuaalisella työskentällä sekä designin parissa, palaute voi usein olla visuaalisuudesta johtuen niin sanottuja vau-kokemuksia ja elämyksiä. Esteettinen kokemus, työkirjan visuaalisuus ja hankkeen kiinnostavuus antavat jo lähtökohtaisesti positiivisen kokeman. Pohtimaan jäin kuitenkin sitä, miten työkirjan käyttö onnistuu oikeassa ympäristössä esi- ja alkuopetuksessa, ymmärtäen ryhmäkoot ja resurssit. Opinnäytetyön kannalta olisi ollut tärkeää saada tähän vielä tuplavarmistus. A&DO Labra -kehityshankkeen kannalta tämä ei kuitenkaan muodostu ongelmaksi, sillä kehittämistyö jatkuu ja tämäkin havainnointi ja palaute tullaan tekemään jatkossa, vallitsevan ajan niin salliessa.

Taustaltani yli kaksikymmentä vuotta visuaalisella alalla toimineena ja viime vuosikymmen ylemmän toimihenkilön työtehtävissä olleena (Creative Director, Creative Concept & Strategy Designer, Creative Specialist) itselle oli virkistävää toimia tässä hankkeessa palvelumuotoilun asiantuntijana. Tätä kautta opin myös uusia puolia niin itsessäni kuin työskentelytavastani, mikä oli kiinnostavaa.

Projektin toteutus on esimerkki palvelumuotoilun projektin vaiheista ja läpiviemisestä muotoilun menetelmin. Projekti toteutettiin tiiviillä aikataululla ja tähän viitaten saimme mielestäni kasaan aivan ihanan ja kiinnostavan opetusmateriaalin metodeineen, tässä vallitsevassa poikkeuksellisessa ajassa. Jään innolla odottamaan A&DO kehityshankkeen seuraavia vaiheita ja etenemistä!



## 5. Yhteenvedo ja havainnot nykytilanteesta

"Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.", A&DO Labra vierailee Lahdessa 30.8.-30.9.2021, jossa yhteistyötä tehdään Lahden seudun kulttuuriohjelman ja Malvan kanssa. Lahden uusi visuaalisten taiteiden museo Malva tuo saman katon alle Lahden taidemuseon ja Lahden julistemuseon keväällä 2022. [www.malvamuseo.fi](http://www.malvamuseo.fi)

Lisäksi Tampereen Taidekaaren Kestäviä muotoja -oppimiskokonaisuus ja yhteistyö on nyt käynnissä. A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen pedagogisen kiertonäyttelyn vierailu Tampereella siirtyi keväeseen 2022, mutta näyttelykierroksen sijaan esiopetuksen ryhmät tarttuvat sisältöihin etänä jo nyt.

Tamperelaisten eskareiden käytössä oleva opetusmateriaali pohjaa opinnäytetyöhöni, näyttelysisältöön ja palvelumuotoilupajaan. Sisältöä on mahdollisuus soveltaa usealle eri ikäryhmälle. Aineisto tulee lopulta löytymään myös [ado.fi](http://ado.fi) laajennetulta verkkosivulta toukokuun puolivälistä eteenpäin. Sivustolle kerätään muutakin arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen aineistoa koko hankekauden ajan eli vuoteen 2023 saakka (ja varmasti tästä eteenpäinkin).

Tällä hetkellä muotoilun kentällä tapahtuu paljon kuten SuoMu -Suomen muotoilukasvatusseura ry on julkaissut Mutu-muotoilupaketin lukiodien käyttöön <https://www.kuvistuubi.fi/muotoilu/> sekä Euroopan komissio on käynnistänyt Uusi eurooppalainen Bauhaus -hankkeen, jonka tavoitteena on löytää parempia elämisen ja asumisen tapoja. Kestävää tulevaisuutta yhteissuunnittelu-prosessin kautta. [https://europa.eu/new-european-bauhaus/index\\_fi](https://europa.eu/new-european-bauhaus/index_fi) 4.5.2021 järjestettävässä Co-creating the City: Design Cities and New European Bauhaus" -seminaarissa Designmuseon ja Ornamon muotoilukasvatuksen kehittämishanke Designakatemia nousee esille yhtenä Helsingin design-caseista.

Muotoiluosaamista tarvitaan kaikilla aloilla ja kenttä laajenee entisestään. Yhteissuunnittelulla ja luovalla ongelmanratkaisulla haetaan uusia tapoja sekä keinoja rakentaa tulevaa maailmaa. Mielestäni on tärkeää, että muotoilukasvatus huomataan oppimisen välineenä ja tapoina kehittää, pohtia ja ratkaista yhdessä niin pieniä kuin suuriakin ongelmia ja kysymyksiä!



Kuva 15. Verkkosivut [ado.fi](http://ado.fi)



# Lähteet ja liitteet

## Kirjallisuus ja julkaisut

Alvar Aalto -säätiö / Alvar Aalto Foundation.  
(2017). Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus.  
<https://www.alvaraalto.fi/palvelut/arkkitehtuuri-ja-muotoilukasvatus/>

Arkkitehtuurin tiedotuskeskus Archinfo.  
(2018). Arkkitehtuurikasvatus. Luettavissa:  
<https://archinfo.fi/arkkitehtuuri-kasvatus/>

Auvinen, T., Kuittinen, O., & Teräs, U. (2019).  
Tulevaisuuden tekemisen museo. Uuden  
arkkitehtuuri- ja designmuseon konsepti.  
Design Education Advances Sustainable  
Development. City of Helsinki. n.d.  
Luettavissa: <https://www.uusimuseo.fi/wp-content/uploads/arkkitehtuuri-ja-designmuseo-konseptiselvitys.pdf>

A&DO: Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen  
keskuksen toiminta käynnistyy. Luettavissa:  
<https://archinfo.fi/2020/10/ado-arkkitehtuurin-ja-muotoilun-oppimisen-keskuksen-toiminta-kaynnistyy/>

Boesch, 2020. Arkkitehtuuri- ja  
muotoilukasvatus Suomessa 2020.

Brenner, Uebernickel ja Abrell, 2016, Design  
Thinking for Innovation. Springer.

Designmuseo kokoelmapolitiikka.  
Luettavissa: <https://designmuseum.fi/wp-content/uploads/2014/09/Designmuseon-kokoelmapolitiikka.pdf>

Kenttälä, M. (ed). (2009). Muotoilola!  
Opettajan opas muotoilukasvatukseen. s. 24–  
28. Kerhokeskus – koulutyön tuki ry.

Luettavissa: <https://opinkirjo.fi/wp-content/uploads/2018/12/muotoilola.pdf>

Kenttälä, M. & Kapanen, H. (toim.) 2019 Matka  
tuotemuotoiluun – opas opettajalle. Helsinki:  
Kehittämiskeskus Opinkirjo. Luettavissa:  
[https://opinkirjo.fi/wp-content/uploads/2020/01/matka-tuotemuotoiluun-opas-opettajille\\_pdf\\_opinkirjo.pdf](https://opinkirjo.fi/wp-content/uploads/2020/01/matka-tuotemuotoiluun-opas-opettajille_pdf_opinkirjo.pdf)

KOIVISTO, M., SÄYNÄJÄKANGAS, J. and  
FORSBERG, S., 2019. Palvelumuotoilun  
bisneskirja. Helsinki: Alma Talent.

Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T.,  
Redström, J. & Wensveen, 2011. Design  
research. Through Practice. From the lab,  
field, and showroom. Morgan Kaufmann,  
USA.

Lerkanen Laura, 2021, luento  
Palvelumuotoilu tutkimusmenetelmät, Hellon.

Lähtötiedot ja alkuhaastattelu museolehtori  
ja A&DO Labra vastaava tuottaja Hanna  
Kapanen

Maula Hanna & Maula Jesse, 2019. Design ja  
johtaminen. Helsinki: Alma Talent.

MIETTINEN, S., 2011. Palvelumuotoilu: uusia  
menetelmiä käyttäjätiedon hankintaan ja  
hyödyntämiseen. Teknologiateollisuus.

MORITZ, S., 2005. Service design: practical  
access to an evolving field. Köln: Köln  
International School of Design.

Muotoilupakki, Designmuseo. Luettavissa:  
<https://muotoilupakki.fi/meista/designmuseo/>

Museolaki. Luettavissa:  
<https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2019/20190314>

Museopedagoginen yhdistys Pedaali ry.  
Luettavissa: <https://pedaali.fi/yhdistys>

Opetushallitus. Opetuksen yhteiset tavoitteet s. 30–38. Luettavissa:  
[https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/esiopetuksen\\_opetussuunnitelman\\_pe\\_rusteet\\_2014.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/esiopetuksen_opetussuunnitelman_pe_rusteet_2014.pdf)

Opetus- ja kulttuuriministeriö, Helsinki 2018.  
Kansainvälistä huipputasoa edustava  
Arkkitehtuuri- ja designmuseum Helsinkiin  
Selvitys toteuttamisen edellytyksistä ja  
tarvittavista toimenpiteistä. Luettavissa:  
[https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/160986/OKM\\_29\\_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/160986/OKM_29_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Stickdorn, M. & Schneider, J. (edit.) 2018.  
This is Service design Doing.

Suomen Muotoilukasvatusseura ry SuoMu ry.  
(2017). Mikä ihmeen muotoilukasvatus?  
Luettavissa: <https://muotoilukasvatus.info/mika-ihmeen-muotoilukasvatus/>

Taidekaaren opastusvideo:  
<https://www.youtube.com/watch?v=kE3qk9h6qFY>

TIKKA, V. ja GÄVERT, N., 2018. Designin uusi  
aalto: merkitystä ja menestystä tälle  
vuosisadalle.

Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Siltala.

TUULANIEMI JUHA, 2011, Palvelumuotoilu,  
Talentum.

## Liitteet

A&DO Labra -opetusmateriaali & A&DO  
Labra aistisymbolit

A&DO Labra -opetusmateriaaliin liittyvä  
työpaja

A&DO Labra -opetusmateriaaliin liittyvä  
tarkentava kysely



ARKKITEHTUURIN  
& MUOTOILUN  
OPPIMISEN  
KESKUS

Master of Culture and Arts  
Riikka Jalava 2021

Haluan kiittää Designmuseon  
museolehtoria **Hanna Kapasta**  
mahdollisuudesta olla osana tätä  
mielenkiintoista ja tärkeää kehityshanketta.  
Haluan myös kiittää opinnäytetyötäni  
ohjannutta lehtoria **Merita Soinia**  
keskusteluista ja tuesta työn aikana.  
Kiitos!



ARKKITEHTUURIN  
& MUOTOILUN  
OPPIMISEN  
KESKUS

Master of Culture and Arts  
Riikka Jalava 2021

Liite 1.

A&DO Labra -opetusmateriaali  
(työkirja ja aistikortit)



ARKKITEHTUURIN  
& MUOTOILUN  
OPPIMISEN  
KESKUS

# A&DO Labra

– Hyvän lähiympäristön työkirja

Arkkitehtuuri, muotoilu, hyvä lähiympäristö, arkkitehtuurikasvatus,  
muotoilukasvatus, museot, oppiminen



designmuseum



ARKKITEHTUURIMUSEO

MUSEOVISIO  
Suomen Kulttuurirahasto

# A&DO Labra – Hyvän lähiympäristön työkirja

## Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.

Omilla kokemuksilla, havainnoilla ja pohdinnoilla on vahva yhteys oppimiseen. Tässä työkirjassa tutkitaan ja tutustutaan lähiympäristöön, sen esineisiin, rakennuksiin, puistoihin, kulkuväyliin ja -välineisiin sekä erilaisiin niihin liittyviin ilmiöihin. Oppiminen linkitetään oppijan omaan kokemusmaailmaan ja oppimisympäristönä toimii oma lähiympäristö. Ilmiöoppimisen pohja rakentuu kuudesta museoesineestä ja kiertävän pedagogisen arkkitehtuurin ja muotoilun näyttelyn A&DO Labran sisällöstä.

Omassa lähiympäristössä toteutuva arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus vastaa osaltaan esiopetuksen opetussuunnitelman tavoitteisiin (EOPS 2014). Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatukseen liittyvät mm. opetuksen yhteiset tavoitteet ja oppimiskokonaisuudet: Tutkin ja toimin ympäristössäni, Ilmaisun monet muodot, Minä ja meidän yhteisömme ja Kasvan ja kehityn. \*

Peruskoulun opetussuunnitelman perusteissa (POPS 2014) on kirjaus muotoilusta käsityön sisällöissä ja muotoilun ja arkkitehtuurin oppiminen on osa kuvataiteen opetussisältöä. Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus voivat tukea myös laaja-alaisen osaamisen taitojen kehittymistä muun muassa: Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1), Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2), Monilukutaito (L4) ja

Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävä tulevaisuuden rakentaminen (L7). \* Parhaimmillaan oppiminen onkin tiedon- ja taidonalat ylittävää.

Lähiympäristöön liittyvät havainnot, kokemukset ja tiedot, niiden jäsentäminen ja kuvaaminen auttavat lapsia ja nuoria kehittymään ajattelijoina sekä oppijoina. Heitä kannustetaan pohtimaan ihmisen suhdetta ympäristöönsä, ohjataan havainnoimaan ympäristön teknologiaa, suunnittelua sekä innostetaan kokeilemaan ja keksimään omia ratkaisuja.

Leikki ja muut lapsille ominaiset tavat oppia ja työskennellä ovat arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen lähtökohtia. A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen kaikenikäisille ihmisille tarkoitettu viesti Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki. sopii erityisen hyvin lapsille, koska se kuvaa lapsille ominaista tapaa ottaa maailmaa haltuun.

Löytöretki lähiympäristöön alkakoon!

**Opetusmateriaalin palvelumuotoilu /**  
Riikka Jalava

**Opetuksellinen sisältö /** Hanna Kapanen,  
Riikka Jalava, Marjut Alitalo

**Kuvitukset /** Riikka Jalava, Hanna Kutvonen  
**Valokuvat /** Mari Kallionpää, Designmuseo, Arkkitehtuurimuseo

**Graafinen ilme /** Dog Design

**Taitto /** Riikka Jalava

**Tuotanto /** A&DO - Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus

\* Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Opetushallitus.

\* Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Opetushallitus.

# Hyvä lähiympäristö on:

Tämän työkirjan aiheena on hyvä lähiympäristö. Minkälainen sinun lähiympäristösi on? Minkälaisessa talossa asut? Minkälaiset vaatteet sinulla on päälläsi? Entä miten liikut kaupungissa, missä kuljet?

Arkkitehtuuri ja muotoilu ovat läsnä jokaisen arjessa. Ne ovat ympäristöä, jossa elämme, liikumme, opimme. Ne ovat siellä, missä teemme arkisia askareita ja kohtaamme toisia ihmisiä. Hyvällä suunnittelulla pyritään parempaan elinympäristöön.

Haluamme sinun pohtivan kanssamme, minkälainen arkkitehtuuri ja muotoilu tukevat hyvää arkea ja kestävää kehitystä. Minkälaisessa ympäristössä sinä haluat elää tulevaisuudessa?

## Esteettinen

Esteettinen eli kaunis ympäristö säästyy ilkeiltä. Toimivat ja kauniit tuotteet tuovat halun pitää huolta ja korjata. Esteettinen ympäristö on kestävä, se lisää hyvinvointia ja iloa.

## Ergonominen

Ergonominen, ihmiselle sopiva ympäristö, huomioi käyttäjän. Se sovitaa tekniikan ja toiminnan ihmiselle sopivaksi. Ergonomisen suunnittelun avulla parannetaan turvallisuutta, terveyttä, hyvinvointia sekä tuetaan tehokasta toimintaa.

## Ekologinen

Ekologisessa tarkastelussa huomioidaan rakennusten ja tuotteiden suhde luontoon. Silloin tarkastellaan niiden valmistusta, käyttöä ja hylkäämistä. Ekologisessa suunnittelussa keskitytään eliöiden ja eliölajien vuorovaikutukseen toistensa kanssa. Lisäksi siinä huomioidaan vuorovaikutus elottoman ympäristön kanssa.

## Ekonominen

Ekonomisuus tarkastelee suunnittelun taloutta, kokonaishintaa. Se varmistaa, että valmistus ja rakentaminen on mahdollista ja kannattavaa.

## Eettinen

Eettinen tuotanto on vastuullista, se huomioi luonnon ja sen vaikutuksen ihmisten elämään. Kuluttajat ovat entistä kiinnostuneempia siitä, mistä arkiset tuotteemme tulevat. Suunniteltu ja rakennettu ympäristö kertoo, millä arvoilla ja asenteilla se on luotu.

## Empaattinen

Empatia on kykyä ymmärtää toisen kokemusta, kykyä asettua toisen asemaan. Suunnittelussa empatia tarkoittaa sitä, että otetaan huomioon käyttäjien tarpeet ja toiveet.





Suunnittelija  
tutkii ja  
havainnoi  
ympäristöä  
aistiensa  
kautta.

Ota mukaan  
tutkimusretkelle  
utelas mieli ja  
tarkat aistisi!



Suunnittelijan  
työkaluja



Mitä näen,  
kuulen,  
ajattelen,  
tunnen, maistan,  
haistan,  
kosketan?

# Tehtävien tasot

Miltä tasolta ponnistat tehtävien pariin?  
Onko arkkitehtuuri ja muotoilu jo ”tuttu juttu” vai kenties aivan uusi asia? Entä etsitkö pientä ”välipalatehtävää” vai kenties ”laajempaa kokonaisuutta”?  
Värikoodit ja symbolit auttavat matkaasi!



Olen  
aloittelija.  
”Helppo  
taso”



Muotoilu  
on tuttua.  
”Haastavampi  
taso”



Välipala!  
”Lyhyt ja  
nopea  
tehtävä”



Laajempi  
kokonaisuus  
”Pidempi-  
kestoinen  
tehtävä”

## Miten käytän työkirjaa?

Työkirja tarjoaa monen ikäryhmän opettajille/ohjaajille arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen perusteita paketissa, jota voi soveltaa haluamallaan tavalla. Opettaja/ohjaaja voi valita oman ryhmän tasoon sopivia elementtejä ja tehtäviä. Opetuskokonaisuudesta voi poimia yksittäisiä tehtäviä, tai toteuttaa niitä kokonaisuus kerrallaan pidemmällä aikavälillä. Tässä muutamia esimerkkejä työkirjan käytöstä:



Olen aloittelija.  
"Helppo taso"

Lähde tutkimaan lähiympäristöä tuttujen esineiden, akennusten ja ympäristöjen kautta. Ota avuksi kysymykset ja eri aistit. Voit halutessasi hyödyntää aistikortit tutkimusretkellä.



Muotoilu on tuttua.  
"Haastavampi taso"

Syvenny aiheisiin. Etsi lisätietoa suunnittelijoista ja suunnittelu-esimerkeistä. Tutustu arkkitehtuuriin ja muotoiluun eri aikakausilla. Lisätietoa löydät esimerkiksi museoiden julkaisuista ja verkkosivuilta.



Välipala!  
"Lyhyt ja nopea tehtävä"

Ota käyttöön tulostettava tehtäväpohja. Suunnittele esimerkiksi talo, vaate, polkupyörä, tulevaisuuden kaupunki tai pohdi mihin roska-astiaan roskat kuuluvat.



Laajempi kokonaisuus  
"Pidempi-kestoinen tehtävä"

Tee lähiympäristöön liittyvä pidempi projekti. Käy läpi kokonaisia opetuskokonaisuuksia. Yhdistä oppimiseen eri taidon- ja tiedonaloja ja/tai rakenna monialainen oppimiskokonaisuus.

# Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.

## Työkirjan rakenne

Aluksi tutustutaan nostoon museokokoelmasta (esine/rakennus/ ympäristö). Seuraavaksi siirrytään omaan lähiympäristöön etsimään sieltä vastaava esimerkki. Esimerkkiä tutkitaan ja sitä lähestytään suunnittelijan silmin. Lopuksi suunnitellaan itse. Osallistumisesta opetuskokonaisuuteen saa diplomin, johon merkitään opetuksen lähtökohdat/ laajuus.

### Tutustu

Tutustutaan aiheeseen ja teemaan museo-esineen avulla. Kuunnellaan tarina esineestä, katsotaan kuvaa.

### Etsi

Etsitään omasta lähiympäristöstä löytyvä vastaava esine/rakennus/ympäristö. Tutkitaan ja havainnoidaan. Jaetaan ajatuksia ja keskustellaan yhdessä.

### Tutki

Tutkitaan ympäristöä suunnittelijan silmin. Otetaan käyttöön aistit. Käytetään silmiä, korvia, nenää ja käsiä. Jaetaan ajatuksia ja keskustellaan yhdessä.

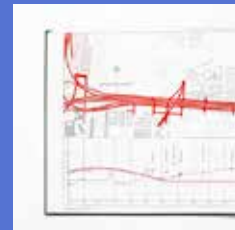
### Suunnittele

Innostutaan kokeilemaan ja keksimään omia ratkaisuja. Suunnitellaan ja piirretään. Voidaan rakentaa suunnitelmasta myös kolmiulotteinen malli.

Olet  
lähiympäristön  
taitaja

Nimi\_\_\_\_\_

on osallistunut arkkitehtuurin ja muotoilun  
sekä oman lähiympäristön tutkimiseen,  
katsonut maailmaa suunnittelijan silmin  
sekä tehnyt omaa suunnittelua. Tutkimuksen  
lähtökohtana ovat olleet seuraavat esineet:



Diplomi: A&DO Labra

\_\_\_\_\_ Päivämäärä

# Tutkimusmatka lähiympäristössä

Lähdetään tutkimaan lähiympäristöä tuttujen esineiden, akennusten ja ympäristöjen avulla. Työkirja tarjoaa kuuden kokonaisuuden valikoiman toiminnallisia aktiviteetteja, joiden tarkoituksena on kehittää lapsen kiinnostusta ja ymmärrystä arkkitehtuurista, muotoilusta ja ympäristöön liittyvi tä asioista. Aktiviteetit voi ottaa käyttöön esimerkiksi luokkahuoneessa ja/tai ulkona. Aktiviteetit soveltuvat myös kerhotoimintaan ja käytettäväksi kotona.



## Kesämaja

Kesämökillä eletään usein yksinkertaisesti ja pienemmissä tiloissa. Voisitko sinä asua sillä tavalla läpi vuoden?

Pienoismallit kuvaavat erilaisia pieniä lomanviettopaikkoja;

- helsinkiläisen siirtolapuutarhan tavallista mökkiä ja
- retkeilymajaa Espoon Suvisaaristossa.

Siirtolapuutarhasta ja kesämajasta kaupungissa haetaan edelleenkin samoja asioita, kuin vaikka sata vuotta sitten: hyvinvointia, vapaa-ajanviettopaikkaa ja luonnossa oleskelua.

Toisenlaisesta asumisesta haetaan myös yksinkertaista elämää, asumisen hinnan alentamista ja luontoystävällisyyttä. Sillä on merkitystä, missä asut. Suurimman rasitteen luonnolle tuottavat nimittäin asuminen ja liikenne.

### Arkkitehtuuri

Arkkitehti suunnittelee huonekaluja, tiloja ja taloja. Hän tekee myös yhdyskunta- ja kaupunkisuunnittelua. Arkkitehti on rakennetun ympäristön suunnittelija.

Tutki.  
Ihmettele.  
Kokeile.  
Leiki.

#### Pienoismallit

1. Merimaja, Kivinkokan kesämaja-alue 1999  
Suunnittelu: Harri Hautajärvi
2. Kesämaja Wikända, Malmkopplan 1930  
Suunnittelu: Eva Kuhllefelt-Ekelund
3. Mökkimalli Silmu A, Niipperin ryhmäpuutarha, Espoo 2012–  
Suunnittelu: Verstaas Arkkitehdit
4. Tyyppimajamalli K, Herttoniemen siirtolapuutarha 1934  
Suunnittelu: Ingeborg Wahlroos





Tutkitaan  
rakennuksia eri  
kulmista.

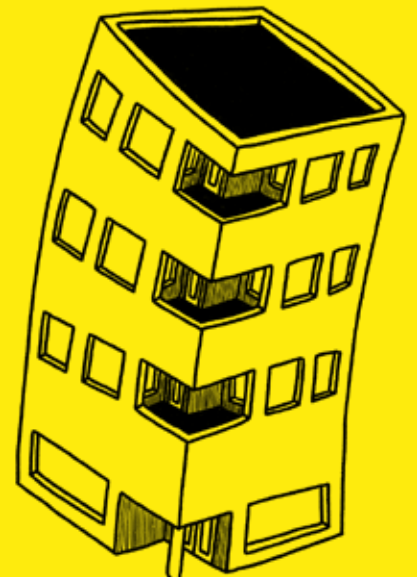


# Mitä asumiseen tarvitaan?



Mitä kaikkia osia  
rakennuksista  
löytyykään?

Mitä erilaisia  
materiaaleja  
niissä on  
käytett ?





Havainnoi lähiympäristösi, minkälaisia rakennuksia näet? Miltä ne näyttävät?

.....



Miltä rakennuksen sisällä kuulostaa? Entä sen ulkopuolella? Miten sää vaikuttaa äänimaailmaan?

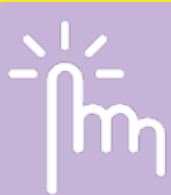
.....

## Mitä voin kokea aistieni avulla?



Miltä rakennus haisee? Tutki rakennuksen eri materiaaleja haistelemalla.

.....



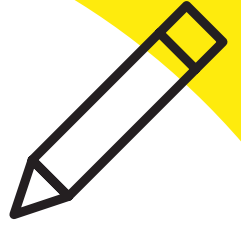
Miltä rakennus tuntuu? Tunnistatko rakennuksen eri materiaaleja?

.....



Mitä rakennuksesta tulee mieleesi? Mitä ajatuksia ja tunteita se sinussa herättää?

.....

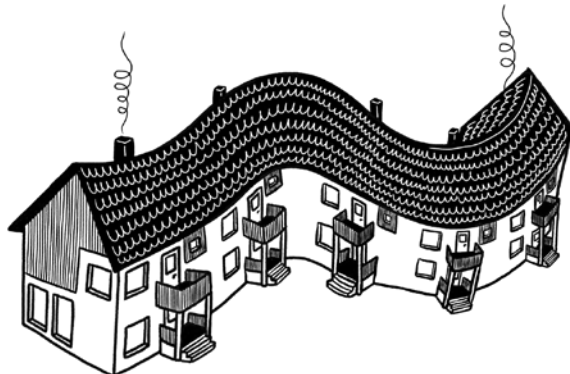
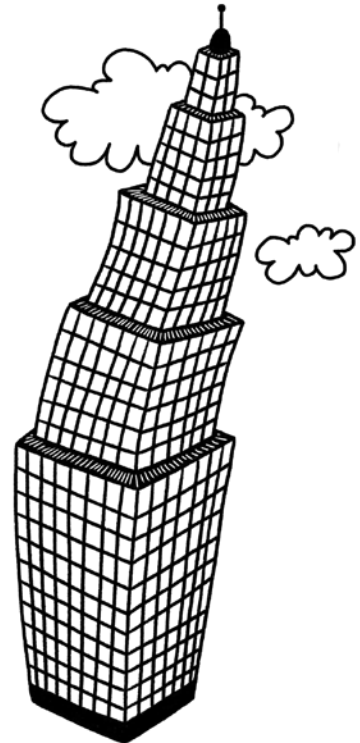
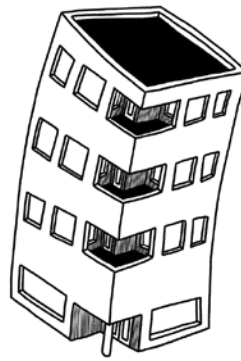
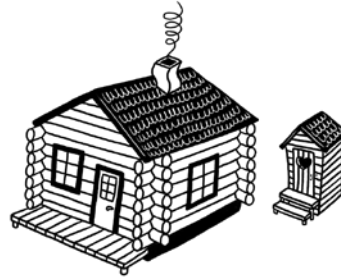
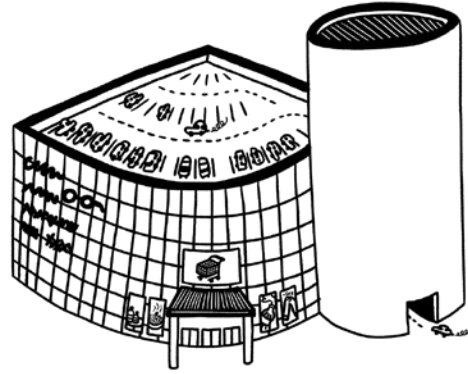


# Suunnittele ja piirrä oma unelmatalosi

Millainen olisi juuri sinulle sopiva talo?  
Mitä muotoja ja ominaisuuksia siinä  
olisi? Missä ympäristössä talosi sijaitsisi?

Jos kaikki rakennukset olisivat saman näköisiä, olisi niitä vaikea tunnistaa. Kerro mihin tarkoitukseen nämä rakennukset on suunniteltu?

Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.





Tutki.  
Ihmettele.  
Kokeile.  
Leiki.



## Tuulitakki

Mikä saa sinut rakastumaan vaatteeseen?  
Minkälainen vaate kestää aikaa?

Vaateteollisuuden ympäristökuorma on suuri. Vaatteiden valmistaminen rasittaa siis paljon luontoa. Vaatteita valmistetaan eri puolilla maapalloa. Usein on vaikea saada selville, missä ja mistä aineista vaate on tehty. Ympäristötietoiset suunnittelijat tarjoavat kuitenkin jo nyt tietoa siitä, onko vaatteet valmistettu ympäristöystävällisesti. Hyvin suunniteltu, laadukas ja toimiva vaate kestää käyttöä ja aikaa. Jokainen meistä voi vaikuttaa siihen, pidämmekö yllä kertakäyttökulttuuria vai pyrimmekö tekemään kestäviä vaatevalintoja.

1980-luvulla suunnitellut ulkoiluvaatteet näyttävät tänään muodikkailta, ja ne ovat suosittuja ostoksia kirpputoreilta. Torstai Oy valmisti Kemijärvellä vaatteita urheiluun, lasketteluun, hiihtämiseen ja talviseen vapaa-ajanviettoon. Värikkään ja muhkean tuulitakin kahiseva kangas oli omana aikanaan uutuus.

### Vaatesuunnittelu

Vaatetussuunnittelija on muoti- ja vaatetusteollisuuden ammattilainen. Hän suunnittelee ja kehittää vaate-, asuste- ja jalkine-mallistoja.

### Naisten ulkoilutakki, 1984

**Suunnittelu:** Ritva Kellokumpu

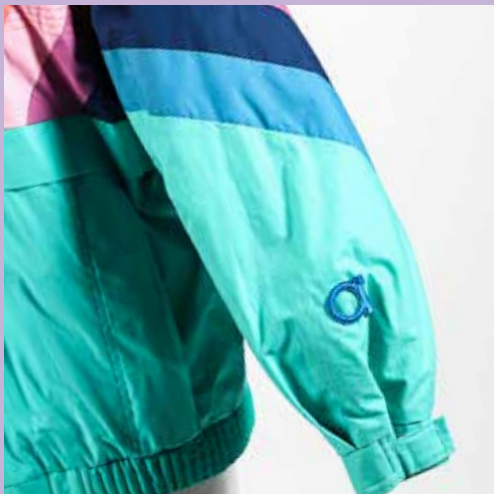
**Valmistaja:** Torstai Oy



Tutkitaan  
tuulitakkia  
eri kulmista.



# Miksi materiaaleilla on merkitystä?



Mitä  
kaikkia osia  
tuulitakista  
löytyykään?

Mitä erilaisia  
materiaaleja  
tuulitakissa on?





Tutki lähiympäristöäsi, millaisia vaatteita näet? Miltä ne näyttävät?

.....

Mitä voin  
kokea  
aistieni  
avulla?



Miltä oma vaatteesi kuulostaa kun ravistat sitä?

.....



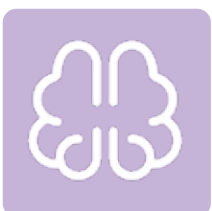
Miltä vaatteesi tuoksuu?

.....



Miltä vaatteesi tuntuu? Tunnistatko mitä materiaaleja vaatteessa on?

.....



Mitä vaatteesta tulee mieleesi? Mitä ajatuksia ja tunteita se sinussa herättää?

.....



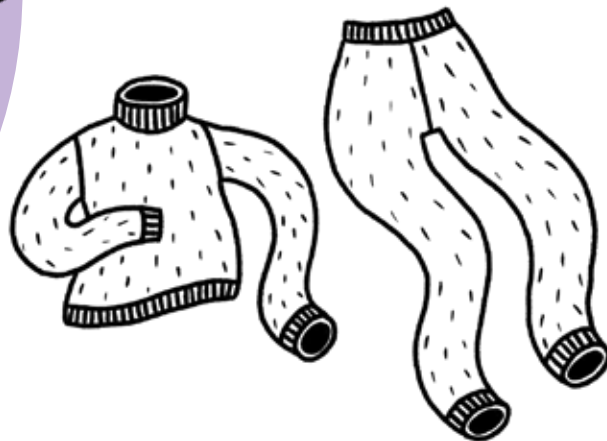


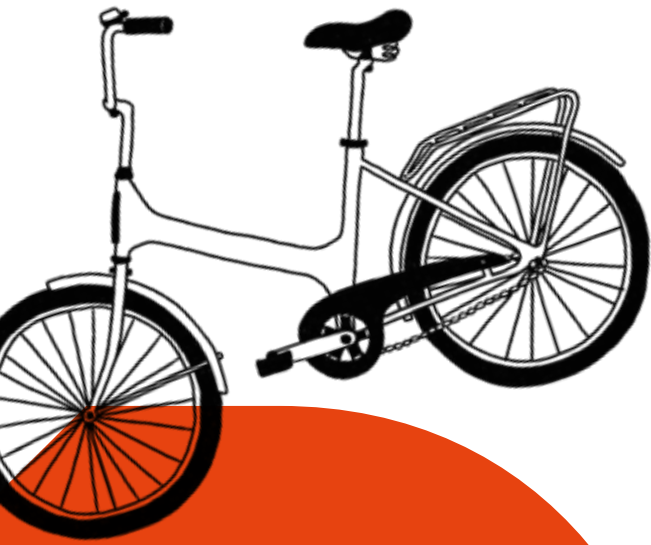
# Suunnittele ja piirrä unelma-asusi

Millainen olisi juuri sinun unelmiesi asu?  
Mitä muotoja ja ominaisuuksia siinä  
olisi? Missä ympäristössä käyttäisit  
asuasi?

Vaatteita suunnitellaan monenlaiseen eri käyttöön. Kerro mihin tarkoitukseen nämä vaatteet on suunniteltu?

Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.





Tutki.  
Ihmettele.  
Kokeile.  
Leiki.

## Jopo

Liikutko sinä polkupyörällä? Oletko miettinyt, mitä päästöjä polkupyörä tuottaa?

Pyörällä ajaminen ei tuota päästöjä, ja pyöräily on hyvää liikuntaa. Pyörän valmistamista pitää kuitenkin tarkastella samalla tavalla kuin minkä tahansa muunkin tuotteen. Sen valmistamiseen kuluu energiaa, ja sen osien valmistamisesta tulee jätteitä. Myös se pitää ratkaista, mitä käytöstä poistuvalle pyörälle tapahtuu. Polkupyörät ovat kuitenkin pitkäikäisiä, ja siksi ne ovat ympäristölle ystävällisiä.

Jokaisen Polkupyörä eli Jopo suunniteltiin 1960-luvulla, yli 50 vuotta sitten. Se on eri kokoisille käyttäjille soveltuva näppärä yleispyörä. Sen runko on valmistettu muotoon leikatusta ja prässätystä teräslevystä. Rungon valmistustapa oli fiksu keksintö, joka säästi kallista metallimateriaalia.

### Teollinen muotoilu

Teollinen muotoilija on teollisesti valmistettujen tuotteiden ja kulkuneuvojen suunnittelija. Hän suunnittelee ja mallintaa esimerkiksi työkaluja, kodinkoneita, lääketieteellisiä laitteita, harrastus- ja liikuntavälineitä tai teollisuuden koneita, viihde-elektronikkaa, kulkuneuvoja liikennejärjestelmiä sekä näiden tuotteiden käyttöliittymiä.

### Lasten Jopo, 1975

**Suunnittelu:** Helkama suunnittelutyöryhmä

**Valmistaja:** Helkama



Tutustutaan  
polkupyörään  
eri kulmista.

Mikä pyörät  
saa liikkeelle?

# Millaista on kestävä liikkuminen?



Mitä  
kaikkia osia  
polkupyörästä  
löytyykään?

Mitä erilaisia  
materiaaleja  
polkupyörässä  
on?





Katso lähiympäristöä, näkyykö siellä polkupyöriä? Miltä ne näyttävät?

.....

Mitä voin  
kokea  
aistieni  
avulla?



Miltä polkupyörä kuulostaa?

.....



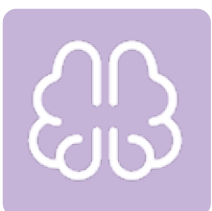
Miltä polkupyörä tuoksuu?

.....



Miltä polkupyörä tuntuu? Tunnistatko mitä materiaaleja polkupyörässä on?

.....



Mitä polkupyörästä tulee mieleesi? Mitä ajatuksia ja tunteita se sinussa herättää?

.....

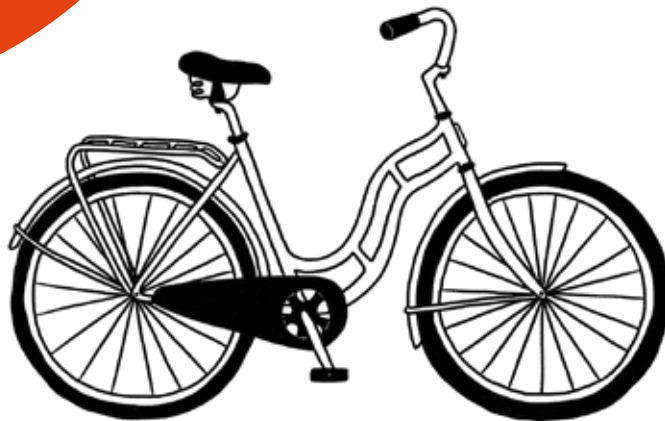
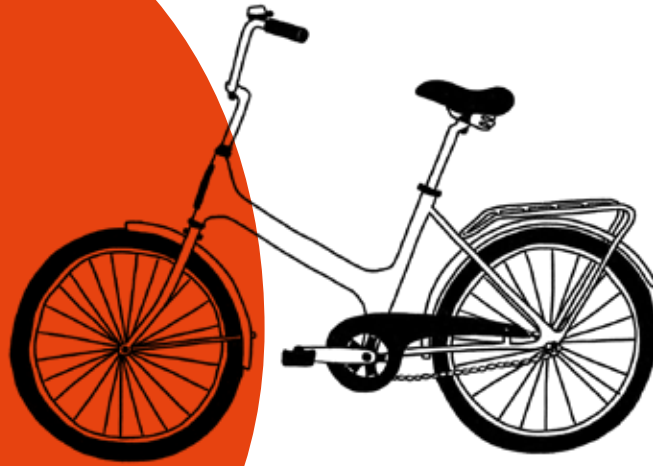


# Suunnittele ja piirrä unelmapyöräsi

Millainen olisi juuri sinun unelmiesi  
polkupyörä? Mitä muotoja ja  
ominaisuuksia siinä olisi? Missä  
ympäristössä ajaisit polkupyörälläsi?



Polkupyöriä suunnitellaan monenlaisille käyttäjille. Jatka kuvaa ja kerro piirtämällä, kuka näitä polkupyöriä käyttää ja minkälaisessa ympäristössä niillä liikutaan.

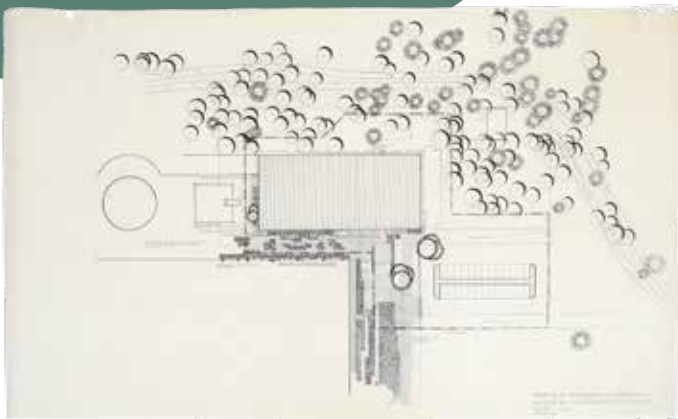


Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.





Tutki.  
Ihmettele.  
Kokeile.  
Leiki.



Tapiolan uimahallin ympäristön puutarhasuunnitelma, Espoo, 1960  
Suunnittelu: Jussi Jännes



## Puisto- suunnitelma

Millaisessa kaupungissa sinä viihdyt?  
Mitä tapahtuisi, jos kaupungissa ei olisi  
viheralueita lainkaan?

Kaupunkisuunnittelussa on tärkeää  
huomioida ihmisen ja luonnon  
vuorovaikutus. Myös puistot ovat osa  
suunniteltua ympäristöä. Viheralueet  
ovat tärkeitä kaikelle elävälle. Erilaiset  
puistot ja puutarhat, kaupunkiviljelmät ja  
esimerkiksi uudenlaiset viherkatot tukevat  
niin ihmisten kuin luonnon hyvinvointia.

Suomessa jokainen voi osallistua  
oman ympäristönsä suunnitteluun.  
Meillä maankäyttö- ja rakennuslaki  
edellyttää asukkaiden kuulemista, kun  
heidän ympäristöään suunnitellaan ja  
rakennetaan.

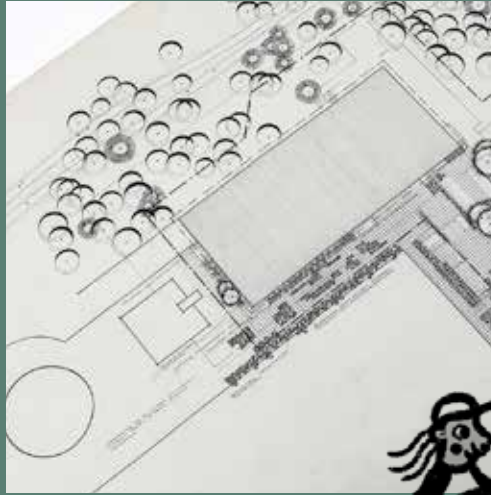
Puutarha- ja metsäkaupunki oli 1950-luvun  
suomalainen keksintö, joka kiinnostaa  
ihmisiä edelleen. Espoon asuinalue Tapiola  
suunniteltiin niin, että luonnolla oli iso  
osa. Puutarha-arkkitehti Jussi Jännes  
suunnitteli Tapiolaan puistoalueita,  
istutuksia sekä kerrostalojen pihapiirejä.

### Maisema-arkkitehtuuri

Maisema-arkkitehti suunnittelee  
ulkotiloja ja erilaisten rakennusten  
väliin jääviä alueita. Hän voi  
suunnitella julkista kaupunkitilaa,  
puistoja, viheralueita, koulu- ja  
päiväkotipihoja, aukioita ja  
toreja, liikenneympäristöjä sekä  
asuinympäristöjä.

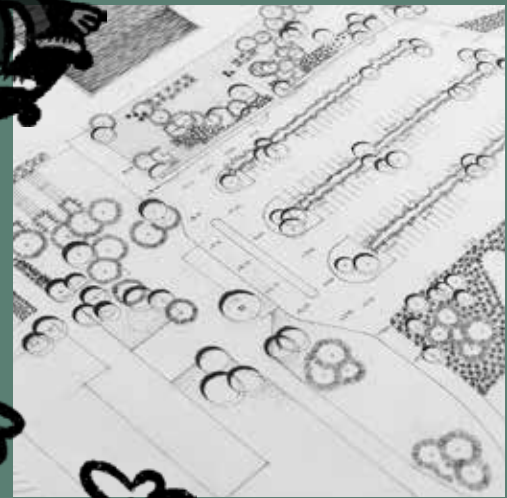


Tutkitaan  
mitä kaikkea  
puistoista  
voisi löytyä.



Mitä erilaisia  
materiaaleja  
puistossa voisi  
olla?

Mihin  
kaupungissa  
tarvitaan  
luontoa?



Mikä olisi  
täydellinen  
paikka  
puistossa?





Tutki lähipuistoasi, mitä puistosta löytyy?  
Miltä puisto näyttää?

.....

Mitä voin  
kokea  
aistieni  
avulla?



Miltä puistossa  
kuulostaa?

.....



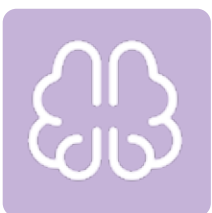
Miltä puisto  
tuoksuu?

.....



Miltä puisto tuntuu? Tunnistatko mitä  
erilaisia materiaaleja puistossa on?

.....



Mitä puistosta tulee mieleesi? Mitä  
ajatuksia ja tunteita se sinussa herättää?

.....

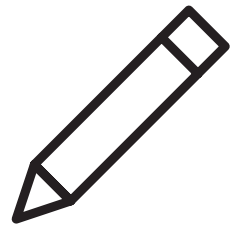
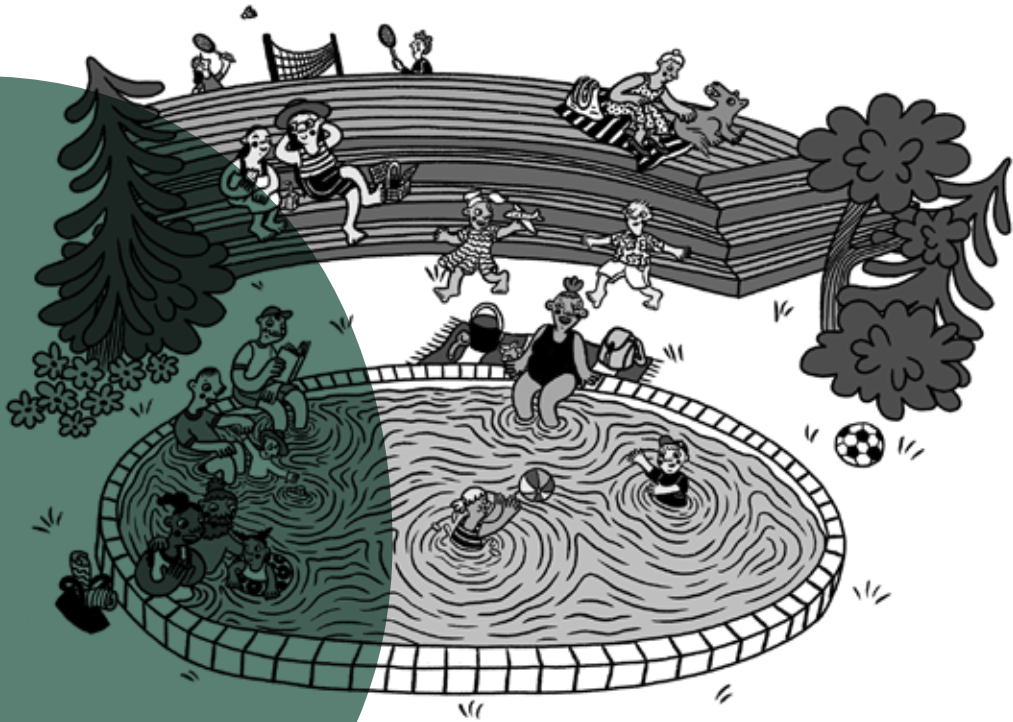


# Suunnittele ja piirrä unelmiesi puisto

Millainen olisi juuri sinulle mieluinen  
puisto? Mitä muotoja ja ominaisuuksia  
siinä olisi? Missä puistosi sijaitsisi?

# Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.

Kerro, mitä tässä kuvassa on meneillään. Tee oma kuva päivästä puistossa, jossa näkyy mahdollisimman monta asiaa, joita puistossa voi tehdä.







Tutki.  
Ihmettele.  
Kokeile.  
Leiki.



Roska-astia, 1989-1990

Suunnittelu: Creadesign Oy / Hannu Kähönen

Tilaaja: Helsingin kaupungin rakennusvirasto

Valmistaja: Säkkiväline



## Roskis

Miten roskaantumiseen voi vaikuttaa?  
Voiko roskista olla hyötyä?

Vuonna 2019 jokainen suomalainen tuotti kotitalousjätettä keskimäärin 565 kiloa, ja määrä nousee jatkuvasti. Roskaa päätyy roskisten lisäksi ympäristöön. Helsingin kaupungin ulkotilojen roskiksen suunnittelussa on otettu huomioon ennen kaikkea helppokäyttöisyys. Uudemmassa mallissa roskiksen suuaukkoa on suurennettu, jotta sinne mahtuisivat suurikokoiset pitsalaatikot ja takeaway-astiat.

Jätteiden vähentäminen ja niiden lajittelu vaikuttaa ratkaisevalla tavalla maapallon hyvinvointiin. Vähentämällä sekajätteen määrää säästetään luontoa. Lajitelluista jätteistä tehdään uusia tuotteita. Tämä niin kutsuttu kiertotalous säästää maapallon voimavaroja. Se suojelee ilmastoa ja edistää luonnon monimuotoisuutta eli eri eliölajien elämää. Hyvässä suunnittelussa huomioidaan aina koko tuotteen elinkaari. Myös se hetki, kun siitä syntyy jätettä.

### Tuotemuotoilu

Muotoilija suunnittelee tuotteita ja palveluita. Muotoilijan työ on kehittämistä, jossa etsitään ratkaisuja erilaisiin tarpeisiin. Työhön kuuluu käytettävyyden suunnittelua, muodonantoa sekä valmistuksen suunnittelua.

Tutkitaan  
roska-astiaa  
eri kulmista.



# Millainen olisi maailma, jossa ei olisi jätettä?



Mistä kaikista  
osista  
roska-astia  
koostuukaan?

Mistä  
materiaaleista  
roska-astia  
voisikaan olla  
tehty?







Tutki lähiympäristöäsi, näkyykö siellä roska-astioita? Jos löytyy, niin miltä ne näyttävät?

.....



Miltä roska-astia kuulostaa, kun tiputat sinne roskan?

.....

Mitä voin kokea aistieni avulla?



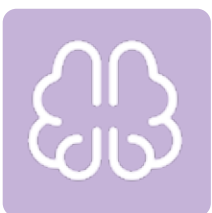
Miltä roska-astia tuoksuu?

.....



Miltä roska-astia tuntuu? Tunnistatko mistä materiaaleista roska-astia on tehty?

.....



Mitä roska-astiasta tulee mieleesi? Mitä ajatuksia ja tunteita se sinussa herättää?

.....

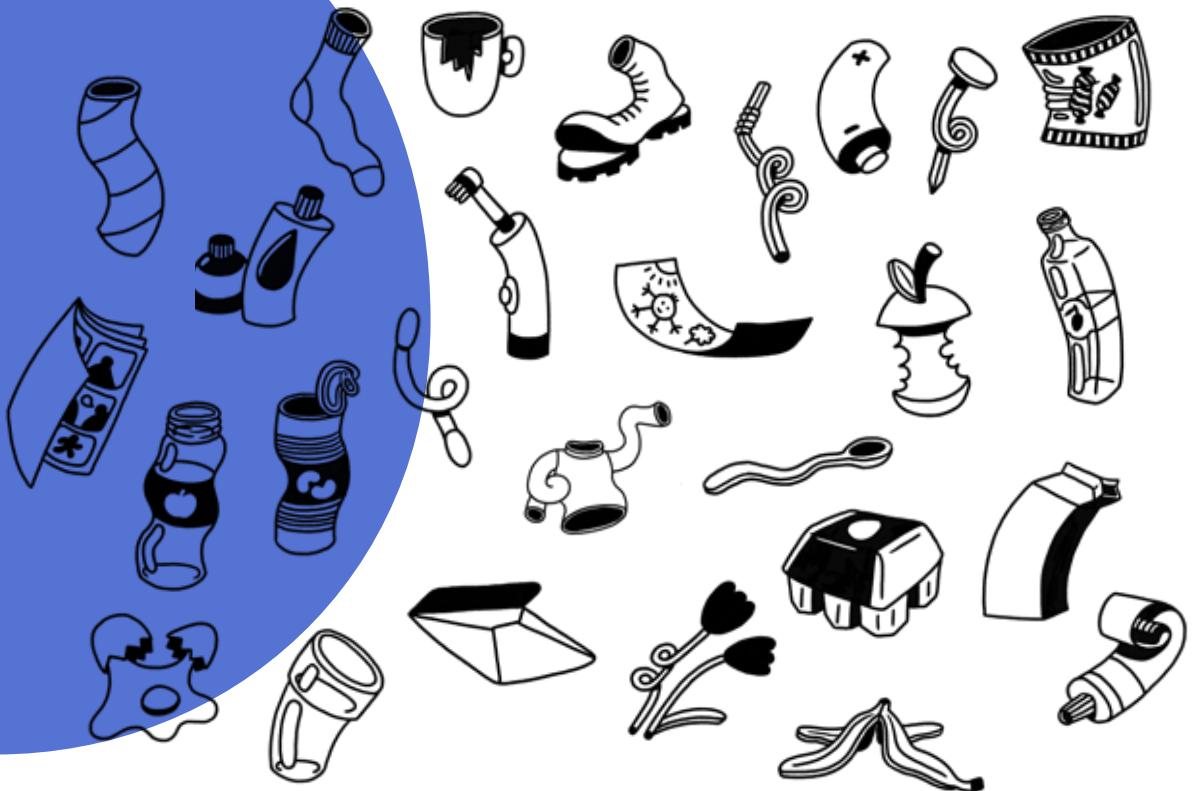
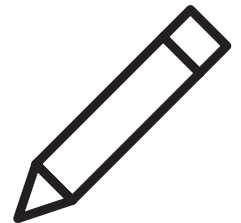


# Suunnittele ja piirrä oma roska-astia

Millainen olisi sinulle juuri sopiva roska-astia? Mitä muotoja ja ominaisuuksia siinä olisi? Missä ympäristössä roska-astia sijaitsisi?

# Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.

Tarkastele erilaisia roskia ja lajittele ne roska-astioihin. Onko roskien joukkoon päätynyt jotain, mikä ei kuulu annettuihin roska-astioihin? Yhdistä roska oikeaan kierrätysmerkintään viivalla.



Biojäte



Kartonki



Lasi



Metalli



Muovi



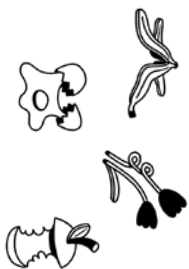
Paperi



Sekajäte

## Vastaukset

Biojäte



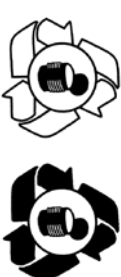
Paperi



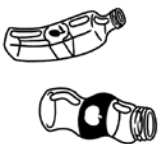
Kartonki



Metalli



Lasi



Seka



Muovi



Muut



Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.



Helsingin kaupunkiseudun liikennetutkimus, 1968  
Insinööritoimisto Pentti -ölvinen sekä  
Wilbur Smith & Associates

Tutki.  
Ihmettele.  
Kokeile.  
Leiki.

#### Liikennesuunnittelu

Liikennesuunnittelun piirissä suunnitellaan maakunta- ja asemakaavoja, tehdään maankäytön suunnittelua, suunnitellaan tie-, katu ja raideliikenteen erilaisia muotoja sekä reittejä kävelijöille ja pyöräilijöille.

## Moottoritie-suunnitelma

Millaisesta maailmasta sinä unelmoit?  
Mikä sinun mielestäsi on tulevaisuudessa eri tavalla kuin nyt?

Unelmointi on arkkitehtien ja muotoilijoiden työtä. He suunnittelevat asioita, joita ei vielä ole. Kuvittelemisen auttaa, kun yritämme miettiä, millainen tulevaisuuden maailma on.

1960-luvulla kaupungit kasvoivat nopeasti Suomessa ja yksityisautoilu nähtiin tulevaisuuden liikennemuotona. Nyt ajatukset ovat muuttuneet. Usein liikenteen kasvaminen ei ole myönteinen asia, vaan liikenne tuottaa saasteita, ruuhkia ja melua. Uusien teitten ja katujen rakentaminen vaikuttaa voimakkaasti myös ympäristöön.

Mutta 1960-luvulla uskottiin autoihin. Silloin laadittiin moottorietisuunnitelma, joka ei koskaan toteutunut. Siinä Helsingin ydinkeskustassa kiidettiin suurilla moottoriteillä ja autoramppeja kulki monessa tasossa. Moottoritien alta oli ajatuksena purkaa kokonaisia kortteleita, kymmeniä kivataloja.

Tutkitaan  
liikenne-  
suunnittelua.



# Mikä tulevaisuuden kaupungissa on eri tavalla?

Mitä erilaisia  
materiaaleja  
kaupungista  
löytyy?



Miten  
kaupungissa  
liikutaan? Miten  
se vaikuttaa  
ympäristöön?







Tutki kotikaupunkiasi, mitä asioita löydät?  
Miltä kaupunki näyttää?

.....

Mitä voin  
kokea  
aistieni  
avulla?



Miltä kaupunkisi  
kuulostaa?

.....



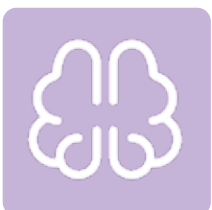
Miltä kaupunkisi  
tuoksuu?

.....



Miltä kaupunkisi tuntuu? Tunnistatko mitä  
materiaaleja kaupungissasi on?

.....



Mitä kotikaupungistasi tulee mieleesi?  
Mitä ajatuksia ja tunteita se sinussa  
herättää?

.....





# Suunnittele ja piirrä tulevaisuuden kaupunki

Millainen olisi tulevaisuuden kaupunki?  
Mitä muotoja ja ominaisuuksia siinä  
olisi? Kenen kaupunki se olisi?

# Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.

Tutustu kuvittajan piirtämään kuvaan kuvitteellisesta tulevaisuuden kaupunkiympäristöstä. Kerro, mitä kuvassa on meneillään? Mitä ajatuksia ja tunteita se sinussa herättää?





ARKKITEHTUURIN  
& MUOTOILUN  
OPPIMISEN  
KESKUS

## Kiitos kaikille lähiympäristön löytöretkeilijöille ja retken mahdollistajille!

Haluamme kiittää työkirjan ideoinnissa mukana olleita kasvatuksen ja koulutuksen ammattilaisia Tampereelta, Lahdesta, Oulusta ja Helsingistä. Erityiskiitos Tampereen kaupungin kulttuuri kasvatusohjelma Taidekaarelle yhteistyöstä oppimateriaalin äärellä.

### Mikä A&DO

A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus on Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon yhteishanke. Keskusta rakennetaan vuosina 2020–2023 Suomen kulttuuri ahaston Museovisio -apurahan turvin. Hankkeen keskeisiä toimenpiteitä ovat kuudella eri paikkakunnalla kiertävä A&DO Labra, laajasti alan eri toimijoita kokoavat vuosittaiset seminaarit sekä nettisivut, joille löydetään tietoa arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen menetelmistä ja toimijoista. Tavoitteena on, että Oppimisen keskuksesta tulee keskeinen osa uutta Arkkitehtuuri- ja designmuseota.

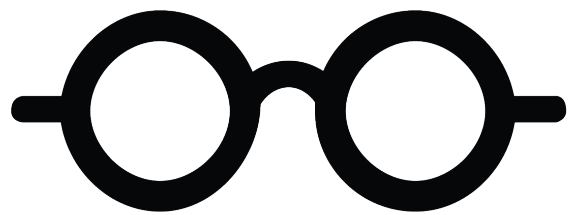
#ADOfinland #ADOLabra

Yhteys  
Hanna Kapanen  
museolehtori, Designmuseo  
vastaava tuottaja, A&DO Labra  
hanna.kapanen@ado.fi  
info@ado.fi

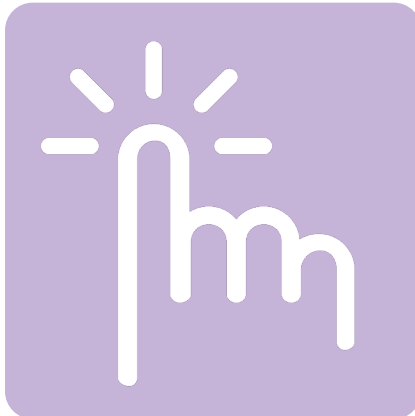


Suunnittelija  
tutkii ja  
havainnoi  
ympäristöä  
aistiensa  
kautta.

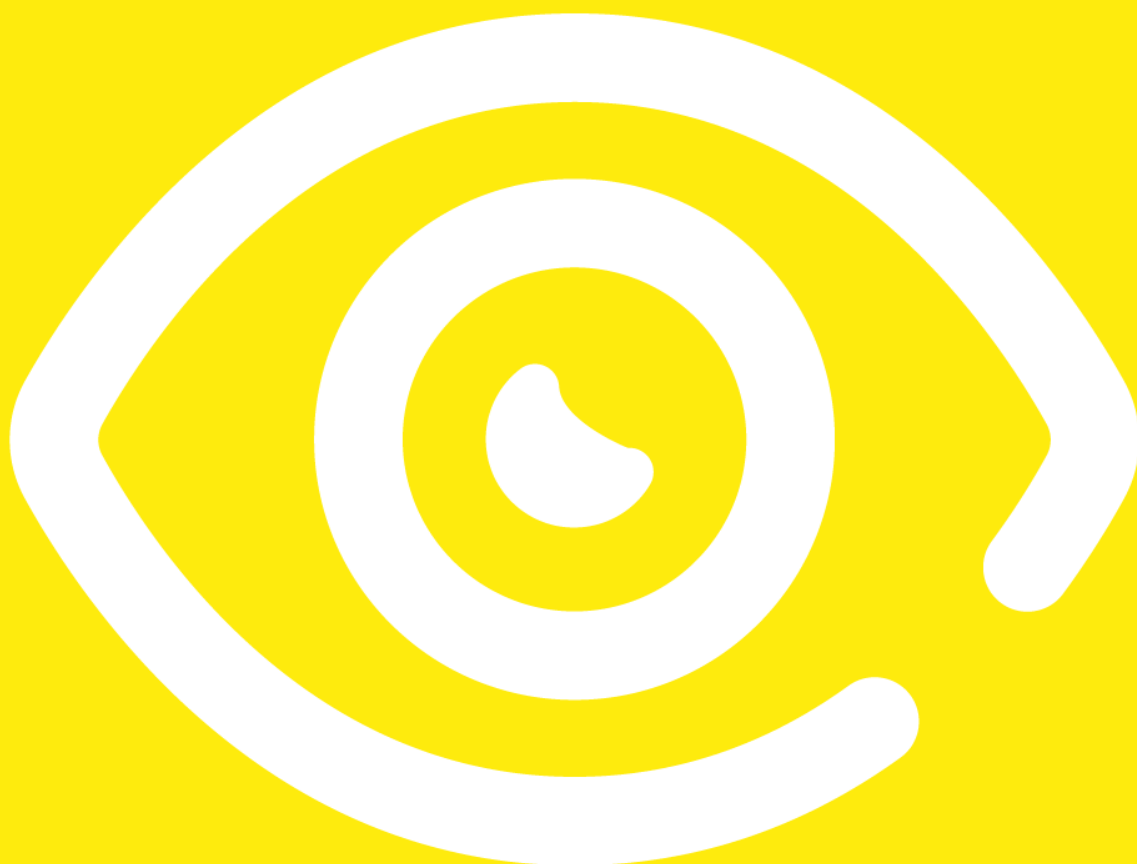
Ota mukaan  
tutkimusretkelle  
utelas mieli ja  
tarkat aistisi!



Suunnittelijan  
työkaluja



Mitä näen,  
kuulen,  
ajattelen,  
tunnen, maistan,  
haistan,  
kosketan?

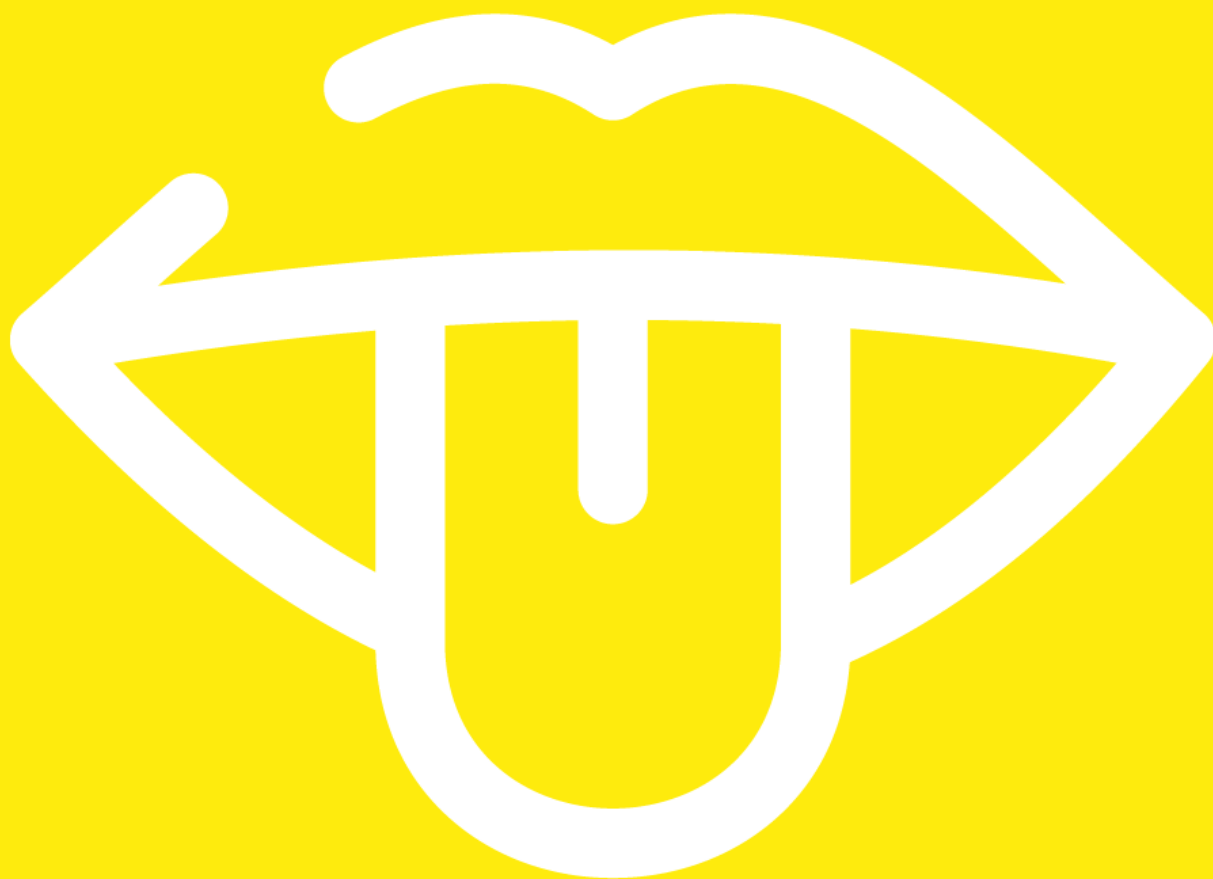




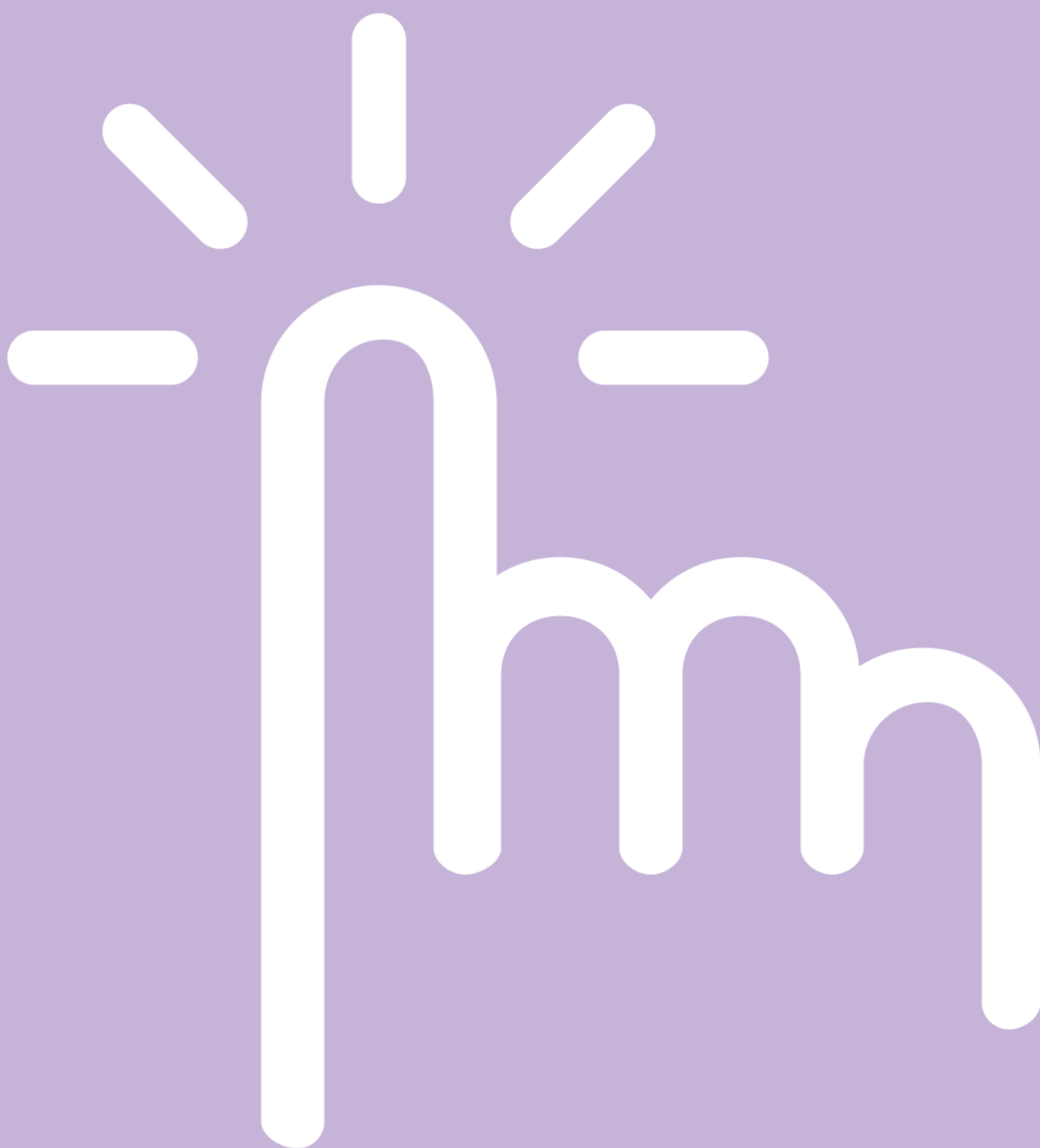


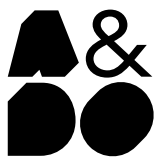












ARKKITEHTUURIN  
& MUOTOILUN  
OPPIMISEN  
KESKUS

Master of Culture and Arts  
Riikka Jalava 2021

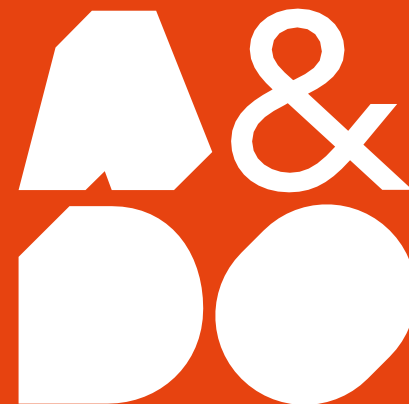
Liite 2.

A&DO Labra -opetusmateriaaliin  
liittyvä työpaja

# Museo oppimisympäristönä Workshop 1

A&DO LABRA – OPPIMISEEN INNOSTAVA KONTTINÄYTTELY

Toteutetaan osana Riikka Jalavan opinnäytetyötä  
Metropolia AMK / Muotoilun tutkinto-ohjelma, ylempi AMK



LEARNING  
CENTRE for  
ARCHITECTURE  
& DESIGN

design museum



MUSEUM  
OF FINNISH  
ARCHITECTURE

MUSEO VISIO  
Suomen Kulttuurirahasto

# Teema

Miten näyttelyyn liittyvä  
opetusmateriaali tulisi paketoida, ja  
millainen se olisi, että siihen haluaisi  
tarttua näyttelyvierailun ennen ja/tai  
jälkeen tai jopa käyttää tätä  
opetusmateriaalia ilman  
näyttelyvierailua?





# Agenda

- Intro
- Esittely ja ennakotehtävän purku
- Siirrytään Miroon tekemään tehtävä 1 (Design Sprint) + tehtävän läpikäynti
- Siirrytään Miroon tekemään tehtävä 2 (Empatiakartta) + tehtävän läpikäynti
- Workshopin koonti harjoitus ”porina pata” top 3 paketointia tai ideaa
- Workshopin lopetus



# Ennakkotehtävä

”Arjen havaintoja”

Mikä on ollut hyvä opetusmateriaali?  
Ota valokuva tai kerro sanallisesti miksi  
juuri tämä opetusmateriaali?



Tutki. Ihmettele.  
Kokeile. Leiki

# Design Sprint

6 museon kokoelmaesineettä, 5 min per esine

"Polkupyörä"

Mitä opin  
esineiden avulla?  
Mitä opin  
polkupyörän  
avulla?



Miro

miro



# Empatia kartta

Empatiatehtävä lapsen näkökulmasta ja opettajan näkökulmasta. Huomioidaan aistit: näkö, kuulo, haju ja tunne. Eläydytään lapsen rooliin ja pohditaan mitä lapsi kokee esineiden kautta.

Tutki. Ihmettele.  
Kokeile. Leiki

S a n o o

T e k e e

A j a t t e e l e e

T u n t e e

R y h m ä 1

R y h m ä 2



Tutki. Ihmettele.  
Kokeile. Leiki



# Top 3

”Porina pata” Sana vapaa, keskustellaan ja ideoidaan top 3 ideaa / paketointia A&DO Labran opetusmateriaalille huomioiden aiemmat palvelumuotoilu harjoitteet.

## Top 3 paketointia



TOP 3

Tutki. Ihmettele.  
Kokeile. Leiki

# Lopetus

Mistä innostuin? Oliko jokin asia uutta?  
Mitä mieltä olin workshopista?



Kiitos!





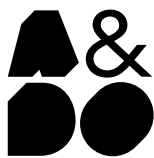


ARKKITEHTUURIN  
& MUOTOILUN  
OPPIMISEN  
KESKUS

Master of Culture and Arts  
Riikka Jalava 2021

Liite 3.

A&DO Labra -opetusmateriaaliin  
liittyvä tarkentava kysely



ARKKITEHTUURIN  
& MUOTOILUN  
OPPIMISEN  
KESKUS

A&DO Labra, palvelumuotoilu Riikka Jalava

Kysely  
08/03/2021

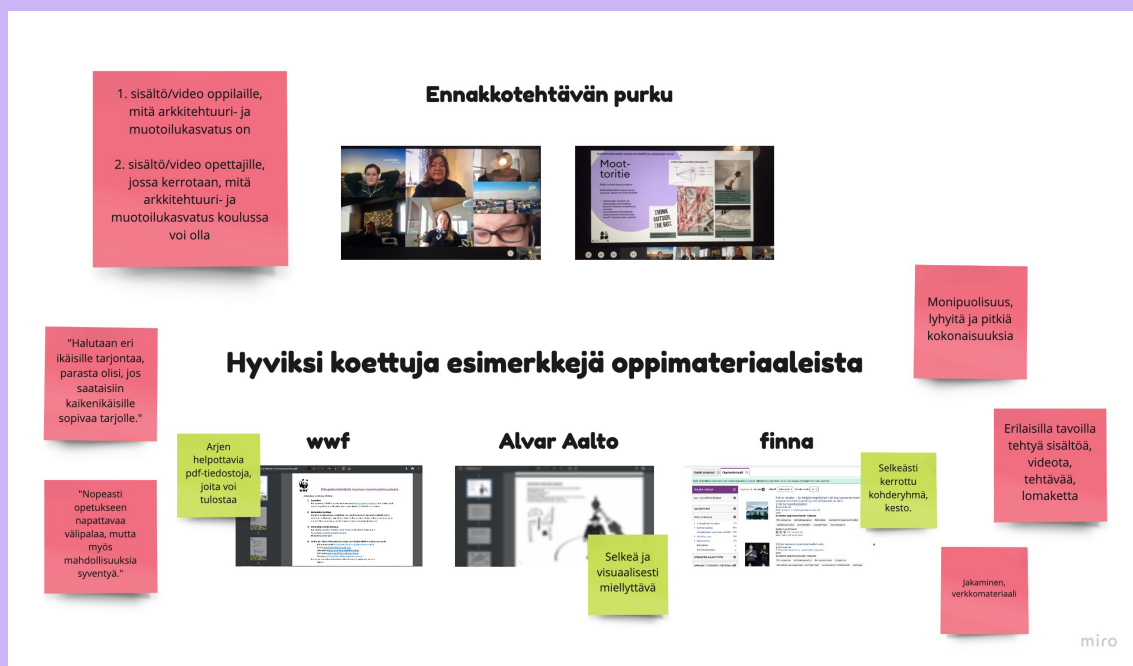
# Workshop1 havaintoihin tarkentava kysely

Kiitos kaikille teille osallistumisesta A&DO Labran oppimateriaaleihin liittyvään palvelumuotoilun workshoppiin. Havaintojen perusteella toivoisin teiltä vielä asiantuntija ajatuksianne pääteemoiksi nousseisiin asioihin.

Asiasanat: arkkitehtuurikasvatus, muotoilukasvatus,  
arkkitehtuuri, muotoilu, Arkkitehtuurimuseo,  
Designmuseo

# Kysely

Workshop1 ennakotehtävän purku. Muistutuksena mistä puhuttiin! Sekä TOP3 asiaa, mitä oppimateriaaleihin toivottiin.



**Näiden pohjalta toivoisin vastauksia seuraaviin kysymyksiin:**

1. Tasot. Ruksaa mielestäsi toimivimmat vaihtoehdot.

Kaksi tasoa: helppo ja haastava taso.

Kolme tasoa: helppo, haastava ja konkari taso.

Jotain muuta? Mitä?

---

---

---

2. Tehtävän kesto. Ruksaa mielestäsi toimivimmat vaihtoehdot.

Kaksi kesto: lyhyt ja pitkä.

Kolme kesto: lyhyt 15 min, puolipitkä 30 min ja pitkä 45 min ->

Jotain muuta? Mitä?

---

---

---

3. Verkkoympäristö. Ruksaa vaihtoehdot, mitä ainakin verkkomateriaalin tulisi pitää sisällään.

3D mallinnus A&DO Labran kontista

Videoita

Kuvamateriaalia

A4 printattava oppimateriaali

Interaktiivisuus, äänet

Jakaminen

Jotain muuta? Mitä?

---

---

---

4. Suunnittelija / muotoilukasvatus. Ruksaa vaihtoehtot, mitä ainakin haluaisit materiaaleista löytyvän.

Intro: mitä muotoilukasvatus on?

Suunnittelijan työkaluja ja metodeja

Kuvamateriaalia

Suunnittelija videoita

Suunnittelijan vetämiä työpajoja

Jotain muuta? Mitä?

---

---

---

5. Muita asioita, mitä haluaisit materiaaleista löytyvän.

Sana vapaa!

---

---

---

---

---

---

Kiitos!