

The background features several large, overlapping organic shapes in shades of brown, teal, yellow, and purple. A light purple arrow points right from the left edge, and a green arrow points left from the right edge. A purple spiral line is on the left, and a green spiral line is on the right. A solid brown circle is at the bottom center.

# *Kivoja juttuja*

Muotoilun prosessini verrattuna prosessimalleihin

Tekijä: Oona Ahonen

## Tiivistelmä

Opinnäytetyössä pohditaan tekijän omaa prosessia erilaisten prosessimallien, sekä brändi- ja graafisen muotoilun projektin avulla. Prosessiteoria voi auttaa ymmärtämään omaa tekemistään paremmin ja suhtautumaan siihen ammattimaisemmin. Prosessia on tutkittu yleisesti jo 1900-luvun puolivälistä alkaen. Opinnäytetyössä käsitellyt prosessimalleja ei ole tiettävästi kirjallisesti sovellettu graafiseen muotoiluun.

Muotoilun prosessi erotellaan opinnäytetyössä graafisen suunnittelun projektista, jossa luodaan brändiaineistoa eettiseen avustustyöhön ja seksuaalikasvatukseen perhe-tyneelle järjestölle. Työn lopputuloksena järjestölle syntyy brand book, sekä seksuaalikasvatuksen opetuskuvasto, kuin myös uusi muotoilun prosessimalli. Prosessimalli on esitetty kuvallisesti ja avattu tekstissä tarkemmin. Prosessimallia on tutkittu myös haastatteluiden kautta ulkopuolisilla henkilöillä.

Opinnäytetyö on tarkoitettu tukemaan tekijän ammatillista kasvua ja se muodostaa kokonaisuuden, jossa prosessimalleja tarkastellaan käytännön muotoilutyön kautta. Opinnäytetyössä pääpaino on pohdinnassa ja omaan prosessiin, sekä muotoilijan ja prosessin väliseen suhteeseen perehtyminen.

Savonia ammattikorkeakoulu  
Kulttuuriala  
Muotoilun tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö, 44/16 sivua/liitteet  
Oona Ahonen  
Toimeksiantaja: Saara Suvela, Growkits

Kivoja juttuja - Muotoilun prosessini verrattuna prosessimalleihin

Päiväys: 25.11.2021

Ohjaaja: Jarno Räsänen

Avainsanat: Prosessiteoria, prosessimalli, graafinen suunnittelu, muotoilu

# Abstract

This thesis reflects on the authors own process through different process models and a project on brand and graphic design. Process theories can help a designer to understand their own actions and relate to it with a more professional outlook. Process has been generally researched from the mid 2000's. The process models addressed in this thesis have not been, as far as is known, applied to graphic design in written form.

The design process has been extracted from a project on graphic design, where brand material for a humanitarian organization oriented to ethical themes and sexual education has been made. The results of this thesis include a brand book for the organization and visual teaching material for sexual education, as well as a new process model. The process model is presented in visual form and elaborated in written text. The process model has been studied with third party designers through interviews.

The thesis is intended to support the authors professional growth and it forms a totality where process model is viewed from a hands-on design project aspect. The main interest in this thesis is in the reflection and discussion of the process models and the authors own process, as well as immersing in the relationship between a designer and process.

Savonia University of Applied Sciences  
Field of study culture  
Degree Programme in Design

Thesis, 44/16 pages/appendices  
Oona Ahonen  
Client Organisation: Saara Suvela, Growkits

Fun stuff - my design process compared to process models

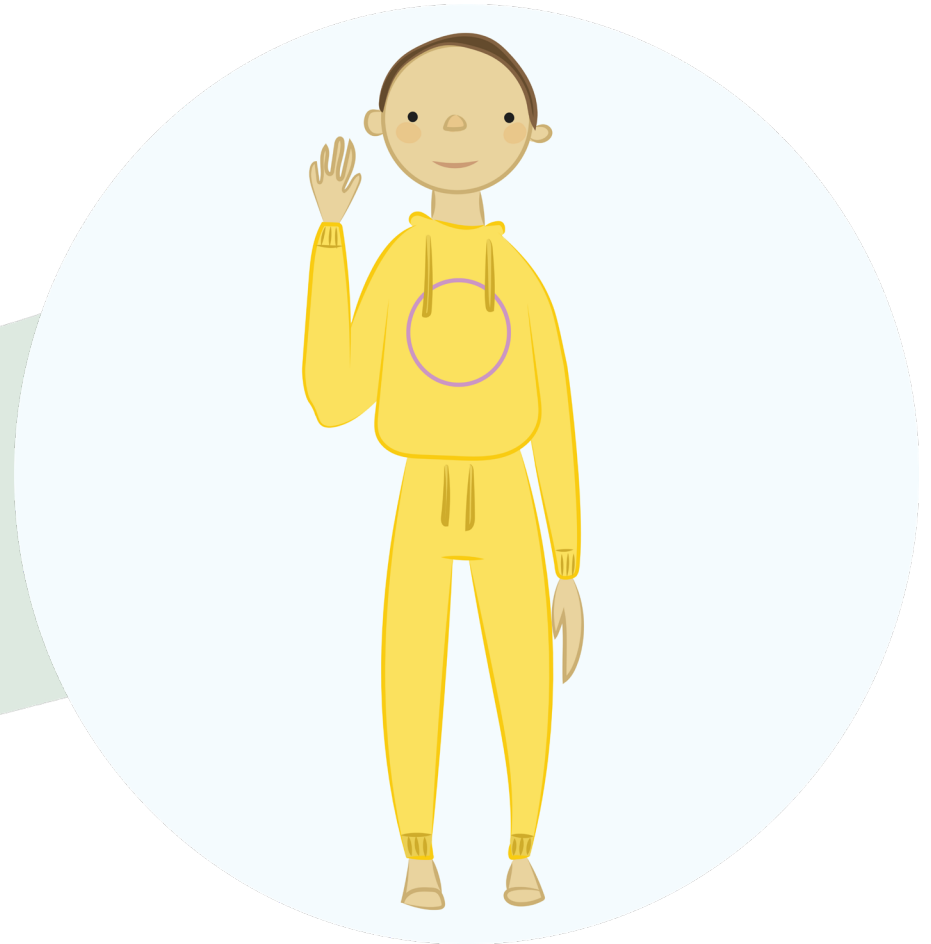
Date: 25.11.2021

Supervisor: Jarno Räsänen

Keywords: Process theory, process models, graphic design, design

# Sisällysluettelo

1 Johdanto	1
1.1 Aiheen valinta	2
1.2 Projektin valinta	2
2 Teoria	3
2.1 Toimintatutkimuksen spiraalimalli	4
2.2 Käsityön suunnittelu- ja valmistusprojektin teoreettinen malli	5
2.3 Ilkka Kettusen muotoiluprosessin uusi malli	8
2.4 Kahden ongelma-avaruuden malli	9
3 Projekti	11
3.1 Toimeksianto	12
3.2 Logo	12
3.3 Brändivärit	14
3.4 Seksuaalikasvatuksen brändivärit	17
3.5 Seksuaalikasvatuksen visuaalinen aineisto	18
4 Muotoilun prosessini	20
4.1 Vertailu spiraalimalliin	20
4.2 Vertailu Anttilan malliin	21
4.3 Vertailu Kettusen malliin	23
4.4 Vertailu kahden ongelma-avaruuden malliin	25
4.5 Prosessini	26
4.5.1 Ensimmäinen prosessimallini	27
4.5.2 Toinen prosessimallini	28
4.6 Prosessimallini muiden silmissä	30
4.6.1 Tutkimuksen toteutus	30
4.6.2 Tutkimuksen tulokset	31
5 Pohdinta	35
5.1 Tavoitteet ja tulokset	35
5.2 Työn rajoitukset	36
5.3 Opinnäytetyön hyödyntäminen	37
5.4 Oma työskentely ja kehitys	38



Kuva 2. Intersukupuolisuus (Ahonen, 2021).

# 1 Johdanto



Kuva 3. Luku 1 (Ahonen, 2021)

## 1.1 Aiheen valinta 1.2 Projektin valinta

Opinnäytetyössäni perehdyn erilaisiin prosessin kuvauksiin ja vertaan näitä omaan muotoilun prosessiini graafisen muotoilun ja brändimuotoilun alueella. Kuinka hyvin prosessimallit ovat sovellettavissa omaan käytännön projektiin? Kuinka hyvin perinteisesti teolliseen muotoiluun ja käsitöihin sovelletut prosessimallit soveltuvat digitaaliseen työskentelyyn? Onko prosessistani löydettävissä minulle tehokkaampi prosessimalli?

Opinnäytetyössäni paneudun näihin kysymyksiin ja pyrin luomaan omaa työskentelyäni kuvaavan prosessimallin. Työni koostuu brändi- ja graafisen suunnittelun projektista, jonka teen eettistä hyväntekeväisyystyötä tekeväälle järjestölle. Analysoin projektini prosessia ja vertaan sitä teoriapohjaan. Projektin lopputulos on brand book (liite 1) sekä opetusmateriaalia järjestölle (liite 2).

Muotoilun prosessi sivuaa monia muita prosesseja, ja tähän opinnäytetyöhön valitut teoriat eivät kaikki ole suoraan muotoilun prosessille kehitettyjä. Niin käsityön kuin toimintatutkimuksen prosesseja voidaan soveltaa muotoilun kentälle, ja näin onkin tehty. Tässä opinnäytetyössä käsittelemäni prosessiteoriat ovat muotoilun alalle sovellettavia teorialleja.

Muotoilun prosessiteoriasta ei ole koottu kattavaa tietolähdettä, mutta niistä puhutaan usein alakohtaisesti paljon. Muun muassa käsityön alalla prosessiteoriaa on tutkittu Suomessakin paljon (esim. Anttila, 1993 ja Seitamaa-Hakkarainen, 2000). Yksikään käyttämäni ja valitsemistani prosessiteorioista ei kuitenkaan käsittele graafista muotoilua, eikä ole tiettävästi kirjallisesti sovellettu graafiseen muotoiluun, mikä tuo mielenkiintoisen lisän opinnäytetyöhöni. On mielenkiintoista verrata perinteisen muotoilun ja käsityön sekä graafisen muotoilun eroja ja nähdä soveltuvatko prosessiteoriat tämän kaltaiseen projektiin.

## 1.1 Aiheen valinta

Prosessiteoria on tärkeä aihe niin muotoilussa kuin muilla tekemiseen painottuvilla aloilla, kuten esimerkiksi käsityön tai taiteen aloilla. Usein luovien ammattien prosessit voivat vaikuttaa sekavilta ja olevan vailla punaista lankaa. Prosessiteoria auttaa ymmärtämään, kuinka luovasta sekasorrosta syntyy valmis tuote tai palvelu. Muotoilussa suuri osa töistä on asiakastilauksia, jolloin on tärkeää osata kertoa tilauksen prosessista, sen aikatauluista ja kuinka valmis työ syntyy. Tämä vähentää väärinkäsityksiä ja antaa realistiset raamit asiakkaan odotuksille ja toiveille. Prosessiteoria auttaa ymmärtämään projektin tekoon tarvittavia niin henkisiä kuin aineellisiakin resursseja, aikataulua sekä sitä, miten valmis tuote syntyy. Eri projektit synnyttävät aina hieman erilaisen prosessin, jolloin eri teorioihin perehtyminen auttaa löytämään sopivan toimintamallin sekä ymmärtämään eri projekteihin tarvittavia resursseja.

## 1.2 Projektin valinta

Valitsin projektikseni logon ja visuaalisen brändiaineiston luomisen Growkits-nimiselle järjestölle. Growkits on vielä perustamaton järjestö nuorilta seksuaalikasvatukseen ja avustustyöhön perehtyneiltä sairaanhoitajilta, jotka haluavat viedä resursseja ja opetusta niitä tarvitseviin maihin eettisesti. (Suvela, 2021a.)

Kiinnostuin projektista sen arvojen ja yhteiskunnallisen vaikutuksen takia. Haluan tehdä töitä eettisyyden ja vastuullisuuden parissa myös tulevaisuudessa, ja tämän kaltainen projekti viestii arvo maailmastani myös tulevaisuudessa työnantajille sekä asiakkaille. Lisäksi projekti osuu täydellisesti opinnäytetyön aiheeseeni, sillä

uuden järjestön kanssa saan luoda sovitut materiaalit alusta loppuun itse, eikä minun tarvitse noudattaa ennalta määrättyä muotokieltä. Näin saan niin sanotusti ”puhtaan projektin”, jossa kaikki työvaiheet ja lopputulos ovat itseni luomia.

Projektin lopputuloksena järjestölle syntyy brand book, johon kuuluu logo, brändivärit ja valitut fontit sekä erikseen seksuaalikasvatusta varten oma värimaailma sekä visuaalista opetusmateriaalia. Seksuaalikasvatuksen materiaaleihin kuuluu opetuskuvasia eri seksuaalisuuksista sekä sukupuoli-identiteeteistä ja sukuelimistä.

## 2 Teoria



Kuva 4. Luku 2 (Ahonen, 2021)

### 2.1 Toimintatutkimuksen spiraalimalli

### 2.2 Käsityön suunnittelu- ja valmistusprojektin teoreettinen malli

### 2.3 Ilkka Kettusen muotoiluprosessin uusi malli

### 2.4 Kahden ongelma-avaruuden malli

Prosessiin kuuluu panos ja tulos, lähtöpiste ja tuotos. Näiden välillä tapahtuu muutos, prosessi, joka on toisinaan tiivistettävissä matemaattiseksi funktioksi. Näin Hugh Dubberly (2005, 5, 12) kuvailee prosessin arkkityyppiä kirjassaan *How Do You Design*. Dubberly kuvailee muotoilun prosessin määrittävän tuotoksen laadun. Jos haluaa kehittää tuotostaan, täytyy kehittää prosessiaan. Muotoilun prosessia tutkitaan ymmärtääksemme toimintaamme ja kehittyäksemme muotoilijoina.

Tämä osio käsittelee neljää erilaista muotoilun tai käsityön prosessimallia: käsityön suunnittelu- ja valmistusprosessin teoreettista mallia (Anttila 1993), toimintatutkimuksen spiraalimallia (Heikkinen, Jyrkämä 1999), muotoiluprosessin mallia (Kettunen 2013) sekä kahden ongelma-avaruuden mallia (Seitamaa-Hakkarainen 1994).

Anttila (1993, 14) kuvailee muotoilua ”kaikkena sinä toimintana, jossa ihminen jonkin materiaalin avulla saa aikaan ympäristön muutoksia”. Anttilan määrittellessä muotoilua 1990-luvun alkupuolella digitaalinen suunnittelu ei ollut vielä samalla tavalla yleistä kuin nykyään. 30 vuodessa muotoilijan toimintaympäristö on muuttunut enemmän ja enemmän digitaaliseen ympäristöön. On mielenkiintoista pohtia voiko täysin digitaalisessa ympäristössä suunnitellusta sekä digitaaliseen ympäristöön tarkoitusta sisällöstä puhua muotoiluna. Onko graafinen muotoilu enemmän muotoilua vai taidetta?

Graafisessa muotoilussa täytyy ottaa huomioon käyttötarkoitus sekä käyttäjä, aivan niin kuin perinteisessä muotoilussa. Jos vertaamme esimerkiksi tuolin ja täysin digitaalisen opetusmateriaalin muotoilua, voimme eritellä muotoiluprosessin

samankaltaisuudet (Taulu 1).

Taulu 1. Käyttäjä ja käyttötarkoitus teollisessa ja graafisessa muotoilussa.

	Tuoli	Graafinen opetusmateriaali
Käyttäjä	Koko, korkeus, ergonomia, mahdolliset liikuntarajoitteet?	Väri, koko, selkeys, mahdolliset näköongelmat tai värisekeus?
Käyttötarkoitus	Toimisto, lepotuoli vai keittiö?	Digitaalinen vai painotuote? Puhelimen, tietokoneen vai tabletin näytöltä luettava?

Vaikka ympäristö muuttuu, muotoilun ydin säilyy samana. Muotoilija on vastuussa tuotteen kokonaisuudesta, niin esteettisestä kuin sen toiminnallisestakin puolesta. Sekä perinteisessä että graafisessa muotoilussa muotoilijan on osattava yhdistää nämä puolet toimivaksi ja käytännölliseksi paketiksi.

Muotoilua on usein lähdetty selittämään ja tutkimaan teollisen suunnittelun intresseistä. Teollisuus kiinnostui ensimmäisenä tuotteiden ulkonäöstä esteettiseltä, toiminnalliselta ja myynnilliseltä kannalta, ja tästä johtuen prosessikuvausten soveltaminen esimerkiksi graafisen muotoilun puolelle voi tuottaa ongelmia. (Anttila 1993, 13.) On hyvä ottaa huomioon prosessiteorian lähtökohdat sekä analysoida sen sopimista omaan alaan, eikä noudata sitä orjallisesti.

## 2.1 Toimintatutkimuksen spiraalimalli

Kurt Lewin (1946, 38) esitteli toimintatutkimuksen spiraalimallin vuonna 1946 artikkelissaan ”Action Research and Minority Problems”. Hän kuvailee tätä ”kierreportaikoksi, joka on koottu suunnittelun, toiminnan ja toiminnan tuloksen havainnoinnin portaista”. Toimintatutkimus on yleisesti hyväksytty sekä tekijöiden keskuudessa että akateemisissa piireissä (Aaltola ja Syrjälä 1999, 15).

Toimintatutkimuksen spiraaliin kuuluu neljä eri vaihetta: suunnittelu, toiminta, havainnointi ja reflektointi (kuva 5, s5&21), joiden kautta toiminta kulkee kuin spiraalina prosessin alusta loppuun. Toimintatutkimus näkee ihmisen aktiivisena, tietoisena ja itseohjautuvana olentona, jolloin tieto ihmisen toiminnasta ei ole pysyvää, vaan se kehittyy jatkuvasti. Toimintatutkimus pyrkii yhdistämään tutkijan ja tekijän yhteiseen oppimisprosessiin. Tämä toiminnan ja analyysin kehien luoma spiraali muodostaa kehitykseen tähtäävän reflektiivisen prosessin, jolla etsitään uusia toiminnan välineitä. (Aaltola&Syrjälä 1999, 15–17.)

Spiraalimalli on useille eri aloille sovellettava ja sovellettu teoria. Suomessa muun muassa Anttila (1993) ja Kettunen (2013) ovat käsitelleet kirjallisesti toimintatutkimuksen spiraalimallia muotoiluprosessin yhteydessä. Anttilan ja Kettusen itse luomat muotoiluprosessin mallit pohjautuvat osin toimintatutkimuksen spiraalimalliin ja ovat tästä eteenpäin kehiteltyjä malleja.

Toimintatutkimuksen spiraalimalli on sovellettavissa mihin tahansa suunnitelmalliseen toimintaan. Muotoilussa lähdetään yleisimmin liikkeelle toimeksiannosta, jolloin toiminta on hyvinkin suunnitelmallista luomistyötä. Toisin on esimerkiksi taiteessa ja





Kuva 5. Toimintatutkimuksen spiraalimalli (Ahonen, 2021)

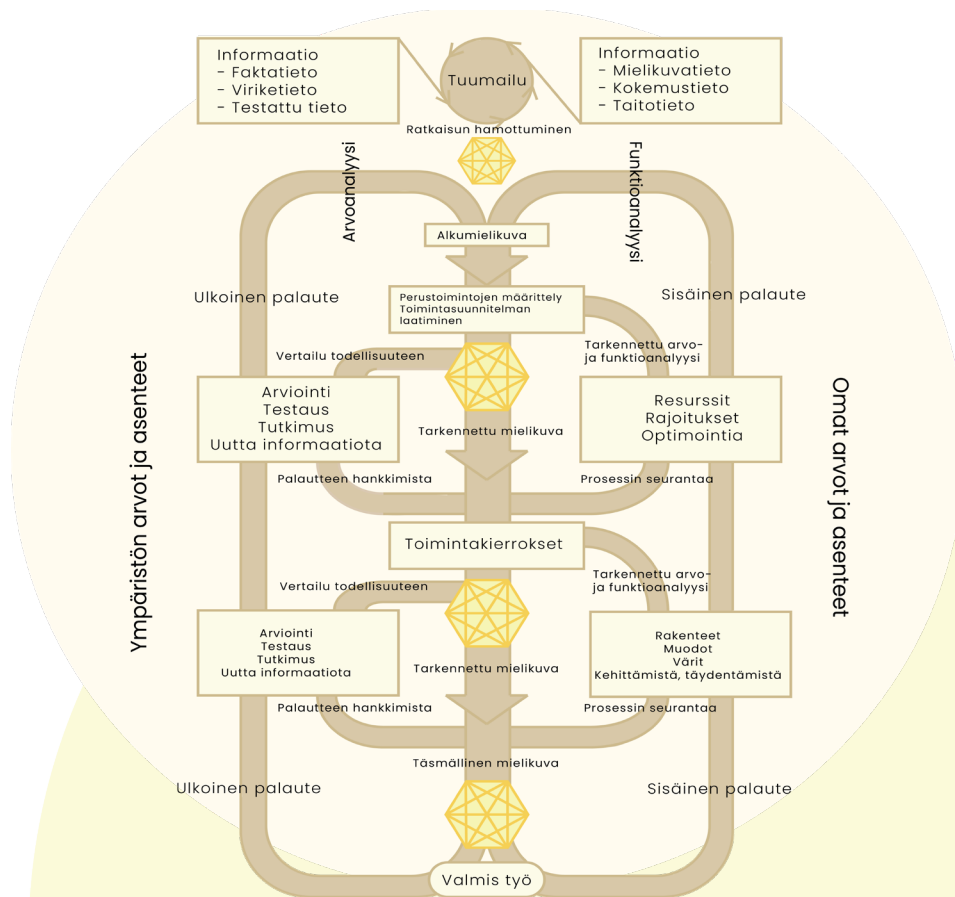
käsitöissä, jolloin lähtökohta voi olla usein vain luominen eikä suunnitelmaa välttämättä ole.

Spiraalimallia on arvosteltu kaavamaiseksi ja kahlitsevaksi, sillä sen vaiheiden erottaminen saattaa luoda kuvan täydellisesti vaihe vaiheelta etenevästä tutkimuksesta, jossa syklin vaiheet voi erottaa toisistaan. Tutkija saattaa Hopkinsin (1985, 55) mukaan käyttää liikaa aikaa ja energiaa sen murehtimiseen tekeekö hän tutkimustaan oikein, eikä keskity toiminnan kehittämiseen. Toimintatutkimukseen perehtyneet tutkijat Jean McNiff, Pamela Lomax ja Jack Whitehead (1996, 23) ovat esitelleet spiraalista myös version, jossa huomioidaan myös toiminnasta luontaisesti syntyvät sivupolut. Näin toimintaa ei tarvitse yrittää tiivistää yhdeksi kronologisesti kulkeväksi prosessiksi, vaan luova työ saa levittyä tapansa mukaan myös sivuraiteille uusien ideoiden ja ongelmien ilmetessä.

## 2.2 Käsitön suunnittelu- ja valmistusprosessin teoreettinen malli

Pirkko Anttilan (1993, 110) käsityön suunnittelu- ja valmistusprosessin teoreettinen malli (kuva 6, s6&22) käsittää käsityöprosessin kulun alun informaation keräämisestä tarkennettujen mielikuvien kautta päättöanalyysiin sekä valmiiseen työhön. Pelkistettynä se vastaa toimintatutkimuksen spiraalimallia, jossa suunnittelun, toiminnan ja analyysin kierrosten kautta päästään valmiiseen työhön. Anttila on kuitenkin laajentanut ja tarkentanut malliaan verrattuna spiraalimalliin ja tuonut sen rinnalle muotoiluprosessin yleiset tekijät sekä pehmeän systeemisuunnittelun näkemykset.

Anttila (1993, 17–26, 107) kuvailee malliaan ”spiraalimaisesti



Kuva 6. Käsityön suunnittelu- ja valmistusprosessin teoreettinen malli (Ahonen, 2021)

eteneväksi, mielikuvien todentamiseen pyrkiväksi toiminnan malliksi”. Anttila viittaa Danielle Quarantén listaan yleisistä muotoilun tekijöistä. Quaranté kertoo monien tekijöiden vaikuttavan muotoilun kokonaisuuteen. Kaupunkisuunnittelu, arkkitehtuuri, sosiaaliset, esteettiset, ekologiset, psykologiset ja taloudelliset tekijät, markkinointi, ergonomia, teknologia, juridiikka, arvot ja merkitykset, perinteet ja historia, informatiikka sekä pedagogiikka vaikuttavat kaikki muotoilun kokonaisuuteen kulttuurin, viestinnän ja yhteiskunnan kautta.

Pehmeä systeemisuunnittelu on Peter Checklandin vuonna 1986 esittelemä muotoilun prosessimalli. Hän kritisoi perinteisiä suunnittelumalleja, sillä hänen mukaansa muotoilijan olisi hyvä kohdistaa kriittistä ajattelua jo toimeksiantoon ja siihen, mitä suunnitellaan, eikä vain suunnitteluun, kuten perinteisesti oli tehty. (Seitamaa-Hakkarainen, julkaisuaika tuntematon.) Checkland (1981, 163) esitteli 7 kohdan mallin, jossa reaali maailman suunnittelu kohtaa systeemisuunnittelun:

1. Ongelmallinen tilanne,
2. ongelman esittely,
3. ongelman esittely,
4. käsitteelliset mallit menetelmistä,
5. mallien vertaaminen ongelmaan,
6. toivottujen ja mahdollisten muutosten määrittely,
7. toiminta ongelmatilanteen parantamiseksi.

Prosessi voi alkaa Checklandin (1981, 162–163) mukaan teoriassa mistä kohdasta tahansa ja tehokkaimmat käyttäjät ovat käyttäneet mallia enemmän viitekehyksenä toiminnalleen kuin ohjenuorana.

Anttilan mallia voidaan tarkastella niin käsityön harrastajan kuin ammattilaisen näkökulmasta, ja se muuntuu hyvin myös graafisen suunnittelun puolelle käsityön ja graafisen suunnittelun samankaltaisuuksien puolesta. Käsityö, kuten graafinen suunnittelu, toteutetaan suurimmaksi osaksi yksin tai pienessä ryhmässä, jolloin tekijä on avainasemassa. Tekijän täytyy tällöin hallita sekä tuotannon puoli että prosessin ja työn arviointi, vaikka usein käytössä on jokin henkilö tai joukko, joka voi toimia viiteryhmänä, kuten asiakas, perhe tai työ-/opiskelukaaverit. Tästä huolimatta pääpaino on tekijän omassa analyysissä, luovuudessa, tiedoissa ja taidoissa. Tämä on usein joustavampaa kuin teollinen suunnittelu, jossa prosessiin kuuluu usein suurempi ryhmä suunnittelijoita ja työ on hierarkkisempaa suunnitteluprosessin aikana ja lopputulosta hyväksyttäessä. (Anttila 1993, 107–108.)

Ymmärtääkseen Anttilan mallia on se hyvä jakaa osatekijöihin, joista kokonainen projekti muodostuu. Malliin on kuvattu yksi systemaattisesti spiraalina etenevä perusprosessi, mutta todellisuudessa suunnittelu- ja valmistusprosessista löytyy useita päällekkäisiä, rinnakkaisia ja haaroittuvia kierroksia. Nämä syntyvät luovalle käsityölle ja muotoilulle ominaisesta halusta antaa tilaa uusille ideoille ja ratkaisuille kesken prosessin, ilman että ne mätätöisivät jo saavutettuja ratkaisuja. (Anttila 1993, 110.) Tällöin prosessin ylläpitäminen voi olla hankalaa ja prosessimallin mielessä pitäminen voi auttaa sen käsittelyä.

### **Alkumielikuva**

Muotoilun prosessi lähtee Anttilan mallissa informaation hankkimisesta ja tuumailusta, joka pitää sisällään fakta- ja viriketiedon, kovan testatun universaalien tiedon, joka on kaikille mahdollista

hankkia, mutta myös mielikuva- ja kokemustiedon, tietotaidon, joka eroaa jokaisella muotoilijalla ja käsityön tekijällä. Nämä faktat ja muotoilijan omat kokemukset ja taidot muodostavat yhdessä kokonaisuuden, jonka kautta ratkaisua muotoiluongelmaan lähdetään hahmottamaan. Tämän alun tuumailun ja ratkaisun löytämisen kautta päädytään alkumielikuvaan, jonka perusteella projektia lähdetään toteuttamaan.

### **Resurssit**

Omien ja ulkoisten resurssien arviointi ja optimointi liittyy toimintasuunnitelman laatimiseen. Sisäisiin resursseihin voivat kuulua tekijän arvot, näkemykset, odotukset sekä motivaation, luovuuden ja osaamisen tekijät. Ulkoisiin resursseihin voivat kuulua ympäristöstä tulevat arvot, arvostukset ja odotukset sekä ulkopuolelta projektiin tulevat panokset, kuten esimerkiksi aika- tai tilaresurssit tai materiaaliset, teknologiset ja taloudelliset resurssit. Tähän vaiheeseen kuuluu resurssien ja rajoitusten välisen suhteen arviointia. (Anttila 1993, 109.)

### **Suunnittelu funktio- ja arvoanalyysin avulla**

Anttila (1993, 146) viittaa Elsa Rosenblad-Wallin (1983) esittämään ajatukseen tuotteen tehtävästä funktionaalisten ja symboliarvojen järjestelmän yhdistelmänä. Tuotteen ominaisuudet ja tehtävä ovat siis eritelty, jolloin tuotteen tehtävä liittyy sekä funktionaalisten että symbolisten puoltensa kautta käyttäjään, kun taas tuotteen ominaisuudet liittyvät vain itse tuotteeseen. Anttila (1993, 148) viittaa myös Victor Papanekin (1970) kuutiomalliin, joka ilmentää tuotteen kuuden funktio-ominaisuuden (käyttö, tarve, telesi, assosiaatiot, estetiikka ja tekniikka) yhteyttä toisiinsa. Papanekin mukaan kaikki ominaisuudet ovat kytköksissä toisiinsa jollain tavalla. Muun muassa näillä välineillä muotoilija

voi pohtia tuotettaan funktioanalyysin avulla.

Arvoanalyysi on tuotteen ja suunnittelun analysoimista muotoilijan, asiakkaan sekä ympäröivän maailman arvojen kautta. Tämä kytkeytyy uuteen informaatioon arvioinnin, testauksen tai tutkimuksen kautta.

### **Palautekanavat**

Palautekanavat ovat mallissa jaettu ulkoiseen ja sisäiseen palautteeseen. Ulkoinen palaute sisältää palautteen hankkimisen ulkoisin keinoin, vertailemalla, testaamalla ja tutkimalla empiirisesti. Ulkoiset resurssit, kuten yhteisön tai kuluttajan arvot, asenteet ja tarpeet vaikuttavat ulkoisen palautteen kautta prosessin kulkuun ja auttavat muokkaamaan tuotteesta tehtyä mielikuvaa testauksen ja tutkimusten avulla. Ulkoinen palaute tuo uutta informaatiota prosessiin ja luo tilaa uusille ratkaisuille ja ajattelutavoille. Ulkoisen palautteen avulla projektia verrataan todellisuuteen, minkä avulla saadaan realistisempi käsitys prosessista.

Sisäiseen palautteeseen liittyy kokemusten ja havaintojen kartoitus ja sen ymmärtäminen, mikä vaikutus niillä on työhön ja projektin seuraaviin vaiheisiin. Sisäinen palaute pitää sisällään myös tekijän omien tarpeiden, motivaation ja arvojen kartoitusta, itsearviointia ja joko prosessin tai tekijän omien resurssien muuttamista vastaamaan näitä. Sisäinen palaute optimoi ja kehittää prosessia. Sisäinen palaute on jatkuvasti suunnittelun rinnalla, eikä sitä tarvitse hakea erikseen, toisin kuin ulkoista palautetta. Itsearviointi ja prosessin seuranta tapahtuu samanaikaisesti suunnittelun ohella. (Anttila 1993, 109.)

Näiden vaiheiden avulla prosessi etenee kohti päättöanalyysia ja

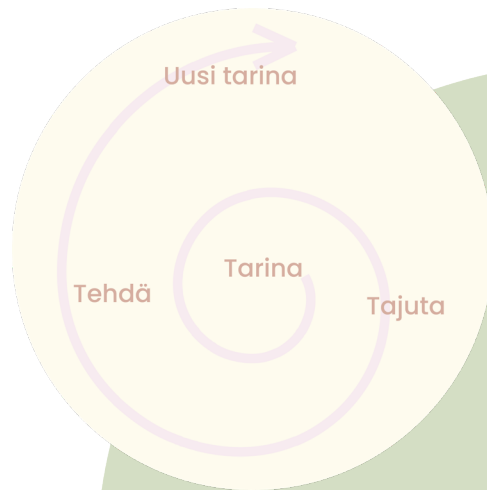
valmista työtä. Kuten jo aiemmin on mainittu, näistä vaiheista syntyvä spiraali voi haarautua ja silmukoita voi olla rinnakkain tai päällekkäin, ne voivat liittyä toisiinsa tai niistä voi erkaantua kokonaan toinen projekti ja sen myötä myös prosessi.

### **2.3 Ilkka Kettusen muotoiluprosessin uusi malli**

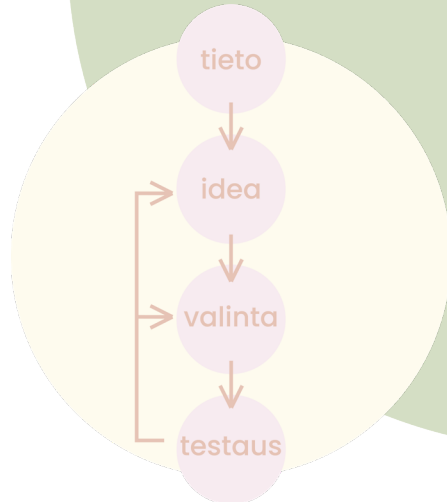
Ilkka Kettusen muotoiluprosessin uusi malli (kuva 8, s9&24) on muunnelma hänen aikaisemmasta muotoiluprosessin mallistaan (kuva 7, s9). Kettunen on muuntanut rationaalisen lineaarisen mallin, joka lähtee tiedosta ja päättyy testaukseen, spiraalimaiseen toimeenpanevaan malliin. Uudessa muotoiluprosessin mallissa muotoilu lähtee tavoitteesta tai näkymästä, joka muodostaa tarinan yhdessä arvojen, identiteetin sekä aiemmin koetun ja tehdyn kautta. Tämän jälkeen alkaa tekeminen, jota ilman Kettusen mielestä muotoiluongelmaa ei voi ymmärtää. (2013, 16–17.)

Uusi malli muistuttaa toimintatutkimuksen spiraalimallia, mutta lähtee suunnitelman sijaan tarinasta. Kettusen mallin tarina on löyhemmin ilmaistu kuin spiraalimallin suunnitelma. Tarina ottaa huomioon muotoilijan oman sisäisen elämän ja ihmisen luontaisen taipumuksen tarinankerrontaan. Tarina on kuin näky muotoilutyöstä, sen arvoista ja siitä mitä muotoiluprosessin aikana tullaan tekemään, mutta ei kuitenkaan suunnitelma. Näin tarina antaa tilaa luovuudelle ja unelmoinnille tiukkojen raamien sijaan.

Kettusen mallissa reflektointi on osa tekemistä ja tajuamista, toisin kuin spiraalimallissa, jossa se on sijoitettu toiminnan jälkeen. Kettusen malli toimii hyvin käsityötaiteilijoiden sekä konkreettisten



Kuva 7. Ilkka Kettusen muotoiluprosessin uusi malli (Ahonen 2021)



Kuva 8. Ilkka Kettusen aikaisempi muotoiluprosessin malli (Ahonen, 2021)

muotoilijoiden parissa, sillä usein tajuaminen syntyy tehdesä. Jos luodaan jotain konkreettista, ei ymmärrystä tai ideaa voi usein erottaa erilliseksi osaksi muotoilusta. Ideat syntyvät tekemisestä: tajuaminen syntyy ongelman kautta, eikä ongelmia synny ilman toimintaa. Tajuaminen muokkaa tarinaa muotoilijan mielessä, jolloin toiminta ja muotoilu muuttuu vastaamaan uutta tarinaa.

## 2.4 Kahden ongelma-avaruuden malli

Seitamaa-Hakkarainen (2000, 2001) käsittelee kahdessa teoksessaan kahden ongelma-avaruuden mallia käsityön, erityisesti kudonnan, kannalta, kuten Anttila käsityön suunnittelu- ja valmistusprosessin teoreettisessa mallissa. Seitamaa-Hakkarainen (2001, 17) kuvailee muotoilua kognitiivisena prosessina, joka tähtää muotoilutoimen ratkaisuun. Jokainen muotoilutehtävä vaatii monimutkaisen prosessin, jotta käytännöllisesti ja tehokkaasti tuotettava esteettinen ja toimiva ratkaisu löytyy. Kudontaa Seitamaa-Hakkarainen (2000, 47) kuvailee työskentelynä avointen määrittelemättömien ongelmien kanssa. Muotoilijalta vaaditaan kykyä tutkia useita elementtejä suhteessa toisiinsa löytääkseen esteettisen ja toimivan ratkaisun (Seitamaa-Hakkarainen 2001, 17).

Kudonnassa tärkeää on kerätä alalle ominaista tietoa ja taitoa, jotka yhdistää käytössä olevan materiaalin visuaalisiin ja tekniisiin ominaisuuksiin. Näin tieto perinteisestä kudonnasta, malleista ja tekniikasta sekä materiaalin tutkiminen ja visuaalisten elementtien järjestys ovat tärkeitä tekstiilin tuotannossa. Näistä lähtökohdista kudontaprosessin voi mieltää kahden ongelma-



Kuva 9. Kahden ongelma-avaruuden malli Seitamaa-Hakkaraisen mukaan (Ahonen, 2021)

avaruuden tutkimukseksi. (Seitamaa-Hakkarainen 2000, 48.)

Kahden ongelma-avaruuden mallissa muotoilu on jaettu kompositio ja konstruktion kenttiin (kuva 9). Kompositio pitää sisällään muotoilun visuaalisen puolen, kuten muodon, koon, värin ja kuvion, kun taas konstruktio tekniset ominaisuudet, kuten materiaalin, rakenteen ja tuotannon. Seitamaa-Hakkarainen (2000, 31, 48) on eritellyt visuaalisen puolen, eli kompositio, vielä selvemmin muodon, kuvion ja värin välille (Taulu 2). Monet Seitamaa-Hakkaraisen mainitsemat aspektit ovat myös suoraan graafiseen muotoiluun sovellettavissa, kuten aihe, väriyhdistelmät ja väriskaala.

Taulu 2. Kompositio osat (Seitamaa-Hakkarainen 2000, 31)

Muoto	kuvio	Väri
Koko	Kuva ja tausta	Väriyhdistelmät
Korkeus	Aihe	Väriskaala
Leveys	Kuvion toistuvuus	Värilaatu

Kahden ongelma-avaruuden mallia voi käsitellä kahdella tapaa: sarjaprosessointina tai rinnakkaisena prosessointina. Sarjaprosessoija käsittelee yhden ongelman kerrallaan jommastakummasta laatikosta, kompositiosta tai konstruktiosta, yrittäen esimerkiksi ensin ratkaista visuaalisen puolen, minkä jälkeen siirtyy miettimään, miten toteuttaa visuaalisen ideansa. Rinnakkain prosessoija käsittelee ongelmia saman aikaisesti, kytköksissä toisiinsa. Näin muotoilu on kokonaisvaltaisempaa ja yhtenevämpää. (Seitamaa-Hakkarainen 2001, 2.)

## 3 Projekti



Kuva 10. Luku 3 (Ahonen, 2021)

### 3.1 Toimeksianto

### 3.2 Logo

### 3.3 Brändivärit

### 3.4 Seksuaalikasvatuksen brändivärit

### 3.5 Seksuaalikasvatuksen visuaalinen aineisto

Growkits on marraskuussa 2021 vielä perustamaton järjestö, joka tekee eettistä hyväntekeväisyystyötä. Järjestön perustajat ovat sairaanhoitajia ja sairaanhoitajaopiskelijoita, joille hyväntekeväisyys ja tiedon jakaminen ovat tärkeitä. Growkitsin toiminta tulee kohdistumaan Afrikan maihin, joihin järjestön perustajilla on kytköksiä aikaisemmista hyväntekeväisyys- ja työharjoittelukokemuksista. Eettisyys ja vastuullisuus järjestön toiminnassa ovat heille hyvin tärkeitä, jotta heidän tekemänsä työ on varmasti hyväksi yhteisöille. (Suvela 2021a.) Vapaaehtois- ja hyväntekeväisyystyössä saakin olla tarkkana, että toiminta on varmasti hyödyllistä autettaville tahoille.

Vapaaehtoistyön taloudellinen arvo on nykyään monta miljardia. Vapaaehtoisturismi, eli niin sanottu “voluntirismi”, on nykyään hyvin suosittua, sillä turisti saa kokea tekevänsä jotain hyvää samalla, kun pääsee nauttimaan lomasta. Vapaaehtoisturismi keskittyy kuitenkin enemmän turistiin kuin auttamiseen. Fyysikko ja sota-alueilla työskennellyt filantropisti Samantha Nutt (Now-This, 2018) kuvailee “voluntirismin” tekevän köyhyydestä spektakkelin ja vahvistavan stereotyyppisiä kehittyvistä maista.

Varsinkin Afrikassa suosittujen orpokotien lasten kohdalla vapaaehtoisturismista voi olla enemmän haittaa kuin hyötyä. Orvot vaikuttavat turistien näkökulmasta olevan erittäin läheisyydenkaipuisia ja rakastavia. Todellisuudessa tämä ilmiö syntyy siitä, kun lapsi solmii jatkuvasti tunnesiteitä tuntemattomiin ihmisiin, jotka lopulta kuitenkin palaavat lomalta kotiin ja jättävät orvot seuraavan turistin huomaan. Lapsille on normaalia olla varautuneita tuntemattomien seurassa ja jatkuvasti vaihtuvat läheiset voivat tuottaa psykologista harmia lapselle. (NowThis, 2018.)

Paikoissa, joihin vapaaehtoisturismi kohdistuu, paikalliset usein kaipaavat työkaluja, resursseja ja mahdollisuuksia oppia ja tehdä työt itse. Näin tietotaito säilyy yhteisössä ja turistit voivat käyttää rahansa yhteisöön ostamalla tuotteita, ruokaa ja palveluja paikallisilta. Tämä rikastuttaa apua tarvitsevaa yhteisöä enemmän kuin vapaaehtoisturismi. Joitain vapaaehtoisturismia tarjoavia paikkoja on jopa syytetty siitä, että ne pitävät tilansa tietoisesti huonossa kunnossa, jotta turisti saisi paremman mielen omasta panoksestaan ja mielikuva kehityksistä säilyisi. (NowThis, 2018.)

Myös Suomessa on tärkeää pitää huolta siitä, että hyväntekeväisyysyöstä muodostuu oikeanlainen kuva ihmisille. Pahimmillaan ajatusmaailma voi johtaa rasismiin ja väkivaltaan pakolaisia kohtaan, kun mielikuva savimajassa kuolevasta pikkulapsesta ei vastaakaan todellisuutta. Palkittu ulkomaantoimittaja Aishi Zidan (2016) kuvailee mielikuvaa autettavista usein alentuvaksi, mikä pitää yllä ajatusta valkoisesta paremmuudesta. Tämän takia on tärkeää kiinnittää erityisesti huomiota viestinnän visuaaliseen puoleen, jonka katsoja huomioi ensimmäisenä, jotta oikea mielikuva syntyy heti.

Growkitsin arvoihin kuuluu eettisyyden lisäksi koulutus, luottavuus, vastuullisuus, maanläheisyys ja toisesta välittäminen. Growkits haluaa olla nuorille helposti lähestyttävä ja rento taho saada opetusta seksuaalisuudesta, sukupuolesta ja terveydestä. Koska järjestö toimii kahdella mantereella, on vastuullisuus ja päästöjen minimalisointi heille tärkeää. (Suvela 2021a.)

### 3.1 Toimeksianto

Growkitsin edustaja Suvela toimitti minulle idean logosta, josta lähdimme liikkeelle (kuva 11, s13). Sovimme yhdessä mitä kaikkea materiaalia toimitan heille ja päädyimme eriyttämään itse järjestön visuaalisen ilmeen seksuaalikasvatuksen visuaalisesta ilmeestä ja aineistosta. Logon ja brändivärien lisäksi sovimme toimittavani heille seksuaalikasvatuksen opetuskuvastoa sukuelimistä ja seksuaali- ja sukupuoli-identiteeteistä. Sain järjestöltä vapaat kädet visuaaliseen aineistoon logon ideaa lukuun ottamatta, ja kävimme tarkemmin järjestön tarpeita kuhunkin osa-alueeseen nähden läpi sitä mukaa, kun projekti edistyi.

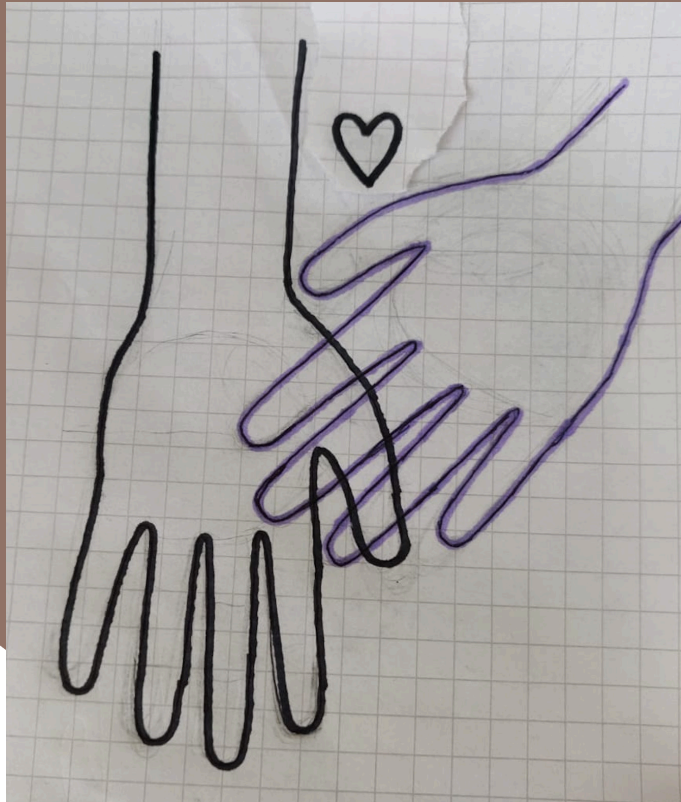
### 3.2 Logo

Sain Growkits-järjestön edustajalta Suvelalta luonnoksen logoidesta (kuva 11, s13) josta lähdin liikkeelle. Luonnoksessa on nähtävissä kaksi eriväristä kättä toistensa päällä ja pieni sydän. Halusin pitää nämä pääelementteinä logossa ja aloitin tutustumalla käsien anatomiaan sekä etsimällä referenssikuvia (kuva 12, s13).

Järjestöllä oli selkeästi jo vahva näkemys logosta, jolloin koin parhaaksi lähestymistavaksi tehdä aluksi useita vaihtoehtoja, joista he pystyivät valitsemaan parhaiten näkemystään vastaavan. Tein runsaasti luonnoksia niin lyijykynällä, valokuvaamalla kuin digitaalisesti piirtämällä. Sommittelin ja hain erilaisia vaihtoehtoja, jotka lähetin järjestölle (kuva 13, s13).

Keskusteltuani Suvelan (2021b) kanssa tulimme siihen tulokseen, että lähdän muokkaamaan ympyrän muodossa olevista

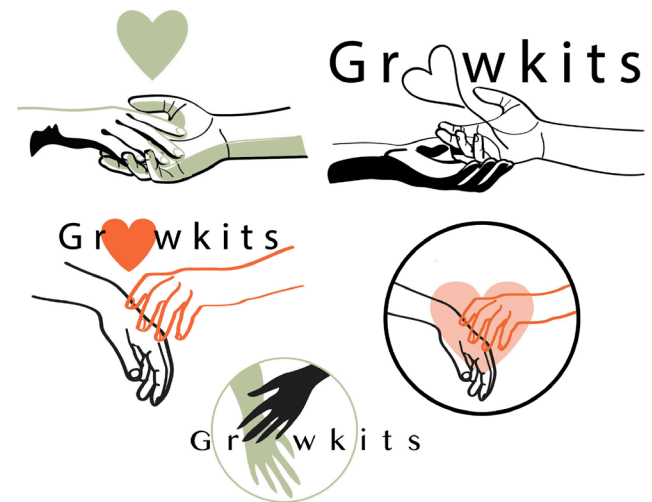




Kuva 11. Suunnitelma logosta (Suvela, 2021).



Kuva 12. Referenssikuvia käsille (Ahonen, 2021).



Kuva 13. Luonnoksia logosta (Ahonen 2021).

logoista viivapiirrosmaista, mutta realistisen näköistä logoa. Suvela mainitsi luonnosteni toisen käden näyttävän “surulliselta”, ja käytin aikaa analysoidessa erilaisia käsien asentoja, jotta mielikuva logossa olisi oikea. Järjestölle oli tärkeää, että logosta ei saisi alentuvaa tai pelastavaa vaikutelmaa. Surullisen näköinen käsi voisi kommunikoida vääriä asenteita.

Löydettyäni mallin käsistä, jotka hyväksyin järjestöllä, logo muodostui lähes lopulliseen muotoonsa hyvin nopeasti (kuva 14, s15) ja lähdin jatkamaan muita projektin osia. Jossain vaiheessa kuitenkin sain idean koristeellisemmasta logosta, josta tein muutaman version (kuva 15, s15). Nämä eivät kuitenkaan sopineet järjestön tyyliin ja palasin aikaisempaan logoon (kuvat 14 ja 16, s15).

### 3.3 Brändivärit

Suunnittelin logon kanssa samaan aikaan brändivärejä itse järjestölle. Tutkin paljon väripsykologiaa ja värien merkitystä määrittäessäni brändivärejä. Väripsykologiaa ei ole tutkittu laajasti teoreettiselta tai empiiriseltä kannalta, vaan tutkimukset ovat suureksi osaksi tehty käytännöllisistä näkökulmista. Tästä johtuen väripsykologiaa ei voida pitää kovinkaan tieteellisenä, mutta väripsykologian periaatteita käytetään silti paljon markkinoinnissa, taiteessa ja muotoilussa.

Värien vaikutukset ovat usein kulttuurisidonnaisia, esimerkiksi valkoista käytetään länsimaissa puhtauden ja viattomuuden symbolina, mutta monissa idän maissa se nähdään surun värinä. Tämän kaltaisia huomioita väreihin assosioituvista mielikuvista ja tunteista on tehty paljon. Joillekin väreille myönnetään

myös universaaleja merkityksiä. Esimerkiksi vihreä mielletään lähes kaikissa kulttuureissa luontoon, kasvuun ja pilaantumiseen, koska vihreää luontoa löytyy lähes jokaiselta puolelta maapalloa ja se esiintyy ihmisten elämässä samankaltaisessa muodossa. (Verywell mind, 2020a.)

Harkitsin paljon järjestön arvoja (maanläheisyys, helposti lähestyttävyyys, luotettavuus) lukiessani väripsykologiasta. Järjestön avustustyö tulee kohdistumaan Afrikan mantereelle, tosin he eivät ole määritelleet vielä tarkemmin maita tai alueita, joihin he haluavat keskittyä. Tästä syytä minun oli vaikea ottaa kulttuuria huomioon väripsykologiassa: minulla ei ole omakohtaisia kokemuksia afrikkalaisista kulttuureista, enkä voi hakea tietoa tietämättä minkä alueen kulttuuriin keskittyä. Halusin kuitenkin kunnioittaa järjestön perustajien siteitä muun muassa Keniaan ja sain järjestöltä kuvamateriaalia Kenian luonnosta (muun muassa kuva 18, s16), jonka värejä vertasin brändiväreihin.

Päädyin valitsemaan pohjaväreiksi tumman ja vaalean sinisen sävyt (kuva 17, s15). Sininen on usein terveydenhuollossa käytetty väri ja se luo rauhallisen, luotettavan ja turvallisen kuvan. Sininen on vihreän rinnalla yleisin luonnosta löytyvä väri. Veden ja taivaan väri rauhoittaa ja luo turvallisen tunnelman. Verywell Mind (2020b) kertoo, että tutkimusten mukaan ihmiset ovat tuotteliaimpia sinisissä tiloissa.

Vihreä väri assosioidaan yleisesti luontoon. Väripsykologian mukaan pidemmän aallonpituuden värejä pidetään lämpiminä ja stimuloivina, kun taas lyhyemmän aallonpituuden värejä viileinä ja rauhoittavina. Vihreällä on lyhyt aallonpituus,



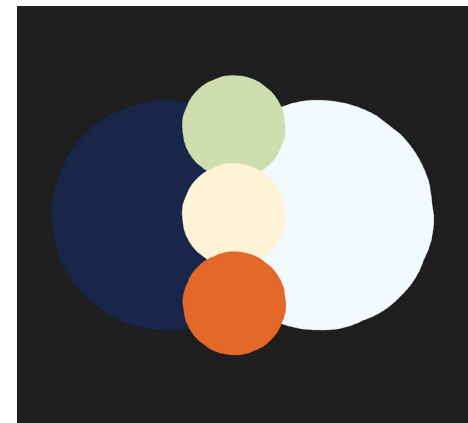
Kuva 14. Growkits-logo (Ahonen, 2021)



Kuva 15. Logon uudet ideat (Ahonen 2021).



Kuva 16. Growkits-logon ikoni (Ahonen, 2021)



Kuva 17. Ensimmäinen väripaletti (Ahonen, 2021).

joten sitä pidetään yleensä rauhoittavana, raikkaana ja viileänä värinä. Vihreää käytetään usein vastakkain punaisen kanssa symboloimaan hyväksyntää, lupaa tai turvaa (esimerkiksi liikennevalot, kyllä – ei -vaihtoehdot). (Verywell mind, 2020c.) Vihreä symboloi myös usein kasvua assosioituessaan luontoon. Käytin lopullisessa väripaletissa vihreän sävyä, joka edustaa järjestölle kasvua, opetusta, eettisyyttä ja yhteyttä luontoon. Vihreän sävy on luonnollinen, mutta vahva.

Vaalean keltainen sävy edustaa brändiväreissä tulevaisuutta, valoa, nuoruutta ja eettisyyttä. Auringon väri edustaa väripsykologian mukaan usein lämpöä, valoa ja energiaa. Kirkas keltainen voidaan tulkita aggressiiviseksi ja suuri määrä väriä voi aiheuttaa ärtymystä ja vihaa. (Verywell mind, 2020e.) Tästä syystä halusin tuoda värimaailmaan hennon keltaisen sävyn pehmentämään värimaailmaa ja tuomaan kontrastia vahvemmillem vihreän ja punaisen sävyille.

Punainen väri nostattaa eniten tunteita. Se herättää huomiota ja silmä kiinnittyy siihen helposti. Punainen assosioidaan muita värejä enemmän tunteisiin, kuten intohimoon, rakkauteen, vihaan ja voimaan. Punainen väri on keltaisen jälkeen väriskaalan näkyvin väri aallonpituutensa tähden, ja sitä käytetään usein viestimään vaarasta. (Verywell mind, 2020d.) Valitsin punaisesta maanläheisen ruskean taittavan sävyn viestimään omistautuneisuutta, intohimoa ja tunteita, jotka järjestöllä on asiaansa kohtaan. Sain järjestöltä referenssikuvan Keniasta, jonka avulla muokkasin punaisen sävyä enemmän luonnolliseksi Keniamaan väriseksi. Halusin näin luoda myös Keniassa ja sen lähellä kasvaneille tunnesidoksen väreihin.



Kuva 18. Kenian luontoa (Suvela, 2019).

Ensimmäinen luomani väripaletti (kuva 17, s15) koostui sinisen sävyjen lisäksi vaaleista punaisen, vihreän ja keltaisen sävyistä. Järjestön palaute oli todella positiivista, varsinkin pohdintani suhteen sävyjen takana. Suvela (2021c) mainitsi että värit yllättivät heidät maanläheisyydellään, sillä he olisivat itse valinneet kirkkaammat värit. He kuitenkin pitivät paljon valitsemistani väreistä, ja Suvela pohti, että maanläheisemmät värit ovat ehkä helpommat kohdeyleisölle kuin kirkkaat värit. Suvela toivoi myös sävyistä hieman vahvempia. Sain punaisen sävyille referenssikuvan Kenian maanpunaisesta sävystä (Kuva 18, s16). Lähetin järjestölle kaksi vaihtoehtoa, joista järjestö valitsi toisen (kuvat 19 ja 20).

Lopullinen väripaletti (kuva 20) koostuu murretuista maanläheisistä sävyistä, jotka luovat brändille luotettavan ja asiantuntevan ilmeen. Väripaletin ajatus on, että värejä voi käyttää yhdessä tai erikseen ja niillä pystyy korostamaan järjestön eri toiminta-alueita. Järjestön kasvaessa sen eri puolia pystyy eriyttämään ja merkitsemään eri väreillä: esimerkiksi keltainen – sosiaalinen avustustyö, vihreä – luonnonsuojelu ja niin edelleen. Sinisen sävyt ovat järjestön neutraalit päävärit, joita pystyy käyttämään viestinnässä yleisesti ja joihin korostusväreinä käytettävät punaisen, vihreän ja keltaisen sävyt tuovat raikkautta ja leikkisyyttä.

### 3.5 Seksuaalikasvatuksen brändivärit

Suunnitellessani värimaailmaa seksuaalikasvatukseen kävin keskustelua Suvelan kanssa tärkeimmistä arvoista ja siitä, mitä seksuaalikasvatuksen ilmeellä halutaan viestiä. Järjestölle oli tärkeää luoda rento ja helposti lähestyttävä ilme, jonka kautta seksuaalikasvatuksen stigmaa ja pelkoa aiheen ympärillä pystytään lievittämään. Tärkeää oli myös pitää kuvasto inklusiivisena sekä informatiivisena



Kuva 19. Muokattu versio brändiväreistä (Ahonen, 2021).



Kuva 20. Muokattu ja lopullinen versio brändiväreistä (Ahonen, 2021)

ja tuoda hauskuutta aiheisiin värien, muotojen ja asettelun kautta. (Suvela 2021d.)

Halusin luoda monikäyttöisen väripaletin, joka luo kokonaisuutena sateenkaaren. Lopullinen värimaailma (kuva 21) muodostui nopeasti pastellisävyjä ja kirkkaampia värejä yhdistelemällä. Järjestö kaipasi punaista sävyä, jota voisi käyttää huomiota herättävänä värinä tärkeissä aiheissa (Suvela 2021d). Valitsin tähän käyttöön sopivaksi kaksi eri sävyä: kirkkaan oranssinpunaisen ja pehmeämmän fuksian.

Järjestö piti paljon näistä väreistä ja ne heijastivat sitä värimaailmaa, jota he olivat aluksi miettineet myös itse järjestön brändiväreihin. Värien monikäyttöisyys oli heille tärkeää ja he kokivat pystyvänsä käyttämään näitä sävyjä helposti. (Suvela 2021e.)

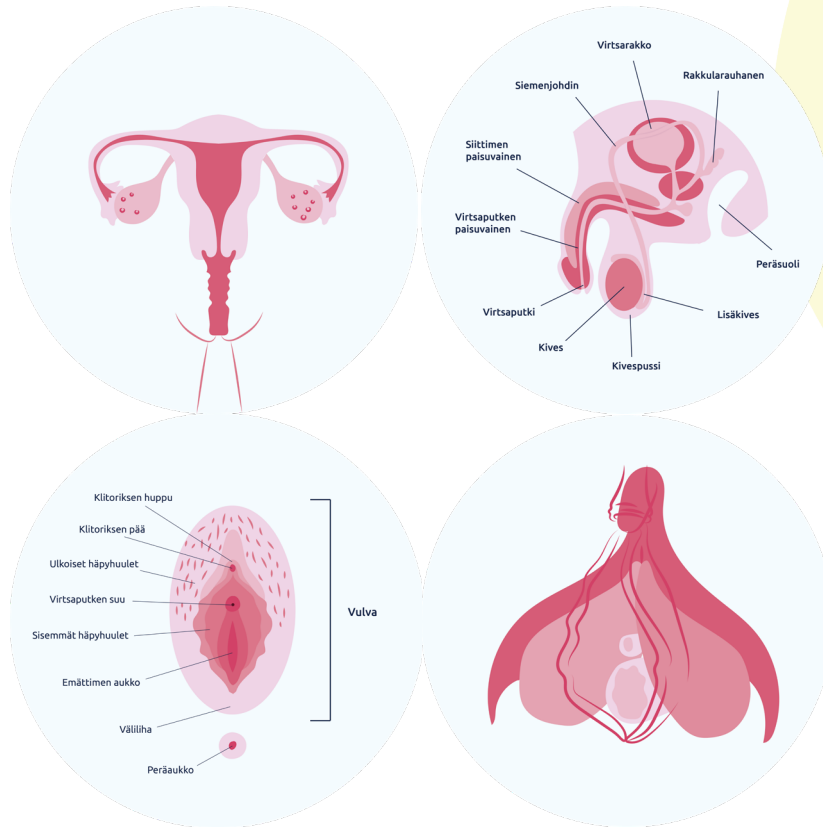
### 3.6 Seksuaalikasvatuksen visuaalinen aineisto

Halusin opetuskuvaston olevan mahdollisimman helposti lähestyttävää ja mielenkiintoista sekä värimaailmaltaan että visuaaliselta ilmeeltään. Yhdistelin geometrisia sekä orgaanisia kuvioita luodakseni luotettavaa, mutta samastuttavaa kuvastoa. Sukuelimiä piirtäessä tärkeää oli, että ne olisivat anatomisesti oikeanlaiset. Tämän takia aloitin tiedonhaulla ja kävin Suvelan kanssa tiiviisti keskustelua siitä, mitä he halusivat korostettavan, ja että referenssikuvani olivat varmasti oikeanlaiset.

Sukuelimistä (kuva 22, s19) tein graafisempia kuvia luomaan luotettavuutta ja ammattitaitoisempaa vaikutelmaa, kun taas seksuaali- ja sukupuoli-identiteeteissä tärkeää oli luoda samastuttavia ja helposti lähestyttäviä kuvia, jolloin käytin orgaanisempia muotoja



Kuva 21. Seksuaalikasvatuksen brändivärit (Ahonen, 2021).



Kuva 22. Opetuskuvasto sukuelimistä (Ahonen, 2021)

ja piirsin vapaammalla otteella.

Sain seksuaali- ja sukupuoli-identiteetteihin idean hyvin nopeasti aloittaessani, enkä kaivannut tähän mitään erityistä tiedonhakua. Minulla on entuudestaan paljon tietoa seksuaali- ja sukupuoli-identiteeteistä ja olen osallistunut itse myös usean eri tahon järjestämään seksuaalikasvatukseen niin nuoruudessani kuin myöhemmin. Tämän johdosta minulla oli paljon pohjatietoa ja näkemystä minkälaista kuvastoa halusin luoda ja minkälaista kuvastoa nuoret ehkä kaipaavat. Pidin kuvastossa päiden muodot geometrisen pyöreinä, mutta muuten piirsin vapaalla kädellä. Halusin pitää henkilöiden (kuva 23) kuvat leikkisinä, monipuolisina ja ystävällisinä, jolloin mahdollisimman moni voisi löytää niistä samastumispintaa. Sain opetusmateriaaleista paljon hyvää palautetta järjestöltä. He pitivät leikkisästä tyylistä ja kuvien monipuolisuudesta. (Suvela, 2021f.)



Kuva 23. Seksuaali- ja sukupuoli-identiteetit (Ahonen, 2021)

## 4. Muotoilun prosessini



Kuva 24. Luku 4 (Ahonen, 2021)

- 4.1 Vertailu spiraalimalliin
- 4.2 Vertailu Anttilan malliin
- 4.3 Vertailu Kettusen malliin
- 4.4 Vertailu kahden ongelma-avaruuden malliin
- 4.5 Prosessini
- 4.6 Prosessimallini muiden silmissä

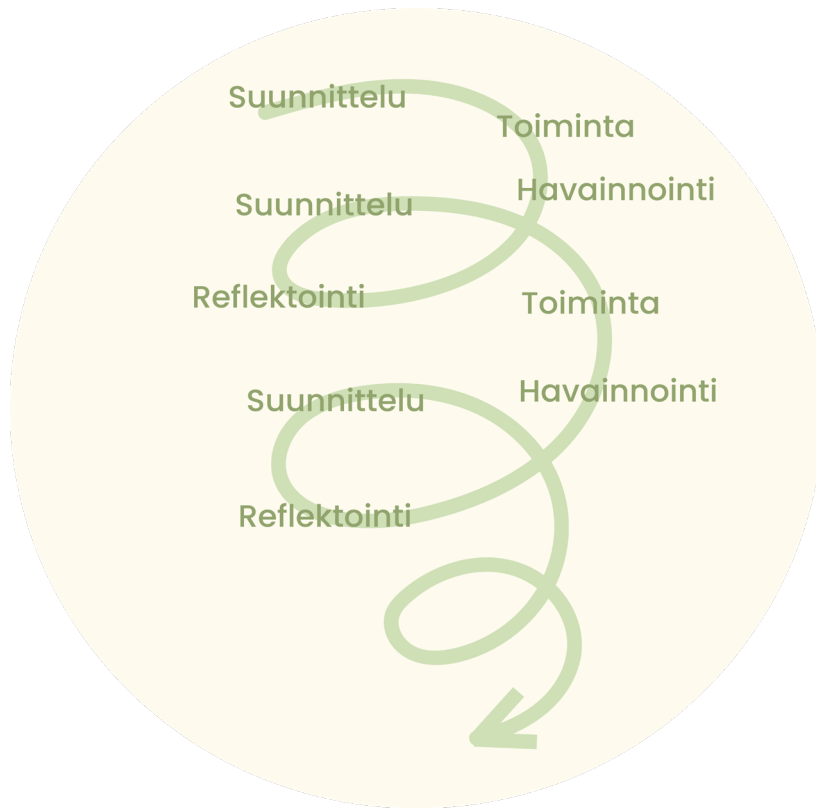
Projektistani voi löytää useamman muotoilun prosessin. Jokaisen projektin osa-alueen voi jakaa eri prosessiksi, niin kuin olen jakanut ne luvussa kolme eri kappaleiksi. Tässä kappaleessa käsittelem näitä prosesseja erikseen ja yhdessä sekä itsenään että verrattuna opinnäytetyössä käsittelemääni teoriaan.

### 4.1 Vertailu spiraalimalliin

Jos toimintatutkimuksen spiraalimallia (kuva 5, s 5&21) ajatellaan portaina, joiden välillä voi astella, on malli hyvin kaukana omasta prosessistani. Tekemiseni osat lomittuvat toisiinsa niin tiiviisti, että esimerkiksi analyysia ja toimintaa on vaikea erottaa toisistaan. Tässä huomaa spiraalimallin soveltuvuuden paremmin tieteen kuin muotoilun puolelle. Tieteellisen tutkimuksen osalta suunnittelu, analyysi ja toiminta ovat kaikki oleellisia osia, joita pohditaan tietoisesti, kun taas muotoilun puolella kaikki on yleensä intuitiivisempaa. Jos taas ajatellaan spiraalimallin osia toisiinsa limittyvinä toimintoina, soveltuu se jo paljon tehokkaammin muotoilun puolelle.

Omaan prosessiini verrattaessa suunnitelmallisuudesta tulee ongelma. Toimintani on vahvasti enemmän intuitiivista kuin suunnitelmallista, jolloin suunnitelma omiana osanaan kuuluu harvoin prosessiini. Suunnittelu oli konkreettisesti mukana aivan prosessin alussa, kun kävimme läpi järjestön kanssa, mitä he toivoivat minulta, jolloin loin itselleni listan tehtävistä materiaaleista. Tämän jälkeen tekemisestäni puuttui ainakin konkreettinen toiminnan suunnittelu omiana osanaan, tosin suunnittelua tapahtuu aina jonkin verran samanaikaisesti kaiken muun rinnalla, esimerkiksi sen suhteen, milloin lähettää materiaalia





Kuva 5. Toimintatutkimuksen spiraalimalli (Ahonen, 2021)

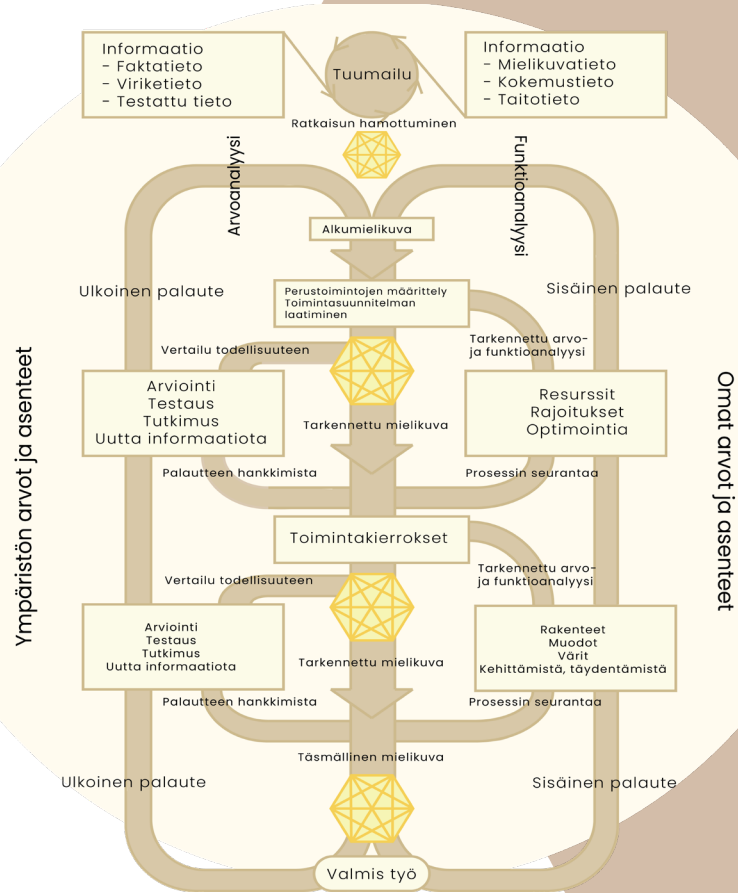
palautetta varten tai kuinka toteuttaa seuraavan kuvan. Usein suunnittelu on enemmän nopeampoisia päätöksiä, joille en itse varaisi omaa “askelmaa” spiraalin varrelta.

Yleisesti spiraalimallin ongelmaksi muotoiluun suunnattaessa muodostuu usein se, että suuri osa käsillä työskentelevistä käsittelee havainnoinnin, reflektoinnin ja suunnittelun tekemisen kautta. Havainnointi tapahtuu tehdessä, jolloin toimintaa muutetaan pikkuhiljaa yksi toiminto kerrallaan siihen suuntaan mikä vie haluttua lopputulosta kohti. Haluttu lopputulos usein muuttuu projektin varrella sitä mukaan, kun ymmärrys kasvaa esimerkiksi siitä mikä on mahdollista ja mahdotonta toteuttaa. Tässä muotoilu eroaa tutkimuksen toimittamisesta suuresti, sillä tutkimus vaatii suunnitelmallisuutta ja suunnitelman tarkkaa toteutusta ollakseen tieteellisesti tarkasteltava.

Asiakastyön näkökulmasta kaipaisin myös ulkoiselle palautteelle oman osionsa. Voidaan kuitenkin olettaa sen sisältyvän reflektointiin, sillä näin työtä katsellaan ja pohditaan objektiivisesti. Tämä usein tuottaakin konkreettisemmän suunnitelman kuin oma työn lomassa tapahtuva reflektointi.

#### 4.2 Vertailu Anttilan malliin

Anttilan prosessimalli (Kuva 6, s 6&22) on kaikista kattavin ja yksityiskohtaisin. Omassa prosessissani sen analysoiminen osoittautui hankalaksi, sillä kokonaisuutta oli hyvin vaikea pitää mielessään, kun perehtyi jokaiseen välivaiheeseen. Tämä voi aiheuttaa sen, että yksi osa korostuu muita enemmän.



Kuva 6. Käsitön suunnittelu- ja valmistusprosessin teoreettinen malli (Ahonen, 2021)

Informaatio ja tiedon omaksuminen on minulle ominaista jokaisen prosessin alussa. Aloitan yleensä perehtymällä aiheen kulliseen puoleen ja tietopohjaan. Ainoa hetki, milloin en perehdy ensin aiheeseen on, jos tiedän aiheesta mielestäni jo tarpeeksi pystyäkseen muodostamaan mielikuvan projektista. Tämä on varmasti lähes universaalia muotoilussa, ja oli omituista huomata tämän vaiheen puuttuvan muista käsittelemistäni malleista.

Tuumailun, ratkaisun hahmottamisen ja alkumielikuvan kohdalla törmään samaan ongelmaan kuin spiraalimallin kohdalla. Minulle ratkaisu ja mielikuva siitä, mitä halutaan saada aikaan, tulee niin vahvasti tekemisen kautta, että on vaikea mieltää alkumielikuvan rakentuvan tuumailun ja ratkaisun hahmottamisen kautta. Toisaalta alkumieliokuva voidaan myös mieltää ympärööräksi toimeksiannoksi, jolloin alkumieliokuva saattaa olla esimerkiksi minun prosessini kohdalla "logo". Tällöin miellen Anttilan mallin jo paremmin sovellettavaksi omaan prosessiini.

Jos ajatellaan kuten edellisessä kappaleessa, voidaan tuumailu mieltää minun ja järjestön edustajan Suvelan kanssa käydyksi keskusteluksi, jossa pohdimme mitkä materiaalit olisivat heille oleellisia. Tämän kautta hahmottui "ratkaisu", eli kuinka parhaiten tuemme heidän toimintansa alkua graafisen muotoilun avulla. Tästä puolestaan syntyy alkumieliokuva, eli lista tarvittavista graafisista materiaaleista (logo, brändivärit jne.).

Perustoimintojen määrittelyksi ja toimintasuunnitelman laatimiseksi voisi projektini kohdalla määrittellä esimerkiksi sen, kuinka luonnostelen ja suunnittelen (esim. piirtopöytä, tietokone, hiiri, käsin paperille) ja kuinka ja koska olen yhteyksissä

toimeksiantajaan. Tämän suunnitelmallisempaa ei tekemiseni oikeastaan ollut projektin aikana. Oikeastaan en suunnitellut edes sitä, miten piirrän ja luonnostelen kovinkaan tarkasti, sillä yleensä tartun ensimmäiseen välineeseen minkä löydän, oli se sitten kynä ja paperia, tietokone tai puhelimen muistiosovellus.

Koska kyseessä oli hyväntekeväisyystyö ja lääketieteellinen kuvasto, oli projektissani jonkin verran rajoituksia. Kuvaston täytyi tietenkin olla anatomisesti korrektia, ja visuaalista aineistoa tehdessä täytyi pitää mielessä hyväntekeväisyystyön eettiset ongelmat ja kuinka näiltä voidaan välttyä graafisissa aineistoissa. Tämän projektin kohdalla myös prosessin seuranta oli oleellisempaa kuin yleensä opinnäytetyön takia. Aiemmin oman prosessini seuranta on ollut hyvin vähäistä.

Palautekierrokset olivat hyvin oleellinen osa projektiani, koska kyseessä oli asiakastyö. Vaikka testausta tai tutkimusta ei ulkoisessa palautteessa ollut, oli asiakkaan palaute tärkeää projektin kehittymisen kannalta. Näin vertasin projektia ulkomaailmaan ja asiantuntijoiden näkemyksiin. Sisäinen palaute oli myös hyvin tärkeää niin omien kuin asiakkaan resurssien ja arvojen puolesta. Tein projektin kesän aikana, jolloin omat resurssini vaihtelivat paljon muiden töiden osalta, jolloin jouduin pohtimaan resursseja uudestaan kesken projektin. Pyrin myös pohtimaan järjestön arvoja jokaisessa projektin vaiheessa, kuten voi huomata luvusta kolme, kuin myös omia arvojani ja sitä, mitä haluan työlläni viestiä.

Funktioanalyysikulki tekemisen ohellaläpi projektin. Logoa, brändivärejä ja opetusmateriaaleja suunniteltaessa jouduin miettimään

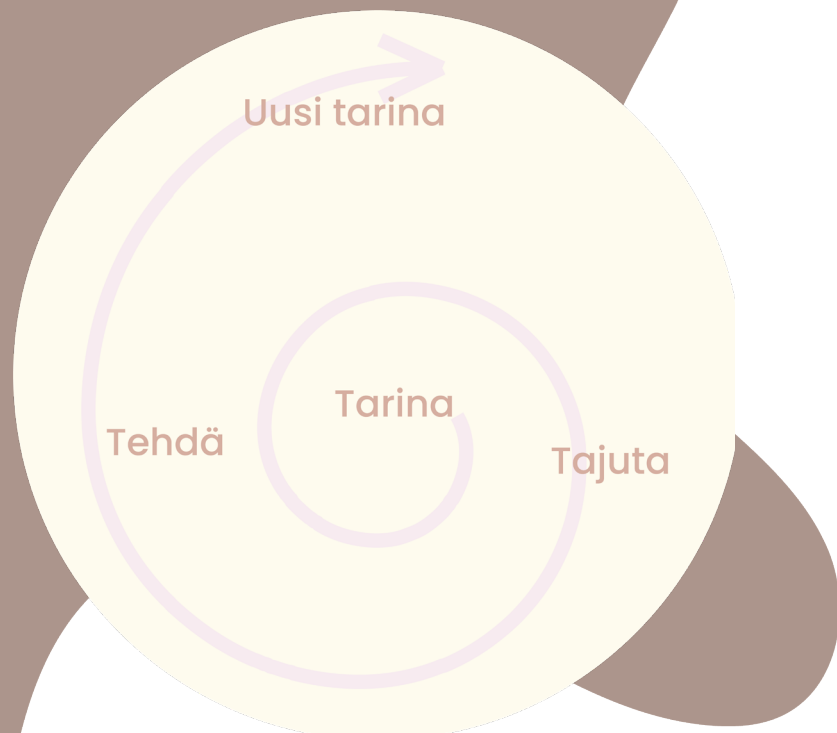
jatkuvasti niiden käytettävyyttä. Papanekin (1970) kuutiomallista oleellimmat funktiot olivatkin tarve, assosiaatiot, käyttö ja estetiikka, jotka tiivistyivät varsinkin opetusmateriaaleja suunniteltaessa. Opetusmateriaaleissa tärkeää olivatkin niiden käytettävyyks, helposti lähestyttävyyks ja sen kautta assosiaatiot iloon ja lempeyteen, sekä brändiin sopiva estetiikka..

Anttilan mallin hyöty on omasta näkökulmastani ehkä eniten opetuskäytössä. Pirkko Anttila onkin käsityötieteen oppiaineen emeritaprofessori ja tämä saattaa vaikuttaa Anttilan näkökulmaan. Yksityiskohtainen ja perinpohjainen katsaus muotoilun tai käsityön prosessiin on hyvä tapa ymmärtää muotoilua ja siihen tarvittavia resursseja, mutta sovellettaessa konkreettiseen projektiin katoaa ymmärrys välivaiheisiin. Koin tämän pohdinnan suurimman hyödyn siinä, että ymmärsin itse mallia paremmin, kun olin verrannut sitä omaan projektiini, mutta en koe, että olisin ymmärtänyt itse prosessiani paremmin.

### 4.3 Vertailu Kettusen malliin

Koin Kettusen muotoiluprosessin mallin (kuva 7, s9&24) parhaaksi kuvaamaan projektini prosessia kokonaisuutena. Ajatus tarinasta toi koko prosessiin punaisen viivan, jossa kaikki projektin osat muokkasivat tarinaa järjestön brändistä ja vaikuttivat toisiinsa tältä osin. Todellisuudessa projektin osat limittyivät ja vaikuttivat toisiinsa, vaikka esittäisin ne erillisinä osina.

Kun aloitin projektin, tarina muodostui järjestön kertomuksesta ja Suvelalta saaneestani luonnoksesta, joista muodostui mielikuva päähäni. Tiedonhaku, suunnittelu, piirtäminen, palautteen



Kuva 7. Ilkka Kettusen muotoiluprosessin uusi malli (Ahonen 2021)

hankkiminen ja muu tekeminen toivat aina uusia ideoita ja selkeämmän kuvan Growkits-brändistä, eli tajuamisen, jonka jäljiltä oli helppo jatkaa tekemistä ja muokata projektia siihen suuntaan mitä yhdessä järjestön kanssa sovimme.

Mielessäni tajuaminen liittyi aina hyvin vahvasti palautteeseen, ja olisin kaivannut palautteelle omaa osaa. Usein kuitenkin muotoiluprosesseissa palaute on oleellinen osa projektia, sillä muotoiluprosessit ovat usein asiakastilauksia, tai hyvin käyttäjälähtöisiä, esimerkiksi ergonomian tai kohderyhmän (esim. liikuntarajoitteiset) takia, jolloin palautteen saaminen on tärkeää. Varsinkin kun Kettusen malli on luotu muotoiluprosessin lähtökohdista, on mielestäni outoa, ettei palautetta tai reflektiota ole sen kummemmin määritelty. Toisaalta reflektion ja palautteen voidaan mieltää kulkevan tekemisen kanssa niin tiiviisti yhdessä, ettei sitä tarvitse erikseen mainita.

Pidän termistä “uusi tarina” sillä juuri aiemmin mainittujen vaiheiden kautta brändin tarina muokkautui mielessäni, ja varmasti myös asiakkaalleni konkreettiseksi. Kettusen muotoiluprosessin malli voi olla hyvä pitää mielessä juuri avatessa prosessia asiakkaalle. Sen kautta on helppo selittää kuinka alun hakeminen, epäselvyys sekä mahdolliset väärinkäsitykset asiakkaan kanssa kuuluvat oleellisesti osaksi prosessia, sillä muotoiluprosessin tarina muodostuu juuri sen prosessin kautta. Koen tämän prosessimallin hyvänä varsinkin brändimuotoilussa, jossa asiakkaan yrityksen tarina pyritään muodostamaan juuri brändin kautta. Brändi luo ihmisille mielikuvan yrityksestä ja yrityksen tarinasta, jolloin on mielenkiintoista pitää tämä aspekti mukana alusta lähtien.

## 4.4 Vertailu kahden ongelma-avaruuden malliin

Kahden ongelma-avaruuden malli (kuva 9) on mielestäni mielenkiintoisin vertailukohde. Ajattelen itse helposti prosessia juuri työvaiheiden kautta, joten tämän unohtaminen kokonaan voi tuoda täysin eri näkökulman aiheeseen. Ongelma-alueiden mallin kautta ajateltuna määrittelin itse projektissani komposition alle muodon, värin, koon ja aiheen. Nämä voi ajatella konkreettisemmin esimerkiksi valintana käyttää sekä geometrisiä että orgaanisia muotoja, brändiväreinä, eri osasten kokoina toisiinsa nähden, sekä opetuskuvaston aiheina. Määrittelin komposition ja konstruktion osat eri prosessin vaiheissa ja sovelsin niitä sitten projektin muihinkin osa-alueisiin. Opetuskuvastossa käyttämiäni muotoja käytin suoraan hyödykseni ristiin, ja värit määrittelin osana prosessia. Näin prosessia on turha ajatella eri osasten kautta, sillä kaikki liittyy niin tiiviisti toisiinsa.

Konstruktio on kompositiota vaikeampi määrittellä kokonaan digitaalisessa muotoilutyössä. Materiaalia, rakennetta tai tuotantoa ei tarvinnut miettiä tai määrittellä, koska ne eivät kuulu graafiseen muotoiluun, ainakaan tässä tapauksessa. Jos graafisen suunnittelun lopputuloksena on esimerkiksi johonkin esineeseen tuleva printti tai kuva, voi konstruktio olla oleellinen ja liittyä myös esineen konstruktion. Tällöin myös tulostus, maalaus, teippaus tai muu kiinnitystapa täytyy ottaa konstruktiossa huomioon, sekä tulostetun kuvan materiaali ja tuotanto. Nyt kuitenkin kysymys oli täysin digitaalisista materiaaleista, jolloin tällaiselle pohtimiselle ei ollut tarvetta. Konstruktion alle kuitenkin saa myös digitaalisessa suunnittelussa löydettyä oleellisia pointteja (taulu 3, s 26). Tiedoston alustaminen ja sitä kautta käyttötarkoituksen miettiminen on oleellinen osa jokaista kuvitus- ja suunnittelutyötä, sillä esimerkiksi pikselikoot



Kuva 9. Kahden ongelma-avaruuden malli Seitamaa-Hakkaraisen mukaan  
(Ahonen, 2021)

ja resoluutio vaikuttavat oleellisesti siihen miltä kuva näyttää lopullisessa sijainnissaan.

Taulu 3. Konstruktio ja kompositio projektissani.

Konstruktio	Kompositio
Tiedoston/alustan koko (mm pikselikoko/senttikoko, mille alustalle työ on tulossa)	Muoto
Värimaailma (CMYK, RGB)	Väri
Rakenne/tausta (Taustaa vai ei?)	Koko (eri osien koko verrattuna toisiinsa)
Etenkin logossa, miten mahdollisimman monipuolinen)	Aihe
Tiedostomuoto (mihin käytetään)	
Millä alustalla tuotetaan (Procreate, Illustrator, piirto-pöytä, hiiri, yms.)	

Koen itseni vahvasti rinnakkain prosessoijaksi, vaikka prosessin kuvaukseni ehkä vaikuttaakin lineaariselta. Selvyyden vuoksi olen jaotellut sitä ehkä selkeämmäksi kuin se todellisuudessa onkaan. Todellisuudessa olen hyvin intuitiivinen ja teen useita asioita samaan aikaan sen mukaan, mihin riittää innostusta. Tällöin saatan vaihtaa projektia jopa useita kertoja tunnin sisällä.

Aluksi en kokenut mallia kovinkaan hyödylliseksi projektissani. Tarkemmin mietittyäni tulin kuitenkin toisiin ajatuksiin, sillä malli vei ajatukset suoraan projektiin kokonaisuutena ja auttoi käsittelemään yhteneviä osia laajemmin. Malli voikin auttaa yhtenäistämään muotoilua, varsinkin tällaisissa projekteissa, joissa

on paljon eri osa-alueita. Kun määrittelee muodot, värit, tiedostomuodot ja niin edelleen, voi niitä käyttää suoraan projektin eri osa-alueille. Tämä luo yhtenäisen ilmeen, jossa kaikki vaikuttaa loppuun mietityltä. Mallin mielessä pitäminen myös helpottaa muotoilijan työtä, kun tiedostaa mitkä komposition tai konstruktion alueet ovat mietitty, eikä tarvitse niin sanotusti keksiä pyörää uudestaan joka kerta.

En tiedä, mieltäisinkö kahden ongelma-avaruuden mallia kuitenkaan suoranaisesti prosessikuvaukseksi. Malli antaa työkalut projektin tekemiseen, mutta vertaisin sitä enemmän tehtävälis-tään kuin prosessikuvaukseen. Mielestäni prosessimalli vaatii tietynlaisen kronologian, ollakseen prosessin kuvaus. Prosessi sanana kuvaa jo kehityskulkua tai tapahtumasarjaa (Kielitoimiston sanakirja, 2020), joka vahvistaa kuvaa jonkinlaisesta sidoksisuudesta aikaan. Kahden ongelma-avaruuden mallin avulla voi prosessin lopuksi löytää tapahtumasarjan, sen mukaan miten mallin “rakennuspalikoita” on käytetty, mutta itse mallissa ei tällaista tapahtumasarjaa ole. Toki konstruktion ja komposition osien välille voisi vetää nuolia, joka loisi tietyllä tapaa sarjan, kun nuolia voisi seurata mihin haluaa. Voikin pohtia onko tehtävälis-tä prosessin kuvaus. Tätä ei voi mieltää ainakaan kovin universaaliksi prosessin kuvaukseksi, mutta onhan sieltäkin löydettävissä prosessin osaset. Toiminta limittyy myös tietenkin aina aikaan, jolloin tehtävien listaus on myös korreloitavissa aikaan, oli niillä järjestystä tai ei.

## 4.5 Prosessini

Jos prosesseja käsitellään puhtaasti työvaiheiden kautta, sisälsivät

lähes kaikki projektin osat toimeksiannon, tiedonhaun, idean, tekemisen vaiheen sekä palautteen haun (tarkemmin taulu 4). Vaikka työvaiheet vaihtelivat hieman järjestykseltään, eikä seksuaali- ja sukupuoli-identiteettien kohdalla tiedonhakua varsinaisesti ollut, peruskaava oli kaikissa prosesseissa sama.

Taulu 4. Työn vaiheet

Logo	Brändivärit	Seksuaali-kasvatuksen brändivärit	Sukuelimet	Sukupuoli- ja seksuaali-identiteetit
Idea	Idea	Idea	Tiedonha-ku	Tekeminen
Tiedonha-ku	Tekeminen	Tekeminen	Idea	Idea
Luonnos-telu	Tiedonha-ku	Palaute	Tekeminen	Palaute
Palaute	Palaute	Tekeminen	Palaute	Tekeminen
Luonnos-telu	Tekeminen	Valmis työ	Tekeminen	Valmis työ
Palaute	Valmis työ		Valmis työ	
Idea				
Versioita				
Valmis työ				

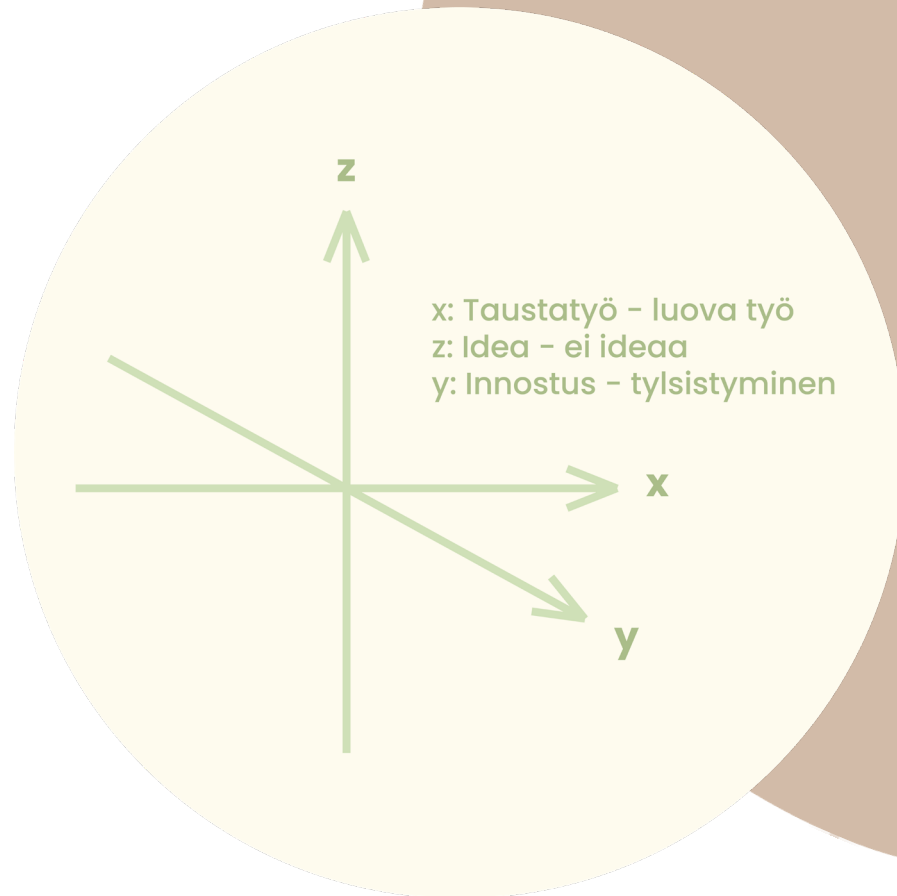
Varsinaisten työvaiheiden ohella huomasin prosessissani myös innostuksen vaihtelevuutta, aloittamista, lopettamista ja taukoja, jotka kuuluivat mielestäni oleellisesti prosessini kulkuun. Olen jokseenkin impulsiivinen luovassa työssä ja omassa prosessissani tämä impulsiivisuus korostuu työvaiheiden järjestysten vaihtelevuutena, suunnittelun vähäisyytenä sekä prosessin keskeytymisenä

innostuksen puutteesta, tai sen yhtäkkinen uudelleen analysoiminen ja aloittaminen idean tai inspiraation tullessa. Idea on keskeinen osa omaa prosessiani ja se saattaa koittaa missä vaiheessa tahansa. Työtä pystyy tekemään ilman ideaakin ja luonnostelemalla ja tiedonhaulla usein yritetään edistää idean syntymistä.

#### 4.5.1 Ensimmäinen prosessimallini

Prosessiini kuuluu oleellisesti kolme eri osa aluetta: innostus, idea ja luovan työn ja taustatyön vaihtelevuus. Jokainen työvaiheeni voidaan määrittää näiden alueiden kautta. Esimerkiksi logon prosessin voi tiivistää kärjistetyksi: innostus, idea, taustatyö (luonnoksen saaminen, tiedonhaku) -> ei ideaa, innostus, luova työ (luonnostelua) -> idea, innostus, taustatyö (palautteen hankkiminen, luonnostelua) ja niin edelleen. Koska näiden ääripäiden välillä vaihtelu ei usein ole näin mustavalkoista, laadin näistä aspekteista koordinaatiston (kuva 25, s28), johon työn vaiheet voidaan sijoittaa tuntemusten ja työskentelyn mukaan.

Koordinaatisto ei varsinaisesti kuitenkaan kuvaa prosessia, vaan enemmänkin antaa puitteet tarkastella omaa prosessiaan. Toisaalta esimerkiksi kahden ongelma-avaruuden malliin verrattuna, lähtökohta on hyvin samanlainen siltä osin, että järjestystä ei ole otettu huomioon. Kahden ongelma-avaruuden mallin ja koordinaatiston ero kuitenkin on se, että kahden ongelma-avaruuden malli antaa ikään kuin työkalut projektiin, kun taas koordinaatisto antaa alustan prosessin tutkailemiseen. Toisin sanoen koordinaatisto toimii ehkä enemmän työkaluna kuin prosessimallina.



Kuva 25. Idean, innostuksen ja työn koordinaatisto (Ahonen, 2021)

#### 4.5.2 Toinen prosessimallini

Seuraavaksi lähdin pohtimaan prosessini osasia ja niiden suhdetta toisiinsa. Ongelmaksi muodostui vaihteleva järjestys eri osa-alueitten prosesseissa. En keksinyt kuinka yhdistäisin nämä yhdeksi prosessimalliksi, joka jättäisi tilaa alun epäjärjestykselle, mutta kuvaisi prosessia kuitenkin selkeästi.

Idea on keskeinen osa jokaista projektia, ja sen on löydettävä jostain. Idea saattaa tulla toiselta henkilöltä, esimerkiksi palautteesta tai keskustelun kautta, toimeksiannosta, tiedonhaun aikana, tai vasta tekemisen, esimerkiksi luonnostelun, aikana. Prosessi onkin vähän kuin idean ja näiden muiden osa-alueiden välillä pallottelemista. Idean oleellisuus projektiin onkin hyvä tiedostaa, mutta tarvitseeko sitä käsitellä prosessikuvauksessa? Idean hetkeä on mahdoton määrittää, eikä toiminta ole täysin siitä riippuvainen. Jos idean jättää pois, jäljelle jää tieto, tekeminen ja palaute (kuva 26, s29).

Prosessi lähtee yleensä liikkeelle tiedosta. Tietoon voi laskea konkreettisen tiedonhaun, inspiraation haun sekä esimerkiksi moodboardin tekemisen, toimeksiannon sekä muotoilijan oman mahdollisen tietopohjan aiheesta. Tietoa on tarve toisinaan hankkia lisää kesken prosessin, kuten esimerkiksi omassa prosessissani brändivärien kohdalla: minulla oli itselläni tietopohjaa väreistä sekä järjestystä, joista sain idean, mutta jouduin kääntymään tiedonhaun puoleen, kun määrittelin värejä tarkemmin. Tietoa voi olla tarve hakea projektin itse aiheesta (kuten sukuelinten kohdalla anatomiasta), työskentelyn ympäristöstä (kuten esimerkiksi piirto-sovelluksen toiminnasta ja asetuksista) ja kuvallisesta puolesta

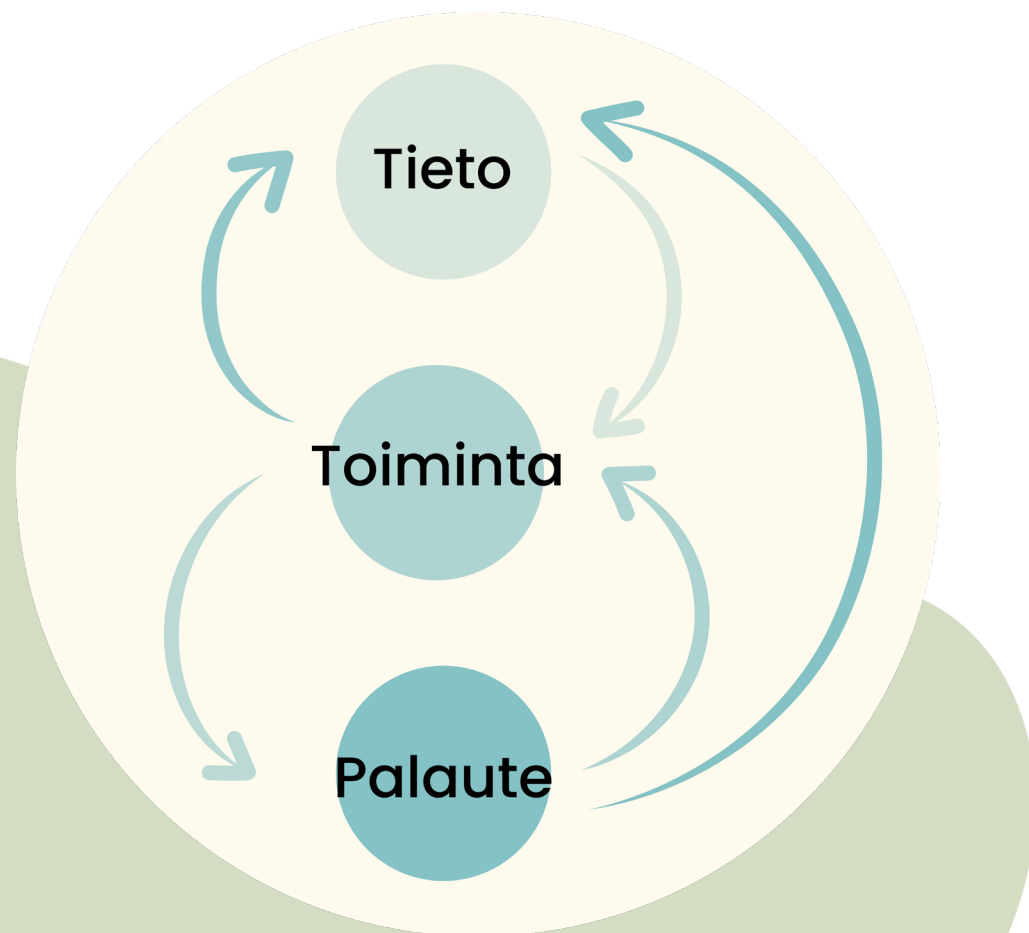


(kuten esimerkiksi miltä kilpailijoiden vastaavat tuotteet näyttävät, mitä on yleensä tehty).

Tekemiseen lukisin kaiken luonnostelusta testaukseen, joskin testauksen voi lukea kuuluvan sekä tekemiseen että palautteeseen. Itse rajaisin itse testauksen toimintaan ja testauksessa saadun informaation tutkimisen ja analysoimisen palautteeseen. Toiminta sisältää siis lähes kaiken, joka aktiivisesti ”muodostaa” muotoiltavan asian. Palaute sisältää asiakkaalta saadun palautteen, oman tietoisien analyysien tuotteesta, testauksessa saadun informaation ja oikeastaan kaiken tuotteeseen tai toimintaan liittyvän analyysin, joka konkreettisesti huomioidaan projektissa. Alitajuisen toiminnan ohella tapahtuvan analyysin jättäisin mainitsematta tässä yhteydessä. Mielestäni sitä on turhaa huomioida varsinaisen prosessin osalta, jos tarkoitus on tehostaa työskentelyä ja antaa työkaluja muotoilijalle, mitä tällä prosessimallilla haen.

Näiden välillä pallorellaan sen mukaan, miltä tuntuu ja mihin on tarve. Esimerkiksi palautteesta voi tulla ilmi, että tietoa tarvitaan lisää, tekemisen keskellä voi ymmärtää, että tietämys aiheesta on vähäistä, tai palautteesta voi saada kimmokkeen työskentelylle. Projekti voi lähteä liikkeelle mistä tahansa mallin kohdasta, vaikka itse miellän tiedon omassa toiminnassani parhaimmaksi lähtökohdaksi. Projekti voi lähteä esimerkiksi siitä, että pyytää palautetta ajatuksilleen, tiedonhausta ja esikuva-analyysistä tai luonnostelusta. Mallista voi olla apua, kun tulee tilanne, ettei tiedä mitä tehdä, sillä jokainen askel voi toimia inspiraation lähteenä.

Toinen prosessimallini on samankaltainen verrattuna toimintatutkimuksen spiraalimalliin, Anttilan malliin sekä Ilkka Kettusen muotoiluprosessin malliin siltä osin, että siinä on saman kaltainen



Kuva 26. Tiedon, toiminnan ja palautteen prosessimalli (Ahonen, 2021)

pyörivä rakenne. Kaihdoin kuitenkin spiraalia, sillä huomasin omasta prosessistani, että vaiheet eivät aina seuraa toisiaan niin loogisesti, että olisi mahdollista rakentaa täysin kronologinen jana.

Jätin vetämättä nuolen tiedosta palautteeseen, sillä en koe, että tiedosta voi pyytää suoraan palautetta. Jos kyse on varmistuksesta, että tieto on oikeanlaista, kuten projektissani sukuelinten kohdalla, koen sen menevän myös tiedon alle. Jos kyse on palautteen pyytämistä esimerkiksi moodboardista, koen prosessin menevän tällöin toiminnan läpi, sillä moodboardin tekeminen on jo toimintaa, joka edistää konkreettisesti projektia, toisin kuin inspiraatiokuvien katsominen ja hakeminen. Näin tarkkaan miettiminen on kuitenkin ehkä jo saivartelua, sillä jokainen käsittää nämä asiat eri tavalla, eikä ideana ole täydellisen vastauksen saaminen, vaan mallin hyödyntäminen toiminnassa ja kehityksessä muotoilijana.

Jos mallia lähdetään pelkistämään, voi palautteen ja tiedon liittää myös yhteen. Palaute on pohjimmiltaan tiedon lisäämistä, oli kyse sitten tuotteen toimivuudesta, asiakkaan mielipiteistä tai omasta analyysistä verrattuna toimeksiantoon tai omiin arvoihin. Näin ajatellen prosessi palloilee tiedon ja tekemisen välillä. Jättäisin kuitenkin palautteen erilliseksi osaksi, sillä mallin tarkoitus on tuoda apua ja selkeyttä prosessiin, jolloin liiallinen pelkistäminen voi tehdä mallin hyödyttömäksi.

## 4.6 Prosessimallini muiden silmissä

Tein opinnäytetyötä varten myös laadullisen tutkimuksen.

Haastattelin muotoilijoita sekä luovan työn harrastajia, jotta saisin jonkinlaisen käsityksen siitä, miltä prosessimallini vaikuttaa ulkopuoliselle. Halusin selvittää, onko mallini helppo ymmärtää, kokevatko muut luovan työn tekijät tai harrastajat prosessimallini heille osuvaksi ja mitä prosessimallia he suosivat. Otin haastatteluihin verrokiksi toimintatutkimuksen spiraalimallin sekä Kettusen muotoiluprosessin mallin, niiden yksinkertaisuuden ja samankaltaisuuden vuoksi. Pidin tutkimuksen rentona, sillä opinnäytetyön ydin oli omassa prosessissani, enkä halunnut uhrata liikaa aikaa sen miettimiselle, miten muut siitä hyötyisivät. Ajatus oli kuitenkin sen verran mielenkiintoinen, että halusin selvittää hieman, mitä muut siitä ajattelivat. Tämä toi myös minulle uusia ajatuksia ja ideoita, joita en olisi itse keksinyt. Tätä voikin pitää mallissanikin mainittavana palautteena.

### 4.6.1 Tutkimuksen toteutus

Haastattelin kuutta muotoilijaa sekä yhtä kuvataiteen harrastajaa (liite 3). Muotoilijoista kolme olivat suomalaisia korumuotoilijoita, joilla on keskenään hieman erilaiset taustat. Näiden lisäksi haastattelin japanilaista käyttöliittymäsuunnitteluun perehtynyttä muotoilijainsinööriä, irlantilaisista tuotesuunnitteluun perehtynyttä muotoilijaa, sekä ruotsalaista teollisen muotoilun koulutuksen käynnyttä muotoilijainsinööriä, joka tekee nykyään töitä pääasiassa käyttöliittymä- ja käyttökokemussuunnittelun parissa. Halusin saada mahdollisimman erilaisia mielipiteitä ja näkemyksiä mallistani, jonka takia valitsin haastateltaviksi erilaisia projekteja tekeviä ihmisiä erilaisilla taustoilla sekä eri kulttuureista. Valitsin myös useamman haastateltavan, joiden tausta on lähellä omaani korumuotoilun kautta, sillä halusin nähdä, onko jotain yhdistävää

tekijää, joka vaikuttaa myös omaan näkökulmaani.

Haastattelut olivat suullisia, joista keräsin ajatuksia itselleni ylös ja varmistin haastateltavilta, että ymmärsin varmasti heidän sanomansa oikein. Pidin haastattelut kevyinä ja rentoina, jotta keskustelu olisi mahdollisimman helppoa, ja lähes kaikilta tulikin hyviä pointteja myös haastatteluiden jälkeen, kun keskustelu oli vielä vapaampaa.

Ensimmäiseksi pyysin ihmisiä kertomaan itsestään, historiastaan luovan työn parissa ja siitä minkälaista luovaa työtä tekee tai harrastaa nykyään. Kysyin myös osaavatko he kuvailla omaa luovaa tai muotoilun prosessiaan sekä minkälaisia vaiheita näihin prosesseihin kuuluu.

Tämän jälkeen selitin kaikki kolme prosessimallia läpi. Pohdin pitäisikö minun pyytää haastateltavilta ensivaikutelmaa vain prosessimallien kuvista, mutta totesin tämän hyödyttömäksi, sillä prosessimalleja hyödynnetään harvoin vain kuvana ilman minkäänlaista selitystä, tai perehtymistä aiheeseen. Tämän lisäksi käytin itse piirtämiäni kuvia, jolloin ensivaikutelman mahdollinen sekaannus saattaisi tulla itse piirtämästäni epäselvästä kuvasta, eikä itse prosessimallista, vaikka teinkin mallien kuvat prosessimallien yhteyksissä olleiden kuvien perusteella.

Kävin kaikki kolme prosessimallia läpi samojen kysymysten kanssa: “Onko tämä prosessimalli helppo ymmärtää?” ja “Koetko prosessimallin kuvaavan omaa prosessiasi?” Jos haastateltava ei ymmärtänyt kysymystä, tarkensin kysymyksillä: “Onko malli helppo ymmärtää konkreettisesti prosessina?” ja “Osaisitko

soveltaa sitä omaan prosessiisi?” Jos haastateltava epäröi prosessimallin soveltuvuutta omaan prosessiinsa jatkoin myös usein kysymyksellä: “Onko jotain, mitä lisäisit, ottaisit pois tai muuttaisit tästä prosessimallista, jotta se kuvaisi paremmin omaa prosessiasi?”

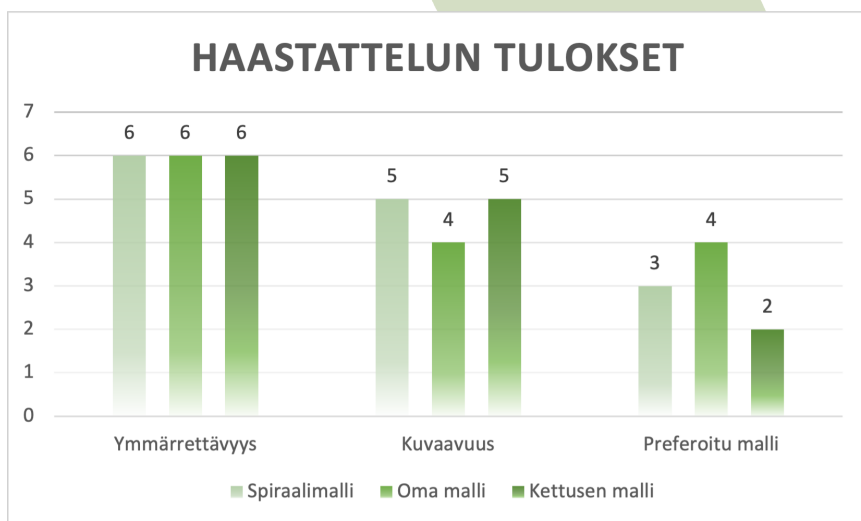
Lopuksi näytin kaikki mallit vielä samanaikaisesti ja kysyin minkä haastateltava kokee kuvaavan omaa prosessiaan parhaiten sekä minkä prosessimallin haastateltava kokee kätevimmäksi työkaluna.

#### 4.6.1 Tutkimuksen tulokset

Lähes kaikki haastateltavat epäröivät toisen kysymyksen kohdalla kertoessaan heidän omasta prosessistaan. Arvelinkin että prosessimalleihin perehtymättömille on vaikeaa kertoa prosessistaan ilman minkäänlaista alustusta. Tämä voi vaikuttaa myös muihin vastauksiin, sillä muutamassa minuutissa pohdittu ajatus omasta prosessista voi jättää epätarkan kuvan haastateltavan päähän. Halusin kuitenkin saada haastateltavien aidot reaktiot kysymykseen ja jo epäröinti kertoi paljon. Haastateltavista kolme olivat perehtyneet prosessimalleihin aikaisemmissa opinnoissaan, ja kaksi heistä kuvaili prosessimalliaan kaksoistimantin avulla.

Haastateltavien kuvaukset heidän prosessimalleistaan vaihtelivat paljon. Toiset kuvasivat prosessiaan hyvinkin selkeästi ja tarkasti vaihe vaiheelta, kun taas toiset kuvasivat sitä epämääräisemmin, eivätkä edes välttämättä mieltäneet tekemiseensä tiettyä prosessia. Useat mielsivät vahvasti prosessinsa alkavan jonkinlaisesta

tehtävänannosta tai ongelmasta. Tämä liitettiin etenkin muotoilun prosessiin, eikä niinkään vapaampaan luovaan prosessiin. Aiheen rajaus tai pohtiminen sekä ideointi ja ratkaisun etsiminen mainittiin usein seuraavana askeleena. Luonnostelu, palaute, testaus ja käyttäjätutkimus mainittiin myös usein kuuluvan prosessiin.



Kuva 27. Haastattelun tulokset (Ahonen, 2021)

Kuusi seitsemästä haastateltavasta koki spiraalimallin helposti ymmärrettäväksi (kuva 27). Muutamalla haastateltavalla oli kuitenkin lisäksi ongelmia sen kanssa, vaikka he olivatkin vastanneet kysymykseen myöntävästi. Eräs haastateltava kertoi, ettei ymmärtänyt, kuinka tämä malli johtaisi valmiiseen tuotteeseen. Toinen haastateltava kuvaili sanoja ympäröiviksi ja liian moniselitteisiksi tässä kontekstissa. Hän pohti esimerkiksi käsitteen ”havainnointi” kohdalla, viittaako sana oman työskentelyn, vai työn tulosten havainnointiin. Haastateltava, joka ei pitänyt mallia helposti ymmärrettävänä, myönsi ymmärtävänsä mallin, mutta kuvaili spiraalin mallia vaikeaksi seurata. Hän oli tottunut näkemään saman kaltaisia malleja ympyrän muodossa. Toiset haastateltavat taas pitivät spiraalin muotoa hyvin helppona seurata.

Viisi seitsemästä haastateltavasta koki toimintatutkimuksen spiraalimallin kuvaavan omaa prosessiaan ainakin jollain tasolla. Useat mainitsivat malliin sisältyvien vaiheiden ohella tiedonhaun, joka puuttui mallista, kuuluvan prosessiinsa. Mallia kuvailtiin yksinkertaistetuksi, mutta myös monimutkaiseksi ja liian jäsennellyksi. Kaksi haastateltavaa, jotka eivät kokeneet mallin kuvaavan omaa prosessiaan, kokivat prosessin sisältävän liikaa suunnittelua. Myös sanojen strukturoitua järjestystä kritisoitiin. Toisaalta eräs haastateltava koki juuri selkeät vaiheet ja suunnitelmallisuuden kuvaavan omaa prosessiaan.

Seuraavaksi käsittelin omaa prosessimalliani. Kuusi seitsemästä haastateltavasta koki tämänkin mallin helpoksi ymmärtää. Nuolten asettelu hämmensi useampaa haastateltavaa, erityisesti miksei tiedosta kulje nuolta palautteeseen. Tämä häiritsti eniten visuaalisessa mielessä ja kun kävimme syitä tälle läpi, oli malli

heistä ymmärrettävämpi. Erästä haastateltavaa hämmensi myös tieto suhteessa luomiseen ja se, mitä kaikkea tieto voi sisältää. Kävimme myös tätä yhdessä keskustellen läpi, jolloin haastateltava kuvaili mallia helpommaksi ymmärtää. Kaiken kaikkiaan oma prosessimallini vaati malleista eniten keskustelua ja selvennystä, ennen kuin haastateltavat ymmärsivät sen. Tämä voi toki johtua siitä, että en mahdollisesti alussa selittänyt mallia yhtä hyvin kuin toisia. Kun kyse on omasta mallistani, olen saattanut oikoa mutkia selityksessäni, sillä en ole joutunut tekemään itse työtä ymmärtääkseni mallia. Toisaalta osa haastateltavista koki mallin todella helpoksi ymmärtää.

Neljä seitsemästä haastateltavasta koki mallini kuvaavan heidän prosessiaan. Useat kuvailivat mallia hyvinkin yksinkertaistetuksi versioksi heidän prosessistaan. Toisaalta taiteen harrastaja koki niin tämän, kuin spiraalimallinkin olevan liian monimutkaisia omalle prosessilleen. Tässä tulikin selkeimmin luovan ja muotoilun prosessin erot. Omaa malliani kuvattiin käsitellyistä prosessimalleista realistisimmaksi. Eräs haastateltava koki spiraalimallin idealistiseksi versioksi prosessistaan, mutta oman mallini realistiseksi versioksi, kun asiat eivät menekään suunnitellulla tavalla.

Myös Kettusen (2013, 17) mallin koki kuusi seitsemästä haastateltavasta helpoksi ymmärtää. Tämän mallin kanssa tuli eniten ongelmia prosessimallin kuvan (kuva 7, s.?), sekä englanninkielisten käännosten kanssa: “Tehdä”-sanana aseteltu oli useista haastateltavista hämmentävä, eikä sen huomattu koskevan kumpaakin spiraalin kierrosta. Olin myös kääntänyt sanat muotoon “story”, “doing”, “understanding” ja “new story”, joista sana “doing” oli useista hämmentävä. Selitin kuitenkin haastateltaville lähtökohdat sekä käännösvaikeudet, jolloin he kertoivat ymmärtävänsä mallia paremmin.

Yksi haastateltava kertoi kuitenkin, ettei ymmärtänyt mallia ollenkaan: hän ei vain pystynyt kuvittelemaan mallia oikeassa projektissa, eikä kyennyt ymmärtämään mitä vaiheet pitäisivät sisällään. Suurin osa lopuista haastateltavista kertoi olleensa aluksi hämmentyneitä mallista, mutta kuultuaan selityksen, he ymmärsivät sen. Yksi haastateltava kuvaili Kettusen mallin kattavan kaksi aiempaa mallia samaan aikaan.

Viisi seitsemästä haastateltavasta koki Kettusen mallin kuvaavan prosessiaan ainakin jollain tasolla. Malli miellettiin paremmaksi taiteen tai muun vapaan luomistyön tekemiseen sekä sellaisiin muotoilutöihin, jossa lähtökohta on tarinamuodossa, tai esimerkiksi suunnittelun perustana on joku henkilö, hänen elämänsä, persoonansa ja/tai työnsä. Ongelma haastateltavilla tulikin juuri siinä, ettei kokenut tarinamuotoisen muotoilun olevan itselleen mieluisaa tai kuuluvan omiin töihinsä. Eräs haastateltavista piti erityisesti tämän mallin sanavalinnoista. Ne ovatkin hieman vähemmän viralliset kuin muissa malleissa käytetyt sanat (vertaa toiminta - tehdä), joten ne saattavat tuoda jonkinlaisen uuden konnotaation, joka muuttaa sitä, miten ajattelee prosessia. Eräs haastateltava koki myös Kettusen mallin kuvaavan enemmän spekulatiivista muotoilua, jossa pohditaan tulevaisuuden ratkaisuja, kuin esimerkiksi konkreettisen mallin tekoa. Toinen haastateltava huomautti kaikkien kolmen mallin muistuttavan toisiaan ja kuvaavan hänen prosessiaan vain hieman eri näkökulmista.

Kaksi seitsemästä haastateltavasta mainitsi sekä toimintatutkimuksen spiraalimallin että minun mallini kysyessäni mallista, joka kuvaa parhaiten heidän omaa prosessiaan. He eivät osanneet valita näiden kahden mallin välillä ja toinen heistä mainitsikin, että hänen tarvitsisi analysoida omaa toimintaansa oikeassa projektissa,

jotta osaisi päättää näiden väliltä. Näiden lisäksi kaksi haastateltavaa valitsi minun prosessimallini, kaksi Kettusen prosessimallin ja yksi toimintatutkimuksen spiraalimallin kuvaamaan parhaiten heidän omaa prosessiaan. Jos jatkoin kysymyksellä “Minkä mallin valitsisit, jos sinun täytyisi käyttää yhtä mallia apuvälineenä projektissasi?”, useimmat valitsivat oman mallini. Tämä kertoo, että mallini koetaankin mieluummin juuri tehokkaaksi työkaluksi, kuin selkeäksi kuvaukseksi omasta prosessista.

Mielenkiintoista haastatteluissa oli, kuinka vahvasti jokaisen haastateltavan kohdalla luova prosessi ja muotoilun prosessi erotettiin toisistaan. Tätä en ollut tullut edes ajatelleeksi, vaikka se oli aivan ilmiselvää heti, kun se tuli ilmi. Toisaalta myös muotoilun prosessi voi muistuttaa vapaata luovaa prosessia riippuen toimeksiannosta ja muotoilun lähtökohdasta. Oli myös mielenkiintoista, kuinka paljon hajontaa oli siinä, minkä mallin ihmiset kokivat itselleen osuvimmaksi. Huomasin haastatellessani lähes poikkeuksetta yhteyden haastateltavan identiteetin ja hänen valitsemansa mallin välillä. Itseään luovana ja taiteellisena pitävät haastateltavat valitsivat Kettusen muotoiluprosessin mallin, kun taas itseään pääasiassa muotoilijana ja käsityöläisenä pitävät valitsivat toimintatutkimuksen spiraalimallin. Insinööripohjaiset muotoilijat taas valitsivat pääasiassa minun prosessimallini. Muut kuin insinöörimuotoilijat kuvasivat malliani ympäröyväksi ja mutkia oikovaksi, kun taas insinööriataustaiset muotoilijat kokivat mallini sopivan sekasortoiseksi kuvaamaan prosessiaan. Muut haastatteleman muotoilijat olivat pääasiassa korumuotoilijoita, jolloin näihin aloihin liittyvät erilaiset projektit voivat myös vaikuttaa kokemukseen.

Minulla on taustaa matematiikan ja fysiikan parissa lukiosta, sekä

lyhyistä yliopisto-opinnoista fysiikan alalla ja koenkin ajattelutapani ja tapani toimia usein hyvin matemaattiseksi. Tämä yhdistää minua insinöörimuotoilijoihin, joiden koulutus yhdistää muotoilun ja insinööritutkimuksen ja luo näille alan ihmisille sillan prosessimalliini. En huomannut yhtenäisiä ajatuksia niinkään itseni ja muiden korumuotoilijoiden välillä. Tämä voi liittyä siihen, että opintoni ovat viimeisten parin vuoden ajan keskittyneet yleisempiin muotoilun opintoihin korumuotoilun sijaan. Tunnistin kuitenkin useat heidän ajatuksensa luovista projekteista.

# 5. Pohdinta



Kuva 28. Luku 5 (Ahonen 2021)

## 5.1 Tavoitteet ja tulokset

### 5.2 Työn rajoitukset

### 5.3 Opinnäytetyön hyödyntäminen

### 5.4 Oma työskentely ja kehitys

Luvusta neljä voi tiivistää kaikkien käsittelemieni prosessimallien soveltuvan niin omaan prosessiini, kuin yleisesti digitaaliseen työskentelyyn. Kaikista malleista jäi tietysti uupumaan jostain mitä olisin kaivannut, sillä prosessit eivät ole varta vasten minua ja minun ajatus- ja kokemusmaailmaani varten luodut, jolloin niissä ei tietenkään huomioida täysin samoja asioita kuin ne, mitä itse pidän tärkeimpinä prosessissani. Palaute, kokonaiskuva ja aikaan sidonnaisuus teemoina loivat huomioita, jotka nousivat esille käsittelemistäni prosessimalleista ja joita sovelsin omaan prosessimalliini. Tässä luvussa analysoin omaa prosessimalliani, sekä opinnäytetyötäni, tuloksiani ja työskentelyäni.

## 5.1 Tavoitteet ja tulokset

Koen onnistuneeni tavoitteessani löytää itselleni tehokas prosessimalli. Opinnäytetyöni on pääasiassa pohtiva ja tutkiva, enkä ole pyrkinyt löytämään “oikeita vastauksia” työhöni, vaan enemmänkin pohtimaan prosessin ja muotoilijan suhdetta. Koen saaneeni työstäni paljon irti ja jo sen takia voin sanoa saavuttaneeni itselleni asettamani tavoitteet. Tarkastelen tätä teemaa tarkemmin luvuissa 5.3 ja 5.4. Toimittamissani haastatteluissa tuli myös ilmi, että myös toiset muotoilijat kokevat prosessimallini hyödylliseksi. Tämä ei varsinaisesti ollut tavoitteenani ja olisin ollut tyytyväinen tuloksiin, vaikkei kukaan olisikaan kokenut malliani hyödylliseksi. On kuitenkin hauska tietää, että malliani voisi käyttää myös joku toinen minun lisäksi. Seuraava askel opinnäytetyöstäni olisi tarkastella omaa prosessimalliani seuraavaa projektia tehdessäni, joka voisi auttaa minua muokkaamaan sitä vielä käytännöllisemmäksi.

## 5.2 Työn rajoitukset

Tarkastelen muotoilun prosessia täysin omista lähtökohdistani yhden projektini pohjalta, mikä voi tehdä työstäni liian spesifin muille tai muunlaisiin projekteihin käytettäväksi. Toinen tapa lähestyä aihetta olisi voinut olla tutkia usean muotoilijan prosessia samankaltaisuuksia. Tämä olisi voinut luoda universaalimman mallin. En haluaisi kuitenkaan liikaa takertua mallin toimivuuteen muilla, sillä opinnäytetyön ydin oli juuri omassa prosessissani. Tosin tältä kannalta katsottuna rajoitukseksi voi muodostua valitsemani projekti. Voi olla, että prosessimalli ei toimisi minullakaan toisen näköisessä projektissa, tai muussa luovassa työssä. Jos lähtisin jatkotyöstämään malliani, olisi hyödyllistä tarkastella sitä usean erilaisen projektin kannalta. Toisaalta en olisi tästä liian huolissani, sillä ainakin tällä hetkellä toiveenani on jäädä graafisen suunnittelun ja brändimuotoilun alalle, jossa projektit ovat laajalti tässä käsittelemäni projektin kaltaisia.

Tutkimuksessani kävi ilmi, että monet kokivat sanavalintojen olleen hyvin ympäröityjä. Halusin sisällyttää niihin useita asioita, mutta ehkä ne eivät aukea ilman perehtymistä tekstiini. Haastatteluissa selitin mallit lyhyesti haastateltaville, jolloin idea on saattanut jäädä heille valjuksi. Kettusen mallissa sanavalinnoista erityisesti pidettiin ja ne ovatkin kuvaavampia, kuin mitä itse olen käyttänyt. Toisaalta monet myös kokivat Kettusen mallin sanavalinnat vieraannuttaviksi.

Täytyy myös ottaa huomioon kulttuuri, jossa olen kasvanut. Haastattelemani japanilainen muotoilija toikin ilmi, että valitsemani

mallit eivät olleet hänen näkökulmastaan tyypillisiä prosessimalleja, eikä sellaisia, joita hän ensimmäisenä valitsisi kuvaamaan hänen työskentelyään. Hän nostikin esiin hyvän huomion, joka vaikuttaa aina muotoiluun ja ideoihin. Jos muotoilu halutaan viedä ulos vallitsevasta kulttuurista, tulee huomioda, että se on oman kulttuurinsa tuotos. Tämän myötä muotoilu (ja sen prosessit) eivät ole suoraan toisinnettavia eri kulttuurien välillä.

Tutkimuksella on tietysti myös omat rajoitteensa. Pidän sen yksinkertaisena myös siksi, että on vaikea spekuloida sitä miten hyödylliseltä tai osuvalta malli tuntuu, ilman että on oikeasti hyödyntänyt sitä tai verrannut sitä omaan projektiinsa. Kokemus saattaa osoittaa jotain, mitä ei tule ajatelleeksi, kuten esimerkiksi minulla tapahtui kahden ongelma-avaruuden mallin kanssa. Kuten kerron luvussa 4.4, en aluksi ajatellut mallin olevan kovinkaan hyödyllinen, mutta sitten tarkemman analyysin kautta koinkin sen todella hyödylliseksi. Näin tai päinvastoin saattaa käydä kenelle tahansa minkä tahansa mallin kanssa. En kuitenkaan kokenut tarpeelliseksi toimittaa isompaa tutkimusta, jossa ihmiset olisivat saaneet verrata mallia prosessiinsa sen aikana, jo aiheen rajauksen puolesta.

Usein on myös vaikeaa lähteä pohtimaan omaa prosessiaan ns. täysin kuivilta. Jos ei ole perehtynyt prosessimalleihin, voi olla hankala käsittää aluksi mitä prosessi tai prosessin vaiheet tarkoittavat. Usea kuvailikin prosessiaan käytännönläheisesti, niiden askelten kautta, jotka hänen toimialaansa kuuluu. Lähdimme usein yhdessä laajentamaan ajatusta tästä laajempiin käsitteisiin. Keskustelumainen haastattelutilanne voikin vaikuttaa haastateltaviin ja heidän ajatuksiinsa prosessimalleista. Pyrin haastattelijana olemaan puolueeton ja varmistamaan varovasti, että ymmärsin mitä he sanoivat, jotta en muuntaisi sanomaa omiin intresseihini sopivaksi.



Käytin itse tekemiäni kuvia, jotta kaikki mallit olisivat samalla asteella toisiinsa verrattuina eikä niistä voisi nähdä kenen ne ovat alun perin. En halunnut myöskään, että visuaalinen ilme vaikuttaisi päätöksiin. Tämä kuitenkin saattoi vaikuttaa myös negatiivisesti, sillä varsinkin Kettusen mallista tehdyssä kuvassa tuli useamman haastateltavan kanssa epäselvyyttä sanojen asettelusta. Näissä tilanteissa selitin tilanteen haastateltavalle ja pyysin olemaan välittämättä siitä seikasta, että sanat ovat huonosti aseteltu. Myös suomea puhumattomien haastatteluissa käänösvalintani ovat voineet muuttaa mallien sanomaa ja varsinkin Kettusen mallissa minun oli vaikeaa löytää ymmärrettäviä termejä, jotka viestisivät samaa mitä suomenkielinen malli. Tämänkin kanssa oli hieman hämmennystä, mutta pyrin myös tässä kohtaa selittämään tilanteen ja ohittamaan sanavalinnat.

Suomenkielisissä sanavalinnoissa hämmennystä herätti myös luovan ja muotoilun prosessin käyttäminen ristiin. Monet kokivat ne erilaisiksi prosesseiksi ja syntyi epäselvyyksiä käyttäessäni termejä eri tavalla kuin haastateltavat ne kokivat. Tästä syntyi kuitenkin hyvää keskustelua monen haastattelun päätyttyä, jonka olen pyrkinyt huomioimaan pohtiessani tutkimuksen tuloksia. Otin myös opikseni tästä englanninkielisiin haastatteluihin ja käytin pääasiassa “design process” termiä, paitsi jos halusin korostaa nimenomaan taiteellista luovaa prosessia, josta käytin termiä “creative process”. Erotin nämä kuitenkin puheessani kahdeksi eri prosessiksi, eikä hämmennystä syntynyt.

### 5.3 Opinnäytetyön hyödyntäminen

Huomasin analyysin ja prosessimallien läpikäymisen hyvin hyödyll-

jo opinnäytetyöprosessin aikana. Tein projektin ja pidin siitä kirjaa ennen perehtymistäni kunnolla teoriapohjaan, jolloin huomasin konkreettisimmin, kuinka teoriapohja ja oman prosessini auki kirjoittaminen toi minulle siihen selkeyttä. Projekti tuntui sen aikana hyvin sekavalta ja oli vaikea erottaa projektin eri osia toisistaan. Prosessini auki kirjoittaminen olikin hankala prosessi, mutta se avasi minulle koko projektin ihan uudella tavalla. Retrospektiivinen pohdinta auttoi minua ymmärtämään oman prosessini heikkouksia ja vahvuuksia ja muokkaamaan toimintaani seuraaviin projekteihin. Mielestäni tällainen pohdinta onkin arvokasta ja siihen pitäisi käyttää sen ansaitsema aika.

Kurssiraportteja kirjoittaessa en ole koskaan kokenut oman työkentelyn pohtimisesta olevan näin paljon hyötyä, sillä se on usein ollut hätäistä ja deadline rajaamaa pohdintaa. On myös hankalaa kirjoittaa oppimisprosessistaan samalla, kun se on vielä käynnissä. Usein oppiminen jatkuu vähintään alitajuisena ajatustyönä kurssin loputtua aivojen jäsennessä tietoa. Tämän takia olen tyytyväinen, että rajasin opinnäytetyön projektin tekemisen ja siitä kirjoittamisen niin vahvasti erilleen, ja jätin niiden väliin hengähdystauon. En usko, että olisin muuten kyennyt tarkastelemaan omaa prosessiani näin objektiivisesti ja laajasti.

Opinnäytetyön kirjoittamisen aikana olen tehnyt muita projekteja, joissa olen huomannut oppimani auttavan minua ymmärtämään toimintaani ja saamaan inspiraatiota. Tekemiseni on selkeämpää, enkä “vaivu epätoivoon” yhtä helposti projektini suhteen kuin aikaisemmin. Osa tästä on varmasti myös kokemuksen tuomaa rutinoitumista, sillä olen tehnyt töitä valokuvauksen, sosiaalisen median ja kuvituksen parissa opinnäytetyön kirjoittamisen aikana, mutta kiitän tästä myös opinnäytetyötäni. Huomaan palaavani työssäni käsittelemiini aiheisiin usein varsinkin isompien projektien aikana.

Olen selittänyt niiden avulla työskentelyäni ja päässyt ns. “tyhjän paperin kammosta”, kun minulla on ollut pohjalla työkaluja, joiden avulla olen osannut lähteä liikkeelle. Varsinkin omasta prosessimallistani on ollut minulle hyötyä, sillä olen nyt jo useamman kerran kohdannut jonkinlaisen luovan esteen, jonka kohdalla olen lähtenyt miettimään millä askeleella voisin sitä lähteä purkamaan. Tarvitsenko tietoa, toisen mielipiteen vai esimerkiksi luonnostelua jatkaakseni tästä eteenpäin?

Eräs haastateltava toi mielenkiintoisen ajatuksen esille. Hän ajatteli prosessimallini voivan olla hyödyllinen opetuskäytössä muotoilun perehdyttävissä opinnoissa. Voisi olla hyödyllistä käydä prosessimallin osat (tieto-tekeminen-palaute) läpi ja kerätä jokaisen alle listaa asioista, jotka niiden alle voivat kuulua (taulu 5), kun opiskelija vasta perehtyy muotoiluprosessiin. Olisikin mielenkiintoista tutkia prosessimalliani koulutustilanteessa, sillä siellä se voisi käyttäytyä aivan eri tavalla kuin omaan toimintaani heijastettuna tai muiden kokeneempien muotoilijoiden pohdinnassa.

Taulu 5. Esimerkki opintotehtävästä.

Tieto	Toiminta	Palaute
Moodboard	Luonnostelu	Oma analyysi
Bench markaus	Kokeilut	Kaverin mielipide
Tiedonanto	Ideointi	Asiakkaan palaute
Oma tietopohja	Ideoiden karsiminen	Asiakaskysely
Taidot ja uusien taitojen oppiminen	Valmistus	Kohderyhmän haastattelu
Uudet tekniikat		

Koen myös luomastani koordinaatistosta olleen minulle jo nyt hyötyä. Sen jälkeen, kun tiedostin toimintani liikkuvan näillä kolmella akselilla, on minulle ollut helpompaa kuvailla päällä olevaa tilannetta itsellenikin ja muistaa, että tämä tilanne muuttuu. Usein olen voinut inspiraation iskiessä kuvitella, että olen keksinyt kaikkien aikojen loistavimman idean, mutta inspiraation laskiessa olen luopunut ideasta ajatellen, kuinka tyhmä olen ollut ja kuinka huono idea on alun perinkin ollut. Tällaisessa tilanteessa ajatteluni on ollut hyvin mustavalkoista ja koordinaatiston avulla olen voinut verrata ajatteluaani todellisuuteen ja muistuttaa itseäni, että innostus ja inspiraatio sekä niiden lopahdaminen ovat hetkellisiä tunteita, jotka eivät korreloi idean kunnollisuuden kanssa. Näin työskentelyni on pitkäjänteisempää ja harkitumpaa.

Toimittamistani haastatteluista kävi ilmi, kuinka paljon hyötyä erilaisista prosessimalleista on. Yksikään haastateltava ei kuvannut prosessiaan samalla tavalla ja syyt miksi haastateltava piti tai ei pitänyt jostain mallista vaihtelivat paljon. Tästä syystä onkin hyvä, että prosessimalleja on useita ja ne eroavat toisistaan niin paljon kuin tässäkin opinnäytetyössä käsitellyt mallit erosivat.

## 5.4 Oma työskentely ja kehitys

Aloitin opinnäytetyön työaiheseminaarilla puolitoista vuotta sitten hyvin erilaisessa elämäntilanteessa kuin nyt olen. Olin juuri palannut opiskelijavaihdosta, jonka suoritin teollisen muotoilun opinnoissa, enkä ollut kokeillut kuin hieman graafista suunnittelua aikaisemmissa koru- ja jalometallimuotoilun opinnoissani. Aloittaessani

opinnäytetyötäni en halunnut aiheen rajaavan minua vain yhdelle muotoilun alueelle, sillä en vielä tiennyt mitä haluan tehdä työkseni valmistumisen jälkeen. Tämä onkin suurin asia, joka on muuttunut opinnäytetyön aikana. Kun löysin Growkitsin kanssa yhteistyössä tehtävän projektin, tuntui se heti oikealta ja vievän erikoistumistani oikeaan suuntaan. Minulla oli tässä kohtaa takana jo sisällöntuotannon- ja graafisen muotoilun harjoittelu, jonka aikana huomasin nauttivani paljon graafisesta muotoilusta. Opinnäytetyön myötä minulle on varmistunut ajatus siitä, että haluan tehdä graafista suunnittelua, brändimuotoilua ja kuvitusta työkseni. Olenkin sittemmin suuntautunut päivätyössäni näiden töiden pariin ja pyrin kehittämään vapaa-ajallani aktiivisesti taitojani.

Taustani muotoilun parissa on ollut täplikäs korumuotoilun, teollisen muotoilun, graafisen muotoilun ja sisällöntuotannon parissa, puhumattakaan lukuisista taide- ja käsityöharrastuksista, joita olen pitänyt mukana muotoilun opintojen rinnalla. Mielestäni nämä kaikki vain laajentavat osaamistani ja ovat tuoneet minulle omalaatuisen näkökulman työskentelyyni. Prosessini pohtiminen olikin mielenkiintoista, sillä vaikka nyt keskityin graafiseen muotoiluun, koin samojen asioiden pätevän mihin tahansa tekemääni luovaan työhön. Näiltä osin uskon pystyväni tarkastelemaan muotoilun prosessimalleja laajemmin, kuin yhteen muotoilun alueeseen erikoistuneen henkilön. Tämä voi tietysti olla sekä hyvä että huono asia, sillä liiallinen yleistäminen voi usein tuottaa myös hyödyttömän ympäripyöreitä tuloksia.

Minun oli aluksi hyvin vaikea löytää opinnäytetyöhöni innostavaa projektia, jonka olisin kokenut hyödyntävän uraani. En halunnut keksiä projektia päästäni, mutta innostavia projekteja ei tullut yli

puoleen vuoteen vastaan. Vaihdoin projektia monta kertaa, kun hetkittäinen innostus katosikin nopeasti projektia aloittaessa. Mietin omaa korumallistoa, lautapeliä, erilaisia taideprojekteja ja graafisen suunnittelun projekteja, mutta yksikään ei tuntunut pidemmän päälle oikealta. Tiedostan tällaisen häilyväisyyden omassa työskentelyssäni: minulle on luontaista innostua asioista nopeasti, samoin kuin minulla on aina ollut vaikeuksia saattaa projektejani loppuun. Tämä häilyväisyys ei aina ole huono asia, sillä ideat ja ajatukset saattavat kypsyä päässäni senkin jälkeen, kun innostus on lopahtanut ja saatan tarttua niihin myöhemmin aivan uudella innolla ja kypsyydellä, joka auttaa minua viemään ne loppuun. Kuluneen vuoden myötä on kuitenkin ollut ilo nähdä kärsivällisyyteni ja harkintakykyni kasvavan, sillä tällainen “monta rautaa tulesa”-ominaisuus voi olla myös väsyttävää, turhauttavaa ja vahingoittaa minua ammatillisesti. Osaankin nyt paremmin sanoa minkälaisia projekteja minun kannattaa ottaa ja miten saan ne vietyä loppuun, vaikka innostus olisikin kadonnut. Vapaa-ajallani en vieläkään ota tästä paineita. Keskenräisiä maalauksia, ompelutöitä ja villapaitoja saa kerääntyä nurkkiin, kunhan työt hoituvat kunnialla.

En ole alusta lähtien asettanut itselleni suuria paineita opinnäytetyön valmistumisesta sillä pandemia-aikana voimavarani ovat olleet koetuksella. Alun perin ajattelin valmistua keväällä 2021, mutta huomasin kevään aikana sen mahdottomaksi työharjoitteluni vuoksi. Siirsin valmistumisen siis hyvillä mielin joulukuun ja lykkäsin opinnäytetyön projektin aloittamisen loppukeväääseen. Olen kuitenkin tyytyväinen, että aloitin jo puolitoista vuotta sitten työaiheseminaarilla, sillä tämä aika on auttanut minua syventymään aiheeseeni ja miettimään mitä siltä haluan.

Opinnäytetyö on ollut projekti, joka on kasvanut mukanani toivomattomasta ja epävarmasta syksystä työharjoittelun ja intensiivisen työskentelyn mukana ammatilliseen varmuuteen, jota tällä hetkellä koen. Olen myös tyytyväinen itseäni syksyn kirjoittamisen osalta. Tällä kirjoittamisen hetkellä minulla on vielä rutkasti aikaa viimeistellä opinnäytetyöni, enkä koe siitä ahdistusta tai pelkoa. Koen tämän henkilökohtaiseksi voitoksi, sillä minulla on taipumusta jättää työskentely viime tippaan aikarajan aiheuttamaan paniikkiin. Koen kasvaneeni opinnäytetyön myötä myös siinä varmuudessa, että kykenen ammatilliseen työskentelyyn ja deadlinejen kohtaamiseen, sillä vaikka motivaationi opinnäytetyön suhteen on vaihdellut runsaasti projektin aikana, olen pysynyt pitämään työskentelyni tasaisena.

Olen aina kokenut itsereflektion yhdeksi vahvuuksistani, mikä mainitsin jo työaiheseminaarissani. Tästä syystä myös opinnäytetyön aihe kiinnosti minua, sillä koin inspiroivaksi perehtyä omaan toimintaani. Koen opinnäytetyön vahvistaneen kykyä itsereflektioon ja auttaneen minua laajentamaan tätä myös ammatilliseen toimintaan paremmin kuin ennen. Olisikin ilo päästä tekemään tällaista reflektiota enemmänkin, jotta taito ei katoa. Koen tulevaisuuden niiltä osin epävarmaksi, että tällä hetkellä teen paljon töitä voimavaroihini nähden, ja usein tällaisissa stressaavissa tilanteissa reflektio ja pohdinta jää taka-alalle, kun toiminta automatisoituu sen tehostamiseksi. Koen kuitenkin tärkeäksi taidoksi pystyä kyseenalaistaa omaa toimintaansa ja haluan pitää kiinni siitä. Se miten ammatillinen itsereflektio tulee esiintymään elämässäni, onkin toinen kysymys, sillä säännöllisiä raportteja opinnäytetyön tapaan en usko tekeväni.

# Lähteet

Aaltola, Juhani; Syrjälä, Leena 1999. Tiede, toiminta ja vaikuttaminen. Teoksessa Heikkinen, Hannu L.T; Huttunen, Rauno; Moilanen, Pentti (toim.) Siinä tutkija missä tekijä. Juva: Atena Kustannus, 11–24.

Anttila, Pirkko 1993. Käsityön ja muotoilun teoreettiset perusteet. Porvoo: WSOY.

Checkland, Peter 1999. Systems thinking, systems practice: [includes a 30-year retrospective]. Chichester: Wiley.

Dubberly, Hugh 2005. How do you design. <http://www.dubberly.com/articles/how-do-you-design.html>. Viitattu 17.10.2021.

Hopkins, David 1985. A Teacher's Guide To Classroom Research. Maidenhead: Open University Press.

Kettunen Ilkka 2001. Muodon palapeli. Helsinki: WSOY.

Kettunen, Ilkka 2013. Mielekkyyden muotoilu: Autoetnografia tuotekehityksen alkuvaiheista. Kuusamo: Aatepaja.

Kielitoimiston sanakirja 2020. Prosessi. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/prosessi>. Viitattu 26.10.2021

Lewain, Kurt 1946. Action Research and Minority Problems. Journal of Social Issues, 2, 34-46.

McNiff, Jean; Lomax, Pamela; Whitehead, Jack 1996. You and your action research project. London: New York: Routledge.

NowThis 2018. Samantha Nutt on the Problems of Volunteer Tourism. <https://www.youtube.com/watch?v=C6noWoS6QXw>. Viitattu 3.10.2021.

Papanek, Victor 1970. Turhaa vai tarpeellista?. Helsinki: Kirjayhtymä.

Rosenblad-Wallin, Elsa 1983. Människa, beklädnand och miljö. Metod för utveckling av funktionell beklädnad. Arbetsenheten för konsumenteknik. Göteborg: Chalmers tekniska högskola.

Seitamaa-Hakkarainen, Pirita; Hotakainen, Kai 2001. Composition and construction in experts' and novices' weaving design. Design Studies, 22, 47-66.

Seitamaa-Hakkarainen, Pirita julkaisuaika tuntematon. Suunnittelu-prosessien teoriaa. Aalto Media Lab. [http://www.mlab.uiah.fi/polut/Design/teoria\\_suunnitteluprosessit.html](http://www.mlab.uiah.fi/polut/Design/teoria_suunnitteluprosessit.html) Viitattu 20.10.

Seitamaa-Hakkarainen, Pirita 2000. The weaving-design process as dual-space search. Vantaa: Julkaisuapu Oy Delta.

Suvela, Saara 2021a. Järjestön perustajajäsen. Growkits. Asiakasneuvottelu 16.5.2021.

Suvela, Saara 2021b. Järjestön perustajajäsen. Growkits. Asiakasneuvottelu 17.5.2021.

Suvela, Saara 2021c. Järjestön perustajajäsen. Growkits. Asiakasneuvottelu 18.5.2021.

Suvela, Saara 2021d. Järjestön perustajajäsen. Growkits. Asiakasneuvottelu 19.5.2021.

Suvela, Saara 2021e. Järjestön perustajajäsen. Growkits. Asiakasneuvottelu 3.6.2021.

Suvela, Saara 2021f. Järjestön perustajajäsen. Growkits. Asiakasneuvottelu 22.6. 2021.

Verywell mind 2020a. Color Psychology: Does It Affect How You Feel? Verkkojulkaisu. <https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824>. Viitattu 3.10.2021.

Verywell mind 2020b. The Colour Psychology of Blue. Verkkojulkaisu. <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-blue-2795815>. Viitattu 19.10.2021.

Verywell mind 2020c. The Colour Psychology of Green. Verkkojulkaisu. <https://www.verywellmind.com/color-psychology-green-2795817>. Viitattu 3.10.2021.

Verywell mind 2020d. The Colour Psychology of Red. Verkkojulkaisu. <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-red-2795821>. Viitattu 3.10.2021.

Verywell mind 2020e. The Colour Psychology of Yellow. Verkkojulkaisu. <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-yellow-2795823>. Viitattu 3.10.2021.

Zldan, Aishi 2016. Hyvät pahat hyväntekijät: miksi hyväntekeväisyyden markkinointi menee helposti pieleen? <https://www.apu.fi/artikkelit/hyvät-pahat-hyvantekijat-miksi-hyvantekvaisyyden-markkinointi-menee-helposti-pieleen>. Viitattu 3.10.

## Kuvaluettelo

Kuva 1. Ahonen, Oona 2021. Huisin hauska kansilehti. Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 2. Ahonen, Oona 2021. Intersukupuolisuus. Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 3. Ahonen, Oona 2021. Luku 1. Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 4. Ahonen, Oona 2021. Luku 2. Digikuva. Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 5. Ahonen, Oona 2021. Toimintatutkimuksen spiraalimalli. Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 6. Ahonen, Oona 2021. Käsityön suunnittelu- ja valmistusprosessin teoreettinen malli (Anttila 1993, 110). Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 7. Ahonen, Oona 2021. Ilkka Kettusen muotoiluprosessin malli (2000, 60). Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 8. Ahonen, Oona 2021. Ilkka Kettusen uusi muotoiluprosessin malli (2013, 17). Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 9. Ahonen, Oona 2021. Kahden ongelma-alueen malli Seitamaa-Hakkaraisen mukaan. Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 10. Ahonen, Oona 2021. Luku 3. Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 11. Suvela, Saara 2021. Suunnitelma logosta. Valokuva. Tampere: Saara Suvelan kuva-arkisto.

Kuva 12. Ahonen, Oona 2021. Referenssikuvia käsille. Kollaasi.

1.	2.	3.
4.	5.	6.

1. Pellegrini, Elia 2020. Hands in Light. Digikuva. <https://unsplash.com/photos/VVgSHsTEEyK>. Viitattu 20.9.2021.

2. Kutuzov, Serge 2019. Digikuva. <https://unsplash.com/photos/H7srcJh4hF8>. Viitattu 20.9.2021.

3. Süßengut, Sindy 2020. Digikuva. <https://unsplash.com/photos/IcycHW9DveY>. Viitattu 20.9.2021.

4. Hardi, Jeff 2019. Digikuva. <https://unsplash.com/photos/LkPTJo7u6O8>. Viitattu 20.9.2021.

5. Rojas, Jorge 2020. Digikuva. <https://unsplash.com/photos/792DVvbiBBo>. Viitattu 20.9.2021.

6. Lilartsy 2019. Digikuva. <https://unsplash.com/photos/1KkhQ8uL28g>. Viitattu 20.9.2021

Kuva 13. Ahonen, Oona 2021. Luonnoksia logosta. Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 14. Ahonen, Oona 2021. Growkits-logo. Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 15. Ahonen, Oona 2021. Logon uudet ideat. Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 16. Ahonen, Oona 2021. Growkits-logon ikoni. Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 17. Ahonen, Oona 2021. Ensimmäinen väripaletti. Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 18. Suvela, Saara 2019. Kenian luontoa. Valokuva. Tampere: Saara Suvelan kuva-arkisto.

Kuva 19. Ahonen, Oona 2021. Muokattu versio brändiväreistä. Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 20. Ahonen, Oona 2021. Muokattu ja lopullinen versio brändiväreistä Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 21. Ahonen, Oona 2021. Seksuaalikasvatuksen brändivärit. Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 22. Ahonen, Oona 2021. Opetuskuvastoa sukuelimistä. Kollaasi. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 23. Ahonen, Oona 2021. Seksuaali- ja sukupuoli-identiteetit. Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 24. Ahonen, Oona 2021. Luku 4. Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 25. Ahonen, Oona 2021. Idean, innostuksen ja työn koordinaatio. Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 26. Ahonen, Oona 2021. Tiedon, toiminnan ja palautteen prosessimalli. Digikuva. Helsinki: Oona Ahosen kuva-arkisto.

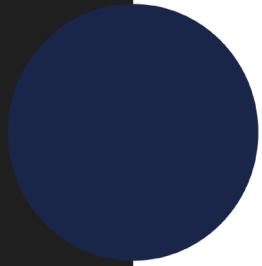
Kuva 27. Ahonen, Oona 2021. Haastattelun tulokset. Digikuva. Oona Ahosen kuva-arkisto.

Kuva 28. Ahonen, Oona 2021. Luku 5. Digikuva. Oona Ahosen kuva-arkisto.

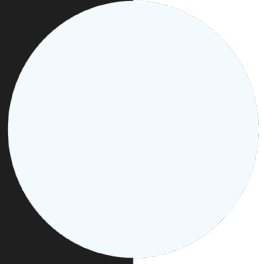




**Brandbook**



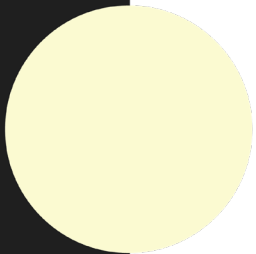
#1c2649



#f1f9fd



#8faf3d



#fcf9d1



#e06828

## About

The main communication style for Growkits can be described as warm and inviting. The warm colours create an approachable feel to the company's communication. The aim is to establish Growkits as a reliable, trustworthy and professional, but also friendly, youthful and fun.

## Visual guidelines

The two main colours for the brand are a light and a dark shade of blue, that create a professional look to the brand as whole. These colours should be used for example for bigger colour blocks, text and merch. The three secondary colours can be used for highlighting, as a pop of colour, or to specify the type of aid/charity is in question (for example social work - yellow, environmental initiatives - green).

The two fonts Ubuntu and Baskerville can be used interchangeable, Ubuntu mostly for headers and online use and Baskerville mainly for text and print.

# SEX ED

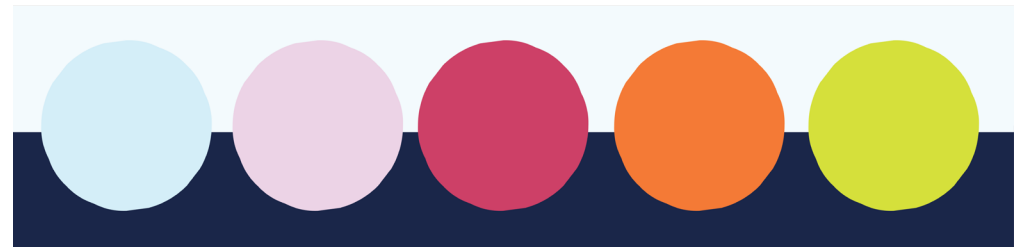
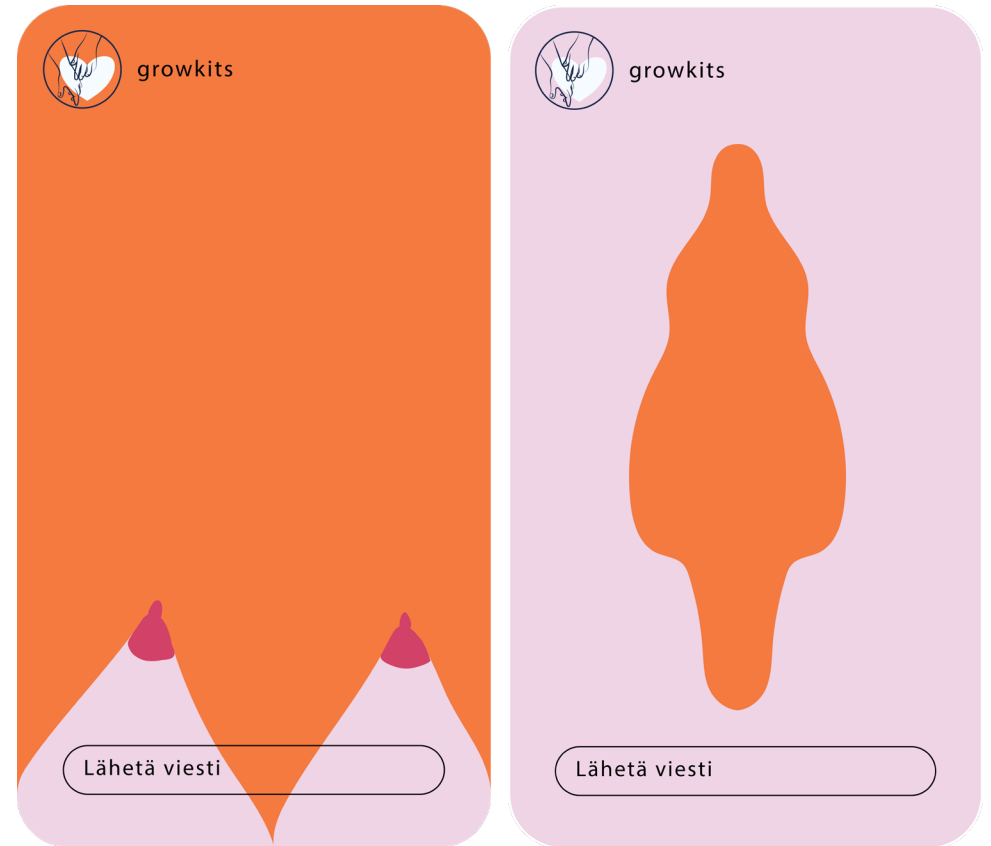
The communication style for sex ed is first and foremost fun, colourful and relaxed. The aim is to appeal to young people and to make sexual education more approachable and easy to discuss.

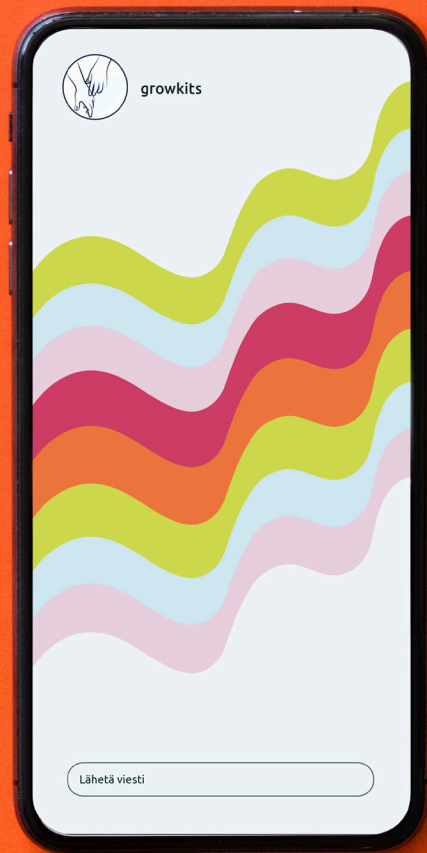
## Tone of voice

The tone of voice for sexual education should be youthful, relaxed and informal. The text and speech should be easily understandable and appealing to young people.

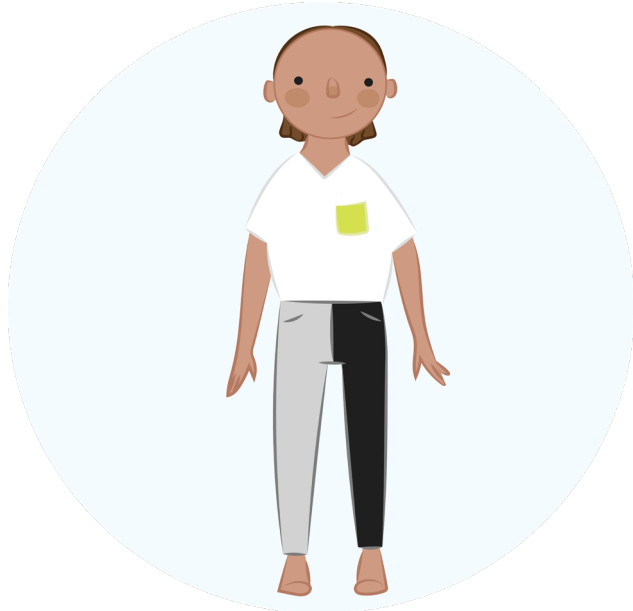
## Visual guidelines

The brand colours can be used in any way imaginable. The aim for the colour palette for sexual education is to make the subject fun and exciting and the colours can be used in any way that further the subject. The bright colours and the graphic look create a recognisable look that doesn't depend on how the colours are used. The colours form a rainbow together, that can be used to illustrate queer identities.





Liite 2. Opetuskuvasto seksuaali- ja sukupuoli-identiteeteistä.



**Agender**



**Aromanttinen**



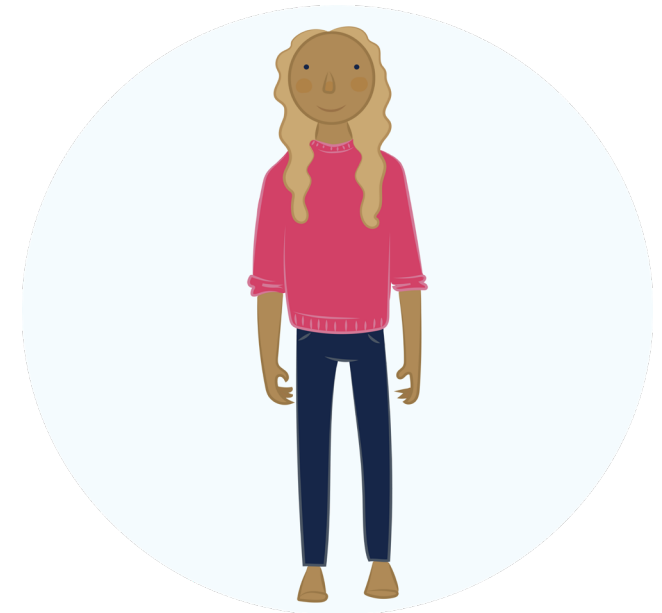
**Gender fluid**



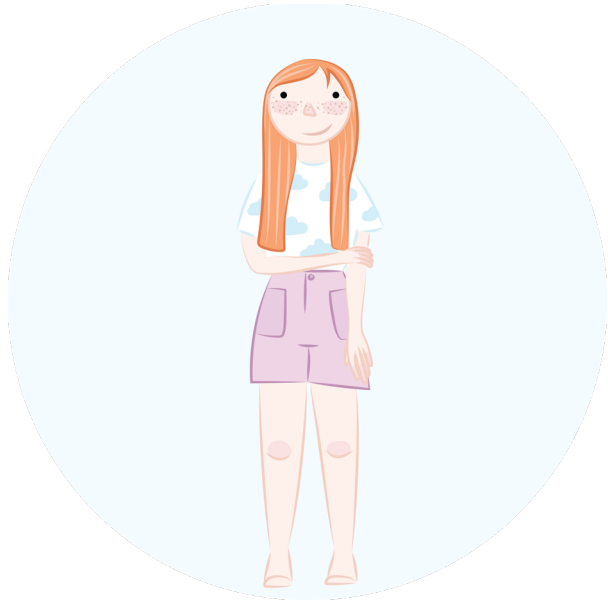
**Aseksuaali**



**Biseksuaali**



**Cis-sukupuolinen**



**Trans-sukupuolinen**



**Polyamorinen**



**Nonbinary/muunsukupuolinen**



**Lesbo**



**Intersukupuolinen**



**Homoseksuaali**

### Haastateltava 1

1. Kerro itsestäsi ja minkälaista luovaa työtä teet/harrastat
  - 25-vuotias jalometallialan artesaani ja koru- ja jalometallimuotoilija.
  - Lapsena askarrellut ja piirtänyt paljon, soittanut pianoa
  - Ei tehnyt sittemmin vapaa-ajalla luovia juttuja, enemmänkin panosti koulussa kuvataiteeseen
  - Ammattikoulussa tarkentui, että luova työ vaatii tehtävänannon, ei tee luovaa työtä rentoutuakseen, vaan se on työprosessi
  - Nyt ei tee luovaa työtä, mutta käsillä kuitenkin, vapaa-ajalla askartele ns. Tarpeeseen, esimerkiksi synttärkortteja tms.
2. Osaatko kuvailla luovaa prosessiasi? Mistä se yleensä lähtee liikkeelle, mitkä ovat keskeiset vaiheet tms?
  - Lähtee liikkeelle tehtävän annosta
  - Ei kykene vapaaseen tehtävänantoon, pitää olla mahdollisimman tiukka rajaus
  - Jos on laaja aihe, tykkää itse rajata johonkin näkökulmaan
  - Kaksoistimantti kuvaa hyvin, eli lähdetään tiukasta rajauksesta, sitten luodaan paljon ideoita, joista rajataan taas
  - Isommissa tärkeissä projekteissa on tärkeää kerätä palautetta jossain kohtaa.
  - Kuolemanlaakso!
3. Onko tämä (spiraalimalli) helppo ymmärtää?
  - Kyllä, kun seuraa spiraalia
  - Pysyy hyvin perässä
4. Koetko että tämä (spiraalimalli) kuvaa sinun prosessiasi?
  - Aika paljon kuvaa

- Keskustelua prosessin kanssa
  - Kun on saanut toimeksiannon, lähtee suunnittelu. Aika usein on myös tiedonhaku.
  - Kuvaa aika hyvin semmosta yksinkertaista muotoilun prosessia
  - Sisältää palautteen reflektointiin
  - Suunnitteluun sisältyy tiedonhaun
  - Kaipaa “kuolemanlaaksoa”, mutta spiraali kuvaa hyvin myös henkistä puolta ja tunnetta projektista
5. Onko tämä (oma prosessimalli) helppo ymmärtää?
    - Tämä on helppo ymmärtää
    - Kattaa oikeastaan kaikki mahdolliset versiot mitä voi olla
    - Ja järjestys saa muuttua missä kohtaa vain ja olla kuinka monta kierrosta vaan
    - Voi käyttää oikeastaan kaikissa suunnitteluprosesseissa
  6. Koetko että tämä (oma prosessimalli) kuvaa sinun prosessiasi?
    - Kuvaa prosessia
    - Myös tiedonhaku kuuluu omaan prosessiin, hyvässä projektissa on jonkin sortin tiedonhankintaa, oli se sitten inspiraatiota tai tietoa
    - Erittäin yksinkertaistettu malli
    - Korualalla (opinnoissa) palaute jäi usein luovasta prosessista uupumaan, mutta se on hyvä pitää siellä, esimerkiksi yhden ihmisen tai organisaation palaute tai havainnoitu palaute
    - Palaute on tärkeä osa
    - Timantti on itselle helpompi, “otetaan massaa, vähennetään massaa”, mutta tämän iterointi ajaa samaa asiaa
    - Hyvin helppo malli

7. Onko tämä (Kettusen malli) helppo ymmärtää?

- Alan ihmisenä helppo ymmärtää, kun on jo aiheen sisällä, mutta muuten voi olla vaikea
- Tuotetarinan kautta ajateltuna helppo ymmärtää

8. Koetko että tämä (Kettusen malli) kuvaa sinun prosessiasi?

- Kuvaa sellaisissa tilanteissa, kun tieto on tarinamuodossa, esimerkiksi henkilön perusteella tehdyssä muotoilutyössä
- Muotoilu tuottaa aina uuden tarinan, varsinkin tajuamisen kautta, muotoilussa pitäisi syntyä uusi näkökulma

9. Minkä koet parhaimmaksi, kätevimmäksi tai osuvimmaksi?

- Kaksi ensimmäistä (spiraalimalli ja oma malli) tuntuvat parhaimmilta, sillä tarina on harvemmin luovan työn lähtökohta
- Näistä ehkä enemmän ensimmäinen (spiraalimalli), sillä se on tarkempi
- Toinen helpompi kaikkien ymmärtää, mutta ensimmäisessä on tarkemmat vaiheet ja spiraalin muoto kuvastaa omaa prosessia parhaiten
- Jos pitäisi omaa prosessia visualisoida niin spiraali kuvaisi myös tunnepuolta parhaiten
- Prosessi on kuin “vaahteran siemen, joka pyörii eteenpäin, suunta muuttuu sitä mukaa kun dataa ja tietoa syntyy”

Haastateltava 2

1. Kerro itsestäsi ja minkälaista luovaa työtä teet/harrastat

- Kultasepän töitä tekevä muotoilija

2. Osaatko kuvailla luovaa prosessiasi? Mistä se yleensä lähtee liikkeelle, mitkä ovat keskeiset vaiheet tms?

- Keskeisiä vaiheita on hauduttelu (tuumailu hox), jossa kestää aika kauan, aiheen pohdintaa
- Varovaista luonnostelua
- Usein hauduttelussa saa yhden idean, johon “jämähtää”, mieluummin panostaa yhteen ideaan, kuin hakee massaa
- Jos ensimmäinen idea ei toimi, alkaa kehittäminen ja ideointi
- Jahkailu, kiinnittyminen, korjausliikkeet

3. Onko tämä (spiraalimalli) helppo ymmärtää?

- Selityksen jälkeen ainakin kyllä
- Helppo seurata spiraalia

4. Koetko että tämä (spiraalimalli) kuvaa sinun prosessiasi?

- Ikään kuin
- Hyvin yksinkertaisessa muodossa, jos jättää omat välivaiheet pois
- Omista välivaiheista jahkauksen lukee suunnittelun ja havainnoinnin alle

5. Onko tämä (oma prosessimalli) helppo ymmärtää?

- Olisi odottanut nuolta tiedosta palautteeseen, ainakin esteettiseltä kannalta
- Hämäsi miksi voit mennä palautteesta tietoon mutta ei tiedosta palautteeseen



6. Koetko että tämä (oma prosessimalli) kuvaa sinun prosessiasi?

- Vähemmän kuin äskeinen (spiraalimalli)
- Kokee mallin hyvin suoraviivaiseksi, mikä ei vastaa omaa muotoiluprosessiaan
- Mutta kuvaa esimerkiksi asiakastyötä, erotteli vapaan luovan prosessin ja luovan työprosessin toisistaan

7. Onko tämä (Kettusen malli) helppo ymmärtää?

- Aluksi vaikutti helpolta ymmärtää
- Tarkemmin kun käytiin läpi, oli sekaannuksia työtehtävien paikoista, kuva on epäselvä

8. Koetko että tämä (Kettusen malli) kuvaa sinun prosessiasi?

- Ei kuvaa
- Vaikea lähteä liikkeelle tarinasta, ei ole luontaista
- Itselle vaikeaselkoisempi kuin aiemmat

9. Minkä koet parhaimmaksi, kätevimmäksi tai osuvimmaksi?

- Ensimmäinen paras itse luovassa prosessissa, vapaassa, esimerkiksi koulutöissä, joissa on vapaa aihe
- Toinen parempi, jos on rajattu tiedonanto tai asiakastyö

Haastateltava 3

1. Kerro itsestäsi ja minkälaista luovaa työtä teet/harrastat

Kuvataiteen harrastaja

- Pitänyt piirtämisestä lapsena, mutta ala-asteella kuvataide tuntui hirveältä, koska oli niin tiukat raamit, jolloin taideharrastus jäi
- Yläasteella taas innostui kuvataiteesta, kun tunneilla sai tehdä mitä halusi
- Meni kuvataidelukioon, jossa kuvataide tuntui taas pahalta, arvioi itse tämän johtuneen tiukoista tehtävännannoista sekä arvioinnista ja kilpailusta, jota muiden opiskelijoiden kanssa oli
- Kuvataiteesta tuli tällöin suorittamista, jonka takia lukion jälkeenkin kuvataide on tuntunut vaikealta
- Nykyään pitää askartelusta ja valokuvaus, kollaasit sekä materiaalien yhdistäminen innostaa
- Nykyään pääasiassa piirtää ja maalaa sekä valokuvaa kännykällä
- Tiivistettynä avoin luovuus innostaa, mutta ei pidä tehtävännannoista tai raameista luovuudelle
- Kuvataide on myös terapeutin väline

2. Osaatko kuvailla luovaa prosessiasi? Mistä se yleensä lähtee liikkeelle, mitkä ovat keskeiset vaiheet tms?

- Luova prosessi on aika intuitiivinen ja ekspressionistinen, ei kovin pitkäjänteinen tekijä
- Pohtiminen ja aiheiden hauduttelu pitkään päässä, sitten intensiivinen ja nopea luomistyö, joka saattaa jäädä keskenkin
- Iso osa luomistyöstä tapahtuu pään sisällä, myös unissa ja alitajunnassa
- “Nopea, sekava ja kaoottinen on kivaa”

3. Onko tämä (spiraalimalli) helppo ymmärtää?

- On helppo ymmärtää

4. Koetko että tämä (spiraalimalli) kuvaa sinun prosessiasi?

- Ei koe tekemistään tarpeeksi suunnitelmalliseksi tätä varten
- Oma prosessi suoraviivaisempi
- Tämä voisi olla pitkäjänteisempää tekemistä
- Havainnointi ja reflektointi tapahtuu myös enemmän alitajuisesti

5. Onko tämä (oma prosessimalli) helppo ymmärtää?

- Tieto hämmentää suhteessa luomiseen
- Oma luovuus ei ole näin strukturoitua
- Kävimme läpi mitä tieto voi sisältää, jolloin helpompi ymmärtää

6. Koetko että tämä (oma prosessimalli) kuvaa sinun prosessiasi?

- Tätä ei myöskään kuvaa
- Mutta esimerkiksi taidegraafikassa, johon kuuluu oleellisesti tekniikan hallitseminen, voisi kuvata paremmin
- Mutta silti oma prosessi tuntuu suoraviivaisemmalta
- Myös tieto löytyy tällä hetkellä jo omasta takaa, kun harrastanut taidetta niin pitkään, jolloin tällä hetkellä tiedonhaku tai tietoon palaaminen ei näy omassa prosessissa

7. Onko tämä (Kettusen malli) helppo ymmärtää?

- Todella helppo ymmärtää

8. Koetko että tämä (Kettusen malli) kuvaa sinun prosessiasi?

- Tämä on malleista samaistuttavin

- Mieltää tarinat myös mielikuviksi, pystyy vertaamaan mallia helposti taideprojektiin vaihe vaiheelta
- Ei lisäisi mitään, sanat ovat ympärilyöreyttä, joten jos pitäisi niin ehkä vain tarkentaisi sanoja paremmin omaan käyttöönsä

9. Minkä koet parhaimmaksi, kätevimmäksi tai osuvimmaksi?

- Kokee viimeisen parhaaksi
- Työkaluna työolosuhteissa, esimerkiksi jos lähtisi tekemään taidenäyttelyä, kokee toisen mallin parhaaksi, silloin olisi tieto ja palaute oleellisesti mukana

#### Haastateltava 4

##### 1. Kerro itsestäsi ja minkälaista luovaa työtä teet/harrastat

- Pianon soittaja, 4- / 5-vuotiaasta lähtien
- Vieläkin tärkein luova tapa työskennellä
- Korumuotoilun opiskelija, mutta ei osaa liittää vielä korumuotoilua omaan taiteelliseen identiteettiinsä, koska ei ole vielä löytänyt omaa identiteettiään siinä suhteessa

##### 2. Osaatko kuvailla luovaa prosessiasi? Mistä se yleensä lähtee liikkeelle, mitkä ovat keskeiset vaiheet tms?

- Apua
- Riippuu paljon siitä mitä luovaa tekee
- Jos miettii muotoilijan näkökulmasta, on tärkeää miettiä arvokysymyksiä ja lähteä sieltä pohjalta
- Luonnostelu, pohdiskelu
- Luovat prosessit elävät koko ajan ja saattaa palata aiempiin vaiheisiin
- Aika vaikea kuvailla
- Mutta aina on lopputulokseen päästy

##### 3. Onko tämä (spiraalimalli) helppo ymmärtää?

- Kyllä
- Palaaminen edelliseen vaiheeseen ja reflektointi melkein jokaisen vaiheen jälkeen ovat tärkeitä

##### 4. Koetko että tämä (spiraalimalli) kuvaa sinun prosessiasi?

- Vois kuvata joo
- Itsellä on hyvin selkeät vaiheet, joihin usein juurikin palaa
- Reflektointi ja suunnittelu ovat vahvat vaiheet itsellä

##### 5. Onko tämä (oma prosessimalli) helppo ymmärtää?

- On helppo ymmärtää, mutta oikoo aika paljon mutkia

##### 6. Koetko että tämä (oma prosessimalli) kuvaa sinun prosessiasi?

- Ei ole yhtä hyvä kuin spiraalimalli, koska niin yksinkertainen
- Kaipaisi reflektointia ja omalle pysähtymiselle prosessimalliin
- Vähän liian yksinkertainen

##### 7. Onko tämä (Kettusen malli) helppo ymmärtää?

- Tämä kattoi molemmat aikaisemmat yhtä aikaa

##### 8. Koetko että tämä (Kettusen malli) kuvaa sinun prosessiasi?

- Tämä tuntui eniten oikealta
- "Tajuta" oli hauska, se kuvaa sellaista tajuamis- ja sisäistämisen prosessia, joka saattaa kestää kauankin aikaa

##### 9. Minkä koet parhaimmaksi, kätevimmäksi tai osuvimmaksi?

- Ensimmäisen tai viimeisen (spiraalimallin tai Kettusen mallin), mutta tuntuu äkkiseltä sanoa nyt tässä
- Jos jompikumpi pitää valita, niin silloin viimeinen
- Työkaluna, jos pitäisi hyödyntää niin silloin ensimmäinen tuntuu parhaimmalta
- Ensimmäinen on selkeämpi, mutta viimeinen kuvaa paremmin omaa luovuutta

## Haastateltava 5

1. Tell me a bit about yourself? What kind of creative field do you work in, if you have any creative hobbies etc?
  - Japanese UX/UI designer student
  - also does engineering, from electronic circuits to data mining and programming
  - Photographer
2. Could you describe your designer process? Where does it usually start, if there are any specific steps etc?
  - Starts with a problem to solve, can't really design or find inspiration from out of nowhere, wants to design to solve something
  - Try to find the source of the problem
  - Tries to solve at least a part of the problem
3. Is this model (spiral model) easy to understand?
  - Used to seeing a circle, in this kind of process model, because you do the same thing over and over again, so in that sense it is a bit difficult to understand, because you have to see the same words many times (vaikea sisältää yhdellä vilkaisulla?)
  - Would prefer circle design
4. Do you feel this model (spiral model) describes you process?
  - Yes
5. Is this model (my model) easy to understand?
  - Umm... Not super easy
  - Because of the alignment of the arrows, there is no arrow from information to feedback, so it's one sided
  - So, it's a bit confusing to see where the arrows are going
  - The picture is kind of confusing to understand with a first glance

6. Do you feel this model (my model) describes you process?
  - Yes, sometimes when the plan doesn't go as well as planned
  - Then you use these steps
  - Thinks this applies to a lot of designers when things aren't going well
7. Is this model (Kettunen) easy to understand?
  - At first it was confusing, but when he heard the description, he understood it
  - But wouldn't understand without the description, especially the word "doing" (käännösvirhe? Sanaa tehdä vaikea ymmärtää, myöskin että sen kautta mennään kahdesti, kuvavirhe?)
8. Do you feel this model (Kettunen) describes you process?
  - If trying to do specular(spekulatiivinen?) design this applies
  - Not really making a model, but for example talking about the future
  - More with own design processes and not school design processes
  - More with a free creative process
9. Which of the models do you think is the best?
  - Would try to start with the first one
  - but when there is no time and you realise you can only go through the spiral once
  - ends up doing the middle one
  - With the first one it would be annoying to go through everything
  - Usually uses more like the second one, but isn't always happy about it
  - First one idealistic version of his process, but second more realistic
  - For UX/UI would use first one as a tool
  - But if you can do whatever would use the last one as a tool, because it's more fun

## Haastattelava 6

1. Tell me a bit about yourself? What kind of creative field do you work in, if you have any creative hobbies etc?
  - studied industrial design engineering
  - Working as a UX/UI designer, mostly UX
  - Not very creative hobbies, interested in architecture and museums
2. Could you describe your designer process? Where does it usually start, if there are any specific steps etc?
  - There are no too specific steps
  - His view is that there are never any that specific steps in a design process
  - Depends a lot on what your designing, and what information is already available
  - If no user research has been done, usually starts with that, if it's relevant and it's easy/doable
  - Sometimes you have to think more about time than what you want to do or what's ideal, you have to think about if it's possible to do user research in a week for example
  - After that, sketch quickly, and when you find something that's good enough you open up adobe XI and start making a rough prototype using readymade elements
  - Looks at it and thinks "What's the thing I hate most about this" and then does it again, repeats these steps
  - Sometimes that brings new ideas
  - When he has a page, he's happy with, he shows it to other people in the office and gets more feedback

3. Is this model (spiral model) easy to understand?
  - It's hard to follow witch step comes when (varmaankin teke-mästäni kuvasta johtuen)
  - I guess it's kinda understandable, but it's a lot about word use, for example is is observing observing your own working, or the thing you've done, or what
  - The words are complicated to understand
4. Do you feel this model (spiral model) describes you process?
  - Not really for me
  - Planning is always good to do. Bit you can't really plan that far ahead, or keep the plan that well
  - Never been in a project where the plan has been followed 100 %
  - Doesn't like to plan apart from meetings and that sort of stuff
  - There is too much planning and reflection, it would take too much away from the actual work
  - Too structured
5. Is this model (my model) easy to understand?
  - I think so
6. Do you feel this model (my model) describes you process?
  - Would describe his process a bit more
  - Not arguing this being the best way of working, but this is how it would work in a real workplace
  - Realistic
7. Is this model (Kettunen) easy to understand?
  - Ugh
  - It's again the wording of it, what is a story

- Understands it kind of
  - But a bit difficult for UX design, I guess it could work
  - After looking at it again: Nah I don't really understand this one
  - Having a hard time wrapping his head around it, a bit hard to follow
  - Why is the doing twice? If saw this without an explanation would not understand
8. Do you feel this model (Kettunen) describes you process?
- Doesn't really understand it so no
9. Which of the models do you think is the best?
- The middle one (minun)
  - Because a design process shouldn't be linear and have specific steps in specific order
  - It depends on everything, what your designing, which company you're working for, how much money you have to use
  - It's never easily described, so likes the messy models better where you jump between things
  - Always good to go back and good to go forward

#### Haastateltava 7

1. Tell me a bit about yourself? What kind of creative field do you work in, if you have any creative hobbies etc?
- Product designer student from Ireland
  - Designs products, starts from a problem and brings it all the way to the solution
  - Does sketching, model making, cad, graphics and presentations, final models
  - For hobbies, does jewellery, DIY projects and stone art
2. Could you describe your designer process? Where does it usually start, if there are any specific steps etc?
- Starts with a design brief, where a problem is identified
  - From there research, interviews, questionnaires, online research, bench marking
  - Conceptualization, sketching, blue sky approach, narrowing down from the ideas
  - Picking a few different ideas with which you start moving on with
  - Testing, prototyping, sketching, solid work models
  - Manufacturing, figuring out how it's going to be manufactured, the materials, how it's going to be assembled, recycled etc.
  - Final model
3. Is this model (spiral model) easy to understand?
- Yes, makes sense
  - Don't know how it would lead to the final product
4. Do you feel this model (spiral model) describes you process?
- There might be missing a few different parts
  - There are elements that I would use

- But maybe not in this sequence
- But there is repetitive sequence that you repeat

5. Is this model (my model) easy to understand?

- Yes

6. Do you feel this model (my model) describes you process?

- Yeah, but a bit simplified down
- You use all of these steps, but there might be more in between
- On a second thought, I might just use different words, but they would all fall into these categories

7. Is this model (Kettunen) easy to understand?

- A bit more difficult, but still quite easy

8. Do you feel this model (Kettunen) describes you process?

- Yeah, I think they all kind of describe the design process I use, but a little bit different
- For example, wouldn't use story new story, but problem and solution
- But the first doing wouldn't belong there, it's very important that you understand the problem before you do anything (with the method they use at school)

9. Which of the models do you think is the best?

- The middle one (oma) or the last one now that we have discussed it (without the first doing), but the first one no
- The first one is too repetitive, but the third one is a bit too little repetitive

- With the middle one you'd need more words underneath each step to describe it better