

Paula Nurminen & Annariina Ruokamo (toim.)  
LAB-ammattikorkeakoulun julkaisusarja, osa 22



# TEHTÄVÄNÄ

TULEVAISUUDEN MUOTOILIJAN TYÖKIRJA

# TULEVAISUUS

# TEHTÄVÄNÄ TULEVAISUUS

TULEVAISUUDEN MUOTOILIJAN TYÖKIRJA

LAB-ammattikorkeakoulun julkaisusarja, osa 22

Vastaava toimittaja: Henri Karppinen

Tekninen toimittaja: Johanna Kiviluoto

Taitto: Eppu Wikström ja Paula Nurminen

Kuvitus: Eppu Wikström

ISSN 2670-1928 (PDF)

ISSN 2670-1235 (painettu)

ISBN 978-951-827-366-3 (PDF)

ISBN 978-951-827-367-0 (painettu)

Lahti, 2021

**T**ulevaisuuden muotoilija on aistiva, herkkä, luova ja rohkea visionääri, jolla innovaatiokykyä piisaa – vai kenties jotain muuta? Tämä työkirja esittää ajatuksia siitä, millaisia osaamistarpeita muotoiluun ja visuaaliseen viestintään liittyy nyt ja tulevaisuudessa. Artikkeleista koostuva julkaisu kokoaa yhteen ajatuksia siitä, millaista on tulevaisuuden muotoilijan työ ja mitä ominaisuuksia se muotoilijalta vaatii. Sinulle muotoilijana se tarjoaa tehtäväkirjana mahdollisuuden reflektoida omaa osaamistasi suhteessa tulevaisuuden työelämän vaatimuksiin.

Syksystä 2019 syksyyn 2021 käynnissä ollut UOMA on LAB-ammattikorkeakoulun ESR-rahoituksella toimiva täydennyskoulutushanke ammatissa toimiville muotoilijoille ja visuaalisen viestinnän asiantuntijoille. UOMassa on kahden vuoden ajan uudistettu ja täydennetty koulutussisältöjä hankkeessa tunnistettuihin työelämän osaamistarpeisiin. Tämän pohjalta hankkeessa on kehitetty työelämässä työskenteleville muotoilijoille joustavia koulutusmenetelmiä ja oppimisympäristöjä.

Vuoden 2020 aikana UOMassa on toteutettiin täydennyskoulutuskokeiluja seuraavista teemoista: IoT, AI, AR/VR, UI/UX. Koulutusten pilotoinnin tuloksena on syntynyt työelämälähtöisiä ja yksilön osaamistarpeisiin perustuvia koulu-

tussisältöjä ja täydennyskoulutuspilotteja. Nämä uudet koulutussisällöt ja -mallit mahdollistavat muotoilijoiden ja visuaalisen viestinnän asiantuntijoiden kykyä ennakoita tulevaisuuden ammattiosaamisen tarpeita ja kehittää osaamistaan siten, että se vastaa muuttuvan työelämän vaatimuksia.

Kevään ja kesän 2021 ajan UOMassa on työtetty tätä käsissäsi olevaa Tehtävänä tulevaisuus -työkirjaa. Työkirjaan on koottu muotoilun ja visuaalisen viestinnän alojen osaamistarpeita ja tulevaisuuden muotoilijuutta käsitteleviä artikkeleita muotoilualojen asiantuntijoiden kirjoittamana. Artikkelit esittävät otteita muotoilun työelämävaatimuksista ja muotoilijan alati laajenevasta osaamisrepertuaarista. Kirjan tarkoitus on avata näitä muotoilun työelämän ilmiöitä ja niiden pohjalta toimia itsereflektion työkaluna sinulle, rohkealle ja uteliaalle tulevaisuuden visionäärille – olitpa sitten urasi alussa tai jo pidempään alalla toiminut muotoilun ammattilainen.

**Annariina Ruokamo**

UOMAn projektipäällikkö

LAB-ammattikorkeakoulu



## ALUKSI

00

s. 5 Kirjoittajat

01

s. 7 Johdanto  
Annariina Ruokamo

02

s. 9 Muotoilija on  
tulevaisuuden tekijä  
Elina Hiltunen

## MUOTOILIJAN TAIDOT JA MUOTOILUAJATTELU

03

s.15 Muotoilun historiasta  
tulevaisuuden taitoihin  
Heikki Saros

04

s. 21 Muotoilija,  
aikuinen lapsi  
Ari Känkänen

05

s. 27 Tutkimuksellisuus  
tulevaisuuden  
muotoilijan työssä  
Mirja Kälviäinen

06

s. 31 Ihminen osana  
ekosysteemiä  
ympäristlähtöisessä  
muotoilussa  
Annariina Ruokamo

07

s. 37 Shikake on  
kärpänen  
pisoaarissa  
Harri Heikkilä

08

s. 43 Muotoilujattelu  
muokkaamassa  
tulevaisuuden  
hyvinvointia  
kolmannella  
sektorilla  
Milla Mäkinen

09

s. 49 Muotoiluosaaminen  
julkisella sektorilla  
Sara Ikävalko

## MUOTOILIJA JA TEKNOLOGISET MAHDOLLISUUDET

10

s. 57 Teknologia on  
vastaus, mutta mikä  
on kysymys?  
Noora Nylander

11

s. 63 Data-analytiikka  
ja tekoäly  
muotoiluratkaisujen  
rakennusaineena  
Mirja Kälviäinen

12

s. 69 IoT on palvelu-  
ja laitekokonaisuus  
Patrik Koskinen

13

s. 73 UX/UI uutena  
koulutuslinjana ja  
muotoilutraditiona  
Harri Heikkilä

14

s. 77 XR – laajennettu  
todellisuus  
Antti Heinonen

## MUOTOILIJA MUUTTUVASSA TYÖELÄMÄSSÄ

15

s. 83 Etätö haastaa  
opettelemaan  
uusia toimintatapoja  
Katariina Pakarinen

16

s. 89 Viisas itsensä  
muotoilu  
Mariann Nagatsu  
ja Paula Nurminen

17

s. 95 Sosiaalinen atomi  
ja navigointitaidot  
Auli Haarnio



**ALUKSI**

**Haarnio Auli** on muotoilija (YAMK) ja työskentelee LAB-ammattikorkeakoulussa palvelumuotoilun lehtorina ja hankeasiantuntijana.

**Heikkilä Harri** on käyttöliittymistä kiinnostunut graafinen muotoilija, joka pitää ihanteenaan käytettävyyden ja kauneuden yhdistämistä. Koulutukseltaan hän on taiteen tohtori, valtiotieteen maisteri ja työskentelee visuaalisen viestinnän yliopettajana LAB-ammattikorkeakoulun Muotoiluinstituutissa.

**Heinonen Antti** on medianomi (YAMK), joka työskentelee LAB-ammattikorkeakoulussa mediasisällön suunnittelun lehtorina ja on tällä hetkellä kiinnostunut erityisesti informaatiomuotoilusta, peli- ja XR-suunnittelusta sekä näiden tarinallistamisesta.

**Hiltunen Elina** on futuristi, kauppatieteiden tohtori (organisaatiot ja johtaminen) ja diplomi-insinööri (kemia: syventymisaineet polymeeritekniologia, teknillinen kemia, ympäristönsuojelu ja International Design Business Management, IDBM). Hänet on listattu maailman 50 johtavan naisfuturistin joukkoon Forbesissa. Hänet on myös listattu maailman 25 johtavan naisfuturistin joukkoon.

**Ikävalko Sara** on strateginen ja teollinen muotoilija (taiteen maisteri), palvelu- ja kaupunkimuotoilun väitöskirjatutkija, joka työskentelee LAB-ammattikorkeakoulun Muotoiluinstituutissa palvelu- ja kaupunkimuotoilun lehtorina ja aluekehittämishankkeissa asiantuntijana ja projektipäällikkönä.

**Koskinen Patrik** on tietojenkäsittelytieteen tohtori, joka työskentelee LAB-ammattikorkeakoulussa johtavana asiantuntijana ja tutkimustiimin johtajana.

**Kälviäinen Mirja** on muotoilun tutkija, käyttäjälähtöisen kehittämisen ja muotoiluajattelun dosentti, joka työskentelee LAB-ammattikorkeakoulussa yliopettajana.

**Känkänen Ari** on teollinen muotoilija (taiteen maisteri), joka työskentelee LAB-ammattikorkeakoulussa yliopettajana.

**Mäkinen Milla** on yhteiskuntatieteiden maisteri ja kansainvälisesti akkreditoitu palvelumuotoilun kouluttaja ja valmentaja, joka työskentelee LAB-ammattikorkeakoulussa ihmislähtöisyyden ja palvelumuotoilun opettajana.

**Nurminen Paula** on teollinen muotoilija, joka työskentelee LAB-ammattikorkeakoulussa projektisuunnittelijana ja projektipäällikkönä.

**Nagatsu Mariann** on psykologian maisteri, kehittäjä, oppimisen ammattilainen, johtajuuden asiantuntija ja valmentaja.

**Nylander Noora** on pakkausmuotoilija sekä pakkausteknologian maisteri (Master of science), joka työskentelee LAB-ammattikorkeakoulun Muotoiluinstituutissa pakkaus- ja brändimuotoilun lehtorina ja pakkausalan hankkeissa asiantuntijana.

**Pakarinen Katariina** on muotoilija (YAMK), joka työskentelee LAB-ammattikorkeakoulussa asiantuntijana ja projektipäällikkönä.

**Ruokamo Annariina** on vaatesuunnittelija (taiteen maisteri), joka työskentelee LAB-ammattikorkeakoulussa projektipäällikkönä, TKI-asiantuntijana ja vastuullisen sekä kiertotalouden mukaisen suunnittelun opettajana puettavan muotoilun koulutusohjelmassa.

**Saros Heikki** on korkeakoulutuksen kansainvälistymiseen perehtynyt taidehistorian ja muotoilun teorian opettaja (filosofian ja hallintotieteen maisteri), joka työskentelee lehtorina LAB-ammattikorkeakoulussa.

**V**isuaalisen viestinnän ja muotoilun tulevaisuuksien ennakointi uhkineen ja mahdollisuuksineen on ajankohtainen juuri nyt muutostahdin kiihtyessä. Taiteet nähdään nykyisin laajasti hyvinvointia lisäävänä ja käsin tekeminen mielletään terapeutiksi. (Koskinen 2020) Koronaviruspandemia on nostanut esiin kädentaitojen suosion, kun *lockdowneissa* ympäri maailman on löydetty uusia harrastuksia esimerkiksi neuloen, maalaten ja nikkaroiden. Samaan aikaan kulttuurialat ovat kärsineet mittavia taloudellisia ja henkisiä tappioita. Heiveröisenä hopeareunuksena kulttuurialojen arvostuksen puute on vihdoon noussut yhteiskunnalliseksi puheenaiheeksi.

Koronaepidemia osoittaa muotoilijoiden osaiselle olevan tarvetta. Muotoilun työkaluja hyödynnetään julkisten palvelujen ja terveydenhuollon järjestelmien kehittämisessä. Muotoilun menetelmien käytön laajeneminen osoittaa tarpeellisuutensa paitsi yksittäisten palvelujen, myös kokonaisten järjestelmien ja systeemien suunnittelussa. Palvelujen suunnittelu puolestaan edellyttää toimivaa infrastruktuuria, digitalisaatio on kehittänyt uusia vuorovaikutuksen tapoja ja informaatiomuotoilun sekä tiedon visualisoinnin merkitys pandemiaviestinnässä on korostunut. Lisäksi käyttäytymisen muotoilulla voidaan pyrkiä vaikuttamaan yksilölähtöisiin muuttuviin tekijöihin, jotka ovat korostuneet pandemian ohjaamana aikana. (Känkänen 2020)

Pandemia on vain yksi mittakaavaltaan täysin ennakoimattomista tulevaisuuden villoista korkeista, joita maailmankaikkeuden korttipakassa on tarjolla. Tulevaisuuden muotoilijalta vaaditaan substanssiosaamisen lisäksi systeemiosaamista. Tulevaisuuden muotoilijalta löytyy herkkyyttä tulevaisuusajattelulle, mutta myös ymmärrys menneisyyden syy- ja seuraussuhteista. Lapsen tavoin muotoilija havainnoi, kokeilee ja erehtyy, tutkii ja ratkaisee. Jo tämän päivän työelämän kentällä muotoilijan työympäristö on muuttunut ja muun muassa etätyö asettaa itsensä johtamisen kyvyt tiukkaan syyniin. Muotoilu ja teknologia yhdessä tarjoavat lukemattomia ratkaisuja helpottamaan arkielämäämme, mutta myös ympäristölähtöisen ja kiertotalouden mukaisen suunnittelun tueksi. Muun muassa näiden teemojen ympärille rakentuu Tehtävänä tulevaisuus -työkirja.

#### **Annariina Ruokamo**

UOMAn projektipäällikkö  
LAB-ammattikorkeakoulu

#### **LÄHTEET**

Koskinen, J. 2020. Tulevaisuuksien muotoilija. Blogiteksti Uoma-hankkeen nettisivuilla. [Viitattu 28.6.2021]. Saatavissa: <https://www.uoma.info/l/tulevaisuuksien-muotoilija/>

Känkänen, A. 2020. Muotoilukoulutus koronatestissä. LAB Open. [Viitattu 28.6.2021]. Saatavissa: <https://www.labopen.fi/lab-pro/muotoilukoulutus-koronatestissa/>



# MUOTOILIJÄ ON TULEVAISUUDEN TEKIJÄ

Kirjoittanut  
Elina Hiltunen



**M**uotoilu on monessakin mielessä tulevaisuuden laji. Minimissään muotoilijan tulee nähdä tuotekehitysprosessin yli vähintäänkin siihen hetkeen, kun asiakas saa tuotteen käyttöönsä. Minkälainen maailma mahtaa tuolloin olla? Minkälaiset ovat tuotteen käyttäjän tarpeet tuolloin? Parhaimmillaan muotoilija pohtii koko tuotteen elinkaarta, jonka tänä päivänä olisi suotavaa olla mahdollisimman pitkä. Minkälaisessa maailmassa tuotetta käytetään vuoden, viiden tai kymmenen vuoden päästä? Entä mitä tuotteelle tehdään, kun se on käyttökänsä palvelut? Voiko sitä korjata, miten materiaalit kierrätetään ja miten loppusijoituksesta huolehditaan? Muotoilijan yksi tärkeä taito on siis ennakointi eli erilaisten tulevaisuuksien pohtiminen. Muotoilija luonnollisesti myös tekee tulevaisuutta innovoimalla uusia tuotteita ja palveluita. Muotoilijan tehtäviin voi kuulua myös viestintä, jolloin mahdollisuutena on kommunikoida asiakkaille ja kohderyhmille mahdollisista tulevaisuuksista.

Ennakointi–innovointi–kommunikointi -kombinaatiota kutsun tulevaisuusajatteluksi, mikä on tärkeää jokaisen organisaation tulevaisuustyössä.

Ennakoinnin avulla varaudutaan erilaisiin tulevaisuuksiin. Innovointi ja kommunikointi taas liittyy tulevaisuuden tekemiseen.

Ennakointi ei ole ennustamista, mihin se usein keskustelussa sekoitetaan. Ennakoinnissa ei kiinnitytä yhteen tulevaisuuteen ja pyritä osumaan oikeaan niin kuin ennustamisessa. Ennakoinnin avulla pyritään pohtimaan erilaisia mahdollisia tulevaisuuden maailmoja ja kehityskulkuja, skenaarioita, joihin organisaation tulisi varautua. Skenaarioharjoitusten avulla organisaatio voi kehittää valmiuttaan erilaisiin muutoksiin. Kun etukäteen on miettinyt jotain tapahtumia, ne eivät tule yllätyksenä ja lamautta organisaatiota.

Yksi esimerkki käytännön ennakoinnista on toimistotilojen paloharjoitukset. Kukaan ei tietenkään toivo, että toimistotiloissa syttyisi tulipalo, mutta jos näin sattuisi tapahtumaan, työntekijät tietäisivät aiemman harjoittelun perusteella, miten tällaisessa yllättävässä tilanteessa tulee toimia. Lyhyt paloharjoitus silloin tällöin voi lopulta pelastaa monen hengen tositalanteessa. Organisaation skenaarioharjoitukset voivat puolestaan pelastaa sen yllättäviltä tapahtumilta.

Viimeisimmässä tulevaisuuskirjassani *Tulossa Huomenna – Miten megatrendit muokkaavat tulevaisuuttamme* (Hiltunen 2019) esitin kaavan tulevaisuuden ennakkointiin. Se on seuraava: Tulevaisuuden ennakkointi = faktat + mielikuvitus.

Kun lähdemme tekemään tulevaisuuden ennakkointia, eli käytännössä miettimään erilaisia mahdollisia tulevaisuuksia, meidän täytyy pohjata työ faktoihin. Futuristit käyttävät näistä faktoista nimiä megatrendit, trendit, heikot signaalit ja villit kortit. **Villit kortit** ovat nopeita, yllättäviä ja suurivaikutteisia muutoksia, kuten vaikka maanjäristys tai terrori-isku.

**Megatrendit** ovat suuria globaaleja trendejä, joilla on jo pidempi historia ja jotka oletettavasti jatkuvat myös tulevaisuudessa. Itse olen listannut kymmenen tärkeää megatrendiä, jotka vaikuttavat 2020-luvulla. Nämä ovat: ilmastonmuutos, väestönkasvu, väestörakenteen muutos, kaupungistuminen, globalisaatio, vaurauden ja kulutuksen kasvu, eriarvoisuus, ekokriisi ja resurssien väheneminen, digitalisaatio ja teknologian kehitys. Kun mietimme tulevaisuuden erilaisia mahdollisia kehityssuuntia, megatrendit antavat hyvän pohjan.

**Trendit** puolestaan ovat suppeammalla aihealueella vaikuttavia muutossuuntauksia. Voimme puhua esimerkiksi teknologiatrendeistä, jotka kuvaavat esimerkiksi seuraavien teknologia-alueiden kehitystä: robotiikka, tekoäly, kvanttitietokoneet, geenimuokkaus- ja editointi, synteettinen biologia ja nanoteknologia. Kuluttajatrendit puolestaan kertovat kuluttajien käyttäytymisen muutoksesta. Näistä kirjoitin kirjassa *Mitä tulevaisuuden asiakas haluaa – trendit ja ilmiöt* (Hiltunen 2017). Kuluttajatrendejä ovat esimerkiksi lemmikkien merkityksen kasvu, yhdessä tekeminen, nanopersonointi, somesankarit, digi- ja älykuluttajat sekä eettinen ja ekologinen kuluttajuus.

**Heikot signaalit** puolestaan ovat aidointa tulevaisuustietoa, sillä ne kertovat uusista mahdollisesti nousevista asioista. Ne ovat konkreettisia jo tapahtuneita innovaatioita ja tapoja tehdä asiat toisin. Esimerkkejä heikosta signaalista ovat vaikka tunnetun suomalaisen matkatoimiston tarjoamat virtuaalimatkat Monacoon, Kickstarter -palvelussa rahoitusta keräävä älylintulauta, jossa kameran avulla voi valvoa ruokailijoita, Legon LGBTQ+ hahmosetti ja artistien palkkaaminen Woltilla

kotipihalle keikalle. Yksi heikko signaali ei kerro tulevaisuudesta, mutta kun jonkin asian tiimoilta alkaa nousta paljon heikkoja signaaleja, voidaan jo pohtia, olisiko kyseessä nouseva trendi.

**Skenaarioita** tuotetaan yhdistämällä megatrendejä, trendejä, heikkoja signaaleja ja villejä kortteja eri tavoin ja painotuksin ja samalla miettien, että mitä kyseisille asioille voisi tapahtua tulevaisuudessa. ”Entä jos...?” on tärkeä kysymys skenaarioiden tekemisessä. Entä jos eläisimme vuonna 2100 tilanteessa, jossa ilmastonmuutos on saatu hallintaan ja maapallon kokonaislämpötila olisi noussut vain 1,5 astetta? Entä jos ilmastonmuutos karkaisi käsistä ja vuonna 2100 maapallon keskilämpötila olisi noussut peräti 4 astetta? Mitä muutoksia olisi tapahtunut vuosina 2021-2100, jotta pääsisimme 1,5 asteen skenaarioon tai joutuisimme 4 asteen skenaarioon? Skenaariot ovat ennen kaikkea strategisen suunnittelun väline. Niiden avulla voimme tarkastella haluttuja ja ei-toivottuja tulevaisuuksia ja pohtia sitten, mitä meidän organisaationa tulisi tehdä, jotta pääsisimme toivottuun skenaarioon ja välttäisimme ikävät skenaariot.

Tulevaisuusajattelun kahdessa muussa toiminnassa, innovoinnissa ja kommunikoinnissa, organisaatioilla tavoitteena on tulevaisuuteen vaikuttaminen ja sen muokkaaminen. Käytännössä muotoilijan työskä on tulevaisuuden tekeminen

ja siihen vaikuttaminen, kuten jo tekstin alussa mainitsin. Itse olen ihastunut tulevaisuuden innovoinnissa erityisesti Design thinking -ajatteluun, jossa uskotaan kuluttajan elämän tarkkaan seuraamiseen, aikaiseen pilotointiin ja jatkuvaan toimintojen korjaamiseen ja oppimiseen. Fail faster, succeed sooner on IDEOssa toimivan **David Kellyn** toteamus, mikä kiteyttää hyvin design thinking ajattelun.

Autoalan yritykset ovat hyviä esimerkkejä tulevaisuuden kommunikoinnista. Automessuilla monet valmistajat esittelevät konseptiautoja, joiden tavoitteena ei ole koskaan tulla massoille käyttöön. Konseptiautojen ajatuksena on herättää keskustelua, nostaa yrityksen brändiä ja ennen kaikkea luoda sellainen mielikuva, että yritys on vahvasti mukana tekemässä oman näköistään tulevaisuutta. Ja tulevaisuus kiinnostaa mediaa ja yleisöä. Esimerkiksi aikoinaan Finnairin tulevaisuuden lentokoneita esiteltyt Departure 2093 -projekti valitsi futuristisilla lentokonekuvituksillaan palstatilaa medioista ympäri maailmaa.

Tulevaisuusajattelu, siis ennakkointi, innovointi ja kommunikointi, auttavat organisaatioita varautumaan erilaisiin tulevaisuuksiin ja muokkaamaan myös itse tulevaisuutta. Tulevaisuuden keskeisinä tekijöinä muotoilijoiden työkalupakkiin kannattaa siis lisätä erilaiset tulevaisuustyökalut.

#### LÄHTEET:

Hiltunen, E. 2019. Tulossa Huomenna – Miten megatrendit muokkaavat tulevaisuuttamme. Jyväskylä: Docendo.

Hiltunen E. 2017. Mitä tulevaisuuden asiakas haluaa – Trendit ja ilmiöt. Jyväskylä: Docendo.

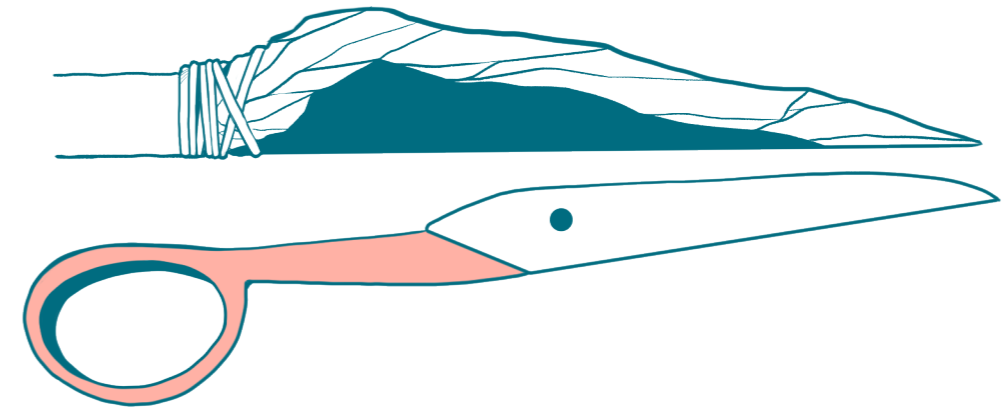


**MUOTOILIJAN  
TAIDOT  
JA  
MUOTOILUAJATTELU**



# MUOTOILUN HISTORIASTA TULEVAISUUDEN TAITOIHIN

Kirjoittanut  
Heikki Saros



**T**aiteen ja muotoilun historia on oppiaineena useimmissa muotoilukorkeakouluissa. Historia, filosofia ja estetiikka ovat sitä keskeisemmässä asemassa opetus suunnitelmissa, mitä lähempänä muotoilun koulutus on taiteiden koulutusta. Monet muotoilukorkeakoulut ovat myös taidekorkeakouluja ja niiden historia on taideakatemioiden historiaa. (Rawsthorn 2013, 109–110)

Taide- ja muotoiluhistorioiden tutkimuksella on rasitteensa. Taidehistoria kohdistui pitkään yleviin kaunotaiteisiin ja tutkimus oli taiteilija- ja teoskeskeistä. Tärkeitä kysymyksiä olivat teosten historia, tulkinta ja estetiikka. Historiantutkimuksen paradigma muuttui kuitenkin 1900-luvun lopulla. Historioitsija ja filosofi **Michel Foucault** nosti valtakulttuurin historian lineaarisen historiakäsityksen oheen ala- ja vähemmistökuultuurit. Tutkimuksen keskiöön alkoivat nousta teosten tai henkilöiden sijaan historiallisten ilmiöiden vaikutus ja kokemuksellisuus nykyhetkessä eläville ihmisille. (Mitchell 2005, 28; Moxey 2013, 24) Muotoilun

teoriassa historiakäsityksen muutos alkoi näkyä ympäristön ja yhteisöjen integriteettiä tukevan suunnittelun voimistumisena (Catalanotto 2018; Malpass 2017, 72).

## Historialla on merkitystä

Kulttuuri ja identiteetti rakentuvat kommunikaatiossa, jossa käytetään yhteisöllisiä ja yksilöllisiä symboleita. Käsitteet kehittyvät kulttuurisessa vuorovaikutuksessa, jossa on aina läsnä menneisyys, nykyhetki ja visio tulevaisuudesta. Nykyhetken kuva ja tulevaisuuden skenaariot syntyvät esimerkeistä, joita löydämme menneisyydestä (Moscone 2016, 16). Aineellisessa ympäristössä historiallisia viittauksia käytetään koko ajan. Suunnittelua ohjaavat kulttuurisesti tunnistettavat laadun ja haluttavuuden symbolit. Vertauskuvat tunnistetaan historiasta tuttujen muotojen avulla. Menneisyyden viittaavien muotojen käyttö voi olla helppoa, mutta se ei ole ongelmatonta. Kun niitä käytetään löysästi, tuloksena on hölynpölyhistoriaa. Universaaliksi kuviteltu tyyli



on vain kliseistä kopiointia, jos ei tunnusteta tyyliin liittyvää vertauskuvallisuutta. (Boyer 1992, 187-189)

Arkkitehti **Jean Nouvelin** suunnittelufilosofia on kontekstuaalinen. Rakennuspaikka ei ole Nouvelille koskaan tabula rasa. Jokaisella paikalla on aina ainutlaatuinen ympäristönsä. Maantieteelliseen sijaintiin liittyy olennaisesti myös alueen historia. Uusi rakennus on aina osa ympäröivää arkkitehtuuria ja ympäristöä. Nouvelille kulttuuri ilmenee paikkaan liittyvissä narratiiveissa. Kulttuuri elää kertomuksissa, jotka yhdistävät sivilisaatioita. Nouvel sanoo, että suunnittelijana hänen on kuunneltava paikan henkeä. Samaa ideaa ei tule toistaa eri paikkoihin, koska kulttuurinen narratiivi on aina ainutlaatuinen. (Nouvel 2014)

#### Muotoilijan ja suunnittelijan identiteetit

Muotoilun eri osa-alueet ja tutkimus erikoistuvat ja samalla etäännyvät toisistaan. Osa tätä muutosta on teoreettisen tiedon ja sen soveltamisen eriytyminen. Ilmiö näkyy siten, että muotoilun ja suunnittelun käsitteet ovat määrittymässä uusiksi. (Antonelli 2010; Bürdek 2015, 63; Malpass 2017, 71; Rawsthorn 2013, 108–125)

Muotoilun ja suunnittelun käsitteiden määrittelyä tehdään aputieteiden avulla. Tulevaisuudessa tiedämme, miten muotoilun historia ja muotoilun taidehistoria ymmärretään. Mitkä ovat taiteen tai muotoilun historian kulttuurien tutkimuksen koh-

teet tai mitä on muotoilutaide, ja mistä kaikista teisteistä lopulta muodostuu aineettoman suunnittelun historian sanasto. (Niiniluoto 2020, 149; Parsons 2016, 43)

**Donald A. Normanin** mielestä muotoilijoilla ja suunnittelijoilla on vain yksi haaste: ”*Tyydyttäkää ihmisten tarpeet!*”. Näihin tarpeisiin hän listaa toiminnallisuuden, käytettävyyden ja emotionaaliset tarpeet. Tarpeiden tyydyttymisen mittaristo syntyy sosiaalisessa verkostossa, jossa kokemukset jaetaan. Viestit välittyvät merkityksiä sisältävien merkkien avulla. (Norman 2013, 293 ja 298; Simon 2016, 36)

Historia on inhimillisen tiedon perustaa ja inspiraation lähde. Suunnittelijoille historian tarjoamia etuja ovat mahdollisuudet arvioida muutoksia menneisyydestä nykyhetkeen ja laajentaa nykyhetken toimintaa tulevaisuuteen. Suunnittelija voi kiinnittää huomionsa menneisyyteen tai yrittää toimia nykyhetkessä luovalla tavalla. Suunnittelun oma-peräisyyttä arvioidaan joka tapauksessa suhteessa tuttuihin, havaittuihin ilmiöihin. (Unger 2018, 37)

Taidehistoria kertoo, miksi ja miten ihminen muokkaa ympäristöään vastaamaan omia tarpeitaan (Moxey 2013, 28). Taidehistoria on näkemisen historiaa ja taidehistorian kieltä käytetään muotoilun kuvailussa. Historia opettaa edelleen, että kulloisessakin hetkessä on opetettava näkemään tarkemmin kuin ennen (Hautajärvi 2021, 31).

#### LÄHTEET

Antonelli, P. 2010. Design takes over, says Paola Antonelli. The Economist. [Viitattu 1.4.2021]. Saatavissa: <http://www.economist.com/node/17509367>

Boyer, M. C. 1992. Cities for Sale: Merchandising History at South Street Seaport. Teoksessa: Sorkin, M. (ed.) Variations on a Theme Park, The New American City and the End of Public Space. New York: Hill and Wang, 181-204.

Bürdek, B. E. 2015. Design. History, Theory and Practice of Product Design. Basel: Birkhäuser.

Catalanotto, D. A Tiny History of Service Design (2018). [Viitattu 1.4.2021]. Saatavissa: <https://service-design.co/book-a-tiny-history-of-service-design-368ed603797c>

Hautajärvi, H. 2021. Kenen kaupunki? Helsingin kaupunkisuunnittelu ja kulttuuriympäristö törmäyskurssilla. Teoksessa: Hautajärvi, H., Heikonen, J., Kummala, P. ja Tuomi, T. (toim). Helsinki: Docomomo Suomi Finland ry, ICOMOSin Suomen osasto ry, Rakennustaiteen Seura ry ja Rakennusperintö-SAFA. 20-43.

Malpass, M. 2017. Critical Design in Context. History, Theory, and Practices. London and New York: Bloomsbury Academic.

Mitchell, W.J.T 2005. What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images. Chicago and London: The University of Chicago Press.

Moscone, J. 2016. The Art of Relevance: Preface. Teoksessa: Simon, N. The Art of Relevance. Santa Cruz: Museum 2.0, 16-18.

Moxey, K. 2013. Visual Time, The Image in History. Durham and London: Duke University Press.

Niiniluoto, I. 2020. Tekniikan filosofia. Tallinna: Gaudeamus Oy.

Norman, D. A. 2013. The Design of Everyday Things. Cambridge and London: The MIT Press.

Nouvel, J. 2014. Architecture is Listening. Louisiana Channel. [Viitattu 1.4.2021]. Saatavissa: <https://channel.louisiana.dk/video/jean-nouvel-architecture-listening>

Parsons, G. 2016. The Philosophy of Design. Cambridge: Polity Press.

Rawsthorn, A. 2013. Hello World Where Design Meets Life. New York: The Overlook Press.

Simon, N. 2016. The Art of Relevance. Santa Cruz: Museum 2.0.

Unger, G. 2018. Theory of Type Design. Rotterdam: nai010.



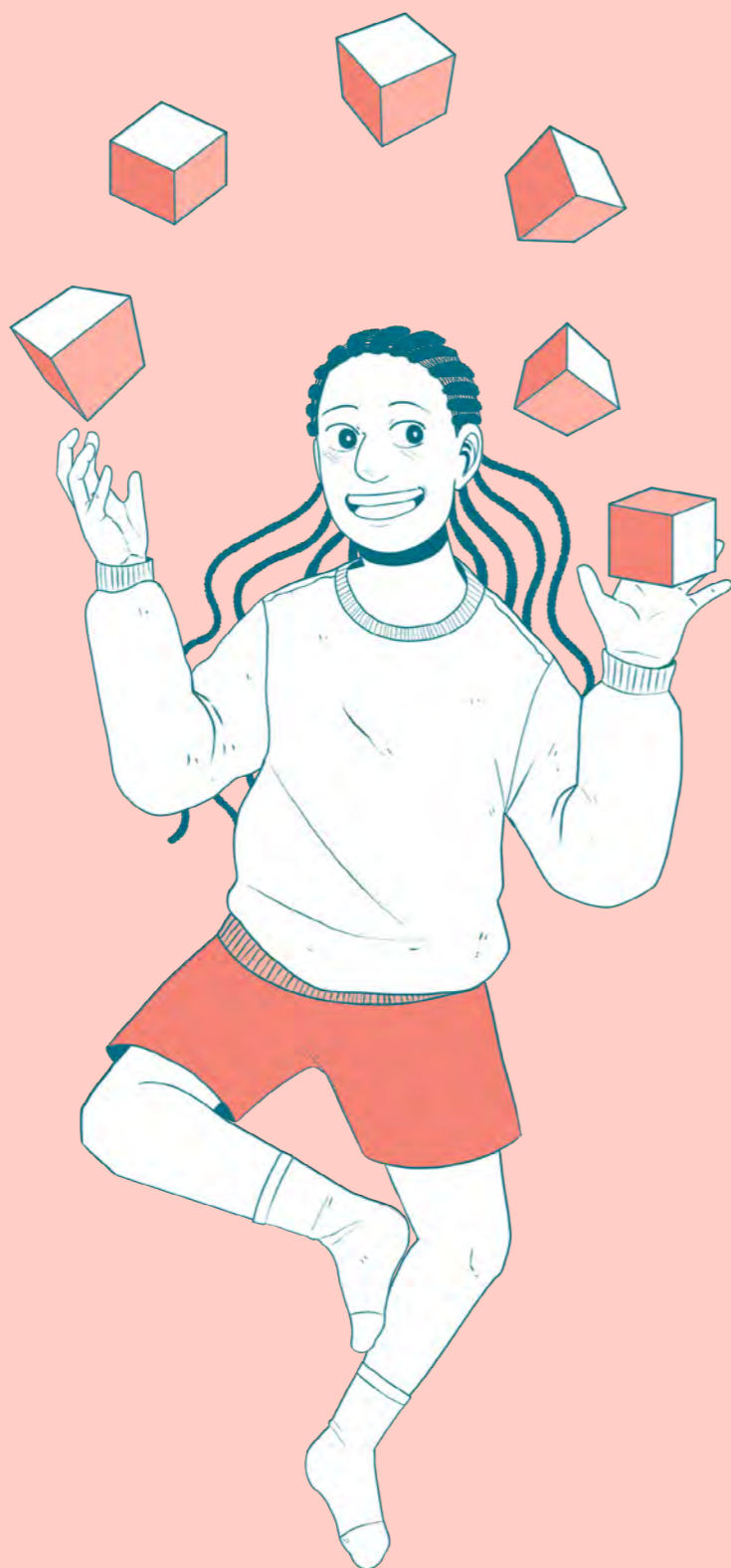
1. Etsi muotoilun tai suunnittelun tuote, joka on ollut tuotannossa vähintään 50 vuotta.  
Kuvaile tuotteen houkuttelevuutta. Mitä arvoja se edustaa?  
Miksi se on säilynyt ja menestynyt markkinoilla?

2. Esitä kaksi vaihtoehtoista toimenpidettä kohdassa 1 esitellyn tuotteen toimimiseksi 2020-luvun arvoja ja visuaalista kulttuuria ilmentäväksi.  
Voit tehdä myös vaihtoehtoisen konseptin.

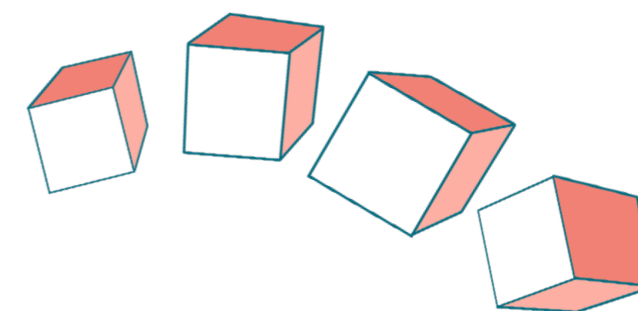


# MUOTOILIJJA, AIKUINEN LAPSI

Kirjoittanut  
Ari Känkänen



**K**uinka monta kertaa olet kuullut aikuisten keskusteluissa sanottavan: ”Älä leiki, aikuistu.”, ”Nuo ovat lapsellisia ajatuksia” tai ”Tuohan on täyttä satua tai mielikuvituksen tuotetta.”? Lapselle mielikuvittelu sallitaan, mutta aikuisen avatessa mielensä rajoja, kohtaa hän helposti arvostelua. Me aikuiset emme selvästikään osaa riittävästi arvostaa lapsen avointa lähestymistä asioihin. Leikki-iässä lapsen luovuus on usein lähes rajaton ja hän synnyttää mitä ihmeellisempiä luovia tuotoksia. Kun ikää karttuu, alkaa erilaisia rajoitteita muodostua opittujen asioiden, normien ja käytösmallien myötä. Alamme asettaa itse luvuudellemme rajoja. Aivan liian usein meiltä myös odotetaan valmiita ja heti toteutettavia ratkaisuja. Ainoastaan järkevät, harkitut ja realistiset ideat ovat niitä, jotka uskalletaan tuoda julki, muuten pelkäämme toimintamme vaikuttavan epäammattimaiselta. Toisaalta joskus muotoilijalta odotetaan myös niin sanottuja ”villejä” ideoita. Lapsilla on lupa tuoda esiin villeimmätkin ideansa, joissa usein piilee viisauden siemen, mikäli me vain kykenemme tulkitsemaan heidän ajatuksensa.



Muotoilijan ammatissa uuden oppiminen ja osaamisen päivittäminen on osa muotoilutyön prosessia ja tätä voisikin verrata lapsen kasvuprosessiin. Muotoilutyö on luonteeltaan tutkivaa, kriittistä ja uusia näkökulmia etsivää. Jokainen haaste on uusi ja harvoin niin tuttu, etteikö sen tekemiseen tarvitsisi hankkia uutta tietoa. Muotoilijan tapaa taustoittaa laajasti ja moniaistisesti muotoilukohteeseen vaikuttavia tekijöitä voidaan verrata lapsen tapaan tutustua uusiin asioihin. Taustoituksessa ei nojauduta vain kirjoitettuun tietoon, vaan asiaan perehdytään myös henkilökohtaisen kokemuksen kautta.

Lasten tuottamaan tietoon on alettu suhtautua entistä vakavammin, toteaa **Piia Roos** väitöskirjassaan *Lasten kerrontaa päiväkotiarjesta*. Tutkimuksessaan Roos käsitteli sitä, miten päiväkodin arki näyttäytyy lasten kertomana. Tutkimuksessa selvisi, että lasten lähtökohdat ja motiivit käsitellä päiväkodin arkea poikkeavat siitä, miten aikuiset näkevät vastaavan toiminnan. Päivän tapahtumat näyttäytyvät lasten silmissä erilaisina kuin aikuisen, saaden siten uusia ja aikuisten käsityksistä

poikkeavia merkityksiä. Lasten ajattelun erilaisuus tuo aikuisten toimintaan myös sellaisia näkökulmia, joita he eivät ole koskaan tulleet ajatelleeksi. (Roos 2015, 16) Lasten havainnointi ja tiedon jäsentäminen on monikanavaista, moniaistista ja spontaania. Uuteen tutustumista tehdään tunnistellen, kokeillen, onnistuen ja erehtyen. Voidaan havainnoida, matkia ja kokeilla aikuisten suorituksia samalla loputtomasti kysellen. Näin lapsi käyttää samoja menetelmiä, joita on valikoitunut myös muotoiluprosessin alkuvaiheiden työkaluvalikkoon. Uuteen asiaan tutustumisen prosessissa lapsen ajatus vaeltelee vapaana ja poukkoilee asiasta toiseen, joskus jopa kohteen ulkopuolelle.



Tämä suuntaa hakeva *Fuzzy Front End* -vaihe on ominaista ja tavoiteltavaa innovaatio- ja muotoiluprosesseissa. Uusiin asioihin tutustuessaan lapsi kykenee yleensä rakentamaan puutteellisistakin elementeistä ehjiä kokonaisuuksia. Jos koosteesta puuttuu palanen, ei sen anneta haitata, vaan täydennetään se fiktiivisillä elementeillä ja kuvitellaan loput. Tässä suhteessa olisi etenkin meillä muotoilijoilla paljon opittavaa. Yksityiskohtien sijasta ison kuvan hahmottaminen on lopulta tärkeintä. Taipumusta yksityiskohtiin takertumisesta on tullut esiin haastatellessa valmistuvia muotoilijaopiskelijoita (Känkänen 2020). Edellä mainitussa Roosin tutkimuksessa menetelmiksi oli valikoitunut lasten haastattelut ja haastatteluiden tueksi tehty piirtäminen. Kun lapset viestivät uusista löydöksistään, he käyttivät sujuvasti sekaisin piirrosta, täydentävää puhetta, liikkeitä ja ääniä varmistuakseen, että viesti ymmärretään. Tämä on juuri sitä kykyä myydä omia ajatuksia, jonka osaamisen puutteesta meitä muotoilijoita on aika ajoin parjattu.

#### Lasten leikit, muotoilun työkalut ja prosessit

Leikin merkitys ihmiselle on tunnistettu jo kauan. **Johan Huizinga** toteaa 1938 julkaistussa kirjassaan, *Leikkivä ihminen*, leikin olevan osa kulttuuria ja sen syntyä (Huizinga 1984). Viisivuotias Aida Hellsten kysyy Helsingin Sanomien Lasten tiedekysymykset -palstalla: ”Miksi lapset tykkäävät leikkiä, mutta monet aikuiset eivät?” (Kumpulainen 2020). Havaintojeni mukaan jotkut muotoilijan ammatin valinneet aikuiset tykkäävät leikkiä. Näiden havaintojen tueksi nostan lopuksi esiin muutamia samankaltaisuuksia lasten leikeistä ja muotoilun menetelmistä.

Lapsi on empaattinen, kykenee helposti heittäytymään uuteen rooliin ja poimimaan roolin keskeiset piirteet. Aivan kuten me muotoilijat teemme luodessamme kohderyhmää tarkentavia persoonia. Lapsi tekee muotoilijan tavoin tulevaisuustyöskentelyä luodessaan skenaarioita mielikuvituksensa tuottamasta tulevaisuudesta. Yksittäisiä tilanteita hän saattaa havainnollistaa sarjakuvin tai piirtää

”palvelupolun” kontaktipisteineen visualisoidakseen kertomustaan jostakin tapahtumasta. Piirrokset tehdään yleensä pelkistettyinä, samoin kuin kuten kuvakesuunnittelussa. Tarinallistaminen on lapsille arkea. Leikissä tilanteita myös simuloidaan näytellen ja draaman keinoin, kuten muotoilussa on tapana tehdä. Lapsi harjoittaa kokeilukulttuuria ja nopeaa prototyyppointia rakennellessaan omia leikkikalujaan tai -ympäristöjään. Joskus hän

tyytyy valmiiksi rakennettuihin välineisiin kuten Legoihin, joita löytyy myös jokaisesta hyvin varustetusta palvelumuotoilu ympäristöstä. Lisäksi lapsella on yleensä ennakkoluuloton suhtautuminen ikätovereihin, jolloin yhteiskehittäminenkin sujuu. Kaiken lisäksi leikkiä siivittää intohimo, joka on keskeistä myös muotoilussa.



#### LÄHTEET

Huizinga, J., Salomaa S. 1984. *Leikkivä ihminen*. Helsinki: WSOY

Kumpulainen, K. 2020. Miksi lapset tykkäävät leikkiä, mutta monet aikuiset eivät? Lasten tiedekysymykset. Helsingin Sanomat 12.6.2020. [Viitattu 05.05.2021]. Saatavissa: <https://www.hs.fi/tiede/art-2000006537864.html>

Känkänen, A. 2020. Muotoilijaidentiteetin rakentuminen. Case Muotoilijaidentiteetti opintojakso. Teoksessa: Känkänen, A. (toim.). *Muotoilualue muutoksessa: Näkökulmia muotoiluosa-*

*miseen ja muotoilualan koulutukseen*. Lahti: LAB-ammattikorkeakoulu. LAB-ammattikorkeakoulun julkaisusarja, osa 13. 40-59. [Viitattu 05.05.2021]. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:IS-BN:978-951-827-350-2>

Roos, P. 2015. Lasten kerrontaa päiväkotiarjesta. Väitöskirja. Tampereen yliopisto, Kasvatustieteiden yksikkö. Tampere. [Viitattu 05.05.2021]. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:IS-BN:978-951-44-9691-2>

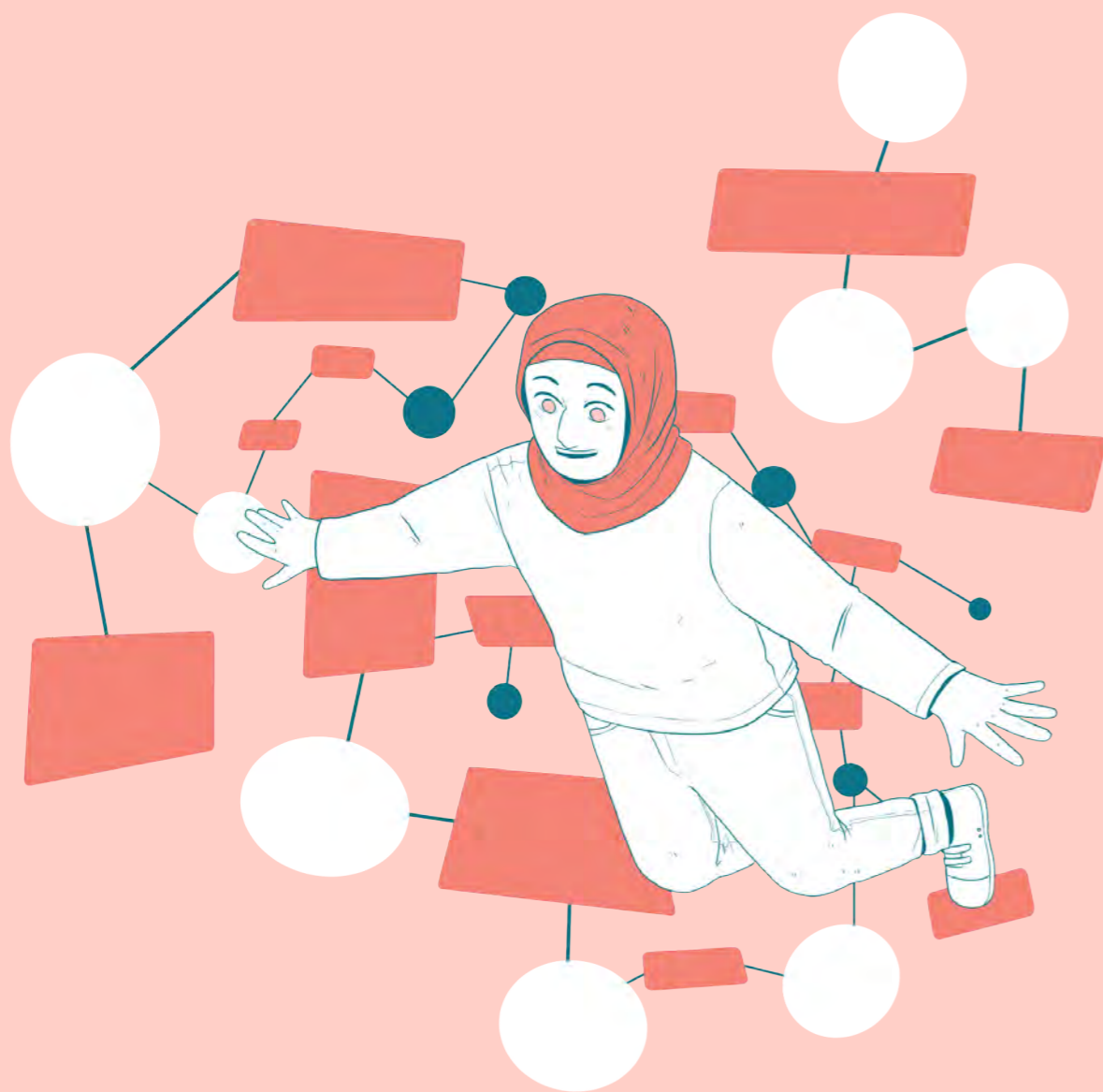
1. Mieti, mitä jo lapsuudessa opittuja taitoja hyödynnät tai sovellat tämän päivän muotoilutyössä.

3. Mitä voisit oppia nykypäivän lapsilta?

2. Pohdi, mitä asioita lapsuuden tekemisestä tai tavasta ajatella olisi siirrettävissä nykyiseen muotoilutyöhösi.

# TUTKIMUKSELLISUUS TULEVAISUUDEN MUOTOILIJAN TYÖSSÄ

Kirjoittanut  
Mirja Kälviäinen



**T**utkimuksellisuus ja monipuolisen yleisvistyksen asema muotoilijan työn osana näyttävät korostuvan 2020-luvulle tultaessa, koska muotoilijan työhön kuuluu yhä enemmän muotoiluajatteluun perustuvien kehittämisprosessien suunnittelu ja selittäminen monialaisille työryhmille ja sidosryhmien osallistujille. Tutkimuksellisuusosaamisen merkitys on muotoilumateissa nousussa useista eri syistä. Yksi tärkeä syy liittyy muotoiluajattelun ja visuaalisen suunnittelun käytön yleistymiseen nimenomaan epävarmoissa ja kompleksisissa tilanteissa tapahtuvan kehittämistyön välineenä.

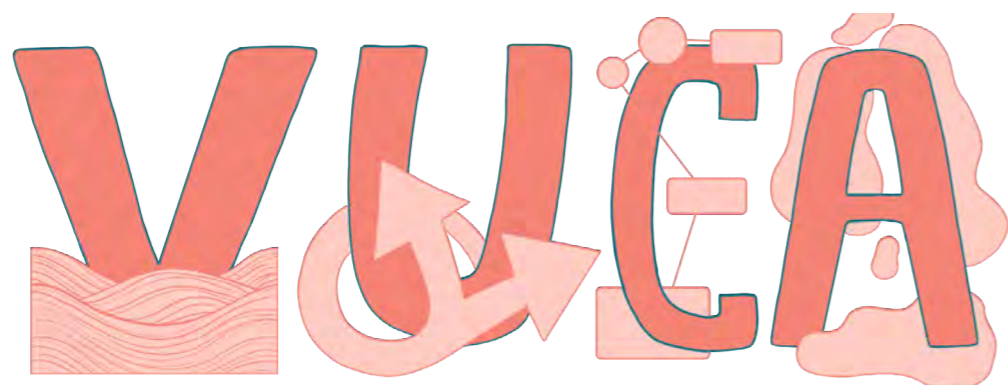
Muotoiluajattelu sisältää monipuolisen kehittämistiedon hankintaa näkemyksellisten ratkaisujen ideointiin ja synteetinomaiseen rakentamiseen (Brown 2009, 64–71). Muotoiluajattelun kokonaisvaltaisuus tarkoittaa monien erilaisten näkökulmien huomioon ottamista ja kokonaisvaltaisen ymmärryksen rakentamista sekä ratkaisujen haasteiden selvittämisessä että niiden vaatimusten määrittelyssä. Tähän tarkoitettu tutkimuksellinen toiminta voi kohdentua käyttäjäkokemukseen,

asiakastahojen vaatimuksiin, tuottajatahojen mahdollisuuksiin tai yhteiskunnallisiin vaatimuksiin kattaen sosiaaliskulttuuriset, teknologiset ja kestävyteen liittyvät näkökulmat. Kokonaisvaltainen tarkastelu on tärkeää, kun yksittäisen toimialan tai toiminnon ratkaisu saattaa toisiinsa kytkeytyneiden toimintojen yhteiskunnassa vaikuttaa johonkin rinnakkaiseen tai verkostoituneeseen ratkaisuun ja kilpailu tulla toiselta toimialalta.

## **Muotoilijalta edellytetään monimenetelmällisyyden hallintaa**

Yhteiskunnallisesti kehittämistilanteiden katsotaan tätä nykyä sisältävän niin sanottuja **VUCA**-tekijöitä: asioiden ailahtelevaa vaihtelevuutta, epävarmuutta, monimutkaisuutta ja epämääräisyyttä (*engl. Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity*) (Bennett & Lemoine 2014). Muotoiluajattelun kehittämisvahvuus tällaisessa tilanteessa on monipuolisen etsimisen ja kokeilemisen kulttuuri, joka ei tarkoita vain sattumanvarasta ja luovaan ajatteluun liittyvää intuitiivista etsimistä, vaan nopeaa ja monia eri tutkimuksellisia menetelmiä hyö-





dyntävää, näkemyksellisyyttä korostavaa etsintää ja kokeiluiksi tehtyjen ratkaisuehdotusten nopeaa testaamista. Tällaisen työskentelyn tarvitsema monimenetelmällisyys tekee muotoilijan tutkimusosaamisen vaativaksi, koska tutkimusmenetelmien nopeista soveltamisista huolimatta tulisi menetelmien toimintaperiaatteet ymmärtää ilman, että tulosten tutkimuksellinen laatu liiaksi kärsii. Etsimisen ja kokeilemisen yksi tärkeä piirre epävarmassa tilanteessa on kehystää uudelleen haasteita ja mahdollisuuksia ja pyrkiä kriittisesti tarkastelemaan sitä, mitä VUCA-maailman epämääräisyydessä kannattaa missäkin kehittämistapauksessa edes lähteä kehittämään.

Monimutkaisten ja monitieteisten tai -toimialaisten kokonaisuuksien hahmottamisen tilanteissa muotoilijan työhön kuuluu yhä enemmän muotoiluajatteluun perustuvien kehittämisprosessien suunnittelu ja selittäminen monialaisille työryhmille ja sidosryhmien osallistujille. Muotoilijan yleisivistyksen tarpeeseen kokonaisuuksien hahmottamisessa kuuluu myös sen ymmärtäminen, millaisia monialaisia osallistujia kehittämiseen on syytä

kutsua. Erilaisten yhteissuunnittelussa käytettyjen menetelmien ja visuaalisten työpohjien tai muiden konkretisointitapojen avulla muotoilijoiden työ kohdistuu yhä enemmän oman suunnittelun sijaan niiden prosessien ja työkalujen suunnitteluun, joita monialaisessa yhteissuunnittelussa tarvitaan.

Kun työskentely kohdistuu monitahoisten vaatimusten ja ratkaisumahdollisuuksien hahmottamiseen muotoilijan suunnitteleman suunnittelu-prosessin ja menettelytapojen avulla, on erittäin tärkeää, että muotoilija on selvillä myös tutkimuksellisesti näiden prosessien luonteesta ja niissä käytettävien menetelmien toimintatavoista. Myös tämä osaaminen kuuluu siihen tutkimukselliseen osaamiseen, jota muotoilijalta odotetaan, kun hänen täytyy suunnitella, ohjata ja jopa selittäen opettaa muotoiluajatteluun liittyviä prosesseja ja menetelmiä toisten alojen ammattilaisille. Tähän prosessiosaamiseen liittyy myös tarvittava kriittisyys siinä, mihin ja millä tavoin muotoiluajattelua tai palvelumuotoilua niiden trendikkydestä huolimatta kannattaa soveltaa.

## Tehtävä

### 1. Mitä muotoilun menetelmiä tunnet?

### 2. Miten perustelet omat muotoilulliset ratkaisusi?

#### LÄHTEET

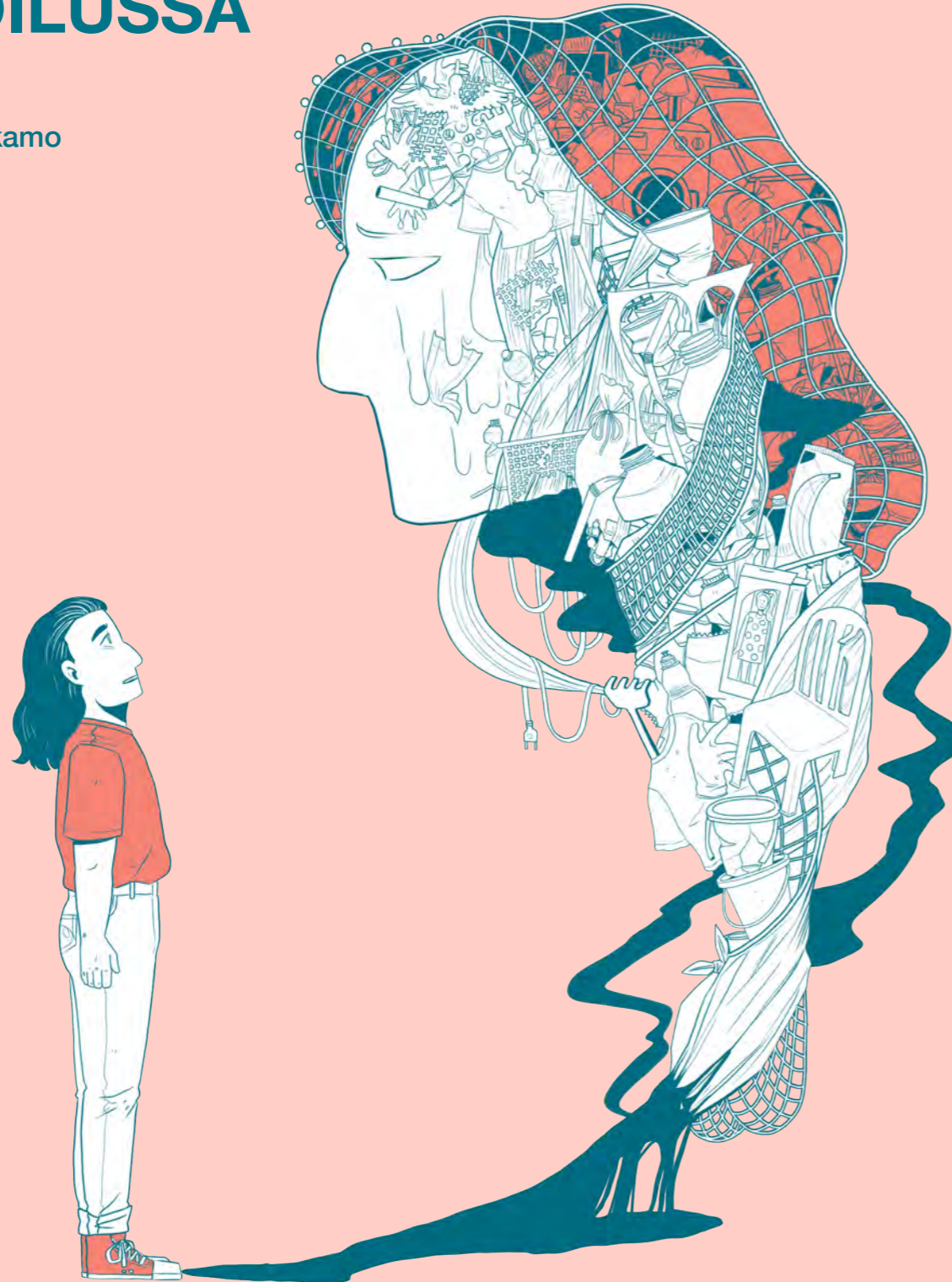
Bennett, N., & Lemoine, J. 2014. What VUCA Really Means for You. Harvard Business Review. Vol. 92 (1/2), 27. [Viitattu 30.4.2021]. Saatavissa: <https://hbr.org/2014/01/what-vuca-really-means-for-you>

Brown, T. 2009. Change by Design. How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. New York: HarperCollins Publishers.



# IHMINEN OSANA EKOSYSTEEMIÄ YMPÄRISTÖLÄHTÖISESSÄ MUOTOILUSSA

Kirjoittanut  
Annariina Ruokamo



**V**astuullisuus on nyt jokaisen suunnittelijan, muotoilijan ja yrityksen agendalla. Vastuullisuuden määritelmä on hiljalleen alkanut laventua muotoilun saralla pois pelkästä materiaalikeskeisyydestä ja se hahmotetaan yritysmaailmassakin jo kokonaisvaltaisena organisaation strategiaa ohjaavana toimintana. Vastuullisuuden määritelmä on kuitenkin haastava, sillä se mielletään arvopohjaiseksi kysymykseksi ja se voi tarkoittaa eri asioita eri ihmisille. Vastuullisuuden rinnalla kiertotaloudella on vastuullisuuskysymyksiä tiukempi määritelmä, mutta kiertotalouden sudenkuoppa muotoilussa ja suunnittelussa on liika keskittyminen kierrätykseen eli materiaalien jatkoprosessointiin ja hyödyntämiseen. Muotoilijoina ja suunnittelijoina meidän on aika suunnata katse todelliseen jalanjälkeemme.

## Takaisinmaksun aika – kuinka voimme antaa enemmän kuin ottaa?

Muotoiluratkaisuja tulee pohtia paitsi vastuullisuuden (jonka alle käsitän kiertotalouden), myös uudistamisen näkökulmasta. Kulutamme tällä hetkellä Suomessa luonnonvaroja yli kolmen maapallon

edestä. Suunnittelemme ja tuotamme kiihtyvällä tahdilla ensisijaisesti fyysisiä tuotteita. Perinteisesti ihmislähtöisessä muotoilussa etsimme ja kehitämme ratkaisuja, jotka palvelevat ihmistä parhaalla mahdollisella tavalla. Miten voisimme palvella myös ympäristöä ja muotoilijoina aidosti pyrkiä siihen, että ympäristön osalta annamme enemmän kuin otamme?

Patagonian perustaja **Yvon Chouinard** toteaa teoksessaan *Let My People go Surfing*, että kysymykset luonnonvarojen hyödyntämisestä, käytöstä ja hylkäämisestä, perustuvat etiikkaan. Chouinardin mukaan pitkäikäisen ja laadukkaan tuotteen suunnittelu paitsi kunnioittaa tuotteen loppukäyttäjää, vähentää materiaalien ja energian kulutusta, säästää tuottamasta uusia tuotteita tilalle ja tuottaa vähemmän jätettä. (Chouinard 2016) Pitkäikäisyys ei kuitenkaan ole ainoa seikka, mihin vastuullisessa suunnittelussa ja muotoilussa tulisi tähdätä. ”Antaa enemmän kuin ottaa” -fraasi kuvaa tiiviisti uudistavan ja eheyttävän muotoilun (*engl. Regenerative Design*) ydinajatusta. Voisimmeko tulevaisuudessa tuottaa farkut ja t-paidat siten, että tuotantoprosessissa käytetty vesi palau-

tuisi prosessista juomakelpoisena? Kuulostaako kunnianhimoiselta? Kyllä. Antaako se enemmän kuin ottaa? Vähintäänkin pysyttäisiin tasoissa.

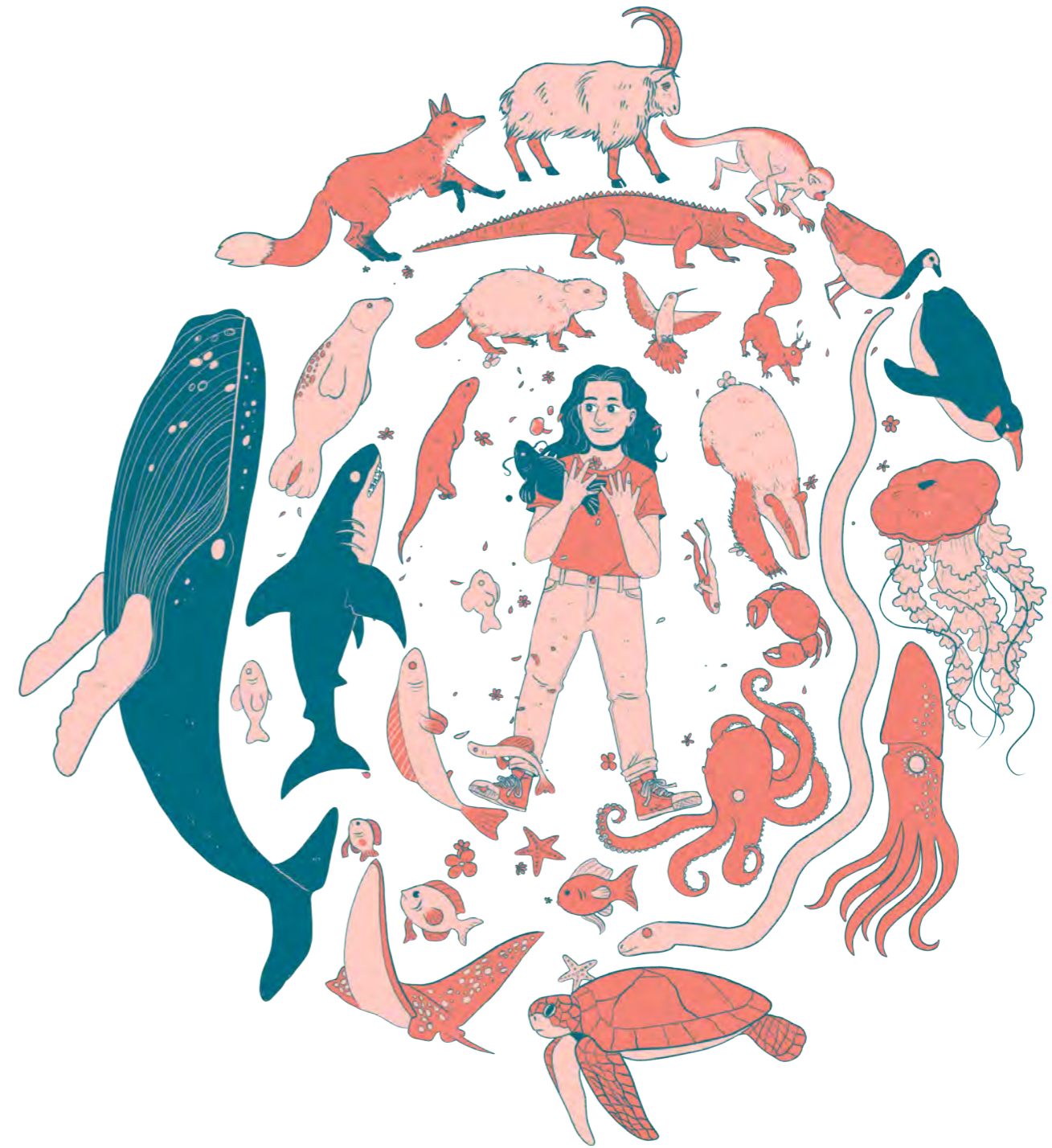
### Käyttäjälähtöinen ja ympäristölähtöinen suunnittelu muotoilun samanarvoisina lähtökohtina

Käyttäjälähtöinen (*engl. Human-Centered Design*) ja ympäristölähtöinen (*engl. Environment-Centered Design*) muotoilu erotetaan usein toisistaan, mutta tosiasiaa nämä kaksi palvelevat toinen toistaan. Käyttäjälähtöisyys voi toimia yhtenä ympäristölähtöisen suunnittelun työkaluna: kohdennetusti käyttäjälle suunniteltu tuote voi vahvistaa käyttäjän sitoutumista tuotteeseen ja täten pidentää tuotteen elinkaarta, mikä on yksi merkittävimmistä kestäväen kuluttamisen keinoista. On arvioitu, että erittäin resurssi-intensiivisen tekstiili- ja vaateusteollisuuden kasvihuonepäästöt laskisivat peräti 44%, mikäli vaatteiden keskimääräiset käyttökerrat tuplataisiin (Ellen MacArthur Foundation 2017). Kuluttajana teet ilmastoteon, jos hautaat ummehtuneet etiketit siitä, ettei samaa vaatetta voisi käyttää kahta kertaa saman yleisön tilaisuuksissa. Vaikka tuotteeseen valituilla materiaaleilla ja valmistusmenetelmillä on merkittävä rooli tuotteen ympäristöjalanjäljessä, löytyy vaatteiden osalta vastuullisin valinta jo garderobistasi.

Käyttäjälähtöisessä suunnittelussa suunnitellaan ihmistä varten. Mitä jos emme ajattelisi-kaan itseämme luonnon hyödyntämispiramidin

huipulla, vaan osana ekosysteemiä? Antropologi, käyttäjäkokemuksen tutkija ja palvelumuotoilija **Monika Sznal** kirjoittaa, että meidän tulisi siirtyä ihmislähtöisestä ympäristölähtöiseen suunnitteluun. Sznal määrittelee ympäristölähtöisen suunnittelun hyödyntävän ihmislähtöisen suunnittelun viitekehystä. Lisäksi se käsittää ympäristöllisen, sosiaalisen ja teknologisen kontekstin. Tämä tapahtuu huomioimalla sekä inhimillisen kohderyhmän että epäinhimillisten sidosryhmien tarpeet, rajoitteet ja mieltymykset. Sznal nostaa SARS-CoV-2-viruksen yhdeksi esimerkiksi näistä epäinhimillisistä sidosryhmistä, joita meidän tulee jatkossa ymmärtää ja osata huomioida suunnitteluprosessissamme.

COVID 19 -pandemia on vain yksi tuntemamme esimerkki VUCA-tekijöistä (*engl. Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity*), joita tulee huomioida tulevaisuuden muotoilussa. Muita vastaavia epäinhimillisiä esimerkkejä ovat käynnissä olevat ilmastomuutoksen aiheuttamat ilmiöt, jotka vaikuttavat vääjäämättä ympäristön myötä merkittävästi myös meihin ihmisiin. Sznal toteaa, että muuttamalla suunnittelun, kehittämisen ja jakelun tapojamme voimme minimoida inhimillisten tekijöiden ympäristövaikutukset. Parhaassa tapauksessa juuri ympäristölähtöisen suunnittelun avulla voimme antaa oma panoksemme planeettamme elpymiseen. Tämä vaatii oikaisemaan ajattelutapamme ihmiskeskeisyydestä ympäristön hyväksi. (Sznal 2020)



#### LÄHTEET

Chouinard, Y. 2016. Let my people go Surfing. New York: Penguin Books.

Ellen MacArthur Foundation. 2017. A New Textiles Economy: Redesigning Fashion's Future. [Viitattu 29.6.2021]. Saatavissa: <https://ellenmacarthurfoundation.org/a-new-textiles-economy>

Sznal, M. 2020. The time for Environment-Centered Design has come. UX Collective. [Viitattu 29.6.2021]. Saatavissa: <https://uxdesign.cc/the-time-for-environment-centered-design-has-come-770123c8cc61>

1. Hyödynnätkö ympäristölähtöisen suunnittelun viitekehitystä omassa muotoiluprosessissasi?

3. Miten yhdistät ympäristövastuullisen suunnittelun ja käyttäjälähtöisen suunnittelun?

2. Millaisia keinoja keksit VUCA-ajoista selviämiseen vastuullisten tuotteiden ja palveluiden muotoilijana?



# SHIKAKE ON KÄRPÄNEN PISOAARISSA

Kirjoittanut  
Harri Heikkilä

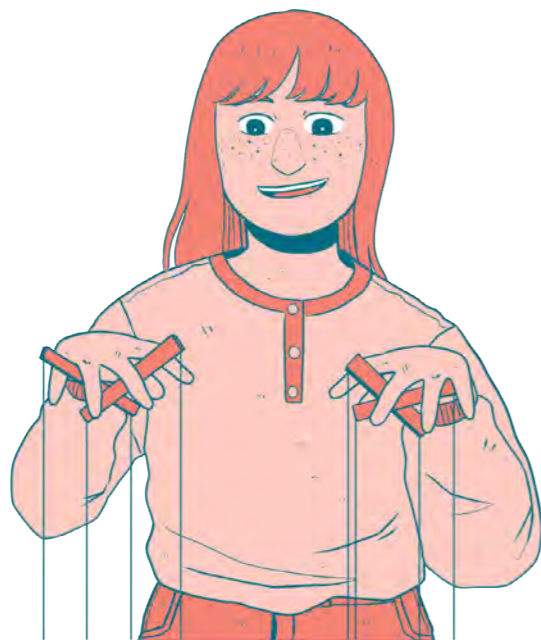


Ihmisellä lienee syytä muuttaa monia tapojaan muun muassa ekologisista ja terveydellisistä syistä. Kuinka muotoilu voi auttaa tässä? Japanilainen Shikake-menetelmä saattaa tarjota vastauksia. Shikakella tarkoitetaan japanilaista metodia, jossa toivottuun käyttäytymisen muutokseen pyritään hienovaraisella ja nokkelalla tavalla suorien kieltotaulujen tai komentojen sijaan. Tästä on saatu hyviä tuloksia. Esimerkiksi pisoaarien pienet kärpästarrat ovat nostaneet asiakkaiden sisäsiisteyttä jopa 80 % (Leppänen 2021). Lastentarhassa **ÄLÄ HEITÄ ROSKIA LATTIALLE!** -kyltin sijaan saattaa roskiksen yläpuolelle ripustettu koripallokori toimia paljon paremmin. Miksi? Koska se johdattelee noudattamaan toivottua normia huomaamattomasti, leikin ja palkinnon kautta.

Soveltava käyttäytymistiede ja käyttäytymisen muotoilu ovat nousevia termejä palvelumuotoilussa. Sana *nudge* on tässä yhteydessä keskeisessä asemassa englanninkielisessä tekstissä. Se on siirtynyt

Suomeen ja maassamme on alettu puhua ”tuuppamisesta”. Tämä käänös ei toimi kovin hyvin, se on liian lähellä tönimistä. Tässä ei varsinaisesti tönitä mihinkään, vaan muokataan päätösympäristöä ja jätetään ratkaisu ihmiselle itselleen. Nudge lienee peräisin **Thaler ja Sunsteinilta** (2008), jotka tyypittävät ajatusta eräänlaiseksi libertaariksi paternalismiksi. Halutaan korostaa, että vaikka on hyväksyttävää esimerkiksi kehottaa kuluttamaan vähemmän terveydelle haitallisia ruokia, olennaista on jättää kuluttajalle lopullinen päätösvalta. Kuluttajaa ei estetä tekemästä haluamaansa valintaa, vaan ei-toivottu valinta tehdään vaikeammaksi esimerkiksi sijoittamalla epäterveelliset tuotteet niin, että ne ovat hankalammin saatavilla. Esimerkkinä ohjailusta voisivat toimia myös pienemmät lautaset ja pienemmät viinilasit. Noutopöydässä ihminen kasaa jättilautaselle enemmän ruokaa kuin pienelle ja kaataa illanistujaisissa vähemmän viiniä 12 cl lasiin kuin 32:n. Toisaalta **Lyn** ja muiden (2013, 8)





julkaisemassa tuuppimisen opaskirjassa esitellään useita varsin perinteiseltä kuulostavia keinoja, kuten kieltokyltit ja nopeustöyssyt osana tuuppimisen metodologiaa.

Ehkä palvelumuotoilussa ja UX-suunnittelussa tulisi lopettaa tuuppiminen ja omaksua termi Shikake, erityisesti jos viitataan ajatukseen hienovaraisesta ohjailusta, huomaamattomuudesta ja nokkeluudesta. Aidossa Shikakessa ihmiselle tarjotaan toivottua valintaa tai houkuttelevaa poistekemästä ei toivottua, ilman että ihminen panee merkille mitään erityistä tapahtuneen.

#### Shikaken alkulähde

Palataan siis Shikaken alkulähteelle. **Naohiro Matsumura** julkaisi vuonna 2020 teoksen *Shikake: The Japanese Art of Shaping Behavior Through Design*, jossa hän esittelee Shikaken suunnitteluperiaatteita yhdistelemällä japanilaista

**”Ihminen voidaan tuupata ojaan mutta Shikakella sen voi estää”**

– Göte Nyman, professori,  
Helsingin Yliopisto.

eleetöntä estetiikkaa ja kekseliästä suunnittelua, kuten vaikka pianon koskettimiksi maalatut portaat. Matsumura ja muut (2015) julkaisivat aiemmin tieteellisemmän artikkelin *Shikakeology: designing triggers for behavior change*, jossa he määrittivät Shikaken sisäänrakennetuksi laukaisijaksi, triggeriksi, joka on suunniteltu ratkaisemaan jokin sosiaalinen tai henkilökohtainen ongelma. Se ei ole keino huijata tai hämätä vaan rohkaista toivottua käyttäytymistä esittämällä ihmisille mahdollinen käyttäytymismalli.

Shikake rakentuu kirjoittajien mukaan aina psykologisesta ja fyysisestä laukaisimesta. Psykologinen laukaisin voi olla vaikka palkitukseksi tulemisen halu, itseilmaisun tarve, kilpailuhalu tai altruisimi. (Matsumura ja muut 2015.) Fyysinen laukaisin on näkyvästi tarjolla oleva toimintaoptio, juuri se mitä **Norman** (1988) kutsuu affordanssiksi. Normanin mukaan ovenkahvalla on hyvä affordanssi, jos se muotoilullaan osaa vihjata työnnettäkö vai vedettäänkö ovi auki.

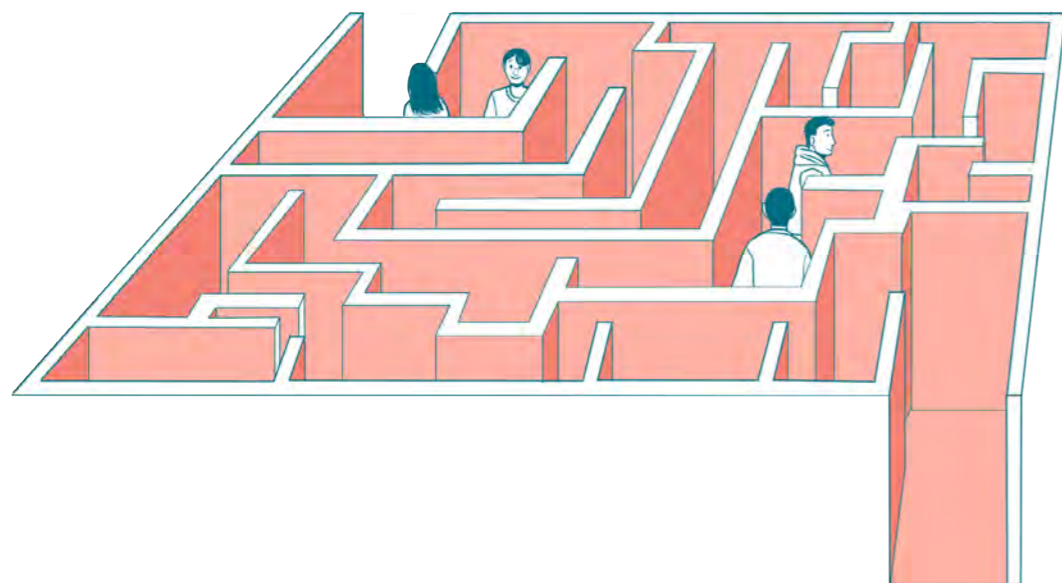
#### Huumori apukeinona

Entä nokkeluus ja huumori sitten? Matsumura ja muut (2015, 421) kertovat miten roskapönttöön liitetty ääniefektin, joka antoi vaikutelman siitä kuin roska tippuisi loputtomaan maanalaiseen kuiluun, vangitsi ihmisten huomion ja saivat heidät keräämään roskia vain saadakseen toistuvasti kuulla tämän efektin. Ja onhan koripallokorin roskakorin yläpuolella tai tähtäyskärpänen pisoaarissa vähemmän vakava tapa esittää toimintaoptio. Shikake on hienostunut metodi ja asenne käyttäytymisen

muotoilussa. Vai olisiko parempi sanoa käyttäytymismuotoilussa, jotta orwellilainen vivahde hiipuu ja tulee selväksi, että kyse on menetelmästä?



Matsumuraa voisi kritisoida siitä, että esimerkit liittyvät valtaosin pieniin asioihin, kuten väärässä paikassa seisomiseen polttavien sosiaalisten ongelmien tai suurien eettisten valintojen sijaan. Toisaalta voisihan Shikakea ajatella laajemminkin, asenteena: käyttöliittymäsuunnittelussa sen voisi nähdä merkitsevän esimerkiksi pelillisyyden hyväksikäyttöä, käyttäjän huomaamatonta ohjailua ja pyrkimystä intuitiivisesti etenevään navigaatioon virheilmoitusten ja kiittailupyyntöjen sijaan. LAB-ammattikorkeakoulun Muotoiluinstituutin uudella Opastemuotoilukurssillakin keväällä 2021 kiinnitettiin huomiota hienovaraiseen ohjaamiseen, periaatteella että paras opaste on sellainen opaste, jota ei tarvita, sillä ihminen huomaamattaan ohjautuu oikeaan paikkaan esimerkiksi lattiaan merkityn ”käytävän” avulla. Harjoitustyönä tehtiin Mukkulan kampukselle useita uusia ratkaisuja. Perästä kuuluu!



#### LÄHTEET

Matsumura, N. 2020. *Shikake: The Japanese Art of Shaping Behavior Through Design*. New York: Liveright.

Matsumura, N., Fruchter, R. & Leifer, L. 2015. *Shikakeology: designing triggers for behavior change*. *AI & Soc* 30 (4), 419–429 [Viitattu 2.5.2021]. Saatavissa: <https://doi.org/10.1007/s00146-014-0556-5>

Nyman, G. 2021. Sähköpostikirjeenvaihto kirjoittajan kanssa 7.5.2021

Leppänen, P. 2021. Pisuaarin kärpäsestä se alkoi, nyt vaikutetaan vaivihkaa viemättä valinnanvapautta – tulitko tuupatuksi kohti ympäristöystävällisempiä valintoja? *YLE Uutiset*. [Viitattu 5.5.2021]. Saatavissa: <https://yle.fi/uuti->

[set/3-11906818?fbclid=IwAR2eRtvBKdOwrolGK\\_MPyrexhyZKvMNVr4TjxRnptoCL\\_emuuvthKxiN-2M](set/3-11906818?fbclid=IwAR2eRtvBKdOwrolGK_MPyrexhyZKvMNVr4TjxRnptoCL_emuuvthKxiN-2M)

Ly, K., Mazar, N., Zhao, M. & Soman, D. 2013. *A Practitioner’s Guide to Nudging*. Rotman School of Management Working Paper No. 2609347. [Viitattu 2.5.2021]. Saatavissa: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2609347>

Norman, D. 1988. *The Psychology Of Everyday Things*. New York: Basic Books.

Thaler, H. T. & Sunstein, R. C. 2008. *Nudge: Improving Decisions about Health, Wealth, and Happiness*. New York: Penguin Books.

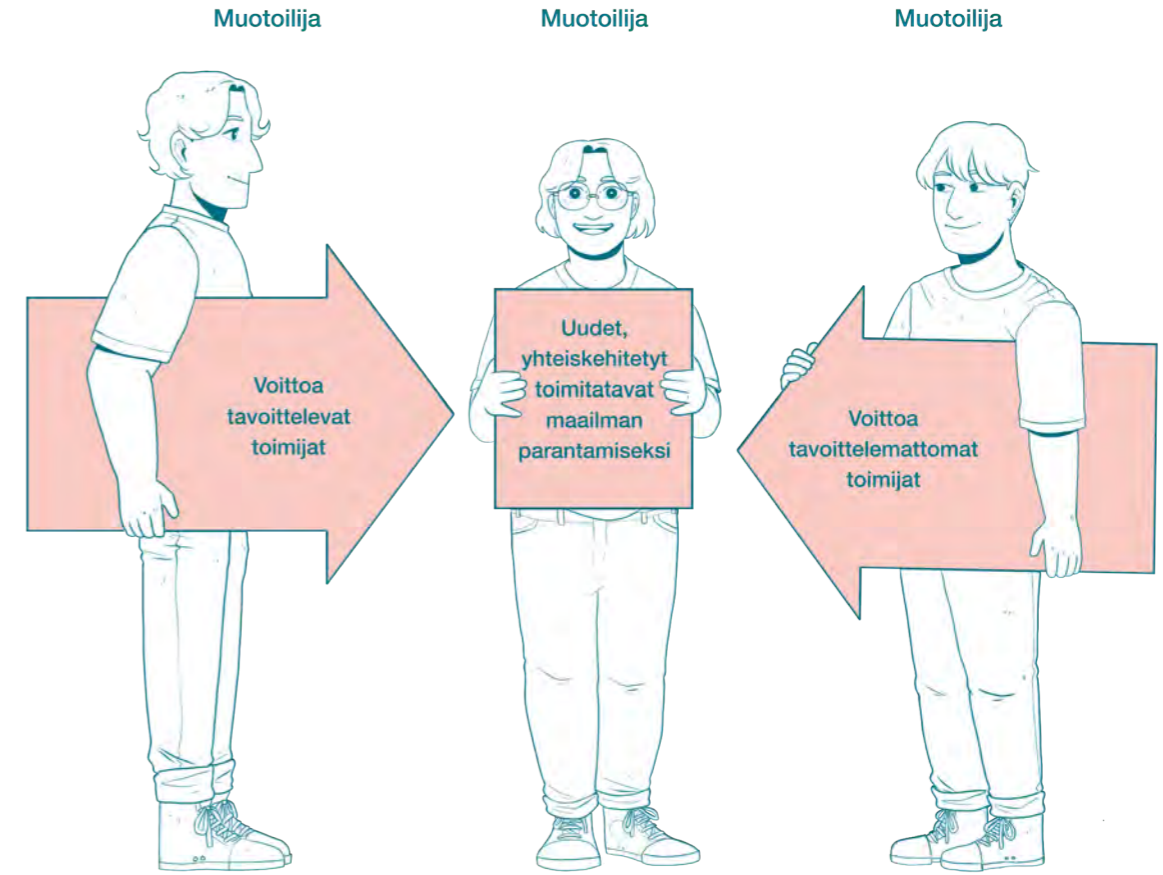
1. Miten voisit hyödyntää Shikakea omissa muotoiluratkaisuissasi?

3. Pohdi, minkälaisia esimerkkejä Shikakesta löydät arjesta?

2. Miten hienovaraisuus ja luonnollinen liikkuminen ilmenee sähköisissä käyttöliittymissä?

# MUOTOILUAJATTELU MUOKKAAMASSA TULEVAISUUDEN HYVINVOINTIA KOLMANNELLA SEKTORILLA

Kirjoittanut  
Milla Mäkinen



**T**ulevaisuuden muotoilijoihin yhdistetään mitä useammin viheliäisten ja kompleksisten ongelmien ratkaiseminen. Tämä edellyttää muotoilijalta ymmärrystä muutoksen teorioista. Lisäksi tulevaisuuden muotoilija tarvitsee kykyä hahmottaa, mikä on muotoilijan oma positio kussakin systeemissä, jossa ongelmat syntyvät, elävät ja vaikuttavat. Sitran mukaan viheliäisillä ongelmilla tarkoitetaan ongelmia, joiden ratkaiseminen on erityisen vaikeaa. Viheliäiseen, pirulliseen tai ilkeään ongelmaan liittyy yleensä paljon tekijöitä ja muuttujia, jotka tekevät ongelmasta monimutkaisen. (Sitra 2021)

Systeemit ovat keskenään vuorovaikutteisista ja sidoksissa olevista, keskinäisriippuvaisista elementeistä muodostuvia kollektiivisiä kokonaisuuksia (Lamminpää 2021). Viheliäisten ongelmien parissa toimiminen vaatii systeemiajattelua, eli muun muassa sen hahmottamista, minkälainen systeemi ja mitkä muut toimijat vaikuttavat kunkin ongelman syntymiseen ja ratkaisemiseen. Tulevaisuuden

muotoilijan täytyy tunnistaa, kehen hän on itse sidoksissa ja mitä hän muotoilee systeemeissä.

## Muotoilijan paikka

Tällä hetkellä muotoilija löytyy useimmiten yritysmaailmasta. Muotoilijat vaikuttavat maailmaan sekä yrittäjinä, että yritysten työntekijöinä ja johtajina. Tulevaisuus tuo muotoiluajattelijoille mahdollisuuden lähentyä toimijoita, jotka ovat omasta ammatti-positiostaan toimineet viheliäisten ongelmien lievittämiseksi ja ratkomiseksi jo vuosikausia. Tämä kenttä on tuttua maaperää monelle voittoa tuottamattomalle toimijalle, joista merkittävän osan muodostavat rekisteröidyt yhdistykset ja järjestöt.

Suomi on järjestöjen ja yhdistysten luvattu maa. Rekisteröityjä yhdistyksiä ja järjestöjä on Suomessa yli 100 000 (Patentti- ja rekisterihallitus 2021). Järjestöt ovat tutkijoiden mukaan olleet kautta aikojen tärkeä hyvinvointipalvelujärjestelmän kehittämisen ajuri (Ruuskanen 2020). Tänä päivänä



ammattimaistuneet järjestöt luovat hyvinvointi-ratkaisuja noin 70 000 henkilötyövuoden voimalla (Selander 2019). Työtä tukevat vapaaehtoismijat. 38 % Suomessa asuvista henkilöistä on toiminut joskus vapaaehtoistyössä (Rahkonen 2021). Lisäksi järjestöillä on arvioitu olevan 15 miljoonaa jäsentä (Kettunen 2018).

Monet haavoittuvassa asemassa olevat ihmiset tukeutuvat järjestöjen toimintaan julkisten palveluiden rinnalla. Järjestöt tarjoavat toimintaa muun muassa mielenterveystoimijalle ja heidän läheisilleen, omaishoitajille, ikäihmisille, kehitysvammaisille henkilöille, liikuntarajoitteisille henkilöille, päihdekuntoutujille, asunnottomuutta kokeville, väkivaltaa pakeneville, haavoittuvassa asemassa oleville lapsille ja nuorille, ulkomaalaisille ja pakolaistaustaisille henkilöille. Järjestöt tekevät työtä sen eteen, että Suomi saavuttaisi YK:n kestävän

kehityksen tavoitteet. Ne ratkovat monia viheliäisiä ongelmia kuten köyhyyttä, ilmastonmuutosta ja epätasa-arvoa. Näiden ongelmien ratkojana myös tulevaisuuden muotoilijalla on paikka voittoa tuottamattomien toimijoiden riveissä.

#### Muotoilija merkitystaloudessa

Maailman monimutkaistuuessa ja epävarmuuksien lisääntyessä ongelmat eivät ole enää ratkottavissa yksin voittoa tuottamattoman sektorin voimalla. Ilmastonmuutos ja siihen liittyvät valtavat tarpeet käyttäytymisen muutoksille ympäri maailman vaativat suuria ja nopeita tekoja kaikilta.

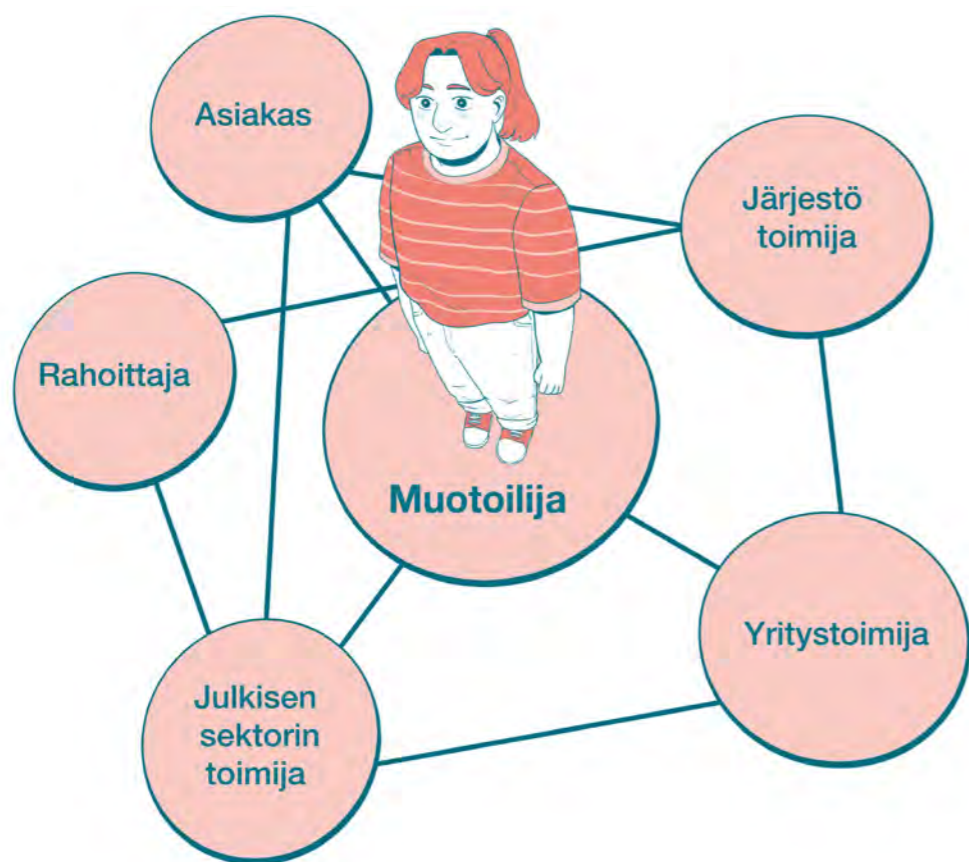
Tulevaisuuden maailman arvioidaan olevan paikka, jossa merkitystaloudus (*Purpose economy*) vahvistaa asemaansa (Hurst 2018). Merkitystaloudella viitataan talousjärjestelmään, jossa ihmiset hakeutuvat entistä useammin töihin yrityksiin,

joiden uskotaan rakentavan parempaa maailmaa. Samanaikaisesti myös asiakkaat vaativat yrityksiltä konkreettisia tekoja niitä ympäröivän yhteiskunnan ja ympäristön varjelemiseksi, sekä niiden työntekijöiden ja asiakkaiden itsensä hyvinvoinnin edistämiseksi. Joidenkin sijoittajien uskotaan seuraavan perässä, kun maailma näyttäytyy entistä haavoittuvaisempana ja ennalta-arvaamattomana myös heidän suuntaansa (Saarinen 2021).

Muutosten myötä yhä useammat yritykset määrittävät uudelleen oman roolinsa suhteessa ihmisten hyvinvointiin ja ympäristöön, jossa vaikuttavat. Voittoa tuottavien organisaatioiden lähestyessä näin voittoa tavoittelemattoman sektorin tonttia, syntyy aivan uudenlainen sektori, jota määrittävät järjestöjen ja yritysten väliset aivan uudenlaiset sidokset. Maailman parantamisesta tulee kaikkien työtä ja viheliäisten ongelmien ratkominen nousee kaikkien agendalle. Maailman muuttuessa voidaan olettaa myös muotoilijoiden roolin muuttuvan. Tulevaisuuden muotoilija voi löytää itselleen paikan maailmanparantajien joukosta.

#### Muotoiluajattelulla kohti uusia ratkaisuja

Muotoiluajattelu tarjoaa mahdollisuuden suomalaisen merkitystalouden vahvistamiseksi sekä yhteisen ja uuden toimintakentän luomiseksi voittoa tavoittelemattomille ja tavoitteleville organisaatioille. Strategisen ja spekulatiivisen muotoilun avulla voidaan luoda tulevaisuuden hyvinvointityöhön aivan uudenlaisia malleja. Yhteisen pelikentän rakentamiseksi yritykset, järjestöt ja yhdistykset tarvitsevat muotoiluajattelulle tyypillistä yhteiskehittämistä. Ne hyötyvät myös kokeiluista ja luovuudesta, jota muotoiluajattelu tuo mukanaan. Muotoiluajattelun avulla voidaan kehittää aivan uudenlaisia luonnon ja ihmisten hyvinvointiratkaisuja ja rahoitusmalleja. Näiden avulla voidaan viheliäisiä ongelmia ratkoa yhdessä systeeminä.



Kuva: Uudet yhteydet viheliäisten ongelmien ratkaisemiseksi.

#### LÄHTEET

Halava, I., Panzar, L ja Lukin, E. 2018. Järjestötoiminnan tulevaisuus. Helsinki: STEA. [Viitattu 5.6.2021]. Saatavissa: [https://issuu.com/steajulkaisut/docs/jarjestotoiminnan\\_tulevaisuus](https://issuu.com/steajulkaisut/docs/jarjestotoiminnan_tulevaisuus)

Hurst, A. 2018. The Purpose Economy. USA: Imperative Press

Kettunen, I. 2018 Miten yhdistysten käy sotessa? Talentia-lehti 12.11.2018. [Viitattu 5.6.2021]. Saatavissa: <https://www.talentia-lehti.fi/miten-yhdistysten-kay-sotessa/>

Lamminpää, S. 2021. Muotoiluajattelu ja kompleksisuus. Akateeminen väitöskirja. Rovaniemi: Lapin yliopisto. [Viitattu 5.6.2021]. Saatavissa: [https://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/64634/Lamminpaa\\_Suvi.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/64634/Lamminpaa_Suvi.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rahkonen, J. 2021. Vapaaehtoistyön tekeminen Suomessa. Tutkimusraportti 18.5.2021. Taloustutkimus Oy. [Viitattu 5.6.2021]. Saatavissa: [https://kansalaisareena.fi/wp-content/uploads/2021/05/Vapaaehtoistyö\\_tutkimusraportti\\_2021.pdf](https://kansalaisareena.fi/wp-content/uploads/2021/05/Vapaaehtoistyö_tutkimusraportti_2021.pdf)

Patentti ja rekisteri hallitus 2021. Yhdistysrekisterin esittely. [Viitattu 5.6.2021]. Saatavissa: [https://www.prh.fi/fi/yhdistysrekisteri/yhdistysrekisterin\\_esittely.html](https://www.prh.fi/fi/yhdistysrekisteri/yhdistysrekisterin_esittely.html)

Ruuskanen, P., Jousilahti, J., Faehle, M., Kuusikko, K., Kuittinen, O., Virtanen, J., Strömberg, L. 2020. Kansalaisyhteiskunnan tila ja tulevaisuus 2020-luvun Suomessa. Helsinki: Valtioneuvoston kanslia. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisuja 2020:47. [Viitattu 5.6.2021]. Saatavissa: [https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162498/VNTEAS\\_2020\\_47.pdf](https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162498/VNTEAS_2020_47.pdf)

Saarinen, M. 2021. Johtajan uudet vaatteet. Helsingin sanomat. 4.6.2021. [Viitattu 5.6.2021]. Saatavissa: <https://www.hs.fi/visio/art-2000008013903.html>

Selander, K. 2019. Työhyvinvoinnin paradoksit kolmannen sektorin palkkatyössä. Luento, Keski-suomen Yhteisöjen Tuki ry, 16.1.2019. [viitattu 5.6.2021]. Saatavissa: <https://www.yhdistystori.fi/assets/files/sites/4/2019/01/Kirsikka-Selander-Työhyvinvoinnin-paradoksit-3sektori-palkkatyo-16.1.2019.pdf>

Sitra. Tulevaisuussanasto. [Viitattu 29.6.2021]. Saatavissa: <https://www.sitra.fi/tulevaisuussanasto/viheliainen-ongelma/>

Taloustutkimus Oy. 2015. Vapaaehtoistyö Suomessa 2010 ja 2015. [Viitattu 5.6.2021]. Saatavissa: [https://kansalaisareena.fi/wp-content/uploads/2020/06/Vapaaehtoistyö\\_Suomessa\\_2010ja2015.pdf](https://kansalaisareena.fi/wp-content/uploads/2020/06/Vapaaehtoistyö_Suomessa_2010ja2015.pdf)



1. Mihin yhdistykseen/järjestöihin itse kuulut?

3. Mitä mahdollisuuksia näet yritysten  
ja yhdistysten välisessä yhteistyössä?

2. Tunnistatko, mistä oma näkökulmasi muodostuu  
ja kehen kaikkiin olet sidoksissa?

# MUOTOILU- OSAAMINEN JULKISELLA SEKTORILLA

Kirjoittanut  
Sara Ikävalko

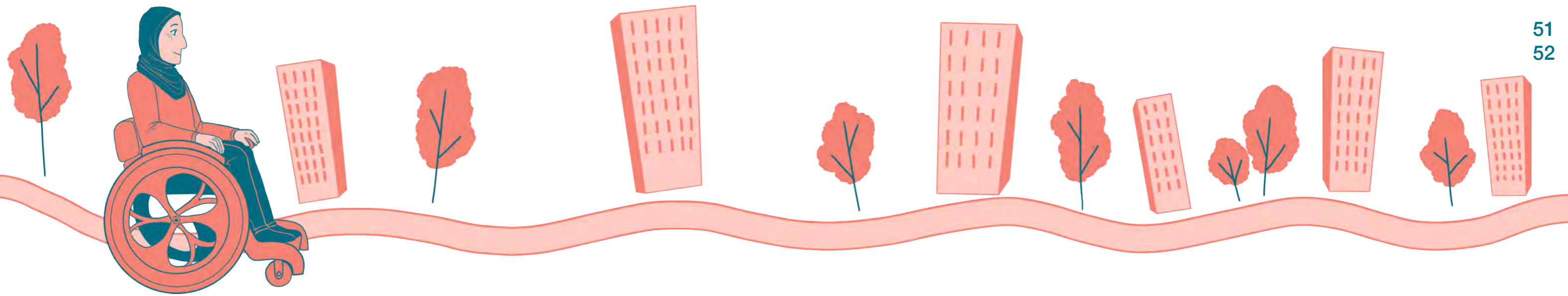


Kautta aikain suomalaiset arkkitehdit ja muotoilijat ovat halunneet olla vaikuttamassa yhteiskuntaan. Skandinaavisen muotoilun periaate on luoda hyvää, toimivaa ja kaunista arkea kaikille. Tämä arvo on voimissaan edelleen. Viimeisen kymmenen vuoden aikana muotoiluosaaminen on saapunut pysyvästi kaupungin kehittämistyön tueksi ja parhaimmillaan kehittämistoiminnan lähtökohdaksi. Kaupunkimuotoilu on vuorovaikutteista ja kokonaisvaltaista kaupunkisuunnittelua, jonka päämääränä on rakentaa hyvää kaupunkikokemusta. Kaupunkimuotoilun tavoitteena on lisätä demokraattista suunnittelua, tuoda läpinäkyvyyttä päätöksentekoon, parantaa vuorovaikutusta ja edistää käyttäjälähtöistä suunnittelua kaupungeissa. Ihmislähtöinen kaupunkikehitys haastaa perinteisiä hallinnon malleja ja suunnitteluprosesseja tuoden yhteiskuntaa lähemmäs kaupunkilaisten tarpeita. Ihmislähtöinen suunnittelu on keskeinen osa elävän, turvallisen, kestävän ja terveellisen kaupungin toteuttamista.

Me muovaamme kaupunkia ja kaupunki meitä. (Ghel 2018, 6, 19-29)

Kuntien tehtävä on hoitaa yhteiskuntamme tärkeitä tehtäviä vaikuttavasti ja tuottavasti. Talouskuri julkisella sektorilla on tiukka, tarvitsemme ennakkoluulotonta ajattelua ratkaista ongelmat uusin keinoin. Kustannuspaineet ja ihmisten alati muuttuvat tarpeet haastavat tehostamaan palveluja. Palvelukehityksen rinnalla julkisen sektorin tulee kehittää digitaalisia ja fyysisiä palveluympäristöjä sujuvasti saavutettaviksi ja houkutteleviksi. Hyvän kaupunkikokemuksen ja tuottavuuden näkökulmasta hyödyimme, jos palveluja ja kokonaisvaltaista aluekehitystä tuotetaan kestävästi ja ihmislähtöisesti. Muotoilu tarjoaa kestävään ja ihmislähtöiseen suunnittelu- ja kehittämistyöhön mitä moninaisempia keinoja.

Kuntien ratkomat ongelmat ovat yhteiskunnallisia ja usein paljon monitasoisempia kuin esimerkiksi yksityisen sektorin suunnitteluhaasteet. Lain-



säädäntö määrittelee työlle paikoin tiukat raamit. Julkisen sektorin suunnittelutyön kohteet ovat usein laajoja, kompleksisia systeemejä, jotka voivat kietoutua esimerkiksi ilmastonmuutoksen tavoitteiden tai väestörakenteen muutoksen ympärille. Vastataksemme näihin monitasoisin haasteisiin tarvitsemme yhteiskunnan eri toimijoita mukaan kehittämistyöhön.

Muotoilijan työ julkisella sektorilla on generalistin työtä, jossa orkestroidaan laajoja kokonaisuuksia. Tärkeä elementti muotoiluosaamisen viemisessä julkiselle sektorille on ennen kaikkea ajattelutapojen muutos yksilötasolla sekä organisaatiokult-

tuureissa. Kaupunkien muotoilutyössä on usein kyse totutun toimintakulttuurin muovaamisesta. Perinteinen organisaatiolähtöinen ajatusmalli kiepautetaan ylösalaisin ja asiakas asemoidaan kaiken toiminnan keskiöön. Suunnittelutyössä luomme yhteiskehittämisen keinoin jaettuja visioita ja vaihtoehtoisia ratkaisuja tulevaisuuteen. Tällaisen suunnittelukulttuurin luominen on pitkäjänteistä työtä. Kaupunkimuotoilun perimmäinen tarkoitus on luoda vuorovaikutteinen suunnittelu- ja päätöksentekokulttuuri, jossa kaupunkilaiset kokevat osallistumisensa mielekkääksi ja merkitykselliseksi. Päätöksentekijät voivat luottaa siihen, että suun-

nittelijät tekevät oikeita ratkaisuja vuorovaikutuksessa asukkaiden, elinkeinoelämän ja oleellisten sidosryhmien kanssa. (mukaillen Ikävalko 2013)

Muotoiluosaamisella on merkitystä kaupungeissa muutoksentehtävänä ja kulttuurimuutoksen vauhdittajana. Kaupungit tarvitsevat apua ratkaisujen etsimiseen ja vaihtoehtoisen tulevaisuuden hahmottamiseen. Kaupunkien käytännön ymmärrystä muotoilun hyödyistä osa kaupunkien toimintaa ja kehittämistä on kasvanut 10 vuoden aikana. Samalla kaupunkien kyky käyttää muotoilua on laajentunut ja kiinnostus ostaa muotoiluasiiantuntemusta on kasvanut. Kaupunkimuotoilu kannattaa ottaa vakavasti. Se on mahdollisuus muotoilualalle löytää uutta suuntaa, lisätä vaikuttavuutta ja avautua yhteiskunnalliseksi toimijaksi. (Ikävalko 2015) Kaupunkimuotoilijan tärkeä ominaisuus on ennakkoiva työote. Hyvällä ennakkoinnilla kykenemme reagoimaan vikkellästi kaupunkilaisten muuttuviin tilanteisiin. On tärkeää tunnistaa, ettei kaupunki ole koskaan valmis. Kaupungeille on eduksi olla etunojassa havainnoimassa signaaleja, tulevia ilmiöitä, joita kohtaamme. Rikkautta työnkuvaan tuo alati vaihteleva aikajänne. Suunnittelutehtäviä tehdään jopa useiden vuosikymmenien päähän, kuten esimerkiksi palveluverkkouudistuksessa, aluekehityshankkeissa ja kaupungin yleiskaavassa.

#### Kaupunkimuotoilijalta vaaditaan sitkoa

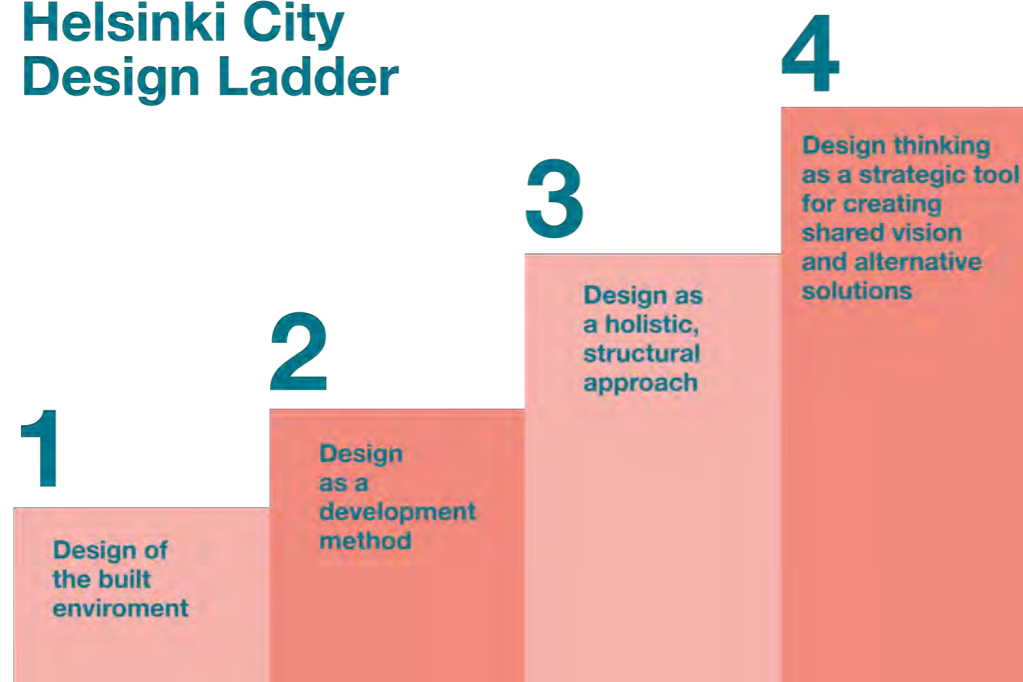
Muotoilijan rooli on prosessin eri vaiheissa kovin erilainen. Kaupunkimuotoilijalta vaaditaan sitkoa ja kykyä pitkäjänteiseen ja monikanavaisen työhön. Tarkasteltaessa sosiaalisia ulottuvuuksia,

#### KAUPUNKIMUOTOILUN TYÖKENTTÄ:

- Rakennetun ympäristön ja kaupunkikokemuksen suunnittelu- ja kehitystehtävät
- Osallisuuden vahvistaminen: vuorovaikutus- ja yhteiskehittäminen
- Palvelumuotoilu ja palveluympäristöjen suunnittelu
- Strateginen suunnittelu ja kaupunki-identiteetin rakentaminen
- Organisaatio- ja työntekijäkokemuksen yhteiskehittäminen
- Muotoiluymmärryksen ja muotoiluosaamisen kouluttaminen ja jalkauttaminen organisaatioihin

(Mukaillen Mattelmäki ym. 2019, 5, 12, 15)

## Helsinki City Design Ladder



Kuva: Kaupungit ja kunnat ovat muotoiluosaamisen hyödyntämisessä vielä hyvin eri tasoilla. Muotoilun hyödyntämisessä pitkälle kehittyneet kaupunkiorganisaatiot keskittyvät jo strategiatasolla palvelu- ja kaupunkikokemuksen suunnitteluun ja johtamiseen. Kuvassa Helsingin kaupungin Design-portaat (Mattelmäki ja muut 2019).

nousevat tiimityö-, kommunikaatio- ja vuorovaikutustaidot keskeiseen rooliin. Läsnäolo, myötäeläminen ja herkkyys kohdata ihmisiä heille luonteissa toimintaympäristöissä on työn hienovaraisin osa-alue. Käyttäjymmärryksen jalostaminen käytän-

nön sovelluksiin on myös sitkeää työtä. Rohkeus, uteliaisuus ja ennakkoluulottomuus sidosryhmien välisessä kanssakäymisessä ovat hyveitä kaupunki-muotoilijan ammatissa.

Muotoilijan tehtävä on olla vahvasti kiinni hetkessä ja toisaalta rakentaa tulevaisuuksia. Tulevaisuuskuvioiden ja abstraktien kokonaisuuksien konkretisointi ovat työskentelyn ydin. Taito yhdistellä asioita luovilla ja visuaalisilla tavoilla on oiva apuväline hyvään vuorovaikutukseen ja päätöksentekoon. Visualisoimalla saamme erilaiset vaihtoehdot tulevaisuuskuvioiden näkyväksi yhdessä jaettuun muotoon.

Ihmisten ja asioiden yhteen tuominen, sekä kiinnostus orkestroida isoja kompleksisia kokonaisuuksia lienee niitä merkittävimpiä työelämän taitoja. Muotoilija voi tuoda toimivan, tehokkaan ja tuottavan kaupunkikehittämisen rinnalle kohtaavan ja kokemuksellisen kehittämistyön, sekä inhimillisiä arvoja. Kaupungit ovat muotoilualalle kiehtova työkenttä, jotka ovat ymmärtäneet muotoilun merkityksen ja haluavat yhteistyötä menestyäkseen.

#### LÄHTEET

Ghel, J. 2018. Ihmisten kaupunki. Helsinki: Rakennustieto Oy.

Ikävalko, S. 2013. Sustainable Society. Teoksessa: Kauste, J., Paatero, K., & Rautiola, E. (toim.) Transformation : towards a sustainable future. Helsinki: Museum of Finnish Architecture. 52-59.

Ikävalko, S. 2015. Toimiva kaupunki -hankkeen 2013-2015 päätösseminaarin puheenvuoro. Kaupunkimuotoilun kohtauspaikka -seminaari, Helsinki.

Mattelmäki T., Hietanen P. ja Virta M. 2019. Effectiveness of design activities at the City of Helsinki. A joint project between the Department of Design of Aalto University's School of Art, Design and Architecture and City of Helsinki. Report of the analysis phase 30.9.2019. Public Summary for Distribution. City of Helsinki & Aalto University. [Viitattu 10.8.2021]. Saatavissa: [https://www.hel.fi/static/kanslia/Julkaisut/2019/Hki\\_evaluation\\_of\\_design\\_impact\\_report-2019.pdf](https://www.hel.fi/static/kanslia/Julkaisut/2019/Hki_evaluation_of_design_impact_report-2019.pdf)

## Tehtävä

### 1. Mikä sinua kiinnostaisi julkisen sektorin muotoilussa?

### 2. Onko sinulla riittävästi sitkeyttä pitkäjänteiseen ja monialaiseen kehitystyöhön?

### 3. Kuinka kehittäisit itsessäsi artikkelissa mainittuja ominaisuuksia?



**MUOTOILIJAN  
JA  
TEKNOLOGISET  
MAHDOLLISUUDET**

# TEKNOLOGIA ON VASTAUS, MUTTA MIKÄ ON KYSYMYS?

Kirjoittanut  
Noora Nylander



**T**ulevaisuuden ennustamisen tarkoituksena ei ole määritellä tulevaisuutta tarkasti, vaan tuottaa erilaista ymmärrystä mahdollisista tulevaisuuden skenaarioista pitkällä aikavälillä ja vuoropuhelussa erilaisten toimijoiden kesken. **Hänninen, Katila ja Västilä** (2013) kirjoittavat, että suomalaisen hyvinvoinnin tulevaisuus on biotaloudessa. Globaalit megatrendit ovat muokanneet suomalaista metsätaloutta jo vuosikymmenien ajan, mutta kuitupohjaisten tuotteiden kysyntä kasvaa juuri nyt. Ilmastonmuutos ja luonnonvarojen niukkuus edellyttävät hiilineutraaleja ja resurssitehokkaita ratkaisuja. Tämä megatrendi, jossa yhteiskunta pyrkii korvaamaan fossiiliset materiaalit ja energian uusiutuvilla vaihtoehdoilla, luo metsäteollisuudelle uusia mahdollisuuksia.

Trendit ovat merkkejä tulevasta, eivät faktoja. Laboratorioissa tänään kehitetyt uudet teknologiat ilmestyvät markkinoille vuosien tai kymmenien vuosien jälkeen, jos ollenkaan. Teknologiaa ei kehi-

tetä tyhjiössä, vaan se on vuoropuhelua eri tekijöiden välillä, kuten yhteiskunta, kuluttajien asenne, markkinat, lainsäädäntö ja politiikka (Hiltunen, E. & Hiltunen, K. 2014).

## Teknologian kehitys ja vaikutus pakkausten tulevaisuuteen

Teknologia on ihmiselle suunnattu väline: prosessi, menetelmä tai laite. Usein se on kokoelma erilaisia käytäntöjä. Teknologia on käytössä olevien laitteiden ja teknisten käytäntöjen kokoelma, jota tarkoitetaan, kun sanotaan, että teknologia muuttaa elämäämme. Teknologinen kehitys on evoluutiomaista, se vaatii aikaa ja tapahtuu vaiheittain. Ymmärtääkseen tulevaa, täytyy katsoa eteen- ja taaksepäin, sillä trendit liittyvät niin menneisyyteen kuin nykyhetkeenkin.

Markkinoiden vetovoima, kuluttajien valinnat, arvot ja asenteet, sekä standardit ovat markkinatekijöitä, jotka ajavat teknologioiden pääsyä yh-



teiskuntaan. Hidastavia tekijöitä uuden tekniikan käyttönotossa voivat olla standardointi, väärä aika markkinoilla, rahan puute, teknologian korkea hinta ja markkinoiden kysynnän puute. Pullonkaulateknologioiden ratkaisut toimivat uuden teknologian kehityksen kiihdyttäjänä (Hiltunen, E. & Hiltunen, K. 2014).

Esimerkkejä kuitupohjaisten pakkausratkaisujen pullonkaulatekniikoista ovat massan muodostaminen sekä prosessoiminen samalla tavoin kuin tavanomaisilla muoveilla. Lisäksi kuitumateriaali tulee päällystää tai kyllästä siten, että se kestää esimerkiksi kosteutta, rasvaa ja happea vastaan. Tästä johtuen tutkimus ja teollisuus ovat kehittäneet jo yli viisitoista vuotta ratkaisuja korvaamaan muoveja. Yksi ratkaisu on mahdollisuus käyttää olemassa olevia muovituotteiden valmistusmenetelmiä. Sulapac-pakkaus ja EcoXPac-paperipullo ovat hyviä esimerkkejä pitkän aikavälin teknologisestä kehityksestä. Ratkaisuja on kehitetty pitkään, mutta vasta syksyllä 2019 ne saivat jalansijaa tiedotusvälineissä, markkinoilla ja tuotannossa. Jo viisitoista vuotta sitten ideoimme kuitupohjaista vastinetta alumiinisille kahvikapseleille. Nyt Uusipuu -sivustolla esitellään tällainen biohajoava vastine, jonka Walki on kehittänyt (Uusipuu 2021).

#### Teknologia ja ihmisen arjen tarkoitus

Älykäs teknologia on jotain, joka voi vastaanottaa ja luovuttaa tietoa hallitusti. Se voi olla materiaali, komponentti tai laite. Älyteknologioiden kehitys on kestänyt kauan. Lisätyn todellisuuden kehityksen katsotaan alkaneen 1900-luvun alun teatteriesityksistä kehittyen tämän päivän mobiilisovelluksiin.

Uuden tekniikan levinneisyyden ennustaminen voi mennä pieleen. 20th Century Foxin edustaja **Darryl Zanuck** totesi vuonna 1946, että ”*Television ei pysty pitämään kiinni mistään kaappaamastaan markkinoista*” ja että ”*Ihmiset kyllästyvät pian tuijottamaan vanerilaatikkoa joka ilta*”. (Hiltunen, E. & Hiltunen, K. 2014). Suunnittelussa on ratkaisevan tärkeää ymmärtää uuden tekniikan tuottama arvo ihmisille. Tulevaisuuden skenaarit ovat perusteltuja kuvauksia tulevaisuudesta ja ne sisältävät olennaisia asioita myös ihmisen henkilökohtaisista tarpeista. Ihmisen tarpeet ja tarkoituksen punainen lanka tulisi säilyä teknologisen kehityksen skenaariossa. Tämä on vaikeaa, sillä teknologia keskittyy myös itsensä ratkaisemiseen ja kehittämiseen.

Älykomponentin tuotantoratkaisua, keveyttä, kokoa ja ekologisuutta voidaan kehittää eriaikaisesti pohdittaessa sen loppukäyttöä ihmisten arjessa.

Elämän perusasiat eivät ole muuttuneet ihmisten arjessa. Ihmiset ovat etsineet ravintoa ja turvaa, rakastaneet ja soittaneet musiikkia kautta historian. Palaamme näihin samoihin teemoihin teknologian kehityksessä eli teknologian tulee palvella elämää. Kuitupohjainen pullo täyttää liiketoiminnan tarpeita materiaalikehitykselle. Kuinka markkinat arvostavat näitä uusia pakkausratkaisuja?

Helpottaako uudenlainen materiaali kierrättämistä ja syyllisyyttä jätteiden synnystä? Koetaanko

se tuntumaltaan ympäristömyönteisenä? Miten uusi ratkaisu korvaa lasin, alumiinin tai muovin käyttämistä ja niihin suhtautumisen arjessa? Halu-aako oluen harrastaja nauttia oluensa lasipullosta vai kuitupullosta? Teknologia kehittyy hitaasti ja alkaa tulevaisuuden ennakoinnista, ennen kaikkea sen tulisi vastata ihmisten arkeen. Lopullinen kysymys on, miten uudet ratkaisut palvelevat ihmisiä arjessa.

#### LÄHTEET

Hiltunen, E. & Hiltunen, K. 2014. Teknoelämää 2035 - Miten teknologia muuttaa tulevaisuuttamme? [Viitattu 30.8.2019]. **Saatavissa:** <https://www.elliblibrary.com/fi/book/978-952-14-2024-5>

Hänninen, Katila & Västilä. 2013. Megatrendit muuttavat Suomen metsäalaa. Metsätieteen aikakauskirja Vol. 4/2013, 676-678.

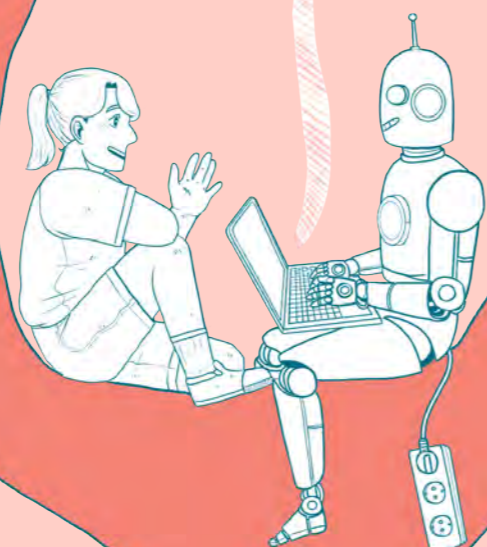
Uusipuu. 2021 [Viitattu 1.6.2021]. **Saatavissa:** <https://www.uusipuu.fi/ratkaisut/kompostoituva-kahvikapseli/>



- 1. Tee Backcasting jostain teknologiasta tai sen osasta ja pohdi lopuksi, minkä ihmisen tarpeen teknologia on täyttänyt ja miksi. (Backcastingilla tarkoitetaan askel askeleelta peruuttamista tulevaisuudesta nykyhetkeen)

# DATA-ANALYTIikka JA TEKÖÄLY MUOTOILURATKAISUJEN RAKENNUSAINEENA

Kirjoittanut  
Mirja Kälviäinen



**T**ietoperustainen, systeeminen ja tietoa yhteinä suunnittelutekijänä korostava muotoilu lisääntyy IoT-ratkaisujen yleistyessä ja data-analytiikan sekä tekoälyratkaisujen tullessa tyypillisiksi yrityksissä ja muissa organisaatioissa. Muotoilijan on osattava yhdistää laadullinen tutkimus määrälliseen data-analytiikkaan. Esimerkiksi digitaalinen tietäjätoiminnasta on hyödyllistä, vaikka se ei paljasta syitä ja merkityksiä asiakkaan digitaalisen jalanjäljen takana (Muratovski 2016, 34-38). Kiinnostavaa on myös se, miten muotoilijat voisivat yhä paremmin hyödyntää data-analytiikan ja sen kautta rakentuvien digitaalisten ratkaisujen mahdollisuuksia. Muotoilussa on ryhdytty puhumaan myös tiedon ohjaamasta (*engl. Data-driven*) muotoilusta.

Data-analytiikka on yritysten asiakaslähtöisessä toiminnassa kehittynyt erityisesti markkinointitoimien välineenä. Muotoilijan sitä paremmin ymmärtäessä se voi tarjota muotoilijan pyytämää

hyödynnettävissä olevaa tietoa aiempaa enemmän myös tuotekehitykseen ja tutkimusta ymmärtävä muotoilija osaa myös yhdistää sitä näkemyksellisyden parantamiseksi laadulliseen aineistoon. Laajenevan data-analytiikan tuottamat määrälliset päätelmät tarvitsevat laadullista, syvää, lähellä toimijoita hankittua käyttäjäymmärrystä rinnalleen. (Maeda 2019, 150-151, 175-182).

## Data-analytiikka yhteissuunnittelussa

Monialaisessa yhteissuunnittelussa on tiedon merkityksellistämistä (*engl. Sense-making*) tehtävä myös data-analytiikan tuottamasta tiedosta ja sen hyödyntämisen mahdollisuuksista. Tämä tietenkin edellyttää, että muotoilijakin ymmärtää riittävästi niitä data-analytiikan tiedon tuottamisen, rajoitteiden ja luonteen ominaisuuksia, joihin tällainen tieto perustuu. Muotoilijan pitää pystyä ymmärtämään, milloin jokin data-analytiikan tuottama tieto on merkityksellistä ja millä tavoin se sitä on.

Digitaalisten ratkaisujen tuottaman tiedon käytöstä on myös paljon uhkakuvia, joiden mukaan ne helposti tuottavat syrjimistä ja manipulointia, joita kehitettävissä ratkaisuissa on eettisyyden nimissä pystyttävä välttämään.

Konkreettisten tuotteiden kohdalla IoT-ratkaisut tulevat muuttamaan ihmisen ja tuotteen välisen vuorovaikutuksen tietosisältöiseksi vuorovaikutukseksi, jossa näissä suhteissa välittyvän tiedon luonne on yksi huomioon otettava tekijä. Roboteissa tämä on ehkä selvempää, mutta asia voi koskea mitä tahansa arkista tuotetta, johon liitetään jokin dataa keräävä ja välittävä toiminto. IoT-ratkaisut tulevat siirtymään myös tuotteiden välisen tiedon välittämisen vuorovaikutukseksi, jolloin ihmistä ei tällaisessa suhteessa lainkaan ole.

#### Konelähtöinen muotoilu ja koneoppiminen

Yksi uusi muotoilun toimintatavan nimitys on konelähtöinen muotoilu (*engl. Machine-driven design*), jossa ajatellaan, että kone tai sen tuottama tieto on yksi vuorovaikutuksen toimija ihmisen rinnalla. Silloin on ihmislähtöisen muotoiluperiaatteen tavoin tutkittava myös sitä, miten on mahdollista ottaa huomioon konevuorovaikutus ja hyödyntää sitä hyvällä tavalla tehtävässä ratkaisussa.

Tekoälyyn pohjautuvat ratkaisut tulevat lisääntymään sekä tuotteiden yhteydessä että palvelujen osana. Niiden osalta muotoilijat ovat sidoksissa tutkimukselliseen ymmärtämiseen, koska tekoälyratkaisuja kehitetään ja niitä edelleen pyöritetään koneoppimisen (*engl. Machine-learning*) avulla. Tämä oppiminen tapahtuu jo kerätyn tai toiminnassa vähitellen kerääntyvän tiedon avulla. Se perustuu jo kerätyn tiedon mallintamiseen tai sen

kautta tulevaisuuden ennustamiseen. Vaarana ovat esimerkiksi eettisesti kyseenalaiset vinoumat tai muu epätoivottava ratkaisun muuntuminen.

Haasteena on myös ratkaisujen kuplautuminen niin, että niihin ei sisälly mitään yllättävää tai kiinnostavaa. (Maeda 2019, 187). Näissä asioissa tarvitaan kriittisesti ajattelevaa kuraattorimuotoilijaa. Tekoälyä käyttöön otettaessa muotoilijan rooli on vahtia ratkaisujen huonoihin suuntiin johtavaa oppimista sekä huolehtia, miten ratkaisut pidetään luovasti ylläpitävinä ja kiinnostavina. Tällaiset näkökulmat vaativat tulevaisuuden muotoilijalta ymmärrystä koneoppimisessa käytettävästä tiedosta ja tiedon mallintamisesta.

Tiedon luonteen ymmärrys ja tiedon kautta tapahtuvan oppimisen ymmärrys ovat tärkeitä tulevaisuuden suunnittelutekijöitä, jotta voi tunnistaa ne ratkaisut, joissa tekoälyä tai muita tietoa hyödyntäviä ratkaisuja kannattaa käyttää ja miten niitä kannattaa käyttää. Muotoilijan tulisi osata tunnistaa, mikä on se koneoppimiseen käytettävä data, jonka kautta tekoälyratkaisu saadaan toimimaan ja onko tuossa datassa vaaroja erilaisiin vinoumiin. Missä määrin ja millä tavoin ratkaisun ja käyttäjien välistä vuorovaikutusta voidaan käyttää tekoälyratkaisun oppimisen välineenä ja mitä se edellyttää vuorovaikutuksen ja käyttöliittymän suunnittelun osalta?

#### Data-analytiikan kehittyminen

Muotoilijan työprosessia voi koskettaa myös data-analytiikan kehitys, kun luonnollisen kielen analyysin kehittyminen tuottaa laadullista ymmärrystä valtavasta määrästä strukturoimatonta aineistoa verkossa. Tämä aineisto tulee kehittyessään ole-



maan merkityksellinen laadullisen tiedon lähde sekä ihmislähtöiselle kehittämistyölle että tekoälyratkaisujen oppimisaineistoina.

Kiinnostavaa on myös luovan tekoälyn kehitys, joka voi tuoda tutkimuksellista ymmärtämistä vaativia muutoksia muotoilijoiden tapaan työskennellä. Jos voidaan etsiä koneellisesti sopivaa virikeaineistoa, luoda vaikkapa Moodboardoja tai tuottaa tuhansittain ratkaisuvaihtoehtoja, on muotoilijan kriittiseen ajattelun perustuva kuraattoriosaami-

nen ja koneellisesti tuotettujen vaihtoehtojen syntetisoiva yhdistelyosaaminen tärkeää.

Viisaasti käytettynä data-analytiikan, IoT:n ja tekoälysovellusten kautta voidaan optimoida ja karsia turha kulutus pois kuluttamisen systeemeistä ja optimoida niitä vaikka jatkuvasti. Kestävän kehityksen ratkaisussa konelähtöinen suunnittelu voi tuoda todella sellaisia etuuksia, että muotoilijoiden on syytä oppia ymmärtämään ja hyödyntämään niitä.

#### LÄHTEET

Maeda, J. 2019. How to speak machine. Computational thinking for the rest of us. New York: Portfolio/Penguin.

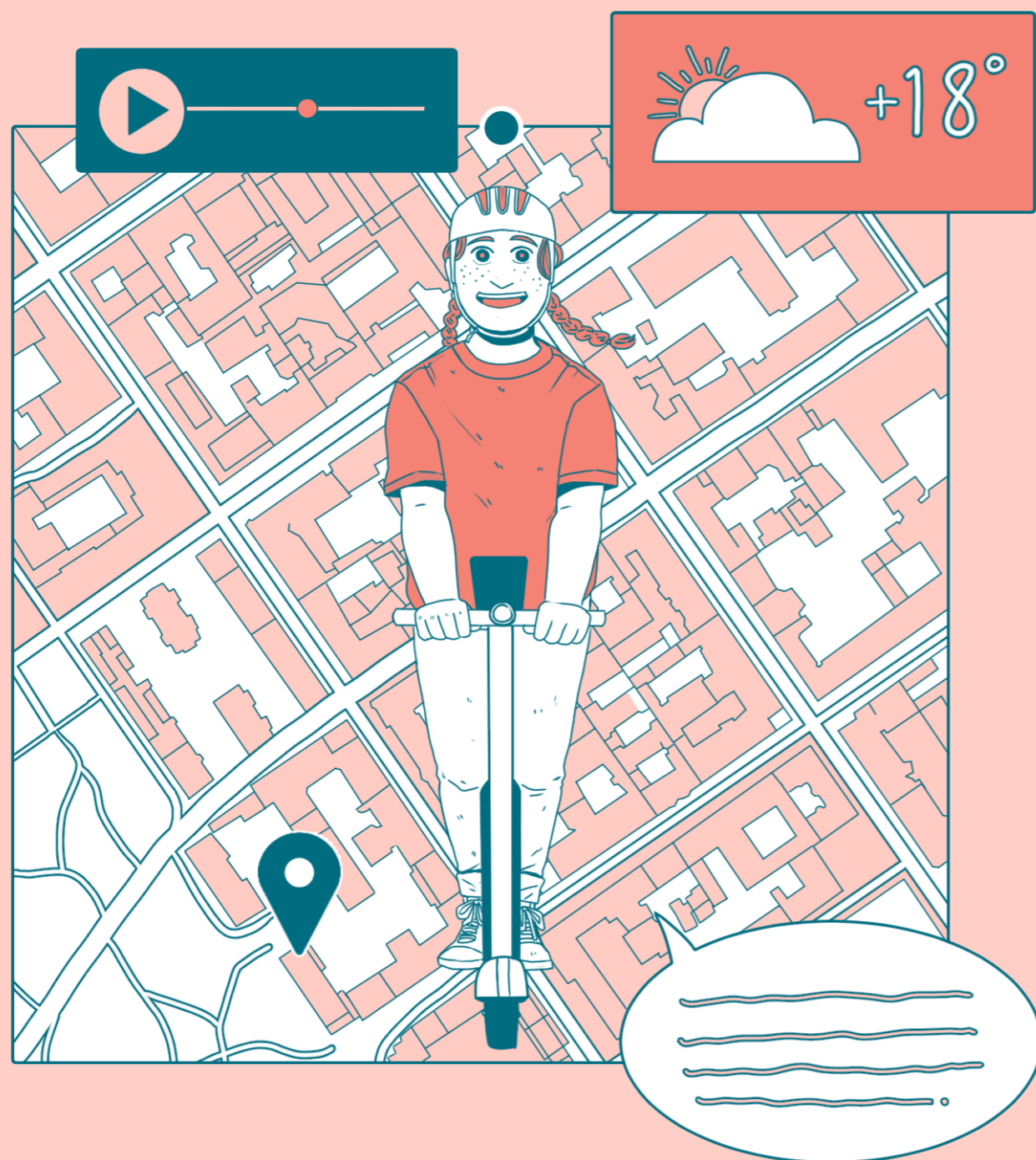
Muratovsky, G. 2016. Research for Designers. A Guide to Methods and Practice. London: Sage Publications.



1. Pohdi, miten sinä voisit hyödyntää automatisoitua tiedonhankintaa ja tällaisen tiedon käyttöä omissa muotoiluratkaisuissasi?

# IOT ON PALVELU- JA LAITEKOKONAISUUS

Kirjoittanut  
Patrik Koskinen



**E** sineiden internet (*Internet of Things, IoT*) käsittää erilaisia laitteista ja sensoreista muodostuvia verkkoja, joihin usein on liitettyä jonkinlaista koneälyä ja analytiikkaa. Tällaisia keskenään keskustelevia laitteita ja sensoreita näkyy enenevässä määrin kodeissa, työpaikoilla ja kaupunkikuvassa, esimerkiksi liikenteessä. Suuret määrät erilaisia IoT-laitteita keräävät koko ajan massiivisia määriä dataa käyttäjistään ja ympäristöstä. Sensorien ja datan analysoinnin kustannusten alhainen ja entisestään laskeva taso kannustaa IoT-palveluiden kehittämiseen.

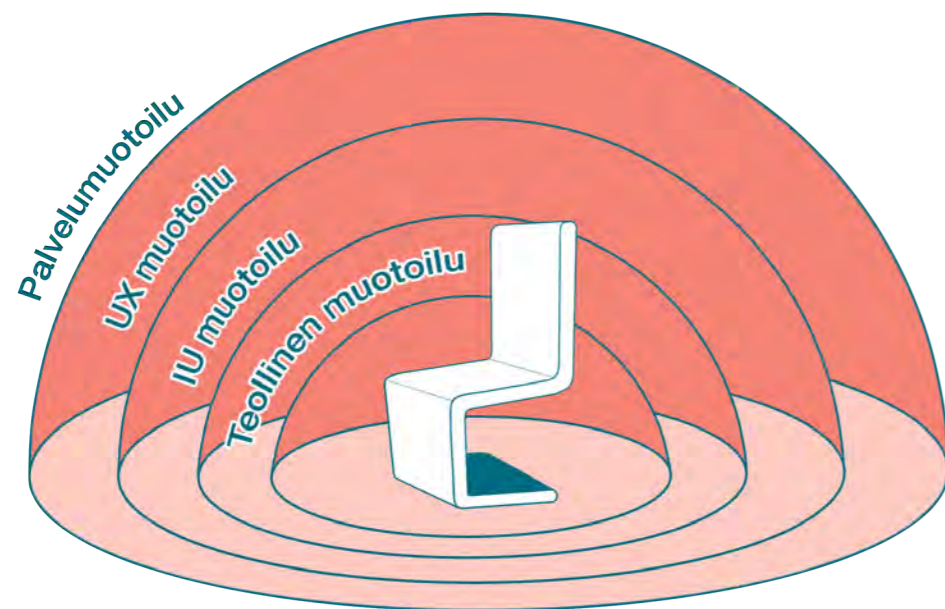
## IoT -palvelun kerrosmalli

IoT:n tekniset mahdollisuudet ovat lähes rajattomat. Keskiöön nousee itse palvelu, sen hyöty käyttäjälle ja käyttökokemus. Muotoilulla on tässä keskeinen rooli. IoT-palvelun kehityksessä käytetään muotoilun kerrosmallia (*kuva seuraavalla sivulla*), jossa uloin ja tärkein kerros koostuu palvelumuotoilusta.

IoT-palveluita, kuten muitakin palveluita, suunniteltaessa unohtuu helposti, mikä on loppukäyt-

täjän saama arvo palvelusta. Suunnittelun tulisi pohjautua kattavaan taustatutkimukseen tavoiteltavista käyttäjäryhmistä ja palvelun ratkaisemasta ongelmasta. IoT:n ytimessä on data, joka on tarjottava käyttäjää palvelevassa muodossa. Lisäksi palvelu ja datan hallinta pitää mieltää riittävän luotettavaksi, jotta käyttäjät suostuvat jakamaan palvelussa henkilökohtaista dataansa (*data-altuismi*). Aika moni meistä on valmis jakamaan esimerkiksi auton käyttöön liittyvää henkilökohtaista dataa, mikäli vastineeksi on mahdollista saada alennusta auton vakuutusmaksuun (*olettaen, että käyttäjä luottaa vakuutusyhtiön kykyyn käsitellä dataa luotettavasti*).

Palvelumuotoilun alla on käyttökokemuskerros (UX), jossa palvelun käyttö muotoillaan kokemukseksi niin miellyttäväksi, että sen käyttöä jatketaan myös ensikokeilun jälkeen. Käyttökokemuksessa kiinnitetään huomiota palvelun ymmärrettävyyteen ja vaivattomuuteen. Käyttökokemukseen vaikuttaa merkittävästi seuraava kerros, eli käyttöliittymä (UI). IoT-tuote integroidaan usein johonkin olemassa olevaan liekapalveluun, kuten Google Ho-



Kuva: IoT-palvelun muotoilun kerrosmalli (mukaiillen Ihamäki 2017).

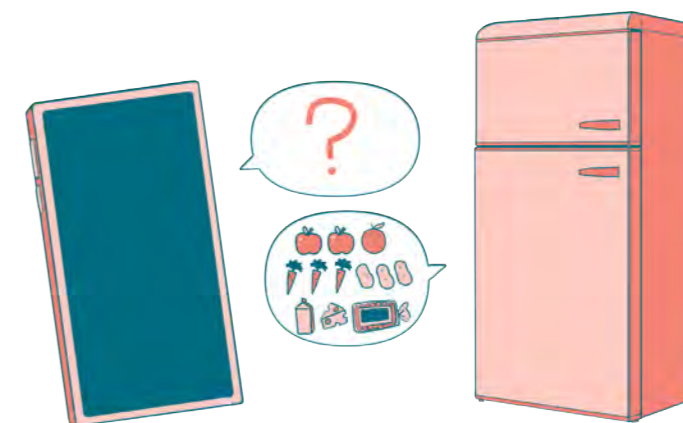
meen, Applen HomeKitiin, tai Amazonin Alexaan, joka tarjoaa valmiin käyttöliittymän. Tällöin UX muodostuu siitä, kuinka hyvin itse tuotteen käyttöliittymä on integroitu ulkopuoliseen palveluun. Lopuksi on laitteiden ja sensoreiden teollinen muotoilu.

#### IoT on palvelu- ja laitekokonaisuus

IoT-järjestelmä on usein kokonaisuus, johon kuuluu useita erilaisia laitteita ja sensoreita. Käyttäjä hyötyy nimenomaan kokonaisuudesta. Esimerkkinä tästä on älykodin keittiö, jossa valaistus, jääkaappi, astianpesukone ja uuni keskustelevat keskenään keräämällä ja välittämällä tietoa toiminnastaan. Älykeittiön yksi ominaisuus voisi olla ruoanlaiton

automaattinen avustaminen. Käyttäjä klikkaa puhelimen sovelluksesta ruokareseptiä, jonka haluaisi valmistaa. Tämän jälkeen jääkaapin konenäkö tarkistaa, löytyykö sieltä tarvittavat raaka-aineet ja jos kaikki löytyy, uuni lämpenee automaattisesti reseptin vaatimaan lämpötilaan. Jos raaka-aineita ei löydy, käyttäjän puhelimeen lähetetään ostoslista puuttuvista aineista, tai palvelu tilaa tuotteet vaikkapa lähimarketista.

IoT mahdollistaa tulevaisuudessa yrityksille sellaisia liiketoimintamalleja, joita voimme nyt vain arvuutella. Muotoilulla on kriittinen rooli palvelujen onnistuneessa suunnittelussa: muun muassa käyttäjien arvojen huomioimisessa, hyvässä käyttökokemuksessa ja elämysten tuottamisessa.



## Tehtävä

### 1. Miten haluaisit teknologian keskustelevan kanssasi?

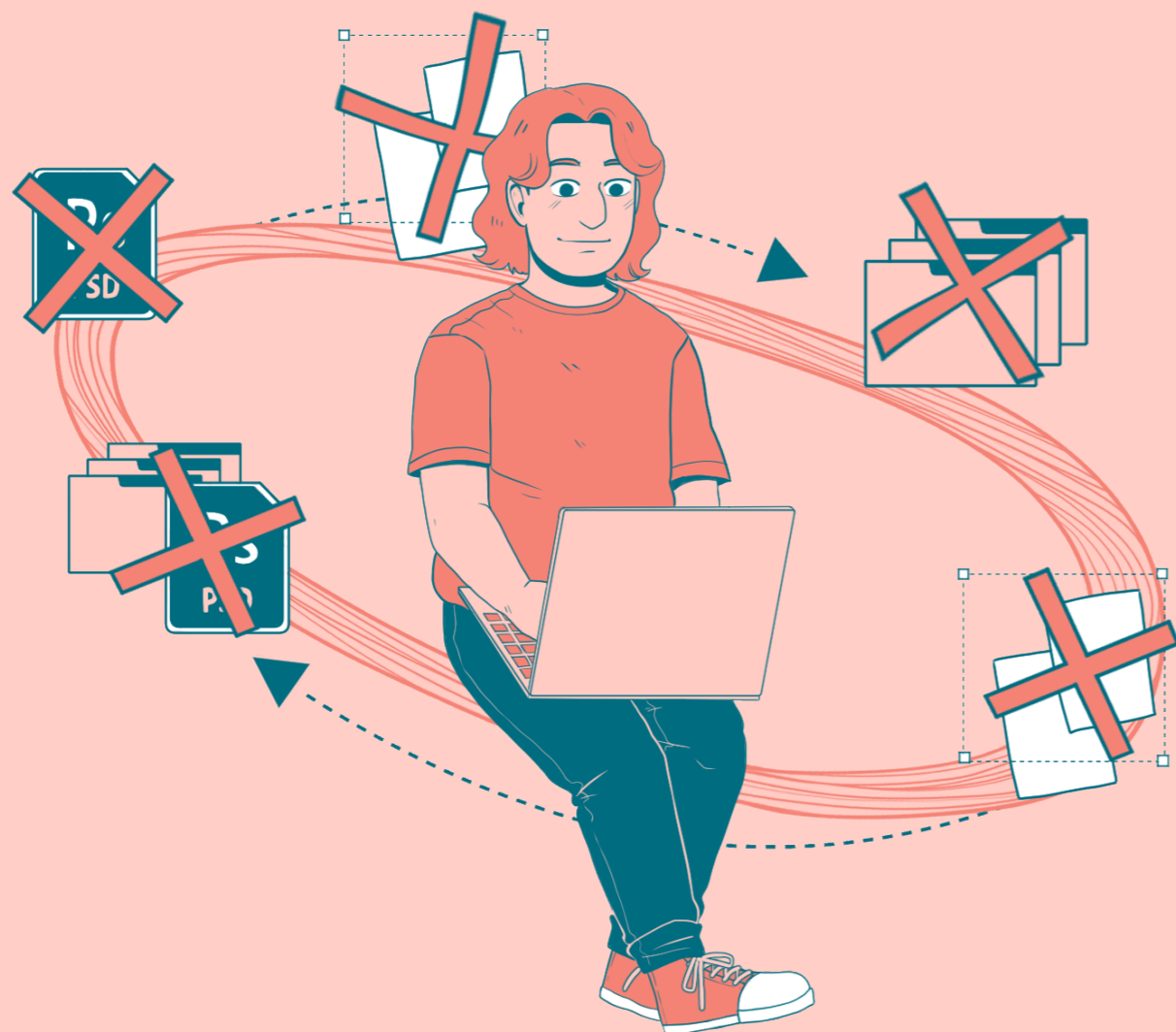
#### LÄHTEET:

IHAMÄKI, H. 2017. Layers of design for meaningful IoT experience. 7 design principles for IoT. [Viitattu 18.5.2021].  
Saatavissa: <https://faturice.com/blog/7-design-principles-for-iot>



# UX/UI UUTENA KOULUTUSOHJELMANA JA MUOTOILUTRADITIONA

Kirjoittanut  
Harri Heikkilä



Syysyllä 2021 Muotoiluinstituutissa aloitettiin uusi UX/UI:n eli käyttökokemus- ja käyttöliittymäsuunnittelun AMK-linja. Syitä siihen on kaksi: kysyntä ja uuden muotoilutradition nousu. Tarve UX/UI-muotoilijalle ilmenee rekrytointi-ilmoituksissa selkeästi: 86,5 %:ssa Palvelukseen halutaan -ilmoituksissa, jossa esiintyi ”designer” jossain muodossa, kysyttiin myös UI/UX-suunnittelun osaamista (Dziobczenski, ym. 2018). Kysyntä liittyy ubiikkiyhteiskunnan kehittymiseen, jossa digitaalisuus on vuosi vuodelta kattavampi osa arkea.

Megatrendi on, että teknologia sulautuu kaikkien (Sitra 2019, 9). LAB-ammattikorkeakoulun Design -ydinosaamisalueen eräs painopiste on älykäs ihmiskeskeinen suunnittelu. UX/UI-suunnittelu on näiden kahden keskiössä. Muotoiluinstituutin uusi koulutuslinja keskittyy siihen muotoilun osaan, jossa teknologia kohtaa ihmisen eli käyttöliittymään. Yhä useammin sähköinen käyttöliittymä on se rajapinta, jossa tämä kokemus rakentuu. **Raskin** (2000) tiivisti tämän tyhjentä-

västi ”*Asiakkaan näkökulmasta käyttöliittymä on se tuote.*”

Uudella koulutuslinjalla väritetään myös koulutuskentän harmaata aluetta. Suomessa käyttöliittymäsuunnittelua ei ole tavattu lähestyä muotoilun, vaan enemmänkin teknologian näkökulmasta. Suorittamani käyttöliittymäsuunnittelun kurssit Teknisessä korkeakoulussa vuosituhannen ensimmäisen vuosikymmen lopussa olivat vuokaavioineen enemmän osa insinööri- kuin ihmistieteitä. iPhone muutti monen suhtautumisen käyttöliittymän mahdollisuuksiin. Silti myös kilpailun kasvu on iso muuttuja. Kypsän teknologian ja alustatalouden aikakautena käyttäjän vaatimustaso kasvaa koko ajan – pärjätäkseen kilpailussa tuotteen ja palvelun käyttökokemus täytyy olla kansainvälisen tason kärjessä. Internetin kauppapaikoilla ei kisata kuntasarjassa, vaan kokemusta verrataan ulkomaisiin toimijoihin. Tuotteet ostetaan sieltä, mistä se on helppoa. Tarve kotimaisen alan kehitykselle on ilmeinen niin opiskelijoiden, yritysten kuin kansantaloudenkin tasolla.



### UX/UI muotoilutraditiona

UX/UI:ssa muotoilutraditiona kyse on vielä muotoutumassa olevasta doktriinista, jossa tulee välttää helppoa essentialismia. Kuitenkin tulee voida jotenkin vastata siihen, miten UX/UI-muotoilu eroaa esimerkiksi palvelumuotoilusta, jolle on jo olemassa omat koulutusohjelmansa. Eräs tapa ymmärtää eroa on katsoa asiaa tutkimuksellisesti. Selitän asiaa käyden läpi seuraavat lähestymistavat tutkimukseen. Lista on omaa luentomateriaalia, mutta osa siitä pohjaa **Ojasalon** ja kumppanien (2015) jaotteluun:

### Toimintatutkimus (Action research)

Tutkitun tiedon tuottaminen yhdistyy käytännön muutoksen aikaansaamiseen. Kohteena on ihmisten tai organisaation toiminnan muuttaminen. Keskeistä on viedä muutos käytäntöön ja arvioida sitä, joten kehittämisprosessi kestää usein pitkään. Toimintatutkimuksessa korostetaan aktiivista osallistumista ja osallistamista.

### Konstruktiiivinen tutkimus (Constructive research)

Tavoitteena on käytännön ongelmanratkaisu luomalla uusi konstruktio eli jokin konkreettinen tuotos, esimerkiksi tuote, ohjelmisto, malli, menetelmä tai suunnitelma. Tämä poikkeaa toimintatutkimuksesta, jossa päämääränä on ihmisten toiminnan muutos.

### Palvelumuotoilu (Service design)

*Kuin konstruktiiivinen tutkimus, mutta kohteena on palvelu – ja menetelmänä käyttäjakeskeisyttä ja kokemuksellisuutta korostava ajattelu ja toteutusmalli: muotoiluajattelu omine menetelmineen, joissa co-design korostuu.*

### Käyttökokemus ja käyttöliittymäsuunnittelu (UX/UI design)

*Konstruktiiivista tutkimusta, joka nojaa muotoiluajatteluun palvelumuotoilun tavoin, mutta painottaa (yleensä digitaalisen) palvelun toiminnallisuuksien visuaalisuuden ja vuorovaikutteisuuden mallintamista ja testausta sekä ketterää kehitystä. Kehityksen kohteena erityisesti palvelun ja asiakkaan väliset kosketuspisteet.*

Muotoilukeskeisessä UX/UI:ssa on kyse doktriinista, joka rakentuu Design Thinking -traditioon, kuten palvelumuotoilukin, mutta katsoo kehitystyötä palvelumuotoilua enemmän lopputuotteen ja sen prototyypin näkökulmasta. Kyse on konkreettisesta visuaalisesta muodonannosta tuotteeseen, yleensä digitaaliseen sellaiseen. Kuitenkin myös fyysisillä asioilla on käyttöliittymä etenkin näin IoT-aikana. Myös perinteisiä asioita kuten kirjaa, lehteä tai jopa tilaa voidaan tarkastella käyttöliittymänä, kuten Muotoiluinstituutin uudella opastejärjestelmänsuunnittelun kurssilla tehdään. Palvelumuotoilu on traditiona jo parikymmenvuotias ja se on laajentumassa alueille, jossa traditio-

naalisen muotoilun merkitys alkaa olla vähäisempi. Saatetaan puhua esimerkiksi käyttäytymisen muotoilusta (Känkänen 2021).

Käyttöliittymäsuunnittelu on lähestymistapa digitaaliseen ja fyysiseen maailmaan, joka pakottaa käyttäjän mukaan kuvioon. Käyttökokemus taas on

näkökulma, joka huomioi tehokkuuslottuvuuden lisäksi myös laadulliset arvot. Lahden Muotoiluinstituutin perustamiseen keskeisesti vaikuttaneen **Antti Hassin** mukaan informaatio on muotoilua. Eikä informaatioyhteiskunta voi olla mahdollista ilman muotoilun laatua. (Hassi 1998, 39–40.)

## Tehtävä

### 1. Pohdi, miten käyttöliittymäsuunnittelu voi täydentää palvelumuotoilua?

### LÄHTEET

Dziobcczski, P., Person, O., Meriläinen, S. 2018. Designing Career Paths in Graphic Design: A Document Analysis of Job Advertisements for Graphic Design Positions in Finland, The Design Journal. Vol 21 (3), 349-370. [Viitattu: 11.8.2021] Saatavissa: <https://doi.org/10.1080/14606925.2018.1444874>

Hassi, A. 1998. Muotoilu informaatioyhteiskunnan tuotantotaloudessa. Käsiteanalyttinen tarkastelu. Muotoilun tutkimuslaitoksen julkaisuja 1/1998.

Känkänen, A. 2020. Muotoilukoulutus koronatestissä. LAB Pro. [Viitattu 11.08.2021]. Saatavissa: <https://www.labopen.fi/lab-pro/muotoilukoulutus-koronatestissa/>

Ojasalo, K., Moilanen, T., Ritalahti, J. 2015. Kehittämistyön menetelmät – Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: Sanoma Pro.

Raskin, J. 2000. The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems. New York: Addison-Wesley.

SITRA 2020. Megatrendit 2020. SITRAn selvityksiä 162. [Viitattu: 011.8.2021] Saatavissa: <https://media.sitra.fi/2019/12/15143428/megatrendit-2020.pdf>

# XR – LAAJENNETTU TODELLISUUS

Kirjoittanut  
Antti Heinonen



**X**R, eli ristitodellisuus tai laajennettu todellisuus (*engl. Extended Reality*), on kattava termi useille erilaisille, mutta toisiinsa liittyville tekniikoille. Sen alle yhdistetään tekniikoita, kuten VR eli virtuaalitodellisuus (*engl. Virtual reality*), AR eli lisätty todellisuus (*engl. Augmented reality*) ja MR eli sekoitettu todellisuus (*engl. Mixed reality*). XR-tekniikat muuttavat perinteistä ihmisen ja näytön välistä käyttöliittymää joko upottamalla käyttäjänsä virtuaaliseen ympäristöön (VR), lisäämällä sisältöä käyttäjän ympäristöön (AR) tai molempia yhtäaikaaisesti (MR).

XR-tekniikka on yleistynyt ja vasta viime vuosikymmen on tuonut sen kuluttajien saavutettavaksi, XR-termiä on käytetty jo vuosikymmeniä. Sitä käytettiin ensimmäisen kerran 1960-luvulla, mutta kuitenkin vasta viime vuosina termi on tullut yleisesti käyttöön kuvaamaan uudenlaisia digitaalisia käyttöympäristöjä, joissa näytön (*engl. screen*) rooli on erilainen kuin perinteisesti. Esimerkkeinä sen muuttumisesta käyttökokemuksessa on pelaajien upottaminen toiminnan keskelle asettamalla älypuhelimien näyttö suoraan silmien eteen (VR) tai lisää-

mällä Pokémon -hahmoja todelliseen ympäristöön kameran ja näytön avulla (AR). Perinteisempää tekniikkaa hyödyntävä esimerkki on Google Maps -navigointiohjelman käyttäminen, jossa todellinen sijaintisi yhdistetään satelliittikuvaan. XR on siis kattava termi tekniikoille, jotka laajentavat käyttäjänsä todellisuutta digitaalisilla sisällöillä.

## XR ja sen tulevaisuus

XR tulee olemaan läsnä kaikkialla yhteiskunnassa, mm. viihteen, terveydenhuollon, hallinnon, armeijan, koulutuksen ja teollisuuden valmistus- ja automaatiokoulutuksen aloilla. XR-tekniikoiden laajamittaiseen käyttöönottoon on toki vielä matkaa. Kolme keskeistä kehityssuuntaa, jotka vaikuttavat XR:n käyttöönottoon, ovat viihdeteollisuuden ja ekosysteemien kehittyminen sekä sensoritekniologian kehittyminen ja yleistymisen mm. IoT-laitteiden (*engl. Internet of things, esineiden internet*) myötä. Kuten moni muukin nykyään arkipäiväinen teknologia, viihdeteollisuus on XR-tekniikoiden merkittävä edistäjä. Esimerkiksi globaali peliteollisuus on ottanut sen innostuneena vastaan ja jo



nykyään sille tuotettujen pelien määrä on korkea ja tuotannot suuria. Yhä useampi käyttäjä on päässyt kokemaan vuorovaikutteista XR-pelisisältöä muun muassa mobiililaitteidensa ja kauppakeskusten VR-pelihallien kautta.

Niin XR-ympäristöissä käytettävät viihde- kuin hyötysisällötkin tarvitsevat levitäkseen toimivia ekosysteemejä. Ekosysteemi tässä tapauksessa tarkoittaa valmiiden ja toimivien levityskanavien olemassaoloa sisällöntuottajille ja ostajille sekä laitteistokannan lisääntymistä. Näissä molemmissa on tapahtunut suuria edistysaskelia. Esimerkiksi maailman suurin PC-pelien digitaalinen kauppa-alusta Steam on lähtenyt tukemaan ja kehittämään XR-pelaamista. Myös kilpailu laitevalmistajien kesken sekä komponenttien kehittyminen on jo laskenut XR-laitteiden kuluttajahinnat kohtuulliselle tasolle. Sensoreiden ja IoT-laitteiden kehitys lisää XR-tekniikan mahdollisia käyttökohteita ja niiden käytön arkipäiväistymistä.



Vuonna 2018 Maailman talousfoorumi listasi XR-tekniikoiden olevan yksi neljännen teollisen vallankumouksen kulmakivistä. Muita ovat sen mukaan Big data, tekoäly (AI) ja esineiden internet (IoT), 3D-tulostaminen, lohkoketjut, nanomateriaalit, energian talteenotto, varastointi ja siirto, laskentatehon kasvaminen esimerkiksi kvanttitekoneiden kehittymisen myötä, biotekniikat, geotekniikat, neuroteknologia ja avaruusteknologiat. (Lieu ym. 2018)

### XR-tekniikan käyttökohteita

XR-tekniikan läsnäolo on mahdollista tulevaisuudessa monissa elämämme osa-alueissa: virtuaalisessa ostamisessa, oppimisessa ja koulutuksessa, viihtessä, terveydenhuollossa, matkailussa sekä ihmisten välisessä yhteisötoiminnassa. Tulevaisuudessa digitaalisten kauppapaikkojen asiakkaiden on mahdollista XR:n avulla esimerkiksi liikkua ja tutustua kiinnostavaan asuntoon tai vaikkapa sovittaa ulkomaisen vaatekaupan vaatteita kotonaan etäyhteyden kautta.

Opiskelu etäläsnäolon kautta on jo monessa muodossa käytössä, mutta sen immersivisyys ja virtuaalinen kanssakäyminen ihmisten välillä tulee uusien tekniikoiden myös paranemaan. Tulevaisuuden oppijat voivat myös harjoitella tehokkaammissa simulaatioissa ja virtuaalituloissa vaativiakin toimenpiteitä, kuten kirurgisia toimenpiteitä tai monimutkaisten laitteiden käyttöä. Virtuaalimatkailu on tulevaisuudessa auttamassa ihmisiä tutustumaan mahdollisiin matkustuskohteisiin paremmin, mutta se mahdollistaa myös omanlaisensa kaupallisen palvelurakenteen. Esimerkiksi museot ja suositut turistikohdet voivat myydä virtuaalikerroksia tai mahdollistaa pääsyn paikkoihin, joihin muuten pääseminen on vaativaa, kuten avaruuteen tai syvämeren sukellukselle.

Tällä hetkellä moni XR-tekniikkaa hyödyntävä sovellus saattaa tuntua pintapuoliselta ja liitetään vahvasti viihdekäyttöön, mutta tulevaisuudessa se tulee osaltaan vaikuttamaan lukuisiin ammatteihin, arkielämiseen, liikkuvuuteen ja esineiden- ja palve-

luiden tuotantoon. Kuten aina suurten teknologisten mullistusten alussa, kehitys pitää sisällään niin epäonnistumisia ja virhearvioiteja, kuin niitä ideoita ja ajatuksia, jotka ovat tulevaisuuden ihmisille yhtä arkipäiväisiä kuin esimerkiksi nykyajan mobiil-

lilaitteet ovat meille nyt. Kannattaa siis avata mieltään ja rohkeasti tutustua XR:n mahdollisuuksiin jo nyt tässä ajassa, sekä herätä ajattelemaan miten se saattaa vaikuttaa itse kunkin elämään, ammattiin ja mahdollisuuksiin jo lähitulevaisuudessa.

## Tehtävä

### 1. Miten laajennetun todellisuuden ratkaisut vaikuttavat sinun tulevaisuuteesi?

#### LÄHTEET:

Lieu, TTB., Duc, NH., Gleason, NW., Hai, DT. & Tam, ND. 2018. Approaches in developing undergraduate IT engineering curriculum for the fourth industrial revolution in Malaysia and Vietnam. Creative Education. Vol. 9 (16), 2752-2772.

**MUOTOILIJA  
MUUTTUVASSA  
TYÖELÄMÄSSÄ**

# ETÄTYÖ HAASTAA OPETTELEMAAN UUSIA TOIMINTATAPOJA

Kirjoittanut  
Katriina Pakarinen



**”H**ei moikka! Anteeksi, että oon vähän myöhässä! Olin kahdessa suunnittelupalaverissa yhtä aikaa ja yritin samalla viimeistellä artikkelia sekä kysyä Teemulta apua Slackissä. Tota, kuuletko te mua? Ai ette? Oho, mun mikki olikin vielä kiinni. Niin siis anteeks vaan, että oon myöhässä! Joko te ehditte aloittaa? Miksi muuten Tiinan kuva ei näy? Ja hei, moi Anni! Ihana kissa sulla siellä! Oletteko te nyt siellä pohjoisessa? Oispa ihana itekin päästä jonnekin. Tässä tulee nyt koko ajan kytkettyä keittiön pöydän ääressä. Työpäivätkin venyy, kun nää koneet on koko ajan tässä näkyvillä. Mut hei, mitä meidän pitikään nyt tehdä?”

Meillä kaikilla on varmasti jonkin tasoinen kokemus yllä kuvatusta tilanteesta, etäpalaverista työkavereiden kanssa. Tekniikka aiheuttaa haasteita, keskustelu ei ole vuorovaikutteista, tiimin jäsenet eivät tiedä mitä muut tekevät, eikä osa edes tiedä miksi heidät on kutsuttu mukaan. Osa meistä siirtyy sujuvasti suunnittelupalaverista toiseen hyödyntäen viimeisimpiä digityökaluja, mutta samalla toiset kompastuvat pätkiviin yhteyksiin, puutteelliseen tiedonkulkuun tai eksyvät digitaaliseen viidakkoon unohtaen projektin tavoitteen.

Vuoden 2020 alussa koronapandemia pakotti maailmanlaajuisesti asiantuntijatehtävissä toimivat ammattilaiset etätyöhön (Sutela 2020). Etätöihin siirtyivät myös kehitystehtävien parissa toimivat muotoilijat, jotka joutuivat (tai näkökulmasta riippuen pääsivät) sovittamaan luovan, visuaalisen ja kokeilevan työprosessinsa digitaalisille alustoille. Tämä osittain pakotettu digiloikka asetti suunnittelijat uusien haasteiden ja mahdollisuuksien äärelle pohtimaan millaisia uusia toimintatapoja ja työvälineitä muotoilijan ihmislähtöinen ja vuorovaikutteisuuden perustuva ajattelutapa vaatii digitaalisessa ympäristössä. Samalla pohdittavaksi tuli se, miten etätyössä panostetaan asiakasymmärrykseen, ylläpidetään vuorovaikutusta ja millaisista tekijöistä muodostuu tulevaisuuden haasteisiin vastaava toimiva etätiimi.

## Etätyössä korostuu suunnitelmallisuus

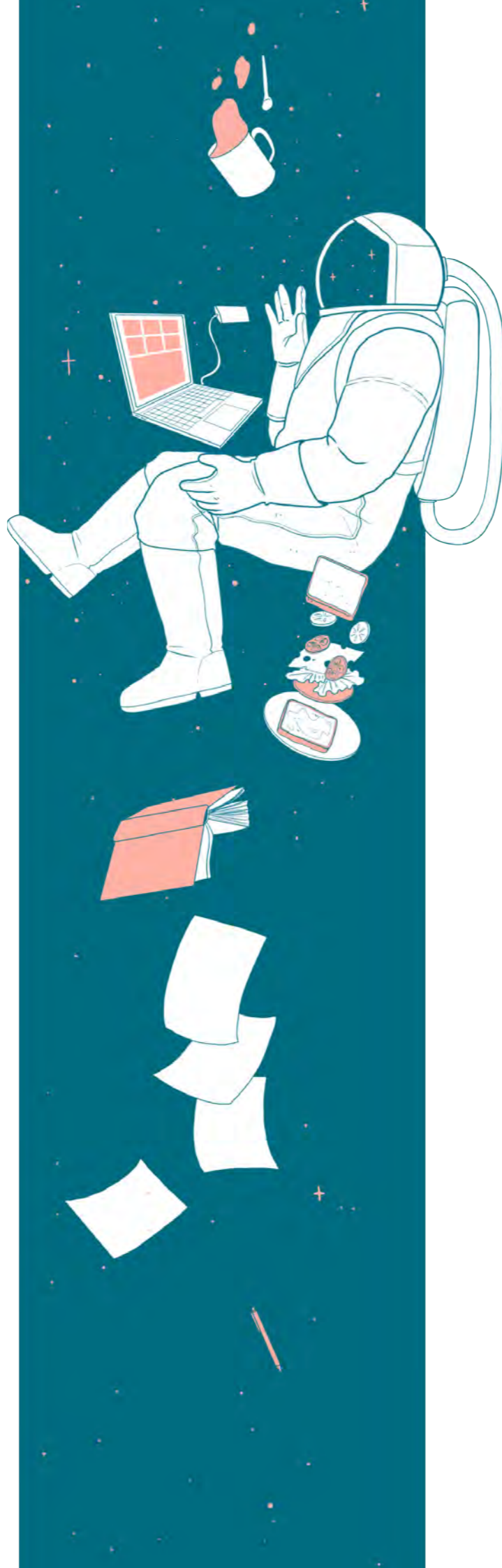
Etätyö on antanut meille vapauksia liittyen työn sijaintiin, työaikaan ja työpäivän rytmittämiseen (Heinonen & Saarimaa 2009, 18-20), mutta siitä huolimatta työskentely etänä ei aina ole tehokasta tai helppoa. Etätyö on tarjonnut mahdollisuuden työhön uppoutumiseen, mutta samalla se on vaa-



tinut aiempaa enemmän oman työn hallintaa ja johtamista sekä selkeämpien rajojen vetämistä työn ja vapaa-ajan välille (Työterveyslaitos 2021a). Etätööhön siirtyminen on osittain lisännyt muotoilijoiden työn sirpaloitumista ja vaatinut työn tehokkaampaa organisointia. Samalla sitouttamisen, hyvän tiimihengen ja ryhmäytymisen merkitys on korostunut. (Pakarinen 2021) Etätöissä tiimin on entistä tärkeämpää huolehtia tarkemmin työn organisoinnista ja työtehtävien jakamisesta, jotta prosessi etenee tavoitteiden ja suunnitelman mukaisesti. Tiimi menestyy parhaiten silloin, kun sen jäsenet luottavat toisiinsa ja tuntevat olevansa osa ryhmää, jolla on yhteinen päämäärä.

Etätöissä viestintä ja ryhmätyö ovat vaatineet meiltä kaikilta toimistoympäristöä enemmän panostusta ja suunnittelua (Työterveyslaitos 2021b). Ilman vuorovaikutteista kommunikointia on saatanut syntyä väärinymmärryksiä, ja työntekijöiden sitoutuminen on ollut hankalampaa (Haapakoski ym. 2020). Viestintätapaa ja -välineitä valittaessa onkin hyvä varmistaa, että viestintä on säännöllistä, mutta samalla on tärkeää huomioida, ettei siitä tule liian monikanavaista tai tukahduttavaa. On tärkeää ymmärtää, ettei yksi tietty kommunikointitapa sovellu kaikille ja tämän vuoksi jokaiselle suunnittelutiimille tulisi rakentaa oma tapansa viestiä. Etätiimin tulisi valita yhdessä ryhmälle parhaiten sopivat työvälineet, jotka mahdollistavat luontevan ja joustavan kommunikoinnin ja yhteissuunnittelun.

Etäsuunnittelupalaverissa korostuvat fasilitaattorin taidot tavoitteiden asettamisessa, ryhmän ohjaamisessa sekä tehtävien jakamisessa. Fasilitaattori vastaa myös inspiroivan ilmapiirin ylläpitämisestä ja ryhmän taitoja vastaavan digitaalisen suunnittelualustan valinnasta. Etätöissä muotoilijoiden tulee määritellä aiempaa tarkemmin käytettävät tutkimus- ja kehittämismenetelmät, jotka liittyvät esimerkiksi havainnointiin tai yhteiskehittämiseen. Samalla on tärkeää hahmottaa, mitä prosessin osa-alueita ei voida toteuttaa



etänä, ja mitkä vaativat edelleen fyysistä läsnäoloa esimerkiksi tuotteiden käytettävyyden tai oikeiden materiaalivalintojen varmistamiseksi.

### Etätövälineet ja -tavat kehittyvät edelleen

Tekniikan kehittyminen mahdollistaa tulevaisuudessa yhä laajemmin työn tekemisen, milloin ja mistä vain toimialasta riippumatta. Seuraavan vuosikymmenen aikana nähdään yhä innovatiivisempia kokeiluja, jotka yhdistävät ihmiset ja tekniikan. Jo nyt olemassa olevat teknologiat häivyttävät digitaalisen ja fyysisen maailman rajoja, kun kehitteillä olevat käyttöliittymät mahdollistavat kommunikoinnin kuvan ja äänen lisäksi elein, ilmein, kosketuksen tai jopa hajuaistin avulla. Näin ne

muuttavat suuresti tapaa, jolla digitaalista tietoa välitetään ja käsitellään. (Institute for the Future & Dell Technologies 2019) Myös käsityksemme perinteisestä työstä ja työajasta muuttuu, jolloin avautuu lisää uusia mahdollisuuksia työn ja vapaa-ajan yhdistämiseen ja sekoittamiseen (Gorbis 2018).

Tekniikan monimutkaistuu entistä tärkeämpää panostaa empatiaan, käyttäjälähtöiseen suunnitteluun ja varmistaa paras mahdollinen käyttäjäkokemus. Samalla muotoilijoiden taito katsoa tulevaisuuteen korostuu ja luovien ideointimien avulla voidaan ennakoita, millaista etätö voisi olla tulevaisuudessa personoitavilla alustoilla yhteistyössä älykkäiden koneiden kanssa.

### LÄHTEET

Gorbis, M. 2018. Back to the Future? From time-based to task-based work. Future now: The IFTF Blog. [Viitattu 26.4.2021]. Saatavissa: <https://www.iftf.org/future-now/article-detail/back-to-the-future/>

Haapakoski, A., Niemelä, A., Yrjölä E. 2020. Läsä etänä. Seitsemän oppituntia tulevaisuuden työelämästä. Helsinki: Alma Talent.

Heinonen, S. & Saarimaa R. 2009, 18-19. Työelämän laadulla parempaa jaksamista – Kuinka etätö voi auttaa? Työ- ja elinkeinoministeriö. Helsinki: Työ- ja elinkeinoministeriö. Työ- ja elinkeinoministeriön julkaisuja. Työ ja yrittäjyys 25/2009. [Viitattu 9.4.2021]. Saatavissa: <https://tem.fi/documents/1410877/2106637/Et%C3%A4ty%C3%B6raportti+2009.pdf/07c1a658-b3d3-49ee-9762-6b6f4d05ed2c/Et%C3%A4ty%C3%B6raportti+2009.pdf>

Institute for the Future & Dell Technologies. 2019. Future of work. Forecasting emerging technologies' impact on work in the next era of human machine partnerships. [Viitattu 9.4.2021]. Saatavissa: [https://www.iftf.org/fileadmin/user\\_upload/images/ourwork/Tech\\_Horizons/realizing\\_2030\\_future\\_of\\_work\\_report\\_dell\\_technologies.pdf](https://www.iftf.org/fileadmin/user_upload/images/ourwork/Tech_Horizons/realizing_2030_future_of_work_report_dell_technologies.pdf)

Pakarinen, K. 2021. Muotoilijan etätö. Tapaustutkimus etätöön lisääntymisen vaikutuksista muotoilijan työskentelyyn. YAMK-opinnäytetyö. LAB-ammattikorkeakoulu, Kulttuurialan koulutus, Muotoilu ja media-alan uudistava osaaminen. Lahti. [Viitattu 23.4.2021]. Saatavissa: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/493745/Pakarinen.Katariina.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Sutela, H. 2020. Kun mahdoton kävi mahdolliseksi – tietotyön yleisyys mahdollisti etätöön läpimurron Suomessa. Tieto & Trendit. [Viitattu 9.4.2021]. Saatavissa: <https://www.stat.fi/tietotrendit/blogit/2020/kun-mahdoton-kavi-mahdolliseksi-tietotyon-yleisyys-mahdollisti-etatyon-lapimurron-suomessa/>

Työterveyslaitos 2021a. Joustava työaika. [Viitattu 9.4.2021]. Saatavissa: <https://www.ttl.fi/tyontekija/tyoaika/joustava-tyoaika/>

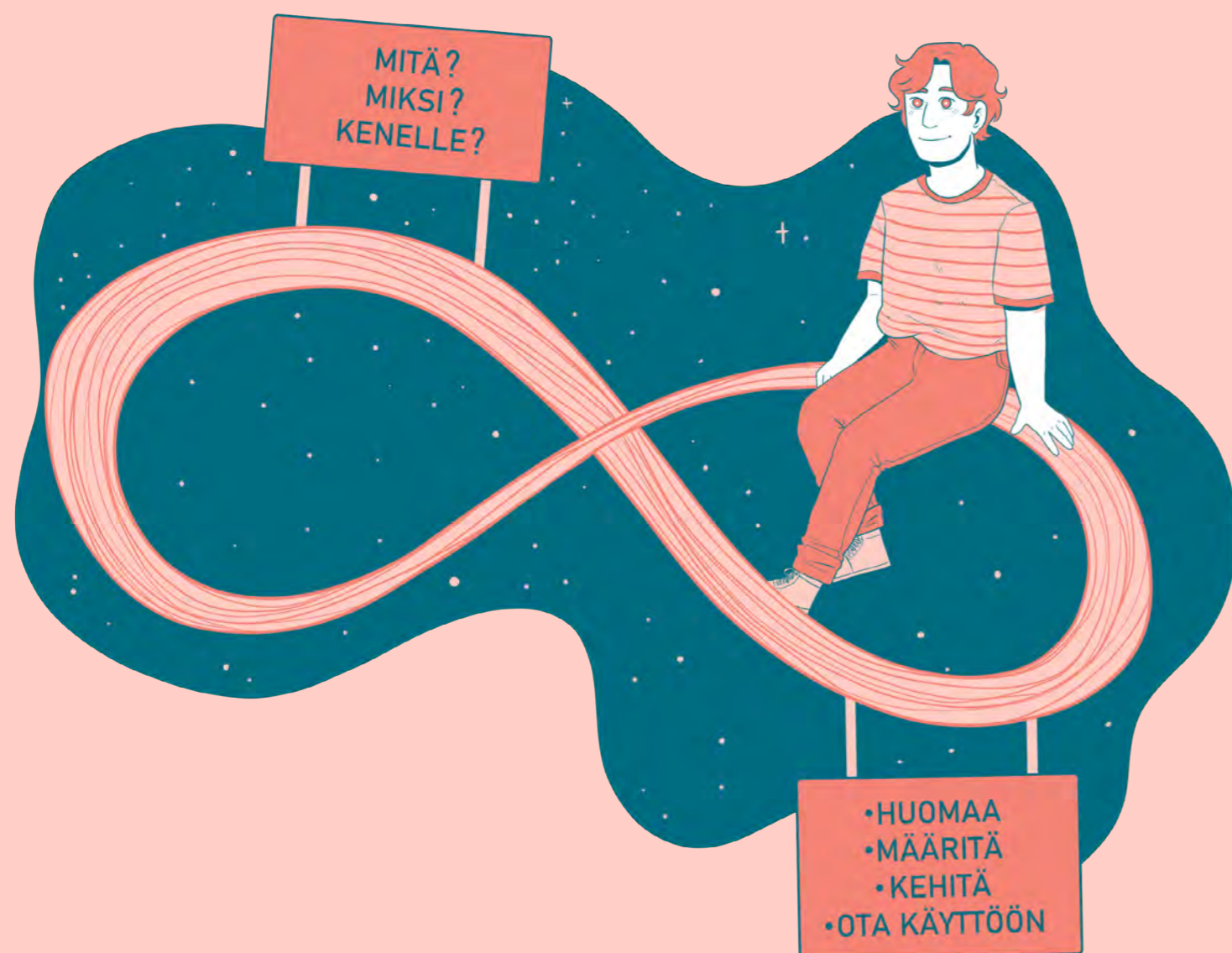
Työterveyslaitos 2021b. Ohjeita etätöön tekemisen tueksi. [Viitattu 26.4.2021]. Saatavissa: <https://hyvatyo.ttl.fi/korona-virus/ohje-etatyohon>

1. Miten olet hyödyntänyt etätyön tuomia mahdollisuuksia?

2. Pohdi, millaista muotoilijan etätyö on kymmenen vuoden päästä.

# VIISAS ITSENSÄ MUOTOILU

Kirjoittanut  
Mariann Nagatsu ja Paula Nurminen



**Y**mmärrys johtamisen tärkeydestä on yritysmailman kulmakiviä. Jos ajattelet itseäsi yrityksenä, kuka tuota yritystä mielestäsi johtaa? (Klinar 2018) Muotoiluosaaminen on yritykselle merkittävä kilpailuetu (Alavuotunki ym. 2015). Kun muotoilu on osa yrityksen strategiaa, ollaan muotoiluosaamisen ylimmällä portaalla. Onko muotoiluajattelu jo osa johtamisstrategiaasi vai onko portaita vielä kiivettäväksi?

Muotoilijan työ on kompleksista, työtä on paljon ja projektit ovat usein päällekkäisiä. Maailma ja tekniikka muuttuvat alati, se vaatii jatkuvaa uudistumista sekä itsensä johtamista. Hyvä itsensä johtaja pitää huolta hyvinvoinnistaan ja ymmärtää omaa jaksamistaan (Sydänmaanlakka 2006). Parempi itsejohtajuus lisää työtehtäviin sitoutumista, hallinnan tunnetta ja lisää päätöksenteon uskallusta. (Manz & Sims 2001) Myös muotoilijan työssä tärkeät luovuus ja innovaatio, luottamus, työtyytyväisyys, psykologinen voimaantumisen ja tehokkuus paranevat (Sydänmaanlakka 2006).

Itsensä johtaminen vaatii kokonaisvaltaista otetta ja etäisyyden ottamista. Itsensä johtamisen tärkeimmät työkalut ovat reflektointi ja oman tie-

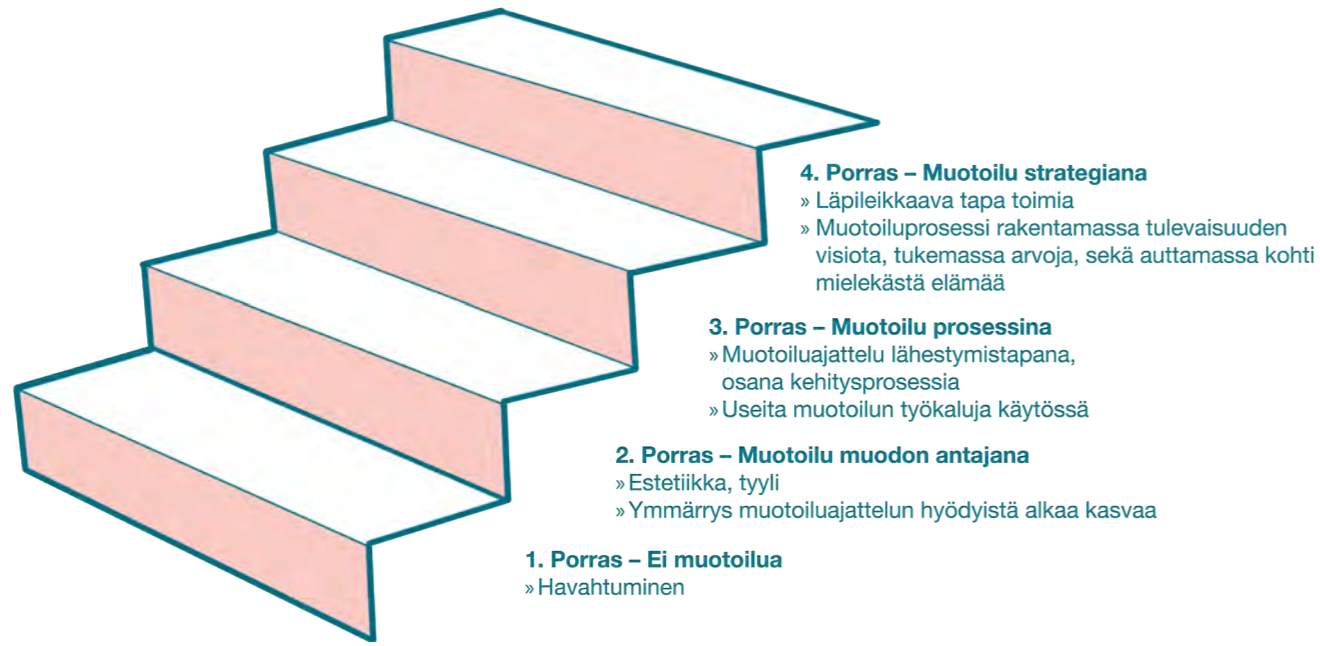
toisuuden kokonaisvaltainen kehittäminen. Itsereflektion avulla voi ohjata kehoa, mieltä, tunteita ja arvoja. Sen avulla oppii itsetuntemusta ja pystyy vaikuttamaan omaan käyttäytymiseensä. Kun tunnemme itsemme paremmin, osaamme myös paremmin kohdata toisia vuorovaikutustilanteissa (mm. Sydänmaanlakka 2006 ja Pennonen 2021)

## Muotoiluajattelu voi auttaa

Muotoiluajattelun avulla muokataan olemisen, ajattelun ja tekemisen tapoja. Muotoilijalle ominaista on avoin asenne ja uteliaisuus. Nämä ovat tärkeitä, kun etsitään muutosta, uutta tietoa ja näkökulmia. Muotoiluajattelu on prosessi, jossa tarvittavat työkalut valitaan aina haasteen mukaan. (Kälviäinen 2020)

Toimimattomien uskomusten ja ennako-oletusten tunnistaminen ja haastaminen on alku hyvälle itsensä johtamiselle. Näin lisätään tietoisuutta siitä, milloin ja miksi toimimme tietyllä tavalla. (Sydänmaanlakka 2006) Muotoiluajattelu auttaa etäisyyden ottamisessa, näkemään itsemme uudessa perspektiivissä. Muotoiluajattelun avulla voimme siirtyä tarkkailijan asemaan.





### Jatkuva kehittäminen

Itsensä johtaminen lähtee liikkeelle selkeän suunnan määrittelyllä ja itselle sopivan tavoitteen asettamisella. Hyväksytään ne puitteet, joissa omista asioistaan voi päättää ja etsitään tasapainoa jaksamisen, uudistumisen ja tehokkuuden välillä. Jotta ihminen voi hallita elämänsä osa-alueita, hänen tulee säännöllisesti treenata kehoaan, mieltään, tunteitaan, arvojaan ja ammatillista kuntoaan. (Sydänmaanlakka 2006)

IBM:n The Loop, Muotoilusilmukka on jatkuvan kehittämisen, tarkkailun, havainnoinnin ja tekemisen kehä, joka kuvaa jatkuvaa muotoiluprosessia. (IBM 2021) Itsensä kehittämisen jatkuvaan prosessiin voi valita muotoilun monista työkaluista itselleen sopivat niin ideointiin, testaamiseen kuin toteuttamiseen. Esimerkiksi tällaisista työkaluista on hyvä aloittaa: Aikataulukko, Benchmark, Mieliekartta, Futures Wheel, Sata ideaa, Viisi kertaa miksi?, Empatiakartta, Aivoriihi ja 3 strategiaa.

Muotoilua tehdään harvoin yksin, yhteistyö on muotoiluajattelussa tekemisen tapa. Itsensä muotoilussa kannattaa määrittää sidosryhmänsä ja

osallistaa heidät. Monialainen tiimityö on yksintyöskentelyä nopeampaa ja viisaampaa (IBM, 2021). Millainen on sinun monialainen tiimisi?

### Palautuminen

Samaan tapaan kuin muussakin treenissä, tässäkin projektissa on hyvä muistaa palautuminen. Se on tärkeä osa itsensä johtamista ja rentoutumista voi myös harjoitella. Unessa keho lepää ja päivän aikana opitut asiat tallentuvat pitkäkestoiseen muistiin. (Sydänmaanlakka 2006) Tutkimusten mukaan rentoutuminen ja sosiaalisen kanssakäymisen mikrotautot lisäävät työn positiivisia tuloksia (Kim ym. 2018).

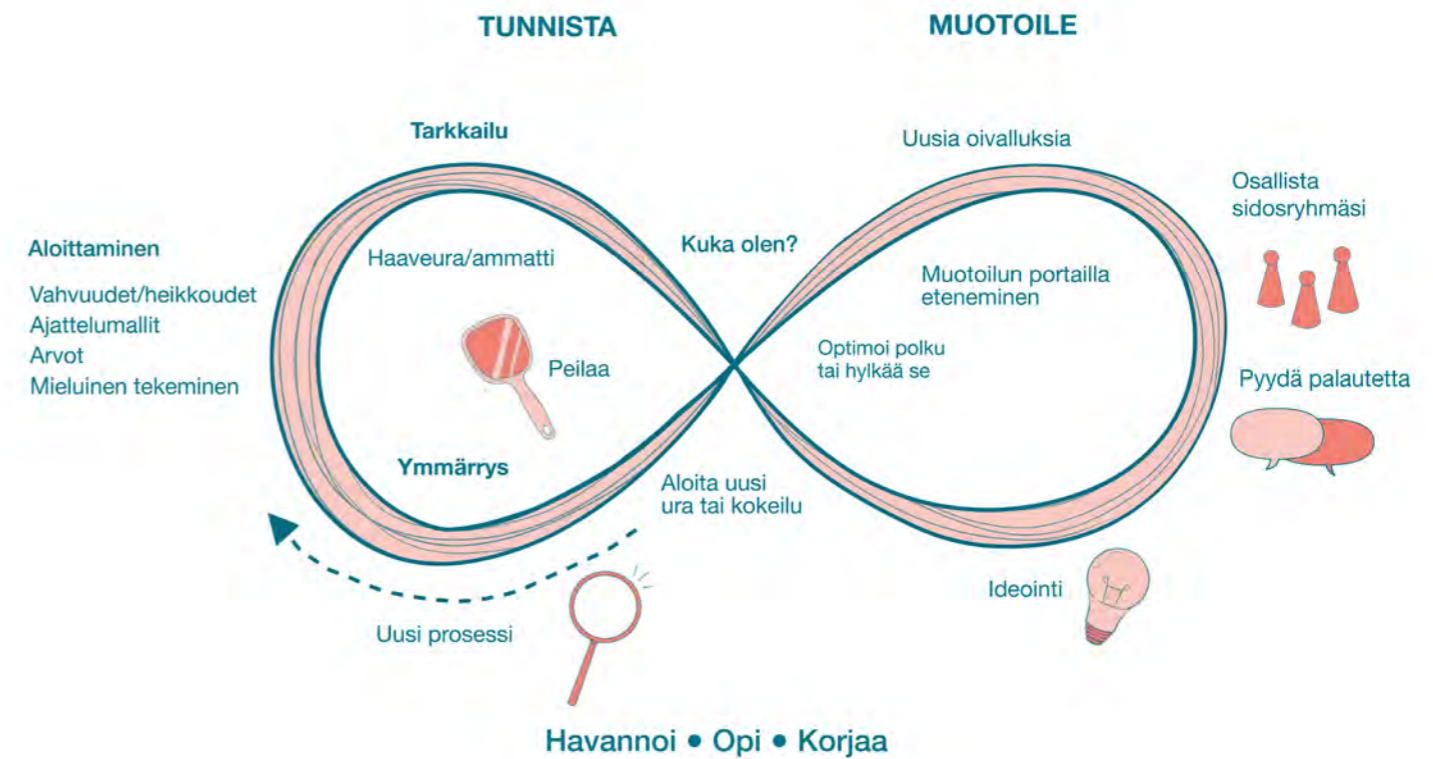
Hermoston parasympaattinen osa vastaa palautumisesta ja tähän voimme itse vaikuttaa esimerkiksi rentoutumisharjoitusten avulla, toisin kuin autonomisen hermoston sympaattisen osan toimintaan. Voimme oppia vahvistamaan parasympaattisen hermoston toimintaa ja siten säätelemään kehontilaa. Rentoutus- ja hengitysharjoituksia voi ottaa ohjelmaansa vähän kerrallaan. (Luokkala 2021)

### Askel kerrallaan

Ihminen on kokonaisuus, jota tietoisuus ohjaa. Keho, mieli, tunteet ja arvot tekevät meistä sen kuka olemme. Kaikkia näitä voi harjaannuttaa, jotta uudistuisimme. Voimme ottaa vastuun tulevaisuudestamme ja rohkaistua unelmoimaan. (Sydänmaanlakka 2006)

On hyvä oppia, että riittää sellaisena, kuin on. Huomioi elämäntilanne ja voimavarasi, ettei lisää stressiä. Aloita olennaisimmasta ja valitse yhdestä kolmeen muutoksen kohdetta. Etene askel kerrallaan. (Pennonen 2021)

Itsensä johtaminen ja muotoilu on jatkuva oppimisprosessi - matkasta kannattaa nauttia. Leikille ja intohimolle pitää antaa tilaa (Känkänen 2021). Viisautta kertyy matkalla, pohtimalla ja kokeilemalla (Sydänmaanlakka 2006). Muotoilijan utelias luonne ja halu luoda parempaa maailmaa pitää muotoiluajattelun mukaisen jatkuvan kehittämisen hyvässä vauhdissa.



Kuva: Itsensä muotoilun prosessikuvaus. Mukailten IBM 2021 sekä Lewik, Thommen ja Leifer 2020

1. Kuka sinä olet?

(mahdollistaja, järjestäjä, tutkija, kehittäjä, näkyväksi tekijä...).

2. Pohdi ja kuvaile millainen on päiväsi muotoilijana viiden vuoden päästä.



LÄHTEET:

Alavuotunki, K., Halme, K. ja Salminen, V. 2015. Muotoilun hyödyntäminen ja vaikutukset yritysten kilpailukykyyn. Työ- ja elinkeinoministeriön julkaisuja, Innovaatio 58/2015. [Viitattu 11.6.2021]. Saatavissa: [https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/74995/TEMjul\\_58\\_2015\\_web\\_18112015.pdf](https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/74995/TEMjul_58_2015_web_18112015.pdf)

IBM. 2021. Enterprise Design Thinking. Practitioner. Course material. [Viitattu 11.7.2021]. Saatavissa: <https://www.ibm.com/design/thinking/page/courses/Practitioner>

Klinar, M. 2018, Design Management. Ljubljanan yliopisto, muotoilun osaston luentosarja.

Kälviäinen, M. 2020. Muotoilun tutkimus, kurssimateriaali. LAB-ammattikorkeakoulu.

Känkänen, A. 2021. Muotoilija, aikuinen lapsi. Teoksessa: Annariina Ruokamo & Paula Nurminen (toim.). Tehtävänä tulevaisuus. Tulevaisuuden muotoilijan työkirja. Lahti: LAB-ammattikorkeakoulu. LAB-ammattikorkeakoulun julkaisusarja. Tulossa.

Kim, S., Park, Y., & Headrick, L. 2018. Daily micro-breaks and job performance: General work engagement as a cross-level moderator. Journal of Applied Psychology. Vol. 103 (7), 772-786.

Lewrick, M., Thommen, J-P. and Leifer, L. 2020. The Design Thinking Life Playbook : Empower Yourself, Embrace Change, and Visualize a Joyful Life. New York: John Wiley & Sons Inc.

Luokkala, K. 2021. Sujuvampaa työtä – vähemmän kuormittumista: LAB-ammattikorkeakoulun Aivotyöwebinaari 26.5.2021.

Manz, C.C. and Sims, H.P. Jr. 2001. New Superleadership: Leading Others to Lead Themselves. San Francisco, CA: Berrett-Koehler.

Pennonen, M. 2021. Itsetuntemuksesta apua työhyvinvointiin. Äänikirja. Helsinki: Duodecim Kustannus Oy. [Viitattu 15.7.2021]. Saatavissa: <https://www.supla.fi/kirja/marjo-pennonen-itsetuntemuksesta-apura-tyohyvinvointiin>

Sydänmaalakka, P. 2006. Älykäs itsensä johtaminen, näkökulmia henkilökohtaiseen kasvuun. Helsinki: Talentum Media Oy.



# SOSIAALINEN ATOMI JA NAVIGOINTITAITAIDOT

Kirjoittanut  
Auli Haarnio



**E**lämme systeemissä todellisuudessa, jossa kaikki vaikuttaa kaikkeen. Jokaisella yksilöllä, tapahtumalla, kohtaamisella ja kokemuksella on vaikutus syntyviin toimintamalleihin ja -tapoihin. Meillä on tarve liittyä lajitovereihin, olla yksi joukossa. Voimme leikkiä ajatuksella, että olet yksilönä yksi sosiaalinen atomi. Ympäristössä olevat yksilöt ovat samoin sosiaalisia atomeja. Olemme atomeina suhteessa toisiin ihmisiin useissa eri konteksteissa eri vaiheissa elämäämme. Toimimme erilaisissa rooleissa ja ympäristöissä. Peilaudumme ja tulemme näkyväksi kohtaamisissa. Olemassaolomme rakentuu ja näyttäytyy suhteissa toinen toisiimme.

Yksilön kasvu ja kehitys on elämänmittainen matka. Opettelemme tuntemaan itseämme, toimimaan erilaisissa ympäristöissä, kehittämään kiinnostavaa ja konteksteihin sopivaa osaamista ja kanssakäymistä atomien kesken. Itsetuntemus on matka itseen; hyviin ja kehitettäviin ominaisuuksiin, arvoihin ja valintoihin ja avain persoonan kehittymiseen ja kiinnostuksen kohteiden tunnistamiseen, tavoitteiden asettamiseen ja saa-

vuttamiseen. Mitä paremmin tunnemme itsemme, tarpeemme ja motiivimme, sen helpompi meidän on asettaa tavoitteita ja päämääriä. Täsmälliset ja pienet osatavoitteet sekä askelmerkit auttavat matkalla tavoitteisiin. On olennaista sietää keskenkäisyyttä ja hyväksyä matkalla oleminen.

Ammatillinen itsetunto kehittyy vuorovaikutuksessa. Yksilöinä tarvitsemme itsetuntemuksen tueksi yhteisön hyväksyntää, vilpittöntä kiinnostusta ja kannustusta. Kehityksen ja kasvun mahdollistaa pyrkimys yhteisen ymmärryksen rakentamiseen atomien kesken.

*”Sinun sanasi tuovat minun sanoilleni merkityksen, mutta ilman minun sanojani sinun sanasi hukkuvat tyhjiyteen”*

– Kenneth J. Gergen



### Mitä kyvykkyksiä tulevaisuuden asiantuntijan repusta löytyy?

Seuraava lista on mittava poiminta tulevaisuuden asiantuntijan osaamisrepusta.

Voit tarkastella listaa oman osaamisen näkökulmasta.

Arvioi kukin kyvykkyys/osaaminen asteikolla 1-10.

- Kyky navigoida hämmäisessä tulevaisuudessa viheliäisten ongelmien parissa
- Kyky navigoida epävarmuudessa erilaisissa konteksteissa, menneessä, nykyisyydessä ja tulevaisuudessa erilaisissa yhteisöissä ja digitaalisissa ympäristöissä
- Itsetuntemus ja itsesääätelytaidot
- Vuorovaikutus- ja yhteissuunnittelutaidot
- Sosioemotionaalisia taitoja; taitoja asettaa ja saavuttaa tavoitteita, työskennellä yhdessä ja säädellä tunteita
- Kyky tunnistaa ja ylläpitää vahva sisäinen motivaatio
- Kyky tehdä valintoja
- Oppimisen ilo ja into
- Digitaaliset taidot
- Datalukutaito
- Luova ongelmanratkaisukyky
- Poikkitieteellinen tieto: kyky yhdistää ja nähdä asioita uusista näkökulmista
- Kyky tunnistaa olemassa oleva osaaminen.

### Navigointitaitojen kehittäminen

Pidä yllä uteliasta mieltä ja heittäydy sinne, missä et ole aiemmin kulkenut. Kohtaa rohkeasti uusia ihmisiä ja tutustu uusiin asioihin. Etsi yhteyksiä sieltä, mistä niitä ei tyypillisesti etsitä. Kurkottele isoja tavoitteita ja tavoittele niitä pienin konkreettisin askelin. Pysähdy ja iloitse saavutuksista, malta antaa aikaa ja tilaa uuden haltuun ottamiselle ja oppimiselle. Harjoittele dialogisia taitoja.

Ota tarkasteluun työympäristö ja siihen linkittyvät sosiaaliset atomit. Voit piirtää ja kirjoittaa itsesi ja toiset työyhteisöön linkittyvät sosiaaliset atomit. Ketkä kaikki vaikuttavat työhösi tällä hetkellä, millaista tukea, osaamista, kasvua ja kehitystä he edustavat. Löydätkö atomiverkostosta uudistamisen, kehittämisen tarpeita?

Seuraavaksi voit tarkastella millaista tarinaa kerrot itsellesi ja ympärilläsi oleville yksilöille. Jokainen kantaa mukanaan ja sanoittaa omaa narratiiviaan, kertomustaan, tarinoiden kokoelmaa. Kaikilla tarinoilla on alku, erilaisia tapahtumia sisältävä keskikohta, loppu ja henkilökavalkadi. Yksilöinä olemme vastuussa omista tarinoistamme. Siksi omien tarinoiden työstäminen ja kirkastaminen on olennaista.

Mikä on uratarinasi, jota kerrot itsellesi ja ympärillä oleville ihmisille? Voit aloittaa narratiivin kirjoittamisen kuvittelemalla itsellesi kaikki ne taidot, joita ole aina tavoitellut ja ympärille parhaat osajat ja tyypit, huippu kiinnostavan työympäristön ja toimialan. Kirjoita itsellesi uusi uratarina. Älä juutu pelkoihin, esteisiin tai hidasteisiin. Kurkota



rohkeasti korkealle ja vähän kauemmas. Tämän jälkeen voit tarttua konkretiaan. Minkä kaiken olisi muututtava ja mitä taitoja/kyvyyksiä/henkilöitä tarvitset muutokseen? Löydätkö läheltä henkilöitä, jotka ovat valmiita auttamaan tai opintoja, joiden avulla tavoitat tahtotilasi. Sinulla on kuva siitä, mitä arvostat, mitä toivot ja mikä vie eteenpäin. Nyt on paras hetki toimia, navigoida ja ottaa ensimmäiset suunnan tarkistuksen askeleet.

### Reflektio ja kyky ihmetellä

Säilytä kyky ihmetellä. Innostu omista ajatuksista! Reflektoinnissa olennaista on pohtia kriittisesti ja kyseenalaistaa aiempaa opittua suhteessa uuteen tietoon. Kasvamme ja kehitymme tulkitsemalla omaa suhdetta ympäröivään maailmaan, tapoihin ja tottumuksiin.

Reflektointi on aktiivinen prosessi läpi elämän; mahdollisuus löytää uusia näkökulmia. Reflektio on älyllinen ja emotionaalinen toiminta, joka vaatii aikaa, kuten oppiminen. Reflektio auttaa luomaan syvempää ymmärrystä. Uusien osaavien ihmisten kanssa olemme enemmän kuin yksi atomi. Päätä säilyttää utelias ja ennakkoluuloton mieli.

### Työelämän muutos ja osaamistarpeet

Työelämä on jatkuvassa muutoksessa. Muutoksessa tarvitaan tietoisuutta tehtävistä, tavoitteista, arvoista, menetelmistä sekä kykyä reflektoida kokemuksia ja kykyä uudistaa toimintatapoja. Lisäksi meiltä odotetaan kykyä toimia sosiaalisissa yhteisöissä. Meiltä edellytetään työyhteisöissä energisyyttä, päättäväisyyttä, uppoutumisen kykyä, kognitiivisia, emotionaalisia ja toiminnallisia kykyjä sekä itse- ja yhteissäätelytaitoja, minä pysyvyyttä ja tervettä itsetuntoa.

Muutoksessa nousee esille kyky toimia toisten ihmisten kanssa, motivoitua, pitää yllä toiveikkuutta, tarve tehdä merkityksellistä työtä, ponnistella kohti yhteisiä tavoitteita, kyky luoda uutta arvoa, ottaa vastuuta ja sietää epävarmuutta kompleksisessä ympäristössä. Tulevaisuuden taitoja ovat älyllinen kypsyytys, luovuus, kyky uudistua. Navigointitaidoista nostan esiin kyvyn katsoa rohkeasti eteenpäin, uteliaisuuden ja joustavuuden.

## Tehtävä

### 1. Tee atomikartta omista sidosryhmistäsi.

### LÄHTEET

Gergen, K. J. 2012. The Social Dimension Of Social Psychology: A Historical Analysis. Handbook Of The History Of Social Psychology. Hove, east susexx, United Kigdom: Psychology Press. [viitattu 25.3.2021].



***Tulevaisuuden muotoilija on  
aistiva, herkkä, luova ja rohkea visio-  
näätäri, jolla innovaatiokykyä piisaa –  
vai kenties jotain muuta?***

*Tehtävänä tulevaisuus – Tulevaisuuden muotoilijan työkirja* käsittelee sitä, millaisia osaamistarpeita muotoiluun ja visuaaliseen viestintään liittyy nyt ja tulevaisuudessa.

Artikkeleista koostuva julkaisu kokoaa yhteen ajatuksia siitä, millainen tulevaisuuden muotoilija on tai tulisi olla. Sinulle muotoilijana se tarjoaa tehtäväkirjana mahdollisuuden reflektoida omaa osaamistasi suhteessa tulevaisuuden työelämän vaatimuksiin.

LAB-ammattikorkeakoulun julkaisusarja, osa 22

ISSN 2670-1928 (PDF)

ISSN 2670-1235 (painettu)

ISBN 978-951-827-366-3 (PDF)

ISBN 978-951-827-367-0 (painettu)