

Please note! This is a self-archived version of the original article.

Huom! Tämä on rinnakkaistalenne.

To cite this Article / Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä: Damski, V. & Nylander, N. (2017) Hiilinielu Design Studion mallinnus. Teoksessa Ulla Häggblom, Vesa Damski & Aino Vepsäläinen (toim.) Hiilinielu Design Studio – muotoilu kohtaa biotalouden. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu. Tampereen ammattikorkeakoulun julkaisuja. Sarja B. Raportteja 96, 67-77.

DOI / URL: <http://julkaisut.tamk.fi/PDF-tiedostot-web/B/96-Hiilinielu-Design-Studio.pdf>

5 Hiilinielu Design Studion mallinnus

Vesa Damski ja Noora Nylander

5.1 HIILINIELU DESIGN STUDIO – MONIALAISEN STUDIOMALLIN TAVOITTEET

HIIILINIELU DESIGN STUDIO -mallissa metsäbioalan ja luovien alojen opiskelijat ja ammattilaiset yhdistivät voimansa. Mallissa hyödynnettiin yhteismuotoilun sekä tiimioppimisen menetelmiä, joiden tavoitteena oli kehittää uutta liiketoimintaa ja työtä uusien biotuotteiden ja tuote- ja palvelumuotoilun ympärille. Studiomallissa metsäbioalan osaaminen kohtaa muotoilun, viestinnän ja media-alan osaamisen työpajojen ja dialogisen sekä tasa-arvoisen työskentelyn kautta.

5.2 MITÄ ON CO-DESIGN ELI YHTEISMUOTOILU

Co-design on “suunnitteluprosessi, jossa tuotteen tai palvelun suunnitteluun ja käyttöön liittyvät ihmiset osallistuvat suunnittelutyöhön” (Design Council, UK). Co-design on työtapa sekä yhteisöllisen suunnittelun menetelmä.

Co-design on kehitysprosessi, jossa suunnittelun ammattilaiset mahdollistavat, rohkaisevat, ohjaavat ja tarjoavat työkaluja, jotta käyttäjät ja projektiin liittyvät muut toimijat voivat osallistua suunnittelu ja kehitystyöhön. Co-design perustuu tyypillisesti tiimityöskentelyyn. (Kälviäinen)

Menetelmät, jotka ovat hyödyllisiä Co-designissa perustuvat tapoihin, joilla eri ammattilaiset ja käyttäjät voivat rakentaa yhteistä ymmärrystä, tehdä konseptteja ja löytää ratkaisuja haasteeseen, joka on käsillä. Yhteiskehittämistä voi tukea suunnittelemalla työskentelyn mallin, joka tukee erilaisten eri suuntiin haastetta

kehittävien (divergent) sekä yhdistävien ja analyttisten (convergent) ajattelumallien arviointia suunnitteluprosessissa. Myöskin nopeat kokeilut ja muut vastaavat konkreettiset tekemisen menetelmät ja materiaalit tukevat yhteistoiminnallista työskentelyä. Yhteiset fyysiset työpajat sekä digitaaliset välineet ovat tyypillisiä työskentelytapoja. Kun moniammatillinen ryhmä tulee yhteisen kehittämishaasteen ääreen omien ammatillisten menetelmiensä kanssa, on tärkeää, että menetelmät ja ajattelun tapa tukee yhteistä ymmärrystä ja yhteistä työskentelyä sekä dialogia. Tämä tarkoittaa sitä, että kieli jota käytetään, onnistuu stimuloimaan kaikkia osallistujia. Tämä tarkoittaa myös sitä, että käytetään luovia menetelmiä, jotka auttavat ”ei luovan alan” – ihmisiä osallistumaan kehittämishaasteeseen, sekä käytetään analyyseja, jotka auttavat eri alojen edustajia huomaamaan omat näkökulmansa työn alla olevasta haasteesta. Synteetit ja konkreettiset tulokset ovat tärkeitä välineitä tulosten arviointia varten. Lisäksi nähtävät ja kosketeltavat tulokset ovat tärkeitä mielekkään tekemisen kannalta. (Kälviäinen)

Yleisiä Co-designing toimintaperiaatteita ovat:

1. Etsi oikea kysymys (mitä oikeastaan olemme ratkaisemassa, mikä olikaan perimmäinen kysymys)
2. Ajattele itse, ajattele toisin (oma aktiivisuus, itseohjautuvuus, rakentava kritiikki, systeeminen toisin ajattelu ja tekeminen)
3. Suunnittele ja tee yhdessä (rikastaen, kiteyttäen ja jatkuvasti jakaen)
4. Demokraattisesti, tasa-arvoisesti ja läpinäkyvästi
5. Parviällynä (jatkuvasti läsnä verkostoissa ja tiedon lähteillä)
6. Monipuolisesti ja monialaisesti
7. Tilannetajuisesti kuunnellen ja joustavasti edeten
8. Motivoiden, kannustaen ja innostaen (toisiamme lämpimästi tukien)
9. Merkityksellistä työtä ja samaan maaliin pelaamista
10. Tuloksia aikaansaaden

Lähde: Jari Koskinen, Alternative Futures Oy

5.3 TULEVAISUUSTIETOISEN CO-DESIGNIN MAHDOLLISUUDET

Co-designissä asiantuntemus rakentuu dialogisesti yhdessä kehittämällä ja työskennellen kaikkien osaamisia hyödyntäen, siis monialaisesti. Prosessi törmäyttää siihen osallistuvia toimijoita monialaisesti ja käyttäjälähtöisesti. Co-design prosessin ohjauksen tulee olla valmentavaa ja dialogista ryhmäprosessien ohjaamista, joka dokumentoituu ja muuttuu näkyväksi sitä tukevan graafisen fasilitoinnin kanssa. Graafinen fasilitointi on vuorovaikutteista ja konseptoivaa suunnittelun ja työn dokumentointia jota tehdään usein piirtämällä dialogin/yhteiskehittämistyön, siis Co-designin kanssa samanaikaisesti ja näkyvästi.

Jari Koskisen, *Alternative Futures*, mukaan:

- Co-designissä asiantuntemus rakentuu dialogisesti yhdessä kehittämällä ja työskennellen kaikkien osaamisia hyödyntäen, siis monialaisesti.
- Co-designissa pyritään ohjattuun ja dialogiseen yhdessä suunnitteluun ja työhön
- Se on yhteisöllistä, osaamisia törmäyttävää tekemistä
- Co-design työskentely toteutuu kun työ on avointa ja läpinäkyvää
- Parhaimmillaan se on innostavaa ja motivoivaa osallistumista kiihdyttävää
- käyttäjälähtöistä
- moninäkökulmaista
- toisin ajatteluun ja tekemiseen kannustavaa
- siilorajat ylittävää
- yhdessä tekemisen työtapa
- tuloksellista yhdessä suunnittelua ja tekemistä

Co-designin vahvuus ja erityisyys pohjautuu ryhmän yhdessä ajattelun ja työskentelyn moninäkökulmaisuuuteen sekä samaan maaliin pelaamista. Tässä on myös onnistuneen Co-designin haaste, löytää yhteinen kieli ja ymmärrys, jolla samaan maaliin pelataan. Usein työ aloitetaan kysymyksillä ja pyritään määrittelemään, mitkä ovat ratkaistavat kysymykset. Onko jotain kysymyksiä, jotka vaikuttavat alun toimeksiantoon sekä lopputulokseen olennaisesti? Co-design prosessiin kuuluu joustava, jatkuva arviointi osana yhdessä suunnittelua ja kehittämistä. Työskentelyssä pyritään ottamaan kaikki mukaan omine vahvuksineen. Yhteisöllisessä suunnittelussa pyritään monipuoliseen osallistumiseen ja monesti fasilitaattorin rooli on tässä olennainen. Osallistujina samoissa tiimeissä on yhtä lailla johto, työntekijät, käyttäjät/ asiakkaat, yhteistyökumppanit, ulkopuoliset asiantuntijat jne. Fasilitaattori huomioi ja jakaa tehtäviä ja kysymyksiä kaikille. On tärkeää inspiroida ja tukea kaikkia ja kaikenlaisia osallistujia sekä luoda emotionaalisesti ja älyllisesti toimiva työskentely-ympäristö.

Co-designin ydinkysymyksenä on se mitä varten ja kenelle teemme työtä? Käyttäjä on aina suunnittelutyön keskiössä. Suunnittelu, valinnat ja päätökset Co-designissa tulee tehdä tilannetietoisesti, historiatietoisesti ja tulevaisuustietoisesti. Tietoa jaetaan avoimesti kaikkien osallistujien kesken. Tämänkaltaisen työskentely auttaa tunnistamaan nopean kokeilun kautta uudet mahdollisuudet ja vaihtoehdot nopeasti. Co-design voi olla keino hankalissa muutosprojekteissa, jotka ovat viisasta tehdä yhdessä johdon, henkilöstön, asiakkaiden, käyttäjien, yhteistyökumppanien ja ulkopuolisten asiantuntijoiden kanssa.

5.4 PEDAGOGINEN NÄKÖKULMA

ONGELMANRATKAISUKESKEISESSÄ INNOVOINTI-OPETUKSESSA

Tiedonrakentaminen on osa ongelmalähtöistä innovaatio-opetusta. Innovaatio-työ- ja opetus tulee mahdolliseksi integraatiivisen ajattelussa ja työskentelyssä.

Menetelmässä löydetään ratkaisuja havaittuihin tai tarkasteltaviin ongelmiin toteutettaessa konstruktivistista oppimistapaa. Mallissa kokonaisinformaatio on ratkaisevassa roolissa pyrittäessä tekemään ratkaisuja ajankohtaisiin ongelmiin suunnittelutyössä. Innovaatiotyössä tavoitellaan ongelmien uusia ratkaisuja tai mahdollisuuksia. Ongelmalähtöisen työskentelyn kautta voidaan käydä läpi innovaatiotyön sisältölähtöinen prosessi. Konstruktivistisessa prosessissa oppijat reflektovat ryhmässä omia ratkaisujaan, tulkintojaan, hypoteesejaan kokeilemalla esimerkiksi niiden toimivuutta eri keinoin (trial & error). Kokeilemisella on oppimisessa olennainen rooli. Ryhmätyössä korostuu sosiaalinen tuki, jaettu asiantuntemus. Oppijayhteisön jäsenet lisäävät ja muuttavat yhteistä tietovarastoa. Opiskelijat muodostavat ohjaajan tai fasilitaattorin kanssa yhdessä tieto- ja osaamisyhteisöjä, jotka voivat olla avainroolissa uusien käytäntölähtöisten innovaatioiden luomisessa.

Innovaatioita tavoittelevan prosessin ensimmäinen vaihe on tiedonhankintavaihe. Esimerkiksi nykymuotoinen informaatioteknologia, kuten mobiiliviestintävälineet antavat lukuisia eri mahdollisuuksia reaaliaikaisen kuvan ja informaation siirtämiseen ja tiedon jakamiseen. Tätä mahdollisuutta voidaan hyödyntää vähemmän muodollisen tutkimuksen välineenä tutkittaessa kohdenetusti esim. olemassa olevia ongelmia globaalisti tavoitteellisen innovaatiotyön lähtökohdaksi. Tiedonhankkimistyöllä tai ongelmien kartoituksella opiskelijaryhmä luo itselleen ärsykeinformaatiota. Hankittua tietoa käytetään uuden tiedon konstruointiin. Suunnittelu- ja/tai innovaatiotyö on tiedon konstruointia. Tiedolla on tarkoituksellinen käyttö. Toimeksianto ohjautuu ja kehittyy tutkimusaineiston ja havaintojen pohjalta.

Tiedonhankinta vaihetta seuraa luonnosteluvaihe. Prosessin tavoitteeksi voidaan asettaa esim. käyttäjälähtöinen suunnittelu riippuen kohderyhmästä tai mahdollisesta toimeksiantajasta. Käytettävyyttä tai oppijoiden ratkaisuehdotusten toimivuutta tarkastellaan ryhmän eri jäsenten ja mahdollisen toimeksianta-

jan kanssa reflektoiden. Syntyneitä ideachdotuksia voidaan tarkastella myös tehtäväänalyysien, funktioanalyysien tai vaikkapa erilaisten riskianalyysien kautta.

Luonnosvaiheen jälkeen valitaan jatkokehitysidea tai ideat. Prosessi voi tavoitella sekä fyysisiä hyödykkeitä tai sisällöllisiä, mikäli ratkaisulla tavoitellaan esimerkiksi uutta palvelua. Prosessin prototypointivaihe tai tuotteistaminen on myös tärkeä osa prosessia, koska se auttaa hahmottamaan idearatkaisun tai ratkaisujen tuotettavuutta. Prosessissa tekeminen on oppimisen ydin. Lisäksi ratkaisuehdotuksien ymmärrettävyyttä tai semantiikkaa voidaan reflektoida ryhmän ja mahdollisen toimeksiantajan kanssa hyödyntäen ryhmän eri kulttuuritaustoja ja kokemuksia, sekä vertailua olemassa oleviin ratkaisuihin nähden. Prosessi muokkaa tavoitteita ja tuo mahdollisesti esiin uusia suunnittelutyön ohjaavia tekijöitä.

Prosessin etenemisvaiheet:

1. Tiedonhankintavaihe, kilpailijakartoitus, ongelmien tai nykytilanteen tutkiminen/kartoittaminen
2. Havainnointivaihe, johtopäätökset
3. Ongelman/ongelmien eri ratkaisujen mallintaminen (luonnosehdotukset)
4. Analyysi, kehityskohteen/idean valinta
5. Ratkaisuehdotuksen jalostus
6. Tuotteistaminen
7. Testaus

Tiedon/informaation rakentamisen menetelmää tai yleisesti ymmärrettyä konseptisuunnittelun mallia voidaan käyttää eri sisältöisissä suunnittelu-toimeksiantoissa tai tehtävissä ja siihen voidaan liittää eri kysymyksenasetteluita tai haasteita, kuten esim. kestävä kehityksen haasteet jne. Menetelmän kautta voidaan tutkia mm. yksilön ja yhteisöjen erilaisia toimintoja ympäristössään. Tavoitteena on

hahmottaa esim. nykypäivän rakenteita, toimimisen ja elämisen kulttuureita ja niiden muutoksia, sekä käyttää tiedon rakentamista välineenä ja ohjaavana tekijänä ongelmalähtöisessä ja tarvelähtöisessä suunnittelutyössä ja sen opetuksessa.

LÄHTEET

- KETTUNEN, I.** (2001). Muodon palapeli. Helsinki: WSOY.
- RAUSTE-VON WRIGHT, M., VON WRIGHT, J., SOINI, T. & WRIGHT, J.** (2003). Oppiminen ja koulutus (9. uud.p.). Helsinki: WSOY.
- RUOHOTIE, P.** (2000). Oppiminen ja ammatillinen kasvu. Porvoo: WSOY.
- ETELÄPELTO, A. & ONNISMAA, J.** (2006). Ammatillisuus ja ammatillinen kasvu. Helsinki: Kansanvalistusseura.
- TYNJÄLÄ, P.** (2010). Asiantuntijuuden kehittämisen pedagogiikka. Teoksessa: Collin, K. Paloniemi, S. Rasku-Puttonen, H. Tynjälä, P (toim.). 2010. Luovuus, oppiminen ja asiantuntijuus. Helsinki: WSOYpro.

5.5 STUDIOMALLI JA SEN JATKUVUUS

Huhtikuussa 2017 järjestettiin Jari Koskisen konsultoimana sekä fasilitoimana työpaja, jossa suunniteltiin Hiilinielu Design Studion -mallia hankkeen projektipäälliköiden ja asiantuntijoiden toimesta. Työpajan dokumentoinnista vastasi graafinen fasilitoija Raquel Benmergui.

Työpajassa syntyi Raquel Benmerguin piirtämä graafinen kokonaisuus Hiilinielu Design Studio -mallista (kuva 33). Mallissa lähdetään liikkeelle Codesignin keinoin ratkaistavasta kysymyksestä tai ongelmasta, joka voi linkittyä yritystoimeksiantoon. Kysymyksen pitää olla tarpeeksi laaja, että sitä voi käsitellä divergentisti sekä monialaisesti. Mallin toimimiseksi pitää päättää säännöt ja tavoitteet, fasilitointi, tekemisen menetelmät, vuorovaikutus sekä fyysisen ja ei-fyysisen kohtaamisen tilat. Työskentely liittyy laajempaan kontekstiin, kuten VUCA-ilmion huomiointiin. Lisäksi studion toiminnan tulisi olla jatkuvaa, arvioivaa, reflektovaa sekä kehittävää ja kehittyvää.

JATKUVA ARVONNI REFLEKTOINTI & KEHITTÄMINEN

MENETELMÄT

FASILITOINTI

ERI OSAA-MISTA

SYÖ-TETTÄ

SYN-TEESI

DOKUMEN-TOINTI

SUNNITTELU

YHTEIS-VISIO

AVOIN-MUUS

ROHKEUS

NOPEASTI YHDESSÄ

RISKIN OTTO-KYKY

PERUSTEELLINEN

VAIKUTUS

SYVÄ

LUOTTAMUS

DIALO

LUOVUUS

PERI

LUOVUUS

PERI

LUOVUUS

PERI

LUOVUUS

PERI

LUOVUUS

PERI

LUOVUUS

PERI

LUOVUUS

PERI

LUOVUUS

PERI

TULE-VAISUUS TIETOISESTI

KOKEILUT & TUTKIMINEN ITSEORGANISOIVA MUUTOS

prosessit

TEKEMALLA OPPIMINEN

JAKAMINEN

YHTIEN TYÖ

SÄÄNTÖ & VIESTINTÄ

Mihin on RATKA KYSY

LÄPINÄKY- VYYS

LUOVUUS

PERI

LUOVUUS

PERI

LUOVUUS

PERI

LUOVUUS

PERI

LUOVUUS

PERI

LUOVUUS

PERI

LUOVUUS

PERI



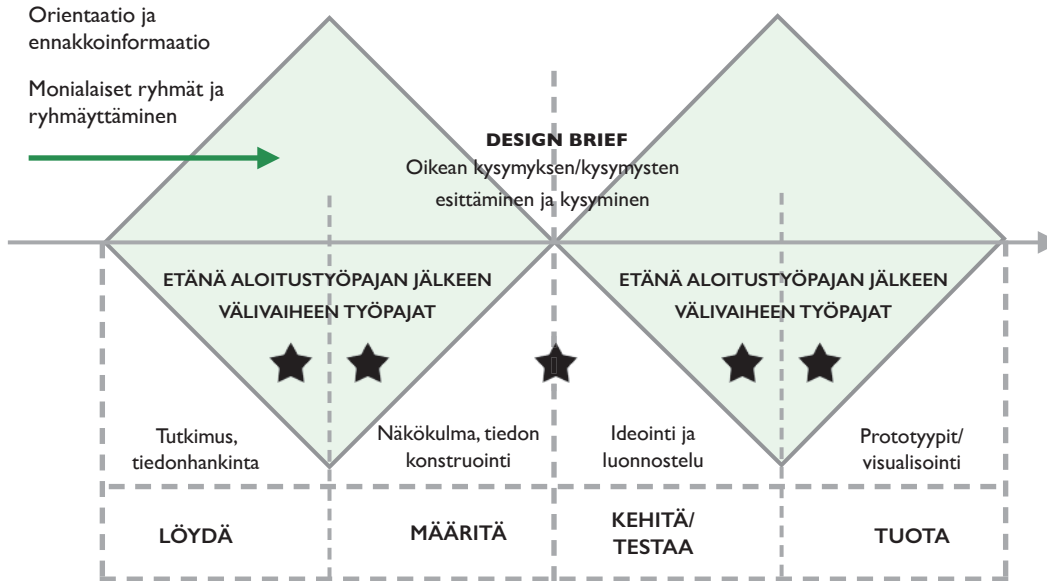
RAQUEL BENMERGUI



Mallin toimimiseksi pitäisi päästä heti työskentelyn alussa eroon ajattelusta, jossa toisen ammattialan edustaja uskoo tulevansa tekemään muotoilua vs. tulee ottamaan osaa yhteismuotoilu prosessiin ja jokainen tekee sitä, missä on eniten osaajuutta. Yhteismuotoilun työpajassa käydään läpi isot linjat ja sen jälkeen tehdään omissa rooleissaan

Toimeksiantoja ja niistä syntynyttä keskustelua, aiheiden etsintää ja syntyneitä tuloksia esitellään Hiilinielu Design Studion LinkedIn-sivulla ja omilla verkkosivuilla. Kerran vuodessa järjestetään yhteinen seminaari, jossa tava-taan Hiilinielu Design Studio -yhteisöä ja verkostoja sekä esitellään tuloksia TAMKin ja LAMKin toimesta.

LinkedIn-sivun ja verkkosivujen kautta yritykset ja muut toimeksiantajat voivat kontaktoida Hiilinielu Design Studio -hankkeessa syntynyttä foorumia, jonka kautta kiinnostunut asiakas löytää tarvitsemaansa innovointi- ja suunnit-teluosaamista. Verkoston toimintamallia tulisi edelleen kehittää siten, että pys-tytään luomaan suotuisa innovaatioympäristö, jossa osaaminen ja tutkimus-, kehittämis- ja innovaatiotoiminta kehittyvät tavoitteellisesti.



Ref. interpretation of double diamond design process for sustainable design projects

MITEN RYHMÄ TOIMII PROSESSISSA

Paikka: Linked in ryhmä
Piirtäen ja digitaalisten ja kehollistamisen välineiden avulla tasa-arvoisesti luodaan yhteistä näkökulmaa

Dialogi ja argumentaatio auttavat huomioimaan eri näkökulmia

Tuodaan ammatillinen näkökulma haasteeseen

Taustoitetaan omien ammatillisten menetelmien avulla

Tuodaan ymmärrettäväksi muulle ryhmälle oma näkökulma

Fasilitaattorin rooli mahdollistaa yhteisen kielen

ETÄNÄ ALOITUSTYÖPAJAN JÄLKEEN

- Käyttäjälähtöiset menetelmät
- Havainnointi
- Haastattelut
- Skype palaverit
- Tiedonjakaminen
- Dialogi etänä?

Fasilitaattorin rooli...etä-fasilitointi

VÄLIVAIHEEN TYÖPAJAT ★

- Käyttäjälähtöiset menetelmät
- Havainnointi
- Haastattelut
- Skype palaverit
- Tiedonjakaminen
- Dialogi etänä?

Fasilitaattorin rooli...etä-fasilitointi

Kuva 34. Tuplatimantti-suunnitteluprosessin versiointi Hiilinielu Design Studio -mallin toimintaan. Nylander 2017