

SAVONIA

ammattikorkeakoulu

OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO
KULTTUURIALA

Nopea kehittäminen korumuotoilussa

Palvelumuotoilun menetelmien ja Design Sprintin hyödyntäminen kurssisuunnittelussa

TEKIJÄ Laura Kurikka

SAVONIA-AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

Koulutusala: Kulttuuriala

Tutkinto-ohjelma: Muotoilun tutkinto-ohjelma

Työntekijä: Laura Kurikka

Työn nimi: Nopea kehittäminen korumuotoilussa - Palvelumuotoilun menetelmien ja Design Sprintin hyödyntäminen kurssisuunnittelussa

Päivämäärä: 7.5.2024

Sivumäärä / Liitteet: 68 / 8

Avainsanat: Nopea kehittäminen, Design Sprint, palvelumuotoilu, kurssisuunnittelu, korumuotoilu

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön taustalla on ollut kiinnostus opettamiseen sekä muotoilun koru- ja palvelumuotoilun opinnot. Työn tarkoituksena oli oppia millaisten menetelmien avulla päästään tehokkaaseen ja tulokselliseen suunnitteluun sekä millaisiin projekteihin ja kursseihin sprinttejä kannattaa hyödyntää.

Opinnäytetyön testausvaiheessa suunnitellaan kolmen päivän pituinen sprinttikokonaisuus osaksi malliston muotoilun kurssia. Sprintin oli tarkoitus tukea KuPS 100 -korumalliston suunnittelua. Testisprintin suunnittelussa hyödynnetään palvelumuotoilun prosesseja, kuten palvelupolkua ja tuplatimantti-menetelmää. Suunniteltaessa otetaan huomioon malliston muotoilun kurssin vaiheet, kurssitehtävät sekä KuPS-asiakas. Jokaisen testipäivän suunnittelu, sisältö ja toteutus käydään läpi päiväkohtaisesti. Havainnot ja oivallukset testipäivistä koostetaan kaikilta päiviltä.

Kehitä -kappaleessa tutustutaan Jake Knappin Design Sprint menetelmään, jotta sitä voidaan hyödyntää korumuotoiluun sopivan sprintin jatkosuunnittelussa. Käsitellään pari vaihtoehtoista tapaa järjestää sprintti korumuotoilun opinnoissa. Yksi vaihtoehto on järjestää viiden päivän pituinen sprintti malliston muotoilun kurssin alussa opiskelijoiden paremman perehdyttämisen tueksi. Toinen vaihtoehto keskittyy lyhyeen kesäkurssi muotoon. Kesäkurssin avulla opiskelijat voivat syventyä aiheeseen intensiivisemmin parissa viikossa ja valmistautua korukilpailuun.

SAVONIA UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

THESIS

Field of Study: Culture

Degree Programme: Design

Author: Laura Kurikka

Title of Thesis: Fast Development in Jewelry Design - Service design methods and Design Sprint in course design

Date: 7 May 2024

Date Pages/Appendices: 68 / 8

Keywords: Design Sprint, fast development, service design, course design, jewelry design

ABSTRACT

The background of the thesis is an interest in teaching as well as studies in jewelry design and service design. The purpose of the work was to learn what methods can be used to achieve efficient and effective planning, and what kind of projects and courses sprints should be used for.

The testing phase of the thesis is planned as a three-day sprint as part of the collection design course. Sprint was supposed to support the design of the KuPS 100 jewelry collection. The test sprint was created using service design processes such as the service path and the double diamond method. When planning, the stages of the collection design course, the course assignments and the KuPS customer are taken into account. Each test day's content and implementation are reviewed, and observations and insights are compiled from each of the days.

In the develop -paragraph, Jake Knapp's Design Sprint method was introduced, so that it can be used in the further design of a sprint suitable for jewelry design. A couple of alternative ways to organize a sprint in jewelry design studies will be addressed. One option is to organize a five-day sprint at the beginning of the collection design course to support better introduction of the course content. Another option focuses on a short summer course format. With the help of the summer course, students can delve deeper into the topic more intensively in a couple of weeks and prepare for the jewelry competition.

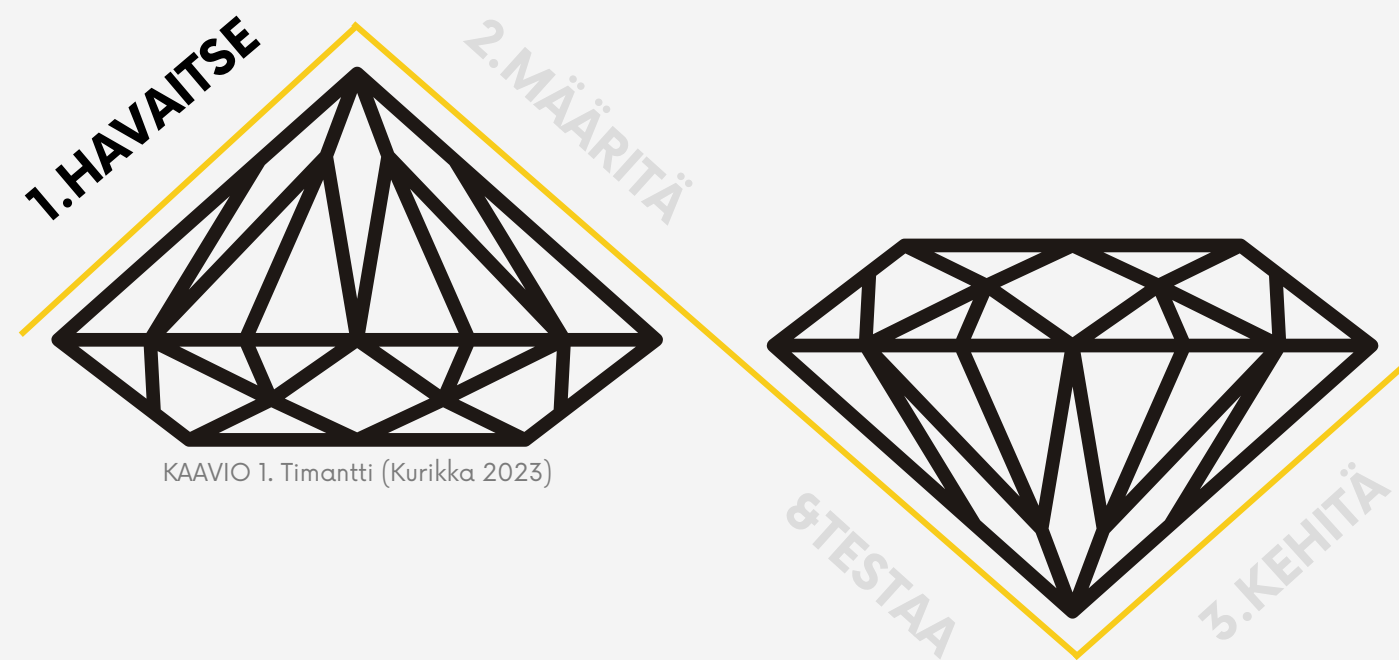
NOPEA KEHITTÄMINEN KORUMUOTOILUSSA

Palvelumuotoilun menetelmien ja Design Sprintin hyödyntäminen kurssisuunnittelussa

L A U R A K U R I K K A

SAVONIA
ammattikorkeakoulu

06	1. HAVAITSE	11	2. MÄÄRITÄ & TESTAA	39	3. KEHITÄ
06	1.1 Johdatus opinnäytetyön taustaan ja tavoitteeseen	12	2.1 Sprintin suunnittelu Malliston muotoilu -kurssin yhteyteen 2.1.1 Malliston muotoilu -kurssin rakenne 2.1.2 Malliston muotoilu -kurssilla eteminen	40	3.1 Design Sprint
07	1.2 Opinnäytetyön tausta & tavoite	15	2.2 Prosessien ja menetelmien hyödyntäminen sprintin suunnittelussa 2.2.1 Nopea ja kokeileva kehittäminen 2.2.2 Tuplatimantti 2.2.3 Palvelupolku 2.2.4 Pohjustus sprinttien suunnitteluun	43	3.2 Old to Gold- masterclass
08	1.3 Perehtyminen	21	2.3 Testipäivä 1 2.3.1 Testipäivän suunnittelu 2.3.2 Päivän 1 - Sisältö & aikataulu 2.3.3 Toteutunut testipäivä	46	3.3 Menetelmien ja toteutuksien vertailu sekä yhtenäisyydet
09	1.4 Aiheen rajaaminen	26	2.4 Testipäivä 2 2.4.1 Testipäivän suunnittelu 2.4.2 Päivän 2 - Sisältö & aikataulu 2.4.3 Toteutunut testipäivä	51	3.4 Sprintti osana malliston muotoilu -kurssia tulevaisuudessa
10	1.5 Työn eteneminen	33	2.5 Testipäivä 3 2.5.1 Testipäivän suunnittelu 2.5.2 Päivän 3 - Sisältö & aikataulu 2.5.3 Toteutunut testipäivä	55	3.5 Sprintti omana kurssina
		37	2.6 Havainnot sprinttipäivistä	58	3.6 Minisprintti -kurssi
				60	3.7 Yhteenveto, johtopäätökset ja pohdinta
				64	Lähteet, liitteet & kyselyiden vastaukset



KAAVIO 1. Timantti (Kurikka 2023)

1.1 JOHDATUS OPINNÄYTETYÖN TAUSTAAN JA TAVOITTEeseen

Havaitse -luvussa (Kaavio 1) käyn läpi miten päädyin opinnäytetyön aiheeseen ja mitä aion tavoitella kyseisellä työllä. Kiinnostus opettamiseen ja korumuotoiluun johdatti opinnäytetyön aiheen valintaani. Opettaminen ja ohjaus on kiinnostanut minua jo ennen muotoiluopintojeni aloittamista. Minulla ei ole pedagogiikan opintoja taustalla, joten lähestyn kurssisuunnittelua muotoiluprosessien näkökulmista. Kuitenkin muotoilun opettaminen on taustalla tärkeässä roolissa.

Ammattikorkeakoulun tärkeimpänä perustana on ihmiskäsitys. Tämän takia tulevaisuuden asiantuntijoita opetetaan toimimaan eettisesti, vastuullisesti, kriittisesti, suvaitsevaisesti, tasa-arvoisesti ja kunnioittavasti. Muotoilun asiantuntijat tarvitsevat myös ongelmanratkaisutaitoja ja erilaisten aiheiden monipuolista hahmottamista. Oman muotoillija identiteetin kehittäminen on tärkeää opintojen lomassa. (Rauhala ja muita 2003, 130-132)

1 HAVAITSE

1.2 OPINNÄYTETYÖN TAUSTA & TAVOITE

Mielenkiinto nopeaan suunnittelu- ja kehittämisprosessiin alkoi Savonia-AMK:n sisustusarkkitehtuuri opinnoissa käytettävästä kahdentoista tunnin pituisesta kurssipäivästä, jossa opiskelijat kehittävät ideat ja visualisoinnit annetun aiheen perusteella. Kyseisen kurssin opettaja Tarja Arkola kertoi haastattelussaan, että yleensä kursseilla opiskelijoilla on kurssien aikana paljon aikaa viilata omia töitään ja työelämässä aikaa ei ole niin paljoa. Kurssin sprinttipäivänä on huomattu, että opiskelijat pääsevät kahdentoista tunnin aikana vähintään yhtä hyvin tuloksiin, kuin koko kurssin aikana. Kunhan heillä on pohjana aijemmin opitut tarvittavat taidot. Sprintin tarkoituksena on luoda opiskelijoille aitoa tuntua työelämän tehtävistä ja työskentelytahdista. Kurssitöiden toteutuksille yleensä on noin pari kuukautta aikaa ja työelämässä samat tehtävänannot pitää toteuttaa parista päivästä viikkoihin. Arkola on myös havainnut, että opiskelijat huomaavat sprintin aikana mitkä vaiheet heillä sujuu vaivattomasti sekä mihin kuluu enemmän aikaa ja tulee haasteita. Tästä on suuri hyöty opiskelijoille, että he huomaavat mitä taitoja pitäisi kehittää. Sprintissä eri vaiheille on varattu rajalliset ajat. (Arkola, haastattelu, 16.3.2023)

Haluaisin oppia, mitkä menetelmät auttavat tehokkaaseen ja tulokselliseen suunnitteluun sekä millaisiin projekteihin ja kursseihin sprinttityyppistä suunnitteluprosessia kannattaa hyödyntää. Tavoitteenani on perehtyä aiheeseen hyvin ja saada itselle eväitä tulevaisuuteen. (Kaavio 2) Olen opiskellut palvelumuotoilun kursseja, mutta haluaisin syventää ymmärrystä erillisistä prosesseista niin kuin palvelupolku. Opinnäytetyötäni haluaisin hyödyntää myös jatko-opinnoissa.

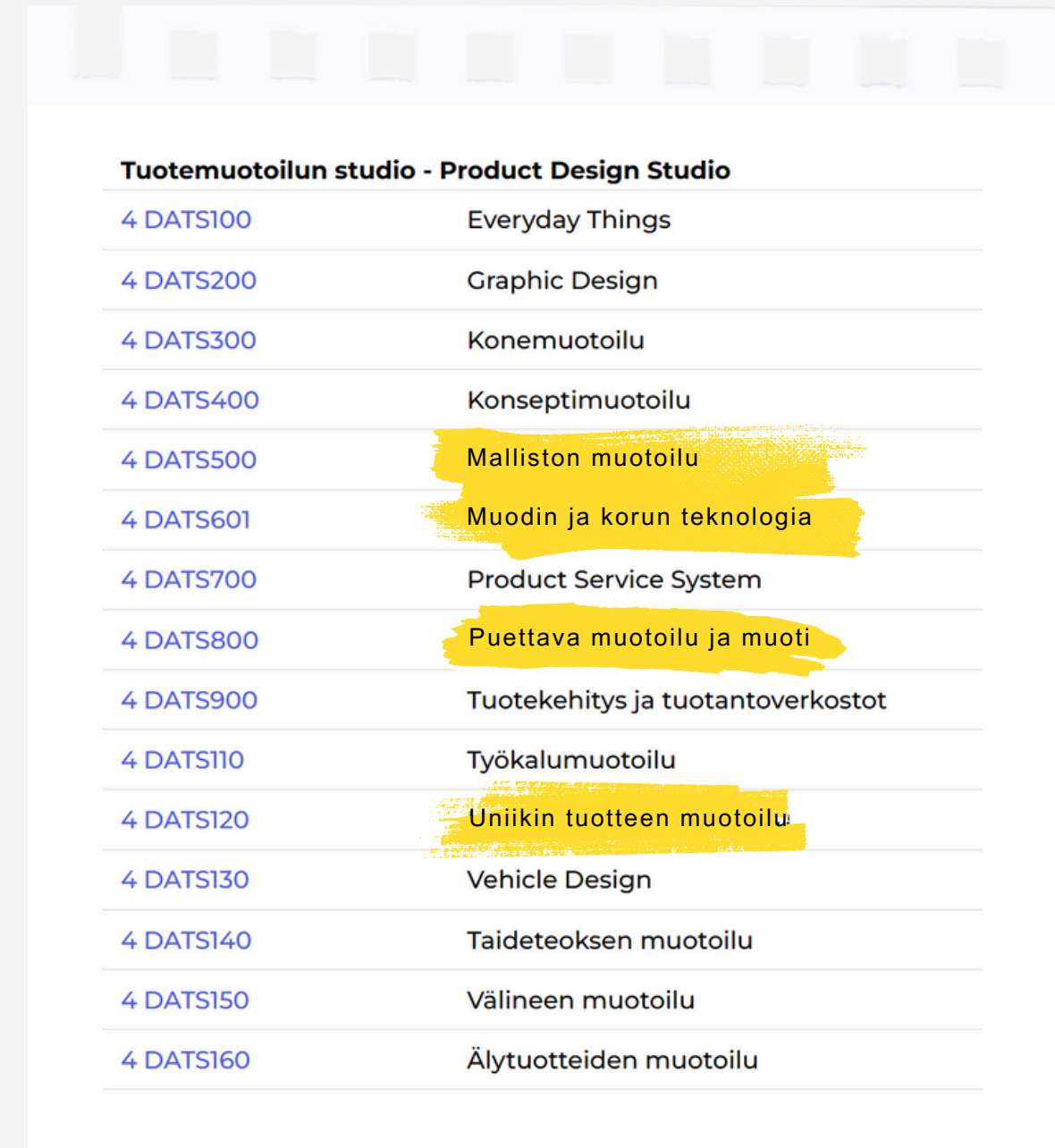


KAAVIO 2. Tausta ja tavoite (Kurikka 2023)

1.3 PEREHTYMINEN

Aloitin opinnäytetyön tekemisen miettimällä ja perehtymällä olemassa oleviin muotoilukursseihin, kurssiopetukseen ja nopeankehittämisen opinnäytetöihin. Muotoilukurssit ovat 10 opintopisteen laajuisia (Kuva 2) ja kestävät noin 2 ja puoli kuukautta. Omien opintojeni aikana meillä oli neljä kurssia, joissa oli mahdollisuus keskittyä korujen suunnitteluun ja valmistukseen. Nykyään kursseihin on tullut muutosta ja kursseja löytyy myös 5 opintopisteen laajuisina. Kuitenkaan vielä lyhyempiä kursseja ei löydy.

Aiheeltaan vastaavia tai aiheeseen liittyviä opinnäytetöitä oli haastavaa löytää. Hankkeesta "Yhteisöllinen, nopea ja kokeileva kehittäminen" löytyi raportti Theseuksesta. Raportissa käsitellään aihetta laajasti. Tärkeitä havaintoja opinnäytetyöni tueksi oli se, että nopea ja kokeileva kehittäminen sopii tilanteisiin, joissa ei ole käytettävissä paljoa rahaa. Lisäksi kun halutaan luoda uutta, mutta tavoitteeseen pääsemiseen vaadittavat menetelmät eivät ole tiedossa. (Salmela & Juvonen 2015, 8-9)



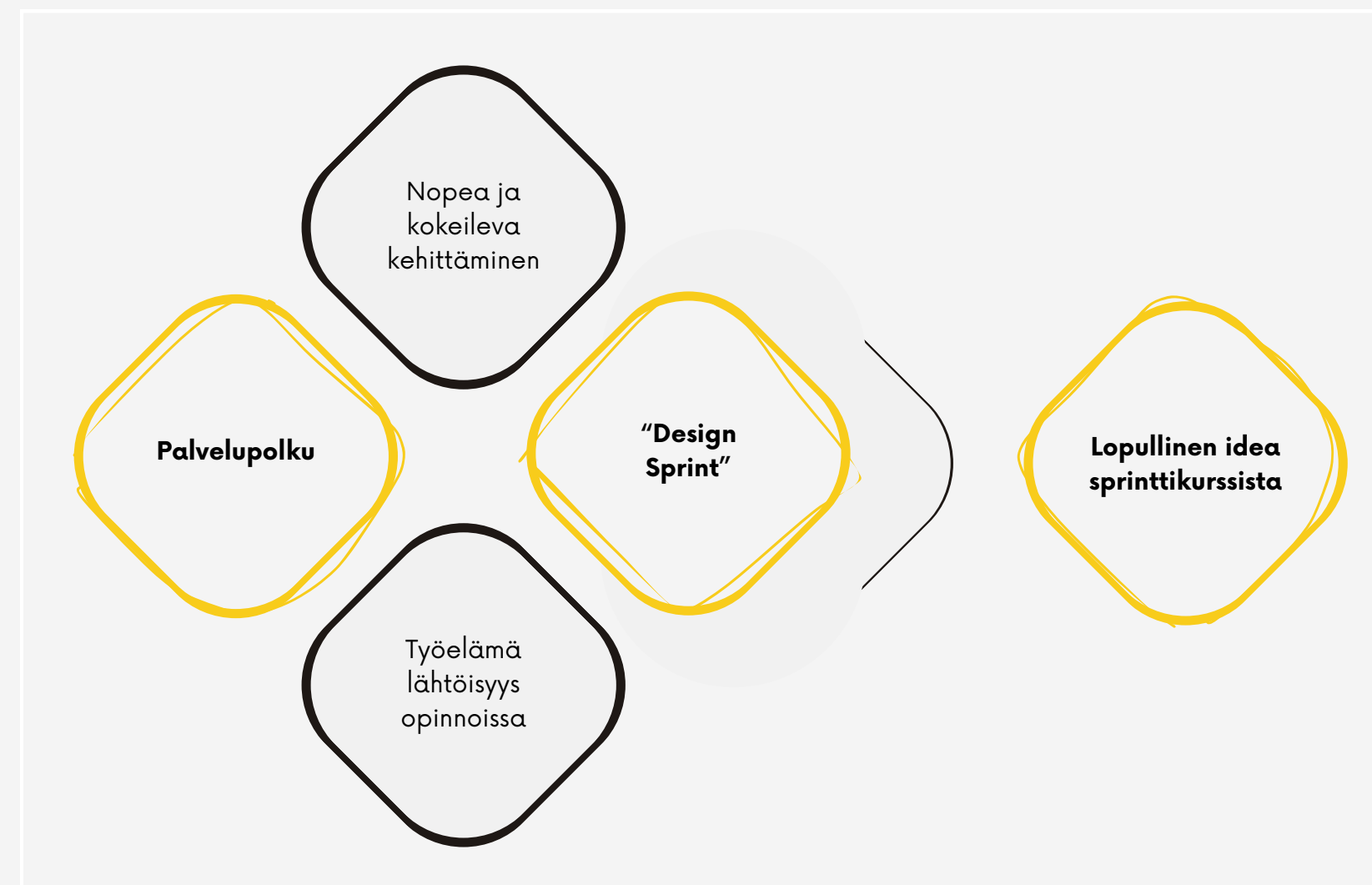
Tuotemuotoilun studio - Product Design Studio	
4 DATS100	Everyday Things
4 DATS200	Graphic Design
4 DATS300	Konemuotoilu
4 DATS400	Konseptimuotoilu
4 DATS500	Malliston muotoilu
4 DATS601	Muodin ja korun teknologia
4 DATS700	Product Service System
4 DATS800	Puettava muotoilu ja muoti
4 DATS900	Tuotekehitys ja tuotantoverkostot
4 DATS110	Työkalumuotoilu
4 DATS120	Uniikin tuotteen muotoilu
4 DATS130	Vehicle Design
4 DATS140	Taideteoksen muotoilu
4 DATS150	Välineen muotoilu
4 DATS160	Älytuotteiden muotoilu

KUVA 2. Savonia-AMK tuotemuotoilun OPS (2023)

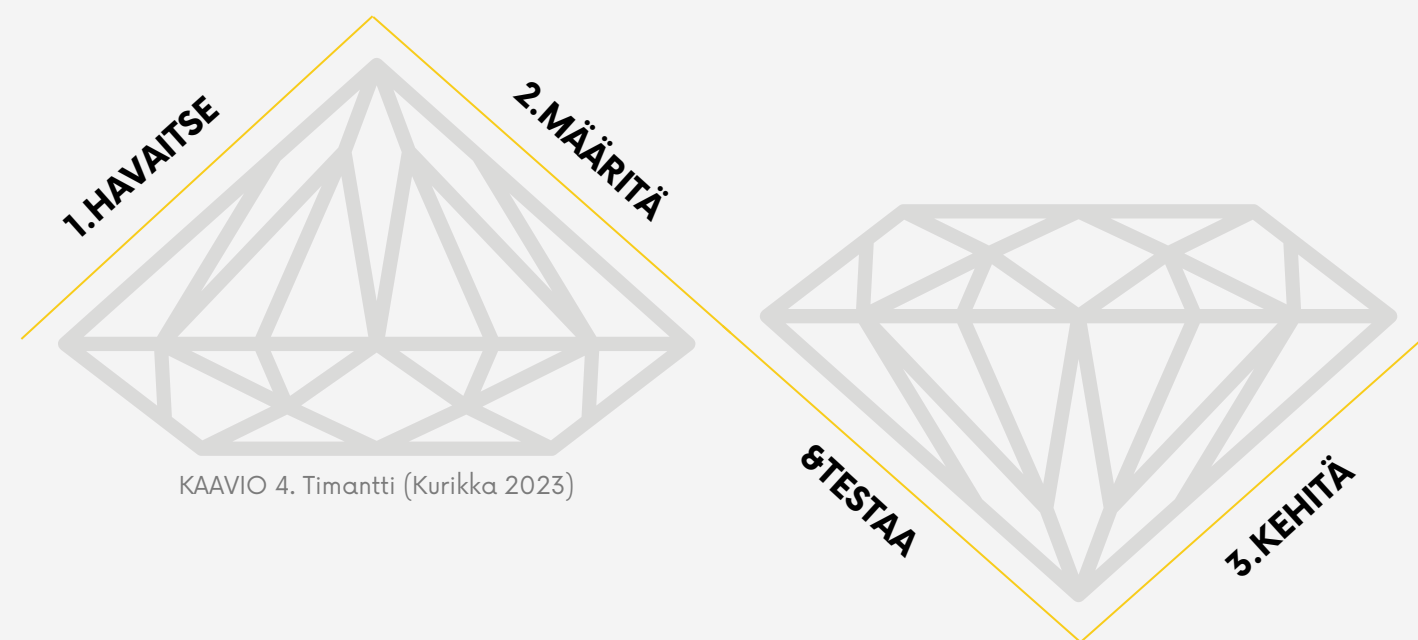
1.4 AIHEEN RAJAAMINEN

Aloitin aiheen rajaamisen kirjaamalla mitkä aihealueet vaikuttavat opinnäytetyöhöni (Liite 1) ja mihin niistä haluaisin keskittyä. Päätin keskittyä opinnäytetyössä lyhytkestoiisiin ja tehokkaisiin suunnittelu- ja oppimisprosesseihin sekä niissä hyödynnettäviin menetelmiin. Suunnittelen ja testaan kolme päivää kestävästä sprinttikokonaisuudesta Malliston muotoilu-kurssin yhteyteen. Sprintin tavoitteena on tukea ja edistää pien ryhmien KuPS 100- kuru malliston suunnittelua. Jokaiselle päivälle suunnittelen rungon **palvelupolun ja tuplatimantin** avulla. Yhtenä näkökulmana kurssin suunnitteluun on myös **työelämälähtöisyys**, johon vaikuttaakin **nopea ja tehokas kehittäminen**. Erillaiset suunnittelumenetelmät auttavat nopeuttamaan ja runsauttamaan ideointia. Näistä aiheista kerron tarkemmin "Määritä ja testaa"- luvussa, jossa keskitytään testattavan sprintin suunnitteluun.

Jake Knappin **Design Sprint** -prosessiin uppoudutaan viimeisessä Kehitä -luvussa. Vertaan designsprinttiä järjestämäni sprinttiin sekä masterclass-kurssiin, johon osallistuin. Kaikkien havaintojen, tulosten ja palautteen avulla kehitän toimivampaa lyhytkurssi konseptia, johon kaikki keskievät opinnäytetyön aiheet vaikuttavat. (Kaavio 3) Lopullisia kurssi ehdotuksia tulee olemaan kaksi. Yksi on näkemykseni, kuinka sprintti toimisi mielestäni tehokkaammin malliston muotoilun kurssin yhteydessä. Toinen idea on, kuinka sprintti toimisi omana kurssina, esimerkiksi kesäkurssina, joka antaa valmiuksia osallistumaan korukilpailuun.

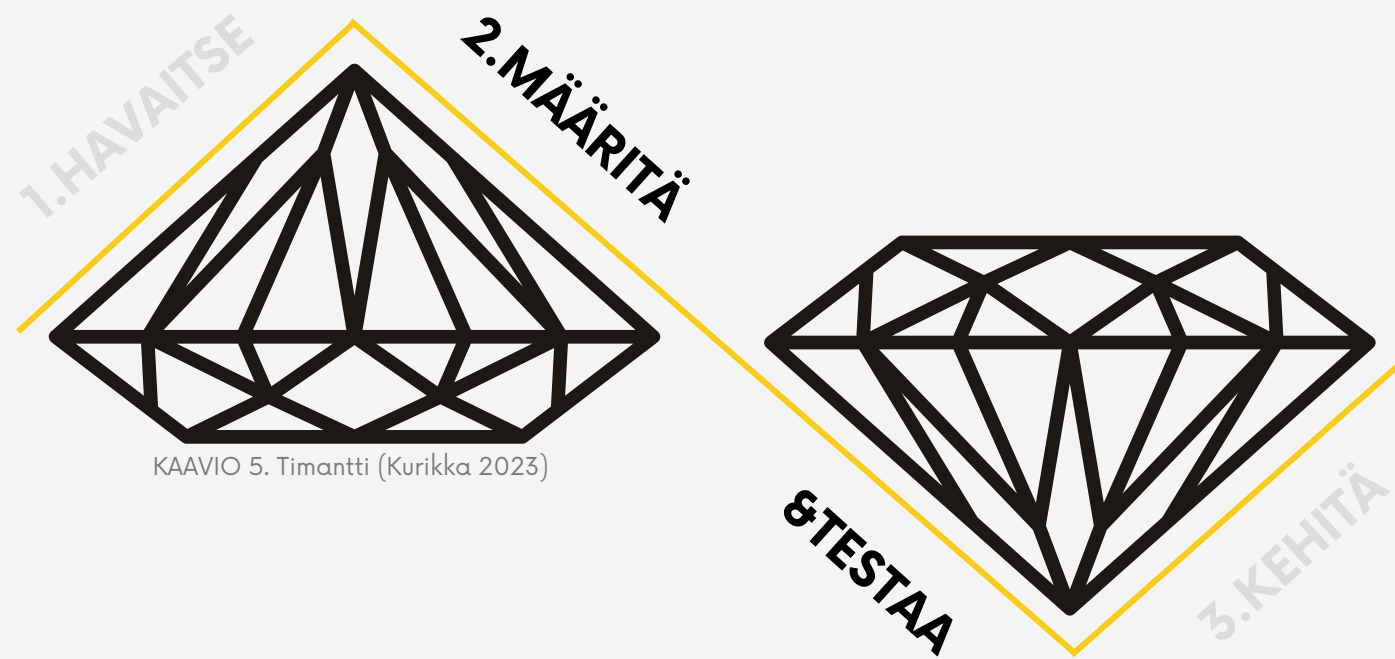


KAAVIO 3. Viitekehys (Kurikka 2023)



1.5 TYÖN ETENEMINEN

Opinnäytetyö etenee osittain “väärinpäin” olevan tuplatimantin mukaan. Normaalisti tuplatimantissa ensin **havaitaan** tarve uudistukselle tai kehitykselle ja laajennetaan tietämystä aiheesta. Ensimmäisen timantin toisessa vaiheessa **määritetään** mihin keskitytään. Toisen timantin ensimmäisessä vaiheessa **kehitetään** aihetta ja toisessa vaiheessa **testataan** sekä viimeistellään toimiva kokonaisuus. Opinnäytetyössäni edetään hieman eri tavoin. Ensin testataan nopeasti kehitetty idea, jonka jälkeen jatkokehitetään kokonaisuutta toimivammaksi. (Kaavio 4)



MÄÄRITÄ & TESTAA 2

Määritä ja testaa -luvussa keskitytään lyhytkestoisiin ja tehokkaisiin suunnittelu- ja oppimisprosesseihin. (Kaavio 5) Perehdytään malliston muotoilun kurssin sisältöön ja rakenteeseen, sekä muihin vaikuttaviin tekijöihin. Opinnäytetyöni testausvaihe sijoittuu malliston muotoilun kurssille. Kurssin vaiheet käydään läpi, sekä huomioidaan testisprintin sijoittuminen kurssilla. Tavoitteena on suunnitella kolmipäiväinen sprinttikokonaisuus osaksi malliston muotoilun kurssia, joka tukee KuPS 100 -korumalliston suunnittelua.

Testisprintin suunnittelussa hyödynnetään palvelumuotoilun prosesseja, kuten palvelupolkua ja tuplatimantti-menetelmää. Suunniteltaessa otetaan huomioon malliston muotoilun kurssin vaiheet, kurssitehtävät sekä KuPS-asiakas. Jokaisen testipäivän suunnittelu, sisältö ja toteutus käydään läpi päiväkohtaisesti. Lopuksi puretaan havainnot ja oivallukset.

2.1 SPRINTIN SUUNNITTELU MALLISTON MUOTOILU -KURSSIN YHTEYTEEN

Suunnittelen kolme sprinttipäivää malliston muotoilun kurssin yhteyteen. Jokainen sprinttipäivistä tulee olemaan kaksitoista tuntia pitkä. Ensimmäisen ja kahden muun päivän välissä tulee olemaan viikko väliä, jotta sprintit sijoittuvat kurssille hyödyllisiin ajankohtiin.

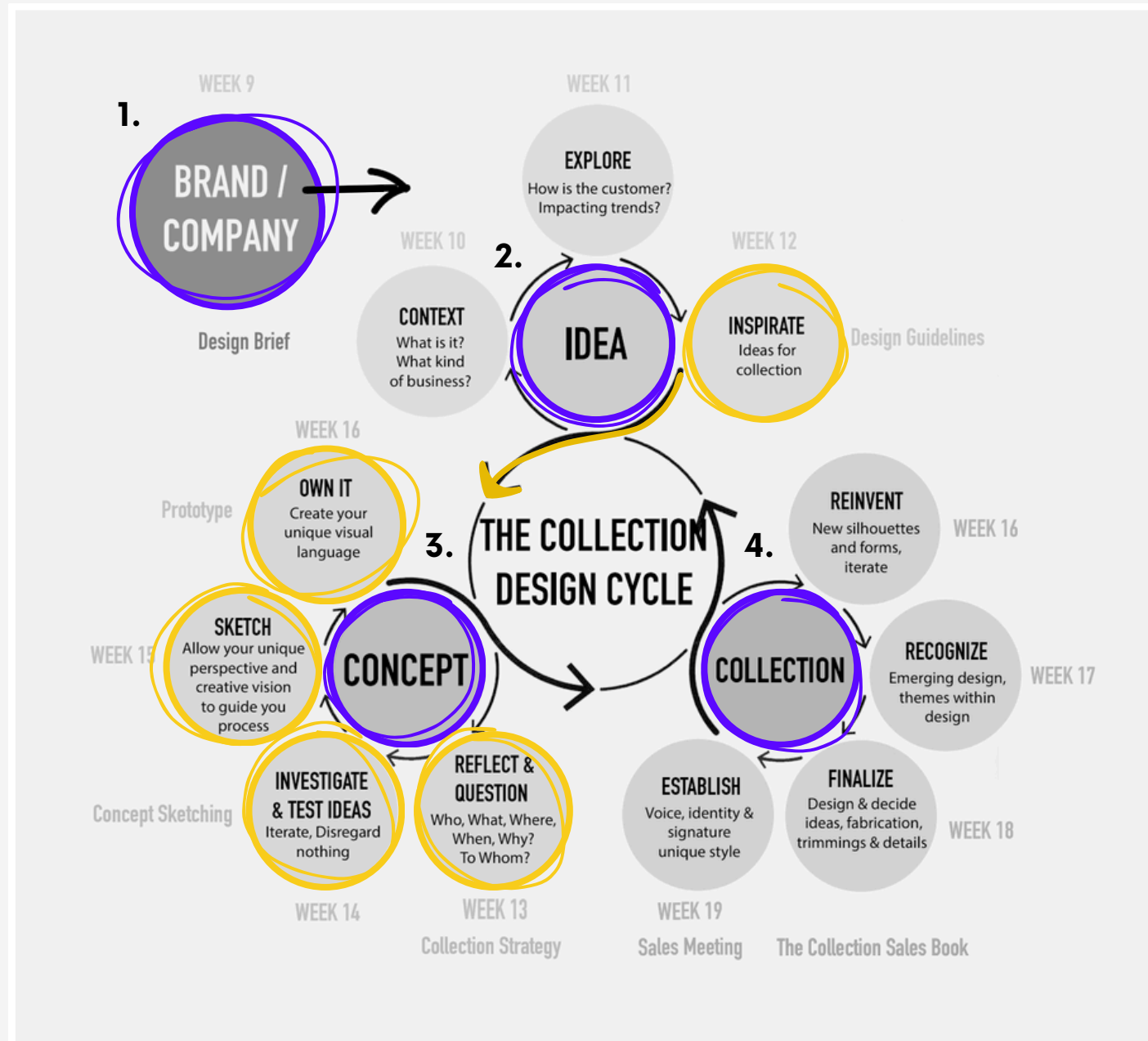
Malliston muotoilu -kurssi on suunnattu toisen ja kolmannen vuoden muotoilu opiskelijoille ja se järjestetään lukukauden viimeisessä jaksossa. Kurssi on projektiluonteinen. Projektioppiminen on nykyään usein käytetty opetustapa. Sen avulla opiskelijat pääsevät paremmin tutustumaan alansa työprosesseihin ja tarpeisiin. Työelämän tarpeet ja vaatimukset kasvavat ja lisääntyvät nopeasti. Pärjätäkseen työelämässä monen meistä on mukauduttava ja kehitettävä omaa toimintaa joskus nopeallakin tahdilla. Projektiluontoista työskentelyä käytetään nykyään paljon, joten projekti työskentelyn oppiminen on tärkeää jo opiskeluvaiheessa. Projektiopiskelun tarkoituksena on myös antaa opiskelijoille laajan kuvan projektien vaiheista. Niiden myötä opiskelijat oppivat toimintatapoja, työskentely ja suunnittelu menetelmiä. Projektioppiminen opiskelijoille annetaan enemmän vastuuta ja vapautta omasta oppimisestaan. On tärkeää, että opettaja huolehtii opiskelijoiden osallistamisesta ja työnjaon tasapainoisuudesta. Opettajan vastuulla on myös opiskelijoiden tukeminen ja tarpeen mukaan ohjaavien kysymysten esittäminen. Näin opettaja ei

anna suoraa vastausta vaan kannustaa itsenäiseen pohdintaan. Projektioppimisessa saadaan työelämäorientoitunut näkökulma opintoihin. Projektioppiminen soveltuu asioiden nopeaan ja tehokkaaseen omaksumiseen. Antaa hyvät valmiudet työelämään ja vahvistaa kykyä vastaanottamaan uudet asiat. Projektioppimista tukevat jo aikaisemmasta koulu- tai työelämästä hankitut tiimityöskentely- ja suunnittelutaidot. Opiskelijat saavat käytännönläheistä, yhteisöllistä ja toiminnallista aitoa työelämäntuntua oppimisympäristössä, jossa työtehtäviä jaetaan taitojen ja mieltymysten perusteella. (Upola 2019, LUMA-Keskus Suomi 2022)

2.1.1 Malliston muotoilu -kurssin rakenne

Malliston muotoilun kurssilla opiskelijat jaetaan ryhmiin ja he saavat yritysasiakkaan. Vuoden 2023 kurssilla on kolme yritysasiakasta. Yksi kurssin asiakkaista on KuPS ja suunnittelen kurssiosuuteni tuntisuunnitelmat ottaen huomioon ryhmät, jotka tekevät malliston kyseiselle asiakkaalle. KuPS juhli vuonna 2023 100-vuotis syntymäpäivää ja ryhmien tehtävänä on suunnitella mielenkiintoiset juhlamallistot KuPS faneille.

Viikoittain opiskelijat kokoontuvat lähiopetustunneille neljäksi tunniksi, sekä lisäksi oman ryhmän kesken. Lähiopetuskerrat ovat joka viikko samankaltaisia. Alkuun katsotaan missä vaiheessa projekti on. Tämän jälkeen sovitaan etenemisestä. Kurssilla jokainen ryhmä saa vertaispalautetta omalta ja toisilta ryhmiltä.



KUVA 3. Fashion Thinking by Fiona Dieffenbacher (2013) / Adopted by Laura Pakarinen (2021) / Muokannut Laura Kurikka (2023)

2.1.2 Malliston muotoilu -kurssilla eteminen

Malliston muotoilun kurssilla edetään Collection Design Cyclen (Kuva 3) mukaisesti. Kolmen kuukauden pituinen kurssi on jaettu neljään vaiheeseen, jotka ovat **Yritys/Brändi, Idea, Konsepti ja Mallisto**. Minun testattavat **sprinttipäivät** sijoittuvat toisen vaiheen loppuun ja kolmanteen vaiheeseen. (Malliston muotoilun Moodle-kurssi 2023)

1. BRÄNDI / YRITYS (BRAND / COMPANY)

Ensimmäisellä kahden viikon kurssiosuudella tutkitaan yritystä, sen historiaa ja nykyistä tarjontaa. Koostetaan Design Brief, joka sisältää 4Pcanvan, moodboardin ja projektisuunnitelman. (Malliston muotoilun Moodle-kurssi 2023)

2. IDEA

Toinen osuus on ideavaihe ja se kestää myös kaksi viikkoa. Sen aikana tavoitteena on keskittyä käyttäjien ja trendien taustatutkimiseen. Sopivien käyttäjäryhmien koostamista varten luodaan mallistolle tarina, käyttäjän profiilikortti ja empatiakartta. Näistä tiedoista koostetaan Design Guidelines, joka sisältää myös malliston värimaailman, materiaalit ja muotokielen. (Malliston muotoilun Moodle-kurssi 2023)

3. KONSEPTI (CONCEPT)

Kolmannessa vaiheessa mallistolle luodaan strategia, joka sisältää filosofisen ja rakenteellisen osan. Filosofisella osalla tarkoitetaan arvojen, päämäärien ja kestävän muotoilun sisällyttämistä suunnitteluun. Rakenteellinen osa on malliston runko. Siinä pohditaan tuotetyyppejä ja niiden välisiä suhteita, esimerkiksi millainen mallistolakana suunnitellaan ja mitä tuotetyyppejä kokonaisuus tulee sisältämään. Tässä vaiheessa myös keskitytään myös kestävän suunnittelun teemoihin sekä konsepteihin, käyttäen Sustainable Design –kortteja. Näiden viikkojen aikana aloitetaan luonnostelu erilaisin menetelmin, huomioiden käyttäjäryhmää. Kyseisen vaiheen päätteeksi pidetään välikatselmus, jossa asiakkaalle esitetään mallistonstrategia, ideat ja luonnokset. (Malliston muotoilun Moodle-kurssi 2023)

4. MALLISTO (COLLECTION)

Saadun palautteen myötä jatketaan työskentelyä neljännessä vaiheessa eli malliston viimeistelyssä. Tässä vaiheessa keskitytään muokkaamaan ideoita palautteen perusteella ja tehdään prototyyppisiä. Esitellään lopputulokset asiakkaalle. Kurssin tavoitteena on, että opiskelija oppii luomaan korkeatasoisen ja koordinoitun malliston. (Kaavio 6) Kurssilla opetetaan oleelliset teoriat esimerkiksi mallistokonseptien ja –strategioiden suunnittelu. Opiskelija oppii soveltamaan opittua tuote- ja palvelukokonaisuuksiin, sekä yritysportfolioon. (Malliston muotoilun Moodle-kurssi 2023)



KAAVIO 6. Malliston muotoilu -kurssin keskeisimmät aiheet (Kurikka 2023)

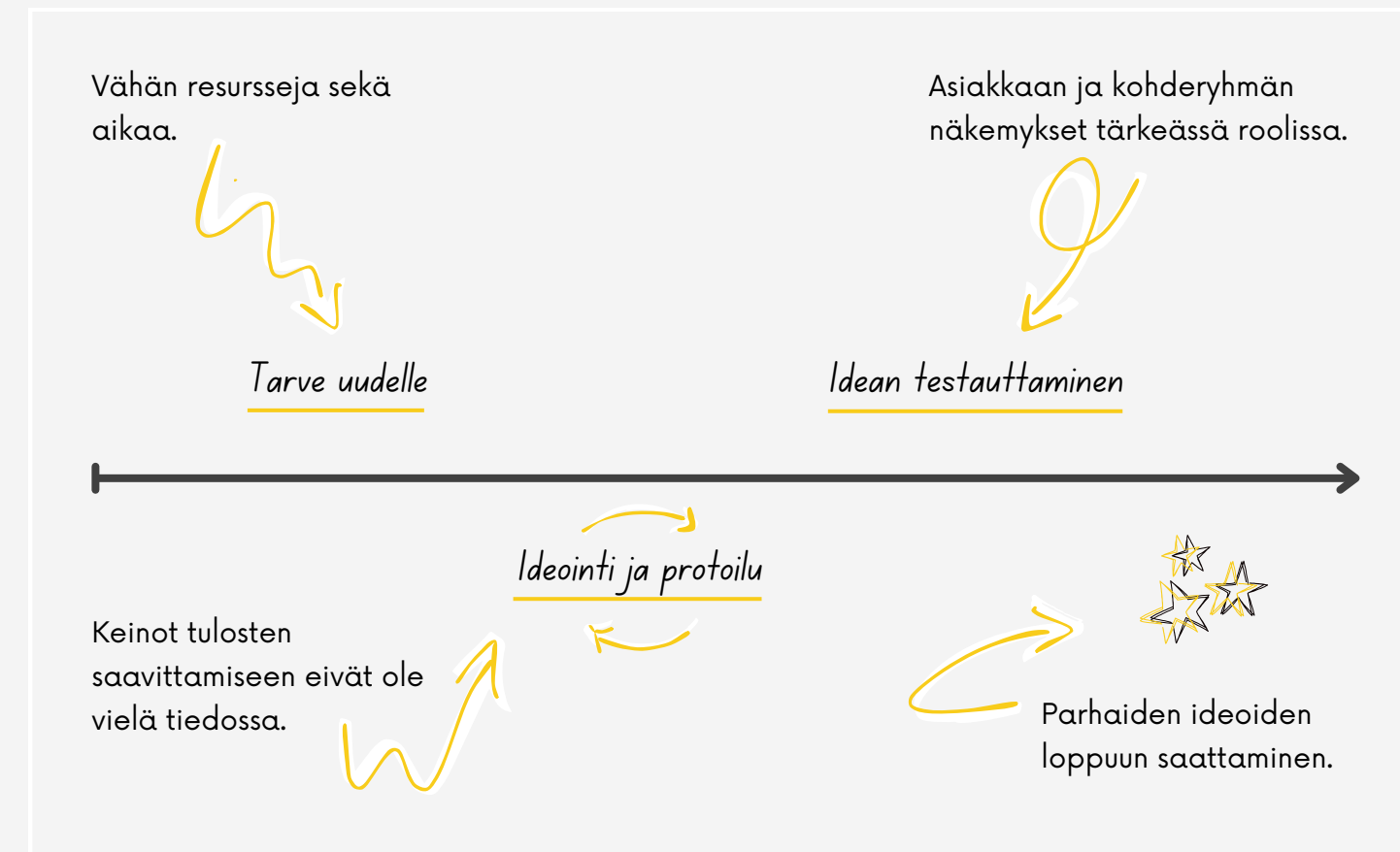
2.2 PROSESSIEN JA MENETELMIEN HYÖDYNTÄMINEN SPRINTIN SUUNNITTELUSSA

Nopea ja kokeileva kehittäminen, tuplatimantti ja palvelupolku ovat pohjana testisprinttien rakenteessa. Palvelupolku ja tuplatimantti ovat palvelumuotoilun työkaluja ja tarkoitettu nimensä mukaan palveluiden kehittämiseen. Sprinttikokonaisuuden voi nähdä eräänlaisena palveluna.

2.2.1 Nopea ja kokeileva kehittäminen

Nopea ja kokeileva kehittäminen on ollut suosiossa luovilla aloilla. Se soveltuu hyvin erityisesti prosesseihin, joissa ei ole paljoa käytettävissä rahaa. Kun uutta luodaan, eikä tuloksen saavuttamiseen ole vielä tiedossa keinoja. Prosessissa valtava merkitys on prototyypeillä. Niiden avulla nähdään, mikä toimii. Prototyyppien kokeiluttaminen käyttäjäryhmällä auttaa ymmärtämään tuotteen tarpeellisuutta ja toimivuutta. Tulosten myötä mukautetaan suunnitelmaa. (Kaavio 7) Ei riitä, että prosessi viedään vain kerran läpi. Kuitenkaan ei ole vuosi tolkulla aikaa kehitellä ja havitella täydellisyyttä. (Salmela & Co. 2015, 8-9)

“ Tutkimuksemme mukaan nopealla ja kokeilevalla kehittämisellä on myös työhyvinvointia parantava vaikutus. Ihmiset innostuvat, kun alkaa näkyvästi tapahtua asioita. Tämä johtaa melko varmasti jollakin aikajänteellä myös tulosten paranemiseen...”
(Salmela & Co. 2015, 383)



KAAVIO 7. Nopea ja kokeileva kehittäminen (Kurikka 2023)

Nopea ja kokeileva kehittäminen on erinomainen vaihtoehto suunnitteluprosesseihin, joissa kysyntää on vaikea määrittää ennakkoon. Konkreettisilla kokeiluilla ja prototyypeillä saadaan nopeasti tietoa toimivuudesta. Asiakaskokemusten huomiominen on tärkeä vaihe. Asiakkaat ja kohderyhmä kertovat tärkeitä näkemyksiä, myös sellaisia mitä suunnittelija ei ole osannut ottaa huomioon. Uusien tuotteiden ja palveluiden kehittämisessä tämä kehittämismuoto on toimiva. (Salmela & Co. 2015, 3)

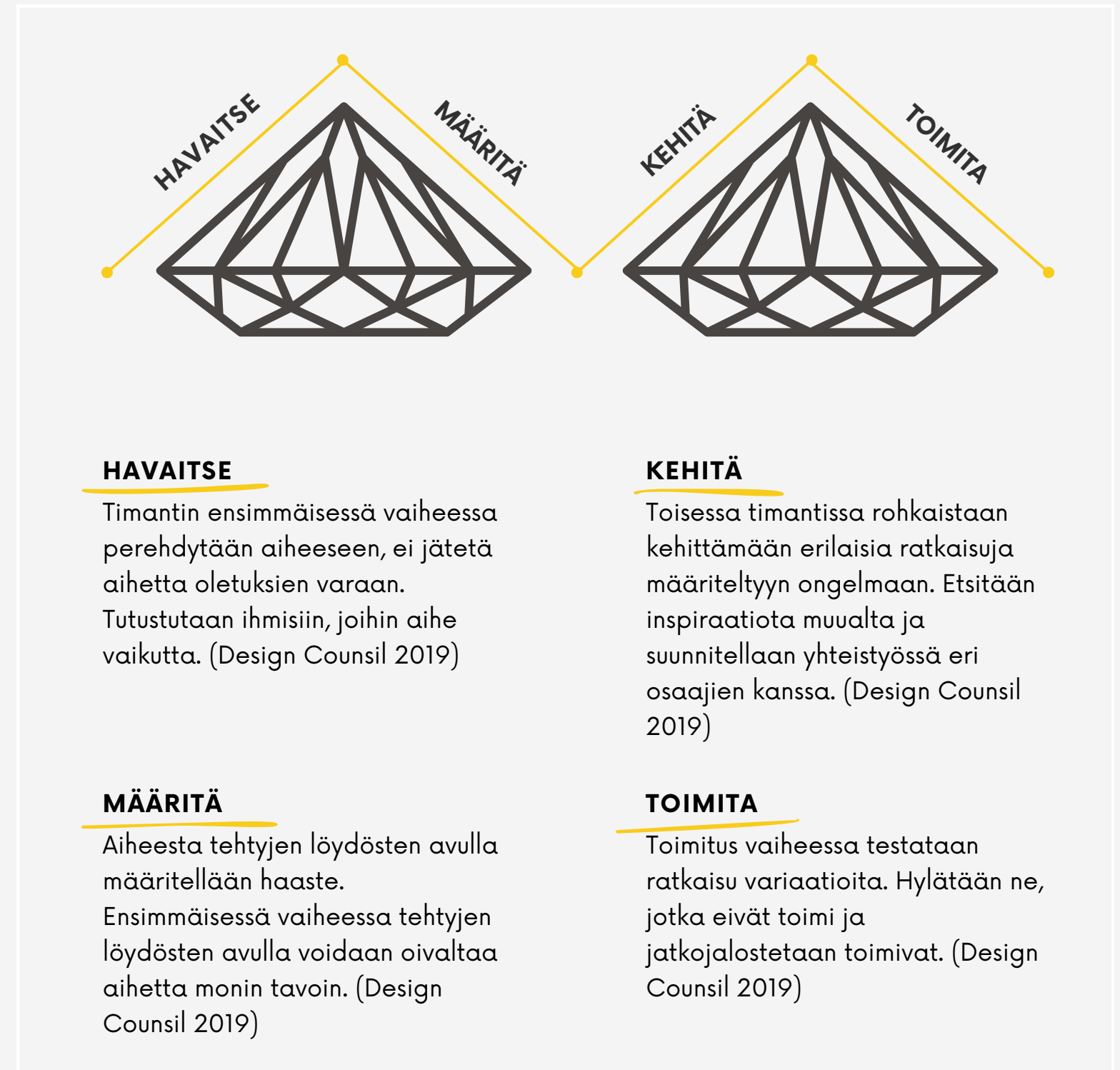
2.2.2 Tuplatimantti

Tuplatimantin avulla idea hioutuu kehitystyön aikana kahdessa timantissa. (Kaavio 8) Ensimmäisessä timantissa muodostuu ymmärrys ratkaistavasta ongelmasta. Kyseinen vaihe sisältää tiedon keräämisen ja sen kiteytyksen asiakkaasta.

Toisessa timantissa kehitetään ratkaisua. Tuplatimantilla kuvataan myös divergenttiä ja konvergenttia ajattelua, jotka kuuluvat luovaan ongelmanratkaisuun. Divergenssillä tarkoitetaan avointa suhtautumista kerättävään tietoon ja ideointia ilman arviointia. Konvergenssissa analysoidaan ja arvioidaan tietoa, jotta siitä saadaan paras kiteytys ja näkökulma. Konvergentilla ajattelulla pyritään oikeaan ratkaisuun ja divergentillä ajattelulla pyritään löytämään mahdollisimman monta vaihtoehtoa ratkaisuille. (Innanen 2018)

Tuplatimanttiprosessi ei ole lineaarinen. Monissa tapauksissa prosessissa palataan alkuun, kun opitaan taustalla olevista ongelmista. Ideoiden testaaminen varhaisessa vaiheessa on tärkeää ja voi olla tärkeä osa ratkaisun löytämisessä. (Design Council 2019)

Tuplatimantin vaiheet ja ajatusmallit ovat hyvin samankaltaisia kuin nopeassa ja kokeilevassa kehittämisessä. Joten suunnitelmassa testisprinttejä nämä kaksi prosessia kulkevat käsikädessä tukien toisiaan. Periaatteessa voidaan ajatella, että suunnitelmassa sprintin runkoa käytän "nopean tuplatimantin" ideologiaa.



KAAVIO 8. Tuplatimantti (Kurikka 2023)

2.2.3 Palvelupolku

Palvelukokemuksen tärkeät osat ovat palvelun kontaktipisteet, palvelutuokiot ja palvelupolku. Arvokkaan palvelukokonaisuuden ja asiakaskokemuksen muodostaa asiakkaalle palvelupolku. Sen muodostumiseen vaikuttavat palvelun tarjoajan luoma prosessi sekä asiakkaan tekemät valinnat. Palvelulle on voitu suunnitella tarkka palveluprosessi, mutta kuitenkin asiakkaat voivat kulkea sen omalla tavalla muodostaen yksilöllisen reitin. Asioita voidaan tehdä monella eri tavalla ja myös palveluntuottaja voi antaa erilaisia vaihtoehtoja palvelupolun kuluttamiseen. (Tuulaniemi 2011, 78-79)

Päivät ovat pitkiä ja tehtävää on paljon, joten en ole koko ajan opiskelijaryhmän kanssa. Näin ollen minun pitää suunnitella, missä vaiheissa keskustelen ja ohjaan tehtäviä heille. Sprinttipäivien pohjaksi tein "sprinttipolun" (Kaavio 10 & Kaavio 11), joka on mukaelma palvelupolkua ja tuplatimantin prosessia. Polkuun on sisälletty kurssin tehtäviä, aktivoivia menetelmiä, ohjaajan osallistumista ja aikataulua. Sprinttipolun kiemurteleva polku kuvastaa prosessin vaihtelevuutta. Ylämäkien kohdalla ryhmäläisten on tarkoitus laajentaa tietämystä, näkökulmia tai ideoita ja alamäkien kohdalla tehdä kavennuksia ja päätöksiä.

Palvelupolun avulla kuvataan asiakkaan havaitsemia asioita palvelun aika-akselilla ja kuinka hän kokee palvelun käyttöliittymän. Palvelupolun suunnittelu aloitetaan määrittämällä, mitkä ovat palvelun ensimmäinen ja viimeinen kontaktipiste. Palvelua havainnoidaan visuaalisesti ja tarkastellaan tarkasti erilaisin menetelmin. Palvelut koostuvat jaksoista, episodien sarjoista tai joukosta osapalveluja. Ne muodostavat yhdessä asiakkaalle arvoa tuovan palvelun kokonaisuuden. Yhtä episodina kutsutaan palvelutuokioksi ja sen on yksittäinen tapahtuma asiakkaan kokemasta palvelusta. Palvelutuokio sisältää joukon kontaktipisteitä. Ne voivat olla konkreettisia asioita, joiden kautta palvelu koetaan: tilat, esineet, ihmiset tai vuorovaikutusprosessit. Kontaktipisteiden avulla on mahdollista luoda palvelutuokiot halutunlaisiksi, siten että se on asiakkaan tarpeiden mukainen ja vastaa odotuksia. Näin muodostetaan kokemus palvelun käyttämisestä. Kontaktipisteet valitaan tarkasti ja suunnitellaan ammattitaitoisesti, ottaen huomioon mitkä kontaktipisteet ovat asiakkaan kannalta tärkeitä, oleellisia ja arvoa tuottavia. On tärkeää, että asiakkaalle syntyy selkeä, johdonmukainen ja yhtenäinen palvelukokemus. (Innokylä julkaisuaika tuntematon)

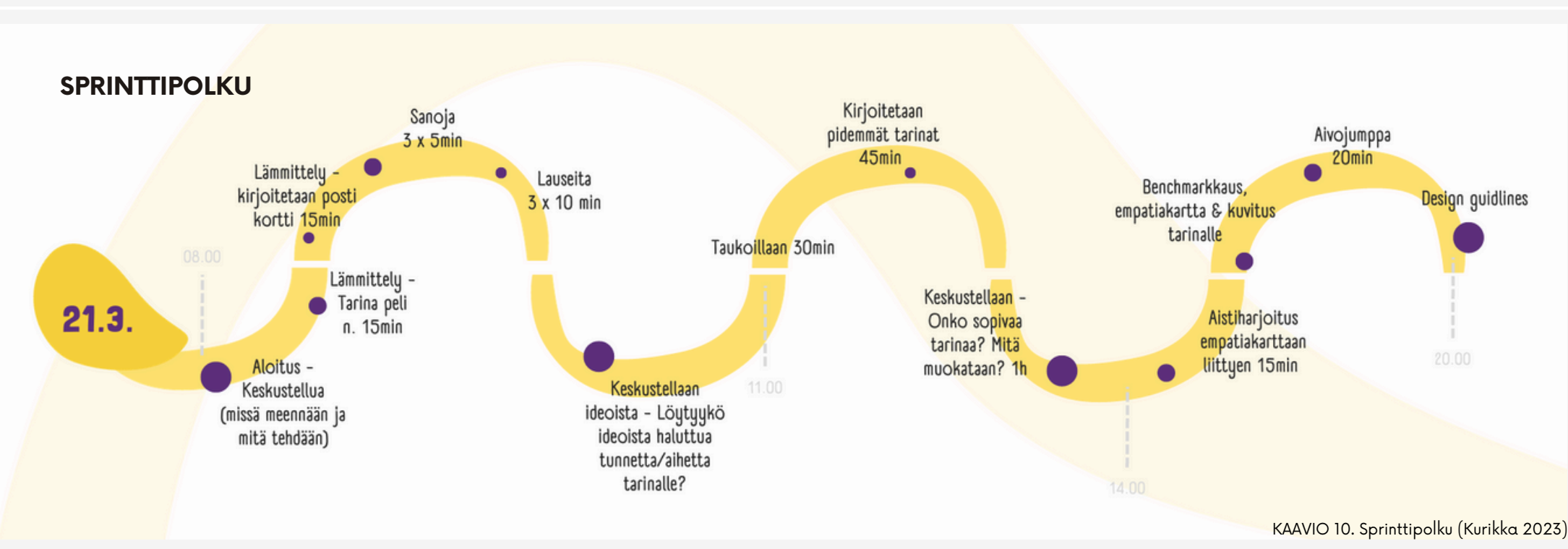
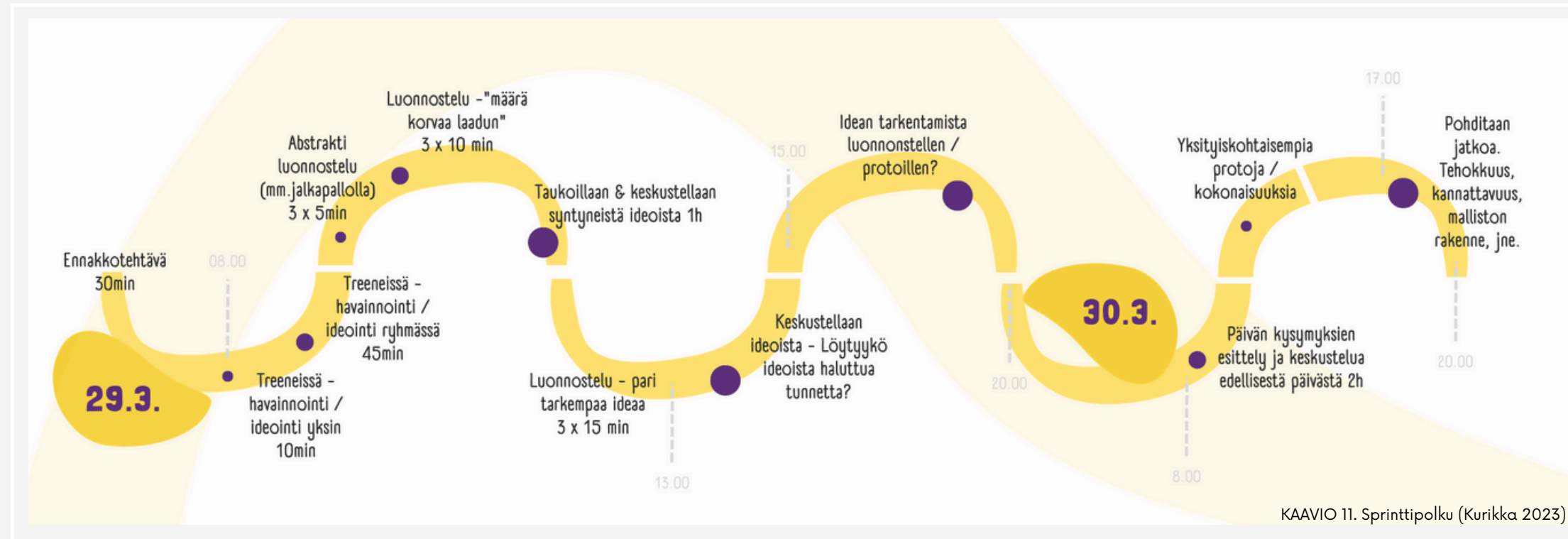
2.2.4 Pohjustus sprinttien suunnitteluun

KuPS asiakkaalla on myös suuri merkitys sprintin kaikkien tehtävien luonteeseen. Jokaisen tehtävän pitää saada ryhmää lähemmäksi valmista mallistokokonaisuutta. Sprinttipolkuja suunniteltaessa minun pitää pitää mielessä milloin kannattaa innostaa tutkimaan ja ideoimaan enemmän. Sekä, missä tilanteissa ohjata tekemään valintoja ja kiteyttämään vaihtoehtoja. Nämä vaiheet mietin kontaktipisteiden näkökulmasta.

Edetessä, jokaisessa suunnitteluvaiheessa käytetään muotoilumenetelmiä. Niitä sovelletaan mahdollisuuksien mukaan. On hyvä olla erilaisia menetelmiä, kun lopputulos on vielä arvoitus. Muotoiluprosessin avulla päästään kehittämisessä eteenpäin ja lopulta tuotteeseen tai palveluun. (Kehittämiskeskus Opinkirjo 2019, 2)



KAAVIO 9. Sprinttipolku (Kurikka 2023)



Laadin sprinttipäivälle rungon ja aikataulun. Palvelupolun, tuplatimantin sekä nopea ja kokeileva kehittämisen prosessien hyödyntämisen avulla syntyi "Sprinttipolku". Sprinttipolun sisältöön vaikutti Malliston muotoilu -kurssin toisen ja kolmannen vaiheen tehtävät. Merkitsen päivän runkoon myös tilanteet, joissa olisin enemmän aktiivisesti mukana sekä milloin läsnä, mutta tarvittaessa osallistumassa tekemiseen ja keskusteluihin. (Kaavio 10 & Kaavio 11)

Testisprintissä pyritään tehokkaasti saamaan tuloksia myös muotoiluajattelun keinoin. Hyödynnän sprintissä erilaisia ideointi- ja suunnittelumenetelmiä myös yhteisöllisyyden näkökulmasta eikä vain sulavan ideointiprosessin näkökulmasta. Ideoita syntyy paremmin, kun ryhmäläiset ovat rennommin toistensa keskuudessa.

Muotoiluajattelulla tarkoitetaan ongelmaratkaisussa suunnittelijoiden käyttämien menetelmien hyödyntämistä. Kysymyksiin ei pyritä löytämään suoraan valmiita ratkaisuja. Muotoiluajattelun tarkoituksena on pyrkiä herättelemään muotoilijan "keksijän aivot", jonka kautta halutaan kehittää uusien ideoiden syntymistä. Muotoiluajattelun kautta pyritään korostamaan yhteistyön ja vuorovaikutuksen merkitystä sekä kehittää tiimityön yhteistä säveltä. Sovellettaessa muotoiluajattelua koulussa, sitä voidaan käyttää mihin tahansa oppiaineeseen. (Kehittämiskeskus Opinkirjo 2019, 3)

Muotoiluajattelu on uskallusta luottaa omaan visioon, osaamiseen ja toimintaan. Se tuo uusia ulottuvuuksia ja keinoja hyödyntää tunnetta ja empatian kykyä osana tuotekehitystä. Sitä on myös hyötyä uuden arvon tuottamiseen ja uusien arvoverkostojen miettimiseen. Vastatakseen koko ajan muuttuvan toimintaympäristön haasteisiin, on tärkeää kehittää muotoilijan roolia ja siihen liittyviä välineitä sekä menetelmiä. (Muotoiluajattelu 2014 1,0-11)

Seuraavaksi käyn läpi tarkemmin jokaisen päivän suunnitelman, aikataulun, sisällön ja kuinka lopulta päivät toteutuivat.

2.3 TESTIPÄIVÄ # 1

2.3.1 Testipäivän suunnittelu

Ensimmäisen päivän suunnitelmana on mahdollista Malliston muotoilu -kurssin toisen vaiheen tehtävät, jotka sisältävät trenditutkimusta, profiilikortin, empatiakartan, tarinan ja design guidlinet eli malliston visuaalisen maailman.

Päivä aloitetaan käymällä läpi, mitä päivän aikana tehdään. Aamulla keskitytään malliston tarinan luomiseen. Ennen ensimmäistä sprinttipäivää ryhmäläisillä on tehtävänä perehtyä "Rauhala, M. ja Vikström, T. Storytelling työkaluna: vaikuta tarinoilla bisneksessä" (osana Malliston muotoilu -kurssia) kirjaan. Perehtyminen ennakkoon auttaa sprinttipäivän kulkua, kun ryhmäläisillä on tietoa tarinankerronnasta. Tarinan luomista varten valikoin useampia aktiivisia tehtäviä, jotta ideoita löytyisi helpommin tarinaa varten ja ajatuksenkulku asennoituisi kirjoittamiseen. (Kaavio 12)

Ryhmän jäsenet ovat eri vaiheessa opintojaan ja osa on käynyt kertaalleen Malliston muotoilu -kurssin. Ryhmäläisillä on erilaiset lähtökohdat ja tietämykset aiheesta, joten mielestäni on hyvä varata enemmän aikaa vapaalle keskustelulle ja aiheeseen perehtymiselle. Vaikka sprintin tavoitteena on päästä mahdollisimman pitkälle ja pyrkiä saavuttamaan jo toimiva kokonaisuus. Tärkeintä kuitenkin on perehtyä kunnolla asiakkaaseen,

aiheeseen, trendeihin ja tarjontaan, koska ryhmällä jää paljon aikaa palata prosessin ideointi- ja suunnitteluvaiheisiin sprintin jälkeenkin.

Päivät tulevat olemaan pitkiä, joten taukoja ja yhteisiä keskusteluhetkiä pitää olla useampia. Loppupäivän tarkoituksena on tehdä malliston muotoilun tehtävät valmiiksi seuraavan kurssin välikatselmusta varten. Tehtävänä on benchmarkkaus, empatiakartta, kuvitus tarinalle ja kooste mallistoon visuaalisesti vaikuttavista tekijöistä.

Aihe: Tarina malliston tueksi. Minkälainen viesti halutaan välittää ja kuinka siitä saadaan tehokas.

Tavoite: Kuinka luoda mielenkiintoinen, tunteisiin vetoava ja ytimekäs tarina? Miten saada kohderyhmän huomio?

Välineet: Jätti paperi, kortit, peli ja kyniä.

Tila: Värjäämö / projektiluokka

Valmistelut: Välineiden hankinta.

Tunnin kulku:

Sanoista yllättäviä lauseita -peli (15min)
Alkuun "lämmittelään" ja luodaan hauskoja lauseita. Niiden ei tarvitse liittyä päivän aiheeseen. Tärkeintä on saada ajatukset pöyrimään ja luomaan. Pelin rakenne: Jokaisella on oma paperi, johon kirjoitetaan yksi sana kerrallaan, taitetaan paperi ja annetaan se seuraavalle joka kirjoittaa uuden sanan. Kirjoitettavat sanat: 1. Adjektiivi, 2. Kuka, 3. Adjektiivi, 4.Kuka, 5. Mitä tekivät, 6. Missä, 7. Milloin.

Postikortti (15min)
Kirjoitetaan kortti jollekin tärkeälle henkilölle ja kerrotaan mieleenpainunut muisto (esim. koruun tai urheiluun liittyvä).

Sanat (3 x 5min)
Kirjataan ylös projekti aiheeseen liittyviä sanoja. Mietitään mitkä sanat liittyvät urhelu ja koru muistoihin. Jokainen aloittaa kirjoittamaan sanoja eri näkökulmasta ja 5min välein vaihdetaan paikkoja ja täydennetään toista aihetta.

Lauseet (3 x 10min)
Kirjataan ylös projekti aiheeseen liittyviä sanoja. Mietitään mitkä sanat liittyvät urhelu ja koru muistoihin. Jokainen aloittaa kirjoittamaan sanoja eri näkökulmasta ja 5min välein vaihdetaan paikkoja ja täydennetään toista aihetta.

Tarina (45min)
Taukoillaan, keskustellaan ideosta ja kirjoitetaan malliston tarina.

KAAVIO 12. Mallistotarinan luominen (Laura Kurikka 2023)

PÄIVÄ 1

- sisältö & aikataulu

Päivä aloitetaan hyvin matalan kynnyksen tehtävällä ja osalle tutulla tarinapelillä. Tässä tehtävässä ei tarvitse olla vuosituhannen runoseppä. Kirjoitetaan yksi sana kerrallaan, taitetaan reuna ja siirretään paperi seuraavalle.

LÄMMITTELY - TARINA PELI, 15 MIN.

Aktivoivalla tehtävällä voidaan luoda rauhallinen luomistilanne, jolloin kaikilla on rauha keskittyä omaan kirjoitusprosessiin. Soveltuu myös lähiopetuksen rytmittämiseen. Haasteena on yksilöllisten hyvien tehtävien laatiminen ja hidasteiden vähentäminen. Tilanteeseen voi vaikuttaa ohjauksella ja huomioimalla ettei yksilöllinen vaihe ole liian pitkä. (Hyppönen 2004, 5)

Kirjoitetaan isolle paperille sanoja, jotka tulevat mieleen ryhmän aiheesta. Jokaisen kierroksen jälkeen vaihdetaan paikkaa ja jatketaan toisen ryhmäläisen kirjoittamista sanoista.

AKTIVOIVATEHTÄVÄ - "SANOJA"
3 X 5 MIN.

LOUNASTAUKO, 1H

PÄIVÄN ALOITUS, 15MIN

Päivän tehtäviin tutustuminen ja tavoitteiden määrittely.

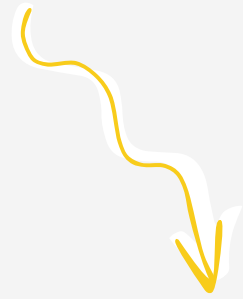
LÄMMITTELY - KIRJOITETAAN
POSTIKORTTI, 15 MIN

Aktivoivat kirjoitustehtävät voivat olla esimerkiksi viidentoista minuutin lyhyitä kirjoitushetkiä. Silloin opiskelijoille tehtäväksi annetaan vaikkapa kirjoittaa omasta kiinnostuksen kohteesta tai vastata kysymykseen, joka mietityttää. Tehtävän avulla pystytään aktivoimaan opiskelijan mielessä olevia asiaan liittyviä tekijöitä. Tehtävällä voidaan aloittaa tai lopettaa aihealueen käsittely. (Hyppönen 2004, 5)

AKTIVOIVATEHTÄVÄ - "LAUSEITA"
3 X 10 MIN.

Ideoidaan kuvastavia lauseita aiheeseen liittyen niin kuin edellisessä tehtävässä, jossa ideointiin sanoja. Tämän ideointivaiheen tarkoitus on auttaa pohtimaan ryhmän aihetta eli KuPSia ja siihen liittyviä asioita. Lisäksi lämmitellä tarinan kirjoittamista varten.

Keskustellaan millainen tarina kullekin voisi syntyä. Onko lämmittely tehtävien avulla löytynyt ideoita omaan versioon malliston tarinasta. Onko jokin tunne minkä tarinan avulla halutaan saada lukijalle?



TARINIA, 45 MIN.

Empatiakarttaan koostetaan mitä kohderyhmän henkilö kuulee, näkee, ajattelee, tuntee, sanoo, tekee ja haluaa. Aistiharjoituksen avulla luodaan oppilaille tilanne, jossa on ärsykeitä kohderyhmälle tutuista ympäristöistä. Tarkoituksena on auttaa oppilasryhmää upppoutumaan miettimään kohderyhmän näkökulmasta ja näin myös ymmärtämään kokonaisuutta laajemmin.



**AISTIHARJOITUS
EMPATIEKARTTAAN LIITTYEN,
15 MIN.**

Tauon aikana ryhmän kanssa voimme pelata helppoa lautapeliä, joka veisi ajatuksia tehtävistä. Yleensä, jos taukoja pitää ryhmän kanssa, niin tulee keskusteltua ryhmätyöstä. Tällä tavalla on tarkoituksena irtautua mahdollisimman hyvin tehtävistä, jotta ryhmä pysyisi mahdollisimman virkeänä päivän loppuun saakka.



"AIVOT NARIKKAAN", 20MIN.

**LOPULLINEN MALLISTON
TARINA, 1H**



Valitaan syntyneistä tarinoista se, joka on kokonaisuudeltaan ryhmän mielestä lähimpänä tunnemaailmaa, johon he haluaisivat pyrkiä malliston sanomallaan.

KURSSI TEHTÄVIÄ, 3H



Benchmarkkaus, empatiakartta & kuvitus tarinalle

MALLINSTON STRATEGIA, 3H



Malliston pohjana on malliston strategia, joka sisältää värit, muodot, materiaalit, tuotekategoriat (ei tarkkaan, esim. paita & koru, tarkempia yksityiskohtia ei tarvitse vielä määritellä) & malliston perusrakenne. Tässä vaiheessa määritellään rajoja mallistolle, mutta jätetään monia mahdollisuuksia muutoksille. Mallisto strategiaa määriteltäessä on tärkeää muistaa kokonaisuus ja miten elementit toimivat yhdessä.



2.3.3 Toteunut testipäivä

Aloitimme ensimmäisen sprinttipäivän suunnitelman mukaisesti sovittuun aikaan ja sovituissa paikoissa. Keskustelimme ensin mitä päivän aikana meidän pitäisi kerätä tehdä, jotta etenemme aikataulussa. Ryhdyimme päivän tehtävien pariin. Pelasimme alkulämmittelyksi minitarina -peliä, jossa ei tarvitse kuin sana kerrallaan johdatella pieneen tarinaan. Toisena lämmittelytehtävänä kirjoitimme kortit tärkeälle ihmiselle. Kolmantena tehtävänä oli sana- ja lauseideointia, tämä vaihe sujui suunniteltua nopeammin. (Kuva 4) Toimin tilanteen mukaan ja kun huomasin, ettei tekstiä enää synny, niin jatkoimme pidemmän tarinan kirjoittamisen pariin. Kyseiseen vaiheeseen meni noin tunti. Jokainen luki oman tarinan ja ryhmä päätti, mikä tarinoista voisi kuvastaa eniten haluttua mielikuvaa heidän malliston kohderyhmästä. (Kuva 5)

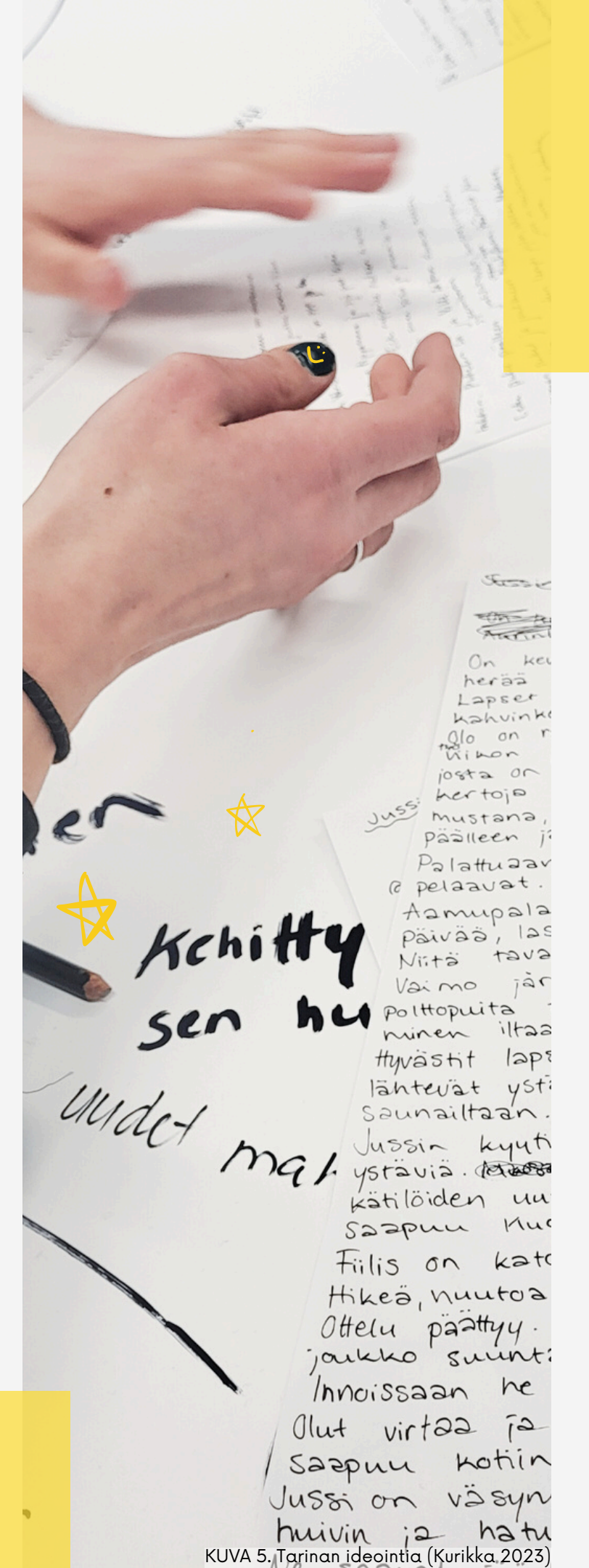
Lounaan jälkeen aloitimme keskustelemaan, miten etenemme malliston muotoilun tehtävien suhteen. Tutkiiko jokainen yhtä osutta esim. yksi perehtyy trendeihin ja toinen kiteyttää tarinaa. Ryhmässä huokui kireys ja epävarmuus. Alkuun saimme sovittua miten etenemme. Iltapäivän aikana tunnelma muuttui kireämmäksi ja selkeää suuntaa oli vaikea ylläpitää. Yritin herätellä keskustelua ja luoda turvallista tilaa kertomalla esimerkiksi omia näkemyksiä ja kokemuksia edellisten vuosien kurssien mallistojen pohjien luomiseen. Huomasin myös, että minut miellettiin enemmän vertaisena kuin ohjaajana. Tämän takia ajauduin enemmän ryhmäläisen rooliin, koska luulin sen auttavan kyseisessä tilanteessa.

Ensimmäisen päivän päätteksi keskustelimme, kuinka päivä sujui ja kokevatko ryhmäläiset muutoksen tarvetta.

“ Ei ollut selkeää mitä tehdään ja mikä päivän tavoite on. Päivä koneen äärellä istuen on raskasta keholle ja mielelle ja kellään ei ollut loppupäivästä enää oikein kivaa. ” (Opiskelija / Testisprintti)

“ Päivä oli haastava, paljolti johtuen siitä että itse tehtävä oli vaikea, sitä ei meinannut ymmärtää ja koin että ryhmänä oli hankaluuksia löytää ns. yhteistä säveltä eli kyseiseen ongelmaan ratkaisua. Kommunikointi oli vähän turhankin henkilökohtaista tai passiivis aggressiivista. Mielestäni päivän rakenne oli ok, sovittiin mitä tehdään ja annettiin vapaus toimia sen mukaan. Henkilökohtaisesti itse tykkään ryhmäytyä ja miettiä asioita yhdessä, pallotella. ” (Opiskelija / Testisprintti)

Palaute vaikutti oleellisesti seuraavien päivien rakenteeseen ja minun valmiuteen reagoimaan tilanteen mukaan. Onneksi ensimmäisen ja kahden muun sprinttipäivän välissä oli viikko.



2.4 TESTIPÄIVÄ # 2

2.4.1 Testi päivän suunnittelu

Toiseen päivään on tarkoitus sisällyttää Malliston muotoilu -kurssin kolmannen vaiheen tehtävät; Mallistostrategia ja konseptin luonnostelu. Ryhmän pitää valikoida muista erottavat aihealueet, jotka johdattelevat heitä suunnittelemaan mielenkiintoisempia, kestävämpiä ja monipuolisempia kokonaisuuksia. Aiheet valikoidaan mallistolle Sustainable Design- korteista. Kurssin alkuvaiheessa oli puhetta, että historian ja monikäyttöisyyden huomioiminen KuPS 100 malliston suunnittelussa olisi tärkeää. Kyseiset aiheet muistaen pitää keksiä kuitenkin, jotain uutta ja kiinnostavaa. Jotta sprinttipäivän aikana opiskelijat pääsisivät mahdollisimman nopeasti uppoutumaan luovaan tilaan on varattua aikaa ideointiin eri menetelmin.

Koin tärkeäksi prosessin nopeaa etenemistä varten, että kävisimme havainnoimassa kohderymää heille tyypillisessä ympäristössä. KuPSin harjoitukset tai pelitilaisuus ovat hyvä paikka kohderymän havainnointiin, sillä voimme tavata hyvin erilaisia kohderymään sopivia henkilöitä, niin kuin faneja, pelaajia ja heidän tukijoukkoja. Havainnoimalla saamme paljon enemmän irtin kohderyhmistä, kuin tutkimalla ja ideoimalla. Näemme ja kuulemme kohderyhmälle tyypillisiä piirteitä, näin opiskelijat saavat varmuuden heidän kohteistaan. (Kaavio 13)



KAAVIO 13. Treeni vierailu (Kurikka 2023)

Aihe: Tunteiden ja ideoiden esittämien paperilla.

Tavoite: Luodaan mahdollisimman paljon luonnoksia. Löydetään suunta mallistolle.

Välineet: Jätti paperi, maaleja, kyniä, suojamuovia ja jalkapallo!

Tila: Muotoilun torin auditorio ja taideluokka.

Valmistelut: Luonnostelu välineiden ja suojahaallarien hankinta.

Tunnin kulku: **Abstrakti luonnostelu (3 x 5min)**
 Mahdollisimman paljon muotoja ja karkeita ideoita. Käytössä myös yllättävät maalaus välineet esim. jalkapallo. Jokaisella opiskelijalla oma alue luonnostella. 5 min kuluttua paikkojen vaihto ja jatketaan ryhmäläisen ideoiden työstämistä tai kokailaan toista luonnostelu tapaa. Tämän jälkeen tauko, jos käytetään maaleja.

Paljon luonnostelua (3 x 10min)
 "Määrä korvaa laadun". Mahdollisimman paljon luonnoksia ja hyödynnetään edellisessä osuudessa syntyneitä muotoja. Löytyykö muotoista sitä "tunnetta" jota etsitään? Vaihdetaan paikkoja 10min välein.

Sisäistys (1h)
 Taukoillaan ja keskustellaan ideosta.

Tarkemmat luonnokset (3 x 15min)
 Valitaan suosikki ideoita/muotoja/luonnoksia ja jatkotyöstetään niitä tarkemmiksi ideoiksi. Vaihdetaan paikkoja 15min välein.

Mitä jatkoon? (1h)
 Keskustellaan, valitaan ryhmän lempi idea, joihin pureudutaan paremmin.

TUNTISUUNNITELMA
 Luonnostelun "pyhä kolminaisuus"

KAAVIO 14. Luonnostelu (Kurikka 2023)

Aloitamme päivän lumipallotekniikalla, jossa ideoidaan ensin pareittain ja seuraavalla ideointikierroksella yhdistetään voimat porukalla. Tästä jatkamme perinteisempään aivoriihi-menetelmään. Jaamme ideat kategorioihin ja yhdistelemme aiempia ideoita.

Puolessa välissä päivää aloiteltaisiin luonnostelu hyvin rennosti abstraktilla tavalla käyttäen mitä vain materiaaleja, työkaluja ja esineitä. Jokainen aloittaa omalle isolle paperille, joku voi maalaila edellisellä sprinttipäivällä käytetylle paperille, jossa on aiheen sanoja ja lauseita. Tätä vaihetta tehdään kolmella kierroksella ja joka kierroksella vaihdetaan luonnospaperia. Seuravassa osuudessa inspiroidutaan luoduista pinnoista ja kehitetään niistä tarkempia ideoita. Kolmannessa vaiheessa tarkennetaan vielä syntyneitä ideoita. Tässä vaiheessa on muistettava jo minkä tyyppisiä koruja suunnitella, millainen tausta ja tarkoitus niillä on. Kaikissa kierroksissa vaidetaan luonnospaperia kolmesti, jotta jokainen pääsee jatko ideoimaan ryhmäläisten ideoita ja näin ideat ovat yhteisiä tuotoksia. (Kaavio 14)

PÄIVÄ 2

- sisältö & aikataulu

Päivän aikataulun ja tavoitteiden läpikäynti. Vapaata keskustelua mitä jäi edelliseltä päivältä mieleen ja onko vielä toiveita alkavaan päivään.

PÄIVÄN ALOITUS, 15 MIN.

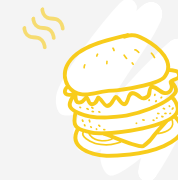
Haastattelun avulla kartoitetaan suunnittelun lähtökohtia. Haastatteluun kannattaa valita monipuolisesti asiaan liittyviä käyttäjiä. Haastattelua varten pohditaan tarkasti, mitä asioita sen avulla halutaan selvittää. Skenaarion luomalla haastateltava voi eläytyä paremmin aiheeseen. Dokumentointi tekee tulosten käsittelystä rikkaampaa. Hyvässä haastattelussa kysymykset eivät ole johdattelevia. (Kehittämiskeskus Opinkirjo 2019, 29)

KUPS TREENEISSÄ-
HAASTATELU, 1H

KUPS TREENEISSÄ-
HAVAINNOINTI JA IDEOINTI,
1 H

Kohderyhmän selvittäminen on tärkeää suunnittelun onnistumiselle. On otettava huomioon erilaisia asioita, jotka vaikuttavat kohderyhmän elämään. Eläytyminen ja tutkiminen mahdollistaa uuden tiedon saamisen kokemukseen perustuen. Yksittäisiä ihmisiä tai joukkoja havainnoiden laskemalla, kuuntelemalla, tarkkailemalla ja piirtämällä voi löytää tärkeitä havaintoja.

LOUNASTAUKO, 1H



IDEOINTIA, 45 MIN.

Lumipallo -tekniikassa opiskelijat jaetaan pareihin, tehtävän edetessä tehdään pareista ryhmiä. Pareittain ratkaistaan jokin tehtävä, ongelma tai keskustellaan aiheesta. Vaiheet aikataulutetaan opettajan ohjauksella. Yhden tehtävän kesto voi vaihdella ajallisesti esim. 1 min – 2 tuntia välillä. Näkemyksiä voidaan jakaa laajemminkin kuin omassa ryhmässä. Parien tai ryhmien yhdistäminen ja kokoonpanon muuttaminen auttaa keskustelun etenemistä, ideoiden jatko kehittämään ja yhdistelemistä. (Hyppönen 2004, 10)

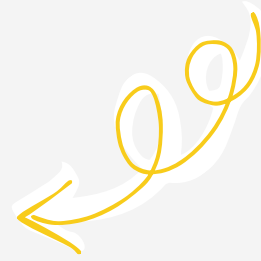
Villissä ideoinnissa ryhmän kanssa istutaan rinkiin. Valitaan yhteinen teema ideoinnille. Vilejä ideoita heitellään vuorotellen. Ideoita jaetaan spontaanisti, miettimättä liikaa. Kyseisessä vaiheessa ei tarvitse miettiä yhtään, onko ideoita mahdollista toteuttaa. Tarkoitus on luoda mahdollisimman paljon ideoita lyhyessä ajassa. Tärkeää on, että jokainen keksii rohkeasti lennokkaita ja innovatiivisia ideoita. (Kehittämiskeskus Opinkirjo 2019, 21)

Luonnostellaan isolle yhteiselle paperille. Vaihdetaan paikkaa jokaisen ajastetun luonnosteluokion jälkeen ja esimerkiksi jatkokehitetään edellisen luonnoksia. Harjoitteita voidaan tehdä uudelleen ryhmän tarpeen mukaan.

Luonnostelu tuokiot:

- Abstraktia luonnostelua, 3 x 5 min
- Luonnostelu - "määrä korvaa laadun", 3 x 10 min
- Luonnostelu - pari tarkempaa ideaa, 3 x 15 min

LUONNOSTELUA ERI MENETELMIN, 1,5 H



IDEOINTIA, 30MIN



Yksi yleisimmistä ideointitavoista on ideariihä, varsinkin toteutettuna tarralappuja hyödyntäen. Menetelmän tavoitteena on ideoiden suuren määrän keksiminen ja kaikkien kirjaaminen lyhyessä ajassa. Ideoita voi jatko työstää ja yhdistellä, sillä ne ovat koko tiimin käytössä. Ideointivaiheessa on todella tärkeää, ettei arvostella vaan hyväksytään erikoisimmatkin ideat. Tarralaput osoittautuvat käteviksi, kun ideoita ryhmitellään. Ideariihen voi toteuttaa anonyymina digitaalisen sovelluksen avulla. (Kehittämiskeskus Opinkirjo 2019, 30)

Keskustellaan syntyneistä ideoista ja luonnoksista. Onko tullut vastaa jotain mitä haluaisi pallotella ryhmän kanssa pidemmälle seuraavassa ideointi hetkessä? Kenties löytyy jo yhteinen näkemys mihin suuntaan kokonaisuudessa ryhmä haluaa edetä.

KESKUSTELUA IDEOISTA, 30 MIN



IDEAN TARKENTAMISTA, 1,5 H

Syntyneitä ideoita voidaan hyödyntää myös myöhemmässä suunnittelu- ja ideointivaiheessa. Ideointimenetelmien kautta voidaan oppia ja keksiä erilaisia lähestymistapoja aiheeseen. Haasteena voi olla luotujen ideoiden hyödyntäminen, jos ei ole etukäteen mietitty tarkkaan käyttötarkoitusta.

Ryhmän 4P- canvaksen päivitys ja perehtyminen kestäviin suunnittelu teemoihin.

KURSSITEHTÄVIÄ, 3H



Syntyneistä ideoista on lupa kehitellä uusia ideoita. On tärkeää, ettei tässä vaiheessa mietitä liikaa idean toteuttamista, sillä se rajoittaa ideointia. (Kehittämiskeskus Opinkirjo 2019 31)



2.4.3 Toteunut testipäivä

Päivämme alkoi yhteisellä kokoontumisella, jossa kävimme päivän tavoitteet läpi. Ensimmäisen päivän palautteen myötä valmistelemani ytimekäs esitysmateriaali sai hyvän vastaanoton. Esitys sisälsi tarkan aikataulun ja pari hauskaa kuvaa, ryhmäläiset olivat tyytyväisiä, että päivän visio oli selkeä. Päivä alkoikin rennommalla ja varmemmalla hengellä.

“ Päivä lähti käyntiin pienellä pelolla siitä, että se olisi yhtä raskas, kuin ensimmäinen kerta. ” (Opiskelija / Testisprintti)

Vaikka aikataulu ja sisältö suunniteltiin etukäteen monesta näkökulmasta. Aikataulullisia ja järjestyksellisiä muutoksia teimme lennosta sprintin ajanakin. KuPS treenivierailu aikataulu muuttui saman päivän aikana.

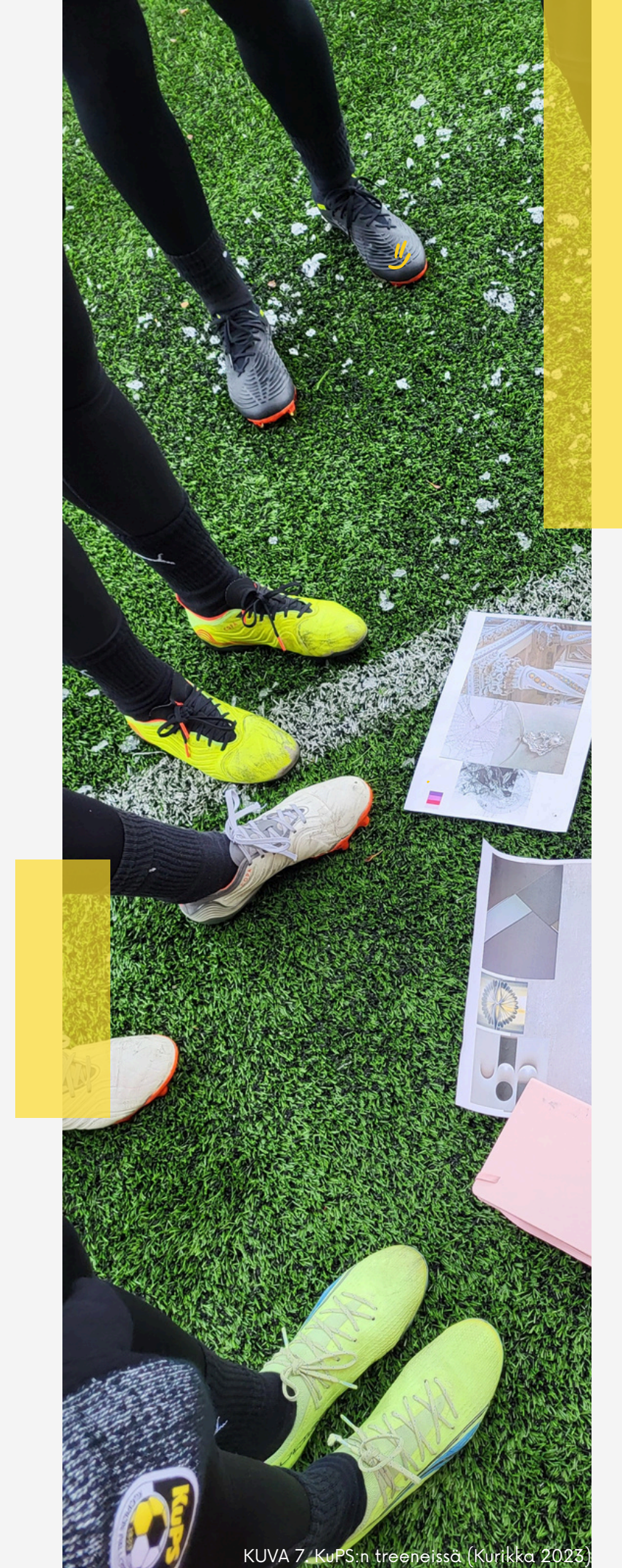
“ Toinen päivä meni paljon paremmin. Aikataulu oli selkeä vaikka muutoksia tuli ja tavoite oli tiedossa. Vaikka muutoksia tosiaan tuli niin hyvin niistä luovittiin eteen päin. ” (Opiskelija / Testisprintti)

Alunperin meidän oli tarkoitus mennä havainnoimaan miesten treenejä, mutta heidän pelireissun takia suunnitelma muuttui. Tämän takia rupesimme käymään läpi kurssitehtäviä ja ideoimaan malliston rakennetta. Ideointi-menetelmiä hyödynnettiin aiemmin suunnitelluista. (Kuva 6)

Ryhmä pohti mitä mallistolakana tulisi sisältämään ja heidän oli hyvin vaikeaa hahmottaa ja ideoida edes alustavasti runkoa. Tämän takia päätin aikaistaa ideointivaihetta, jotta ryhmän ilmapiiri olisi vapautuneempi. Tämä oli hyvä päätös, sillä harjoitteen jälkeen ryhmän dynamiikka oli rennompaa ja keskustelu oli avoimempaa. Ryhmäläiset sanoivat mielipiteitään rehellisesti ja päätösentekoa alkoi tapahtumaan kuin itsestään. Vaikka päätökset eivät olleet lopullisia, ryhmällä oli selkeämpi yhteinen visio.

Intensiivisen ideoinnin jälkeen oli hyvä paikka lounastauolle, jonka jälkeen aloitimme luonnostelun rennolla abstraktilla maalamisella. Tällä tavoin lähdimme lämmittelemään varsinaista luonnostelua varten. Syntyneitä kuvioita on mahdollista hyödyntää myös jatkossa korun pintoja ja muotoja ideoidessa.

Pääsimme päivällä naisten joukkueen treeneihin. Saimme alkulämmittelyn aikana haastatella joukkuetta kahdessa osassa. Ennen toista sprinttipäivää ryhmäläisillä oli tehtävänä koostaa erilaisia moodboardeja, joiden avulla he saavat selville paremmin joukkuealaisten mielipiteitä. Oli mielenkiintoista huomata, kuinka samankaltaiset aiheet ja mieltymykset joukkuelaisilla oli. Vaikka joukkue oli haastateltavana kahdessa osassa, silti keskustelussa nousi esiin samat asiat. (Kuva 7) Yhteisiä nousseita aiheita olivat dynamiikka, energia, voima, aallot, sisu ja liike. Jäimme myös katsomoon (Kuva 1, s.4) havainnoimaan treenejä ja samalla ryhmäläisten tehtävänä oli luonnostella karkeita luonnoksia. Hajaannuimme, jotta jokainen saisi rauhassa keskittyä. Mielestäni kyseinen vaihe ei ollut mieluisa ryhmälle, joten lyhensin suunniteltua aikaamme tältä vaiheelta.



KUVA 7 / KuPS:n treeneissä (Kurikka 2023)

Koululle palatessa ryhmällä oli uutta intoa tekemiseen. Yhteistyö sujui luontevammin yhteisen vision selkeytyessä. Jatkoimme ideointia, kokonaisuuden suunnittelua ja kurssitehtävien edistämistä. Jätimme luonnostelun jatkovaiheet seuraavalle päivälle.

“ Tämä päivä oli ihana. Koin sen todella todella antoisaksi että oli ohjattuja tehtäviä, jotka johdatti luovaan tilaan. Päivässä oli myös jännitystä kun käytiin haastattelemassa KuPSin naisia ja henkilökohtaisesti haastatteleminen kasvatti ja opetti itseä tosi paljon. ” (Opiskelija / Testisprintti)

“ Toinen päivä oli hyvä, jokainen oli päässyt paremmin sisälle siitä mitä päivä vaatii ns. henkisesti. Päivän rakenne oli todella tarkasti suunniteltu ja fiilis oli hyvä. Maalaaminen oli ihanaa ja sieltä saatiinkin monta muotoa jälkeinpäin poimittua tähän projektiin. ” (Opiskelija / Testisprintti)

Vaikka aikataulu muuttui lennosta useampaan kertaan, se ei tuntunut haittaavan ryhmäläisiä. Sovimme aikataulumuutoksista yhdessä. Päivän sisältö pysyi samana, mutta ajoitus vain vaihtui.



2.5 TESTIPÄIVÄ #3

2.5.1 Testipäivän suunnittelu

Kolmannelle päivälle on vähemmän suunniteltua ohjelmaa, sillä tarkoitus on jatkaa ja viimeistellä malliston muotoilun kolmannen vaiheen tehtävät. Tärkeinä päivän vaiheina ovat myös ideointi, luonnostelu ja mahdollisesti protoilu, riippuen siitä miten toinen päivä menee. Suunnitelmana olisi käyttää toisena päivänä tehtyjä abstraktimpia luonnoksia myös leikaten paperista ja etsien mielenkiintoisia pintoja. (Kuva 8)

Näistä muodoista voisi tulla lisää ideoita luonnoksiin ja protoihin. Toisena testipäivänä jouduttiin muuttamaan suunnitelmia sen verran useampaan kertaan, että tuntui paremmalta jättää tarkempi luonnosteluvaihe kolmannelle päivälle.

Protoilu aloitettaisiin kevyellä ideoinnilla, ideoiden muotoja esimerkiksi muovailumassojen avulla. Tavoitteena on saada aikaiseksi ryhmälle toimiva kokonaisuus idean tasolla. He kerkeävät kurssin aika palaamaan ideoinnin alkuvaiheeseen. Heillä kuitenkin olisi jo vaihtoehto, jota he voivat tutkia monesta näkökulmasta. Sopiiko mallisto kohderyhmälle, ovatko korut tehokkaasti tuotettavissa, ja onko kokonaisuus toimiva ja yhtenäinen?

PÄIVÄ 3

- sisältö & aikataulu

Päivän kysymysten esittely ja keskustelua edellisestä päivästä.



PÄIVÄN ALOITUS, 40 MIN.



LOUNAS, 1H

Jaetun asiantuntijuuden tehtävät voidaan jakaa tiimin jäsenten kesken. Näin on mahdollista käyttää tehokkaasti tiimin voimavaroja. Parhaiten se onnistuu sellaisessa tilanteessa, kun eri ryhmän jäsenillä on mahdollisimman erilaiset taidot ja vahvuudet. Ymmärrystä ja uutta tietoa saadaan jakamalla asiantuntijuutta. Niin monipuoliseen prosessiin yksin kukaan ei pystyisi. Ryhmässä kaikilla on yhtä suuri vastuu tiimin onnistumisesta. (Salminen 2012, 8-9)



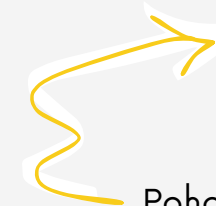
TARKENNETAAN IDEOITA, 6H

Keskitytään kokonaisuuksien ideointiin, tarkempiin ja yksityiskohtaisempiin luonnoksiin ja alkupään prototyyppeihin. Tässä vaiheessa on tärkeää jakaa tehtäviä osaamisten mukaan.



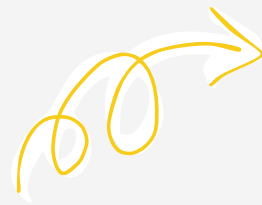
KOKONAISUUDEN SELKEYTTÄMINEN, 4H

Pohditaan jatkoa. Tehokkuus, kannattavuus, malliston rakenne, jne.



PINTASUUNNITELUA PERUSMUODOISTA, 2H

Perusmuodoista on luontevaa ja helppoa lähteä luonnostelevaan. Valitusta aiheesta tehdään pintasuunnitelma. Halutessaan muotoja voi myös leikellä ja järjestellä mieleiseksi kuvioiksi. Työn valmistumishetki on hyvä määritellä suunnittelutyössä.



Prosessissa on mielenkiintoista huomata, miten erilaisia ideoita valmistuu ja kuinka monta tapaa suunnittelijalla on ilmaista valittua teemaa. Yhdistelemällä suunnitelmia voidaan testata myös erilaisia vaihtoehtoja. Erilaisten menetelmien avulla voidaan luoda toimiva kokonaisuus toteutettavaksi. Menetelmiä pystytään soveltamaan rohkeasti, sekä yhdistellä niitä omiin tehtäviin. Muotoiluprosessissa käytetyistä menetelmistä rakentuu polku muotoiluprojektin onnistumiseen. (Kehittämiskeskus Opinkirjo 2019, 40)



KUVA 9. Valikointia (Kurikka 2023)

2.5.3 Toteunut testipäivä

Viimeisenä sprinttipäivänä aloitimme työskentelyn luonnospiirillä, jossa oli sama "kiertävä" periaate. Eli jokainen piirsi kymmenen minuuttia luonnoksia. Tämän jälkeen he vaihtoivat luonnosvihkoja ja valitsivat edellisen ryhmäläisen piirroksista mieluisan idean, jota jatkaa. Kävimme myös leikkaamassa edellisen päivän abstrakteista luonnoksista mieluisimmat kuviot ja pinnat, joita ryhmä voisi hyödyntää. (Kuva 9) Valikoidessa ja rajatessa pintoja, ryhmä teki erinomaisia havaintoja ja jatkorikastivat keskustelulla ideoitaan. Ryhmä havaitsi dynaamisia ja luonnonläheisiä elementtejä, joista olikin puhetta myös KuPS naisten ryhmän kanssa. Hyvien keskusteluiden ja päätösten pohjalta ryhmäläiset halusivat jatkaa luonnostelemista. Varteen otettavia ideoita syntyi paljon. Vaikka ryhmällä oli muodostunut yhteinen visio aiheesta ja elementeistä, niin kuitenkin oli hankaluutta päätösten teossa, sillä syntyneet ideat olivat hyvin erilaisia.

Jokaisella ryhmäläisellä on oma tyyli ja näkemys siihen, mikä olisi sopiva muotokieli mallistolle. Pyrin keskustelemaan ryhmän kanssa mallistoon vaikuttavista seikoista. Pitää muistaa, ettei suunnittele itselleen vaan asiakkaille ja se mistä enemmän itse pitää, ei välttämättä sovi kohderyhmälle.

Päätöksen teko venyi pitkälle, sillä ryhmäläisistä tuntui, ettei mieluisaa ideaa löydy. Päivän agendana oli myös valita millaisia tuotteita mallisto sisältäisi ja mistä materiaaleista ne olisivat.

“ Päivä meni nopeammin, kun ei tarvinnut istua tietokoneella. ”
(Opiskelija / Testisprintti)

“ Helpoin ja paras päivä. Piirtely ja ideointi best. Vaikka oli toki raskasta mutta ei kuitenkaan ihan niin raskasta kuin ensimmäinen ja toinen päivä. ” (Opiskelija / Testisprintti)

Ryhmäläisten motivaatio tuntui kääntyneen viimeisenä sprinttipäivänä. Yksi ryhmäläisistä, joka ei olisi malttanut olla mukana ensimmäisenä päivänä ryhmän matkassa olikin ryhmän aktiivisin ideoija ja luonnostelija. (Kuva 10) Oli hyvin mielenkiintoista havaita, kuinka suuri merkitys on jaetulla asiantuntijuudella. Jokaisella on omat vahvuudet. Erillaisia tehtäviä voi edistää yhtä aikaa tai keskittyä yhteen vaiheeseen ja opastaa muita etenemisessä.



KUVA 10. Tarkempia luonnoksia (Kurikka 2023)

2.6 HAVAINNOT SPRINTTIPÄIVISTÄ

Sprinttipäivien testaaminen oli mielenkiintoinen ja antoisa kokemus. Lähdin rakentamaan sprinttipäiviä hyvin vähäisen tiedon perusteella ja olin todella epäileväinen sekä kriittinen testiini. Vaikka tiesin, että jos koko testi menisi pieleen niin sekin olisi testituloksista oppii. Löysin myös tärkeimmän oppinäkemykseni vasta testisprinttini jälkeen. Se olisi vaikuttanut varmasti paljon testattavien päivien rakenteeseen ja aikataulutukseen. Kuitenkin uskon jälkikäteen, että saan paremmin koostettua hyvät sprinttikokonaisuudet tulevaisuutta varten. Varsinkin kun on erilaisia vaihtoehtoja teoriassa ja testattuna.

Testipäivien aikana havainnoin päivien rakenteen ja ryhmän yhteistyön toimivuutta. Kahdentoista tunnin pituiset päivät olivat liian pitkiä. Ryhmäläisten väsymys ja keskittymisen herpaantuminen alkoi näkymään jokaisella testipäivällä kello 17 aikoihin. Useampia taukoja pyydettiin ensimmäisen testipäivän jälkeen. Koen toimivaksi sen, että lounas ja pari kahvitaukoa on aikataulutettu ja loput ryhmä voi sopia keskenään tarpeen mukaan. Usein sprinttipäivissä on paljon ryhmän keskeistä työskentelyaikaa. Testipäivien aikana ei ollut yksilötehtäviä, mutta mahdollisuus jakaa työtehtäviä itsenäiseen työskentelyyn oli mahdollista. Yksilötehtävistä sain mainintaa lopullisessa palautteessa. Tämä on tärkeä huomio tulevien sprinttien suunnitteluun. Kuten sprinttien aikana tulikin huomattua, osa

ryhmäläisistä jaksaa helposti viettää koko päivän ryhmän kanssa ja osa tarvitsee myös omaa aikaa. Jaettu asiantuntijuus tulee tässä kohtaa tosi tärkeäksi. Ryhmäläisten vahvuuksien huomiointi ja hyödyntäminen on suuri apu prosessin etenemisessä. Muotoilijoille tärkeitä ominaisuuksia mielestäni ovat oma-aloitteisuus, paineensietokyky ja hyvät vuorovaikutustaidot. Näitä taitoja onneksi ryhmä pääsee harjoittelemaan töissä, koska ne eivät vaikuta vain omaan työskentelyyn, vaan myös yhteiseen lopputulokseen. Minulle on aina ollut hyvin tärkeää ryhmätöissä ilmapiiri, yhteisen sävelen löytäminen ja jokaisen vahvuuksien huomioon ottaminen. Tämän takia olenkin ottanut esille ryhmätyöskentelyyn vaikuttaneita asioita.

Roolini ohjaajana ei testisprinttien aikana täysin onnistunut. Koin, että minun olisi pitänyt tehdä enemmän sprinttien aikana, sekä tunsin ryhmäläiset entuudestaan. Tämän vuoksi ajauduin enemmän ryhmäläisen rooliin. Tämä ei mielestäni suuremmin vaikuttanut sprintin etenemiseen tai tehtävien suorittamiseen. Näin jälkikäteen ajateltuna ohjaajan on hyvä pitää välillä etäisyyttä ryhmään ja antaa ryhmän edetä keskenään.

KuPS - naisten joukkueen haastattelu oli erittäin tärkeä vaihe malliston suunnittelussa. Huomasin yhteisen keskustelun onnistuneen ja inspiroivan tilanteen pehmittäneen ryhmän ilmapiiriä rennommaksi. Haastattelu oli toki myös todella tärkeä kohderyhmään sopivien henkilöiden mieltymyksiä ja toiveiden ymmärtämisen kannalta. Keskustelun ansiosta ryhmän visio selkeytyi paljon ja malliston suunnittelu onnistui sulavammin.

“ Vierailu Väre-areenalle oli todella tuottelias. ” (Opiskelija / Testisprintti)

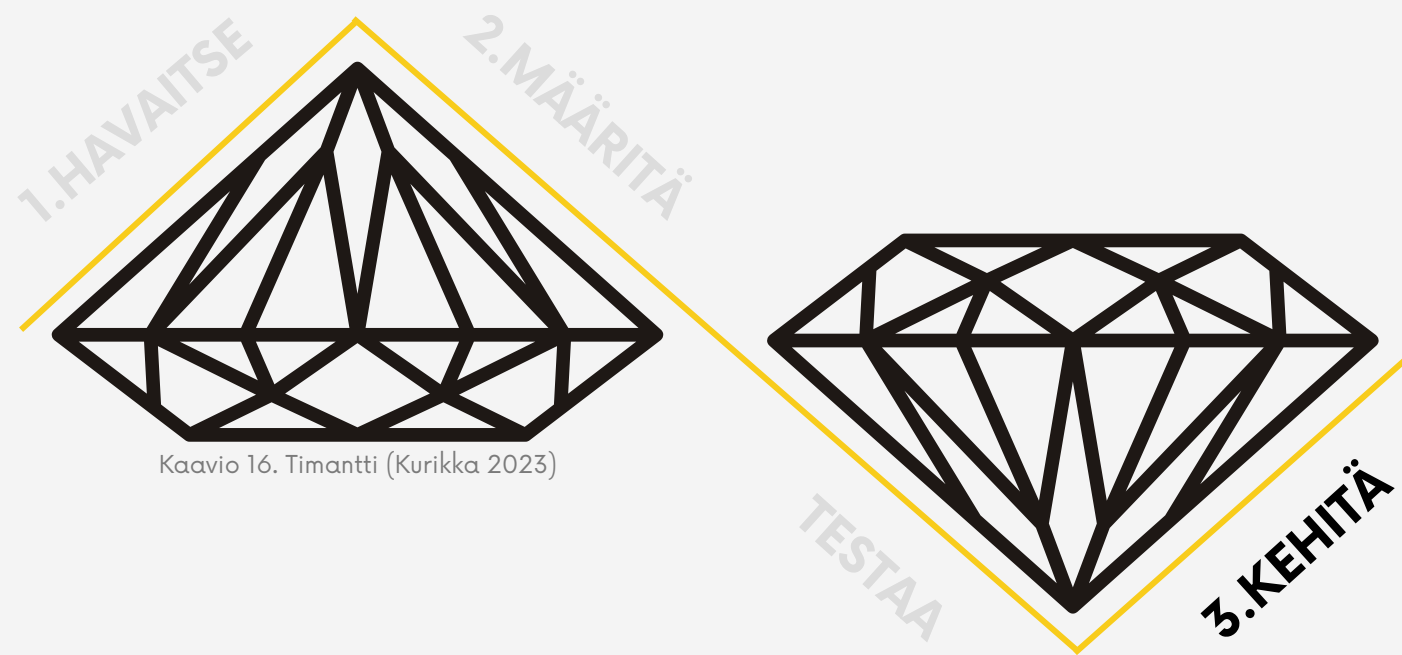
“ ... käytiin haastattelemassa KuPSin naisia ja henkilökohtaisesti haastattelemisen kasvatti ja opetti itseä tosi paljon. ” (Opiskelija / Testisprintti)

Kysyin palautetta jokaisen päivän päätteeksi. Onneksi tein niin, enkä odottanut viimeiseen päivään. Uskon, että aito kiinnostukseni, havainnointi ja tilanteisiin reagointi auttoi päivien sujuvampaan etenemiseen. Oli todella hyvä, että ryhmäläiset kertoivat toiveitaan.

Tärkeitä havainnot :

- Liian pitkät päivät (12h/pv)
- Taukoja useammin ja enemmän
- Tarve yksilötoille
- Ei koko aikaa ryhmän kanssa
- Aikaa ilman ohjaajaa/opettajaa
- Selkeä ja rajattua aihe päivälle
- Kohderyhmän tai asiantuntijoiden haastattelu tärkeää
- Tuotteen valmistusprosessin läpikäynti
- Apu ryhmäytymiseen

KAATIO 15. Tärkeitä havainnot (Laura Kurikka 2023)



Kaavio 16. Timantti (Kurikka 2023)

Kehitä -luvussa (Kaavio 16) tutustutaan Jake Knappin Design Sprint menetelmään, jotta sitä voidaan hyödyntää korumuotoiluun sopivan sprintin jatkosuunnittelussa. Knappin sprintti on viiden päivän pituinen. Se mahdollistaa tehokkaan keskittymisen, sekä tarjoaa tilaa ideointiin ja testaukseen.

Käsitellään pari vaihtoehtoista tapaa järjestää sprintti korumuotoilun opinnoissa. Yksi vaihtoehto on järjestää viiden päivän pituinen sprintti malliston muotoilun kurssin alussa opiskelijoiden paremman perehdyttämisen tueksi. Toinen vaihtoehto keskittyy lyhyeen kesäkurssimuotoon. Kesäkurssin avulla opiskelijat voisivat syventyä aiheeseen intensiivisemmin parissa viikossa ja valmistautua korukilpailuun.

3.1 DESIGN SPRINT

Knapp kertoo kirjassa miksi sprintti on toimiva, kun sen toteuttaa viidessä päivässä. (Kuva11) Viisi päivää antaa parhaiten aikaa keskittymiseen ja pakottaa poistamaan turhat vaiheet, jättäen riittävästi tilaa ideoinnille ja testaamiselle. (Knapp 2016, 40)

Knappin mukaan sprinttipäivä aloitetaan kello 10 ja lopetetaan kello 17, välissä tunnin pituinen lounastauko. Kokoamalla oikeat ihmiset yhteen, valitsemalla oikeat aktiviteetit ja poistamalla häiriötekijöitä mahdollistetaan nopeaa kehittämistä lyhyessä ajassa. Sprintit vaativat runsaasti energiaa ja läsnäoloa. Tiimi ei pysty antamaan kaikkea, jos he ovat väsyneitä ja stressaantuneita. (Knapp 2016, 39)

Sprintti on kuin täydellisesti järjestetty ryöstö. Tiimin kanssa käytetään kykyjä, aikaa ja energiaa mahdollisimman hyvin vaikeaan haasteeseen. (Knapp 2016, 29) Sprinttitiimiä ei kannata rajata henkilöihin, jotka tavallisesti työskentelevät yhdessä. Sprintti onnistuu parhaiten, jos normaalisti yhdessä työskentelevien joukkoon lisätään pari asiantuntijaa. (Knapp 2016, 33) Ennen sprinttiä kannattaa miettiä kuka voi aiheuttaa ongelmia tiimissä. Tällä kysymyksellä ei tarkoiteta kuka aiheuttaa riitoja, vaan tarkoitetaan henkilöä, jolla on vahvat mielipiteet. Henkilö, joka näkee ongelmat eritavoin kuin muut ja heidän villit ideansa saattavat olla ratkaisu ongelmalle. Vaikka eriävä mielipide olisi väärä, se laittaa muut tiimiläiset miettimään asiaa eri näkökulmasta. (Knapp 2016, 35)

Design Sprint toimii tehokkaana menetelmänä projekteihin, joissa tiimillä on hyvä tietämys aiheesta. Käyttäjätutkimus, tietopohja sekä projektin laajuus on määritelty mahdollisimman hyvin. Jos pohjatyötä ei ole tehty hyvin, sprintissä ei päästä riittävän syväälle aiheeseen ja se ei todennäköisemmin tuota tarvittavia ja aihetta kehittäviä tuloksia. (O'Donoghue 2022)

Design Sprintin avulla todennäköisesti saavutetaan pieniä lisäparannuksia, eikä välttämättä niin suuria innovaatioita. Sprintissä edetään nopeaan tahtiin, minkä takia syvälliseen aiheeseen uppoutumiseen ja asiakkaiden osallistamiseen ei ole varattu paljoa aikaa. Joten suurimmaksi osaksi valinnat syntyvät tiimin johtopäätöksistä aiheesta. (O'Donoghue 2022)

3.1.1 Design Sprint kulku

MAANANTAI

Maanantai aloitetaan järjestelmällisellä keskustelulla, millä luodaan runko sprinttiviikolle. Aamu aloitetaan ajatellen sprintti viikon loppupuolta eli mikä on haluttu määränpää. Tämän jälkeen tehdään tavoitteelle kartta. Iltapäivällä keskustellaan yrityksen asiantuntijoiden kanssa ja he kertovat mitä tietävät aiheesta. Lopuksi valitaan kohde, osa aihealueesta, joka on mahdollista ratkaista viikossa. (Knapp 2016, 51)

Maanantai alkaa "Start at the End" -nimisellä harjoituksella. Tehtävän tavoitteena on ajatella sprintin loppupuolta ja vastata heränneisiin kysymyksiin. Mietitään tulevaisuutta pidemmälle, vaikkapa kuusi kuukautta tai vuosi eteenpäin. Mitä on mahdollista ratkaista sprintin avulla? Vaikka aihe vaikuttaisi itsestään selvältä se kannattaa kirjata ylös mahdollisimman tarkkaan ja ajan kanssa. Keskustelu voi kestää 30 sekunnista puoleen tuntiin. Tiimin sisällä voi olla erimielisyyksiä tavoitteesta. Aiheesta keskustellaan ja otetaan selvää. Tavoitteen selkeys ja luottamus tiimissä auttaa tavoitteeseen pääsemistä viikon aikana. (Knapp 2016, 55)

TIISTAI

Tiistai sisältää ratkaisujen keksimistä. Päivä aloitetaan inspiroitumisella, uudistamisella ja parannuksilla. Harjoitteiden avulla luodaan uusia ratkaisuja käyttäen hyödyksi jo olemassa olevia ideoita (harjoite "lightning demos"). Iltapäivällä luonnostellaan nelivaiheisen kriittistä ajattelua korostavan prosessin mukaan. Luonnostelu suoritetaan yksin, mutta ideoiden purkaminen ja jatkokehittäminen tehdään porukassa. Myöhemmin sprintissä luonnoksia hyödynnetään prototyyppiin ja testaukseen. Tiistailla on suuri vaikutus sprintin vaiheisiin. (Knapp 2016, 95)

KESKIVIIKKO

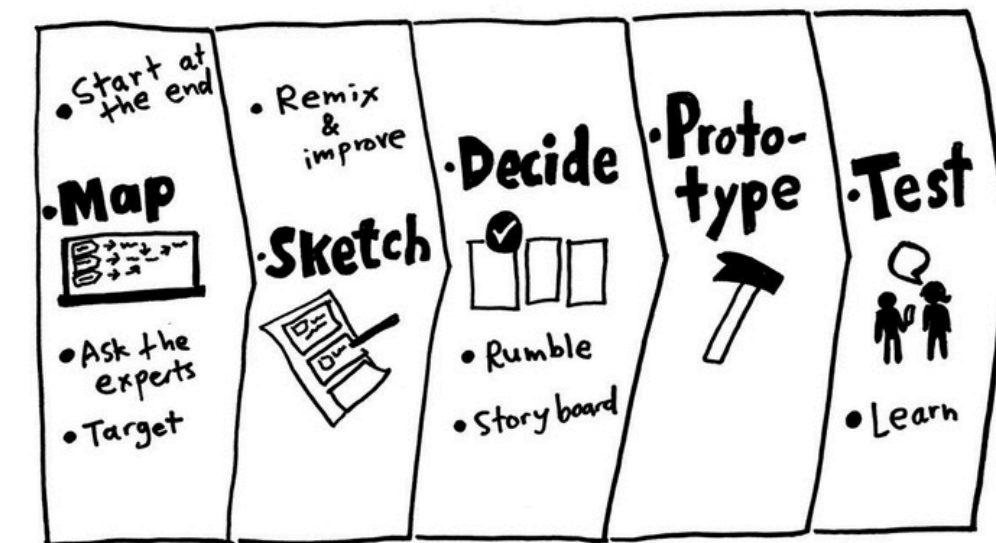
Keskiviikko aamuna löytyy paljon ratkaisuja ongelmiin. Kaikkea ei voi testata. Tarvitaan yksi selkeä suunnitelma. Alkupäivä menee arvostellessa ja tehden päätöksiä. Kyseinen vaihe on raskas ja vie aikaa. Valitaan ideat, joilla on paremmat tulokset pitkällä aikavälillä. Iltapäivällä yhdistetään valittuja ideoita ja luodaan vaiheittainen suunnitelma. (Knapp 2016, 127)

TORSTAI

Torstaina omaksutaan "fake it" -filosofiaa ja luodaan keskiviikkona suunnitellun kuväkäsikirjoituksen perusteella realistinen prototyyppi. Prototyyppi tehdään torstain aikana seitsemässä tunnissa. (Knapp 2016, 165)

PERJANTAI

Perjantaina viedään konseptia vielä eteenpäin. Testataan kohderyhmällä prototyyppiä ja haastatellaan asiakkaita kokemuksesta. Kyseisen päivän lopussa tiedetään, kuinka pitkälle suunnitelmaa pitää viedä ja mitä sen eteen pitää tehdä. (Knapp 2016, 195)



KUVA 11. Design Sprint by Jake Knapp (2016)

3.2 OLD TO GOLD- MASTERCLASS

Osallistuin 23. - 27.10.23 lyhyt kurssille nimeltä Old to Gold- masterclass, jonka pääjärjestäjänä oli Nora Kühner. Kurssin tavoitteena oli suunnitella asukokonaisuus, jonka materiaaleina käytettäisiin kierrätys vaatteita, asusteita sekä ylijäämä kankaita. Asu piti suunnitella toimimaan tulevaisuuden tarpeiden mukaan. Tehtävänanto sai meidät miettimään kierrätyksen mahdollisuuksia ja vaihtoehtoja tulevaisuudelle.

Ennen masterclass viikkoa meillä oli etäluento. Silloin saimme tietää aiheesta ja että saamme työskennellä 2-3 henkilön ryhmissä. Tapasimme ryhmäläiseni kanssa päivää ennen masterclassin alkua ja keskustelimme, millaiseen aiheeseen haluaisimme keskittyä ja onko jo jotain ideoita asusta. Tunsimme entuudesta ja olimme työskennelleet monessa ryhmätyössä jo aiemmin. Mielestäni tämä antoi meille alkuun helpotusta, sillä tiesimme molempien vahvuudet ja työskentelytavat. Suurin osa kurssipareista eivät tunteneet entuudestaan.

“Aikaa sai käyttää alun ideointiin parin kanssa sen verran mitä tarvitsi, oli kiva että sai edetä luontevaan tahtiin.” (Opiskelija / Old to Gold- masterclass)

Ensimmäisenä päivänä meillä oli yhteinen aloitusluento. Osallistuimme päivällä myös webinaariin, jossa Kühner kertoi meille ja muiden kurssien



KUVA 12. Selviytymis -asu, oikea puoli (Kurikka 2023)



KUVA 13. Selviytymis -asu, vasen puoli (Kurikka 2023)

opiskelijoille masterclassin tarkoituksesta ja taustasta. Lounaan jälkeen pääsimme näkemään ja valitsemaan materiaaleja, joiden kanssa työskentelisimme. Onneksi olimme luennon ja webinaarin yhteydessä jo miettineet ja luonnostelleet kokonaisuutta. Näin ollen tiesimme jo jonkin verran mitä materiaaleja tulemme tarvitsemaan. Kyselyni yhteydessä tuli esille, että osa opiskelijoista olisi kaivannut enemmän yhteistä ohjelmaa.

“ Jonkinlainen yhteinen ideointihetki olisi voinut olla plussaa, jotta ajatukset saa liikkeelle nopeammin. Tämä toisaalta tapahtui myös parin kanssa, mutta koko ryhmän keskeinen ideointi poistaisi entistä enemmän "kilpailua" muotoilijoiden välillä. ” (Opiskelija / Old to Gold- masterclass)

“ Olen ideoija, joten koin, että olisin voinut ja halunnut käyttää enemmän aikaa ideointiin ja piirtämiseen. ” (Opiskelija / Old to Gold- masterclass)

Suurin osa ei kokenut tarvetta yhteiselle suunnitteluhetkille tai aiheeseen tutustumista ja keskustelemista siitä koko porukalla. Mielestäni, tämä olisi voinut rikastuttaa ryhmien näkemyksiä ja tietämystä aiheesta.

“ Joka päivä olisi kokoontuminen yhteen, ajatusten ja ideoiden pallottelu. Ehkä enemmän yhteisöllisyyttä ja ryhmähenkeä. ” (Opiskelija / Old to Gold- masterclass)

Meillä oli selkeä visio ja idea, mitä aloimme toteuttamaan. Valitsimme aihealueeksi selviytymisen, sodat, ilmastonmuutoksen, tulvat ja hieman erikoisempaan aiheena apokalyptisen tulevaisuuden näkymän. Suunnitelmana oli toteuttaa prototyyppi asusta, joka on helposti muokattavissa tarpeen mukaan. Asumme sisältää haalarin topatulla yläosalla sekä pitkät hanskat mitkä voi kiinnittää haalariin. Lisäksi vyölaukun ja todella korkeavartiset saappaat, mitkä pystyy kiinnittämään vyöhön.

Tein kyselyn masterclass kurssille osallistuneille opiskelijoille. Kyselyn tavoitteena oli selvittää mitä opiskelijat tykkäsivät kurssin rakenteesta. Suurin osa oli sitä mieltä, että hyvin itsenäinen työskentely oli hyvä tapa edetä kurssilla. Osa koki, että olisi tarvinnut enemmän ohjattua aikaa ja tehtäviä tai menetelmiä hyödynnettäväksi ideointi vaiheeseen.

“ Alkuun olimme vähän hukassa, mutta oli kiva huomata, että onnistuttiin. Toisaalta enempi ohjausta olisi ollut kiva, mutta toisaalta, jos liikaa tulee ohjausta niin ehkä lukkiutuu jollain tapaa? ”
(Opiskelija / Old to Gold- masterclass)

Pois lukien aloituspäivää, kurssipäivät olivat hyvin itsenäisiä. Joinakin päivinä pidimme yhteisen aloituksen ja lopetuksen. Opettajat olivat paikan päällä ja tavoitettavissa, jos tarvitsimme neuvoa ja ohjeistusta. Nora Kühner kertoi, että hän tarkoituksella haluaa jo pidemmällä opinnoissa olevia opiskelijoita, sillä heillä on jo enemmän osaamista ja itseohjautuvuutta.

Keskustelin Nora Kühner kanssa hänen järjestämän masterclassin rakenteesta ja taustasta. Kuehner kertoi, että masterclass on rakentunut hänen kiinnostuksesta tämänhetkiseen huonoon tekstiilien kierrätys tilanteeseen. Masteclassin tarkoituksena on herättää ajatusta ja keskustelua aiheesta, koska viidessä päivässä maailmaa ei pysty muuttamaan. Kysyinkin Noralta, että miksi juuri viisi päivä on hänen mielestään toimiva aika päästä ideasta prototyyppiin. Hänen mielestään esimerkiksi kolmessa päivässä ei kerkeä riittävästi uppotumaan aiheeseen, puhumattakaan vaikkapa 24 tuntisen suunnittelu sprintin aikana. Jotkut yritykset mainostavat pääsevänsä kyseisenä aikana ideasta tuotekuviin. Kühner ei kuitenkaan usko laadukkaisiin ja innovatiivisiin tuloksiin kyseisessä ajassa. (Kuehner, haastattelu, 27.10.2023)

3.3 MENETELMIEN JA TOTEUTUKSIEN VERTAILU SEKÄ YHTENÄISYYDET

Tässä luvussa vertailen erilaisia nopean kehittämisen toteutusmuotoja. Kuten aiemmin on tullut esille, kiinnostukseni nopeaan kehittämiseen on tullut sisustusarkkitehtuurin kurssista. Kurssilla on 12 tunnin intensiivinen osuus. Ideoidessa kurssimuotoa soveltuvaksi korumuotoiluun tiesin heti, että 12 tuntia on liian lyhyt aika, jos halutaan ehtiä ideasta pääsemään valmiiseen koruun.

“ ... monet meistä ovat huomaamatta olleet design sprintin kaltaisessa, intensiivisessä muotoilutoiminnassa, mutta siitä ei olla puhuttu nimellä ”design sprint”. ” (Miettinen 2014, 72)

Jake Knappin Design Sprintistä sain tietää testisprinttien jälkeen, joten Design Sprinti rakenne ja menetelmät eivät vaikuttaneet testiin. Kuitenkin Design Sprint -prosessi ja testisprintti ovat sisällöltään sekä rakenteeltaan saman kaltaisia. Siihen vaikuttaa se, että testisprinttiä on suunniteltu hyödyntäen palvelupolun ideaa. Siinä on otettu huomioon malliston muotoilun kurssi, missä käytetään collection design cycleä. Kun taas Design Sprint on kehitetty auttamaan ja suunnittelemaan palvelukonsepteja.

Knapp mainitsee, että lyhyempiä sprinttejä on testattu ja ne olivat uuvuttavia. Aikaa kaikkiin vaiheisiin ei riittänyt (Knapp 2016, 40). Huomasin järjestettyjen parin päivän kahdentoista tunnin sprinteissä, että ne olivat raskaita tiimiläisille.

“...tietokoneen ääressä pitkään istuminen vaikeaa, aiheuttaa väsymystä ja turhautumista.”
(Opiskelija / Testisprintti)

Knapp myös kertoo, että pidemmistäkin sprinteistä ei ollut merkittävää eroa saavutuksissa. Jatkumon katkeamista aiheuttivat viikonloput. Mitä enemmän on aikaa, sitä vahvemmin kiintyy ideoihin sekä vähemmän tulee opittua tiimiläisistä ja asiakkaista. (Knapp 2016, 40)

Testisprintti katkesi noin viikoksi ensimmäisen sprinttipäivän jälkeen. Opiskelijoilla oli välissä malliston muotoilun kurssin tunteja. Viikon väli oli tässä tilanteessa hyvä, koska kerkesin tehdä muutoksia suunnitelmaani, koskien sprintin sisältöä. Opiskelijat taas pääsivät välissä esittelemään ideoitaan malliston muotoilun kurssilla ja saamaan palautetta opettajilta.

Kysyin Old to Gold -masterclass kurssinopiskelijoilta oliko viiden päivän kurssi sopivan pituinen sekä kerkesivätkö he uppoutua riittävästi omasta mielestä aiheen perehtymiseen, ideointiin ja toteutuksiin. Suurin osa oli sitä mieltä, että he eivät olisi kaivanneet lisää aikaa.

“ Tulee huomioida käytettävissä oleva aika idean suunnittelussa ja toteutuksessa. Jos on enemmän aikaa, tuotoskin olisi isompi, jolloin kiire tulisi joka tapauksessa ”
(Opiskelija / Old to Gold- masterclass)

“ Olisin kaivannut välipäivää, kenties viikonlopun jolloin olisi voinut pohtia työtä. ”
(Opiskelija / Old to Gold- masterclass)

Monen näkökulman ja mielipiteen mukaan viiden päivän intensiivinen työskentely kokonaisuus on toimivin. En kuitenkaan näe ongelmaa välipäiville, riippuen niiden sijoittamisesta. Jos välipäivät sijoitetaan lopullisen idean valinnan tai mallikappaleen valmistuksen jälkeen. Näin ei rikottaisi parasta flow-tilaa. Välipäivä voi olla

hyödyksi, jotta lyötyy uutta virtaa ja visioita seuraavaan vaiheeseen. Jos on esimerkiksi tarve ideoida loppuvaiheessa presentaatiota tai muuta esitysmateriaalia, johon tarvitaan lisää inspiraatiota ja energiaa. Testisprinttiä on vaikea verrata Design Sprinttiin ja Masterclassiin, sillä ne ovat kestoiltaan niin erilaisia. Kuitenkin näillä kaikilla on ollut sama idea pohjana eli kuinka päästä annetusta aiheesta realistiseen ja toimivaan kokonaisuuteen. Seuraavassa kaaviossa vertaillaan toisiaan vastaavia prosesseja. (Taulukko 1)

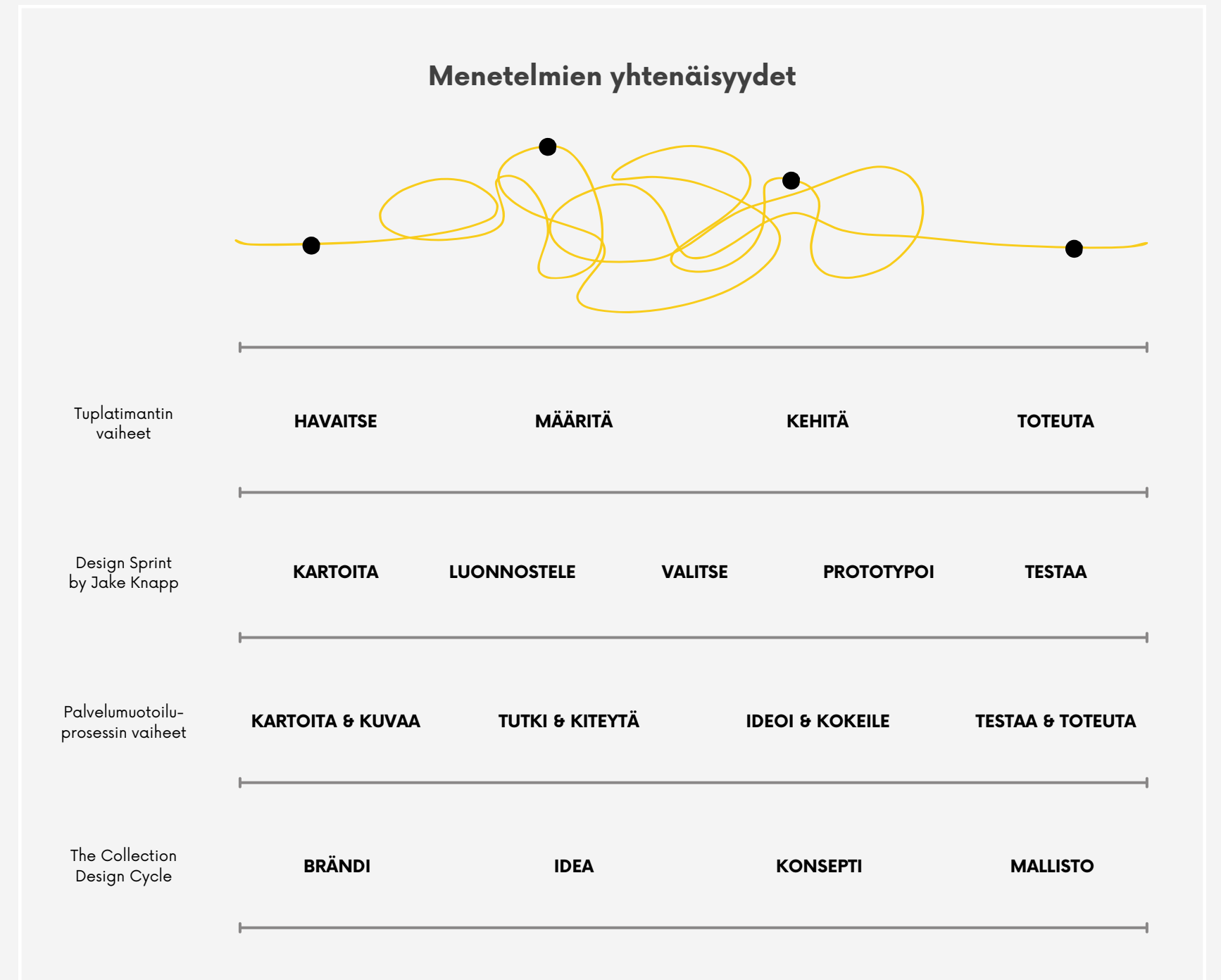
Menetelmien ja toteutuksien vertailu

TAULUKKO 1. (Kurikka 2024)

	Sisustusarkkitehtuurin kurssin "tehopäivä"	Malliston muotoilun testisprintti	Design Sprint Jake Knappin mukaan	Nora Kuehnerin Masterclass
Kesto	1 päivää (12h)	3 päivää (12h, lounas ja useita kahvitaukoja)	5 päivää (7h /pv & 1h luonas)	5 päivää (8h, mutta useampana päivänä ryhmät jäivät työskentelemään pidempään)
Sisältö	Kartoita, ideoi ja toteuta ideat sekä renderi kuvat	Kartoita, luonnostelee, valitse ja protypoi	Kartoita, luonnostelee, valitse, protypoi ja testaa (1 pv / aihe)	Kartoita, luonnostelee, valitse ja toteuta (Ennakkoon perehtyminen, ensimmäisenä päivänä ideat ja luonnokset, kaikki muut päivät valmistamista)
Tavoite	Työelämän tahtiin tutustuminen. Valmiit renderit ideoista	Mahdollinen idea mallistolle	Toimiva ja realistinen palvelukonsepti	Idea ja ehdotus kuinka voimme hyödyntää tekstiilinsivuvirtoja ja kierrätysmateriaaleja
+ / -	<ul style="list-style-type: none">+ Sopiva, realistinen ja toimiva kokonaisuus kyseiselle kurssille+ Opittujen taitojen testaaminen intensiivisessä tahdissa	<ul style="list-style-type: none">+ Hyvällä työnjaolla voi saada paljon aikaiseksi- Liian pitkät päivät intensiiviseen kokopäiväiseen ryhmätyöskentelyyn	<ul style="list-style-type: none">+ Todettu monen kokeilun jälkeen toimivaksi prosessiksi- Ei ole aikaa syventyä aiheeseen perinpohjaisesti	<ul style="list-style-type: none">+ Vain "taivas" sekä omat ja ryhmäläisen taidot rajana- Aiheen käsitteleminen jää aiemmin opittuun tietoon ja oman kiinnostuksen varaan

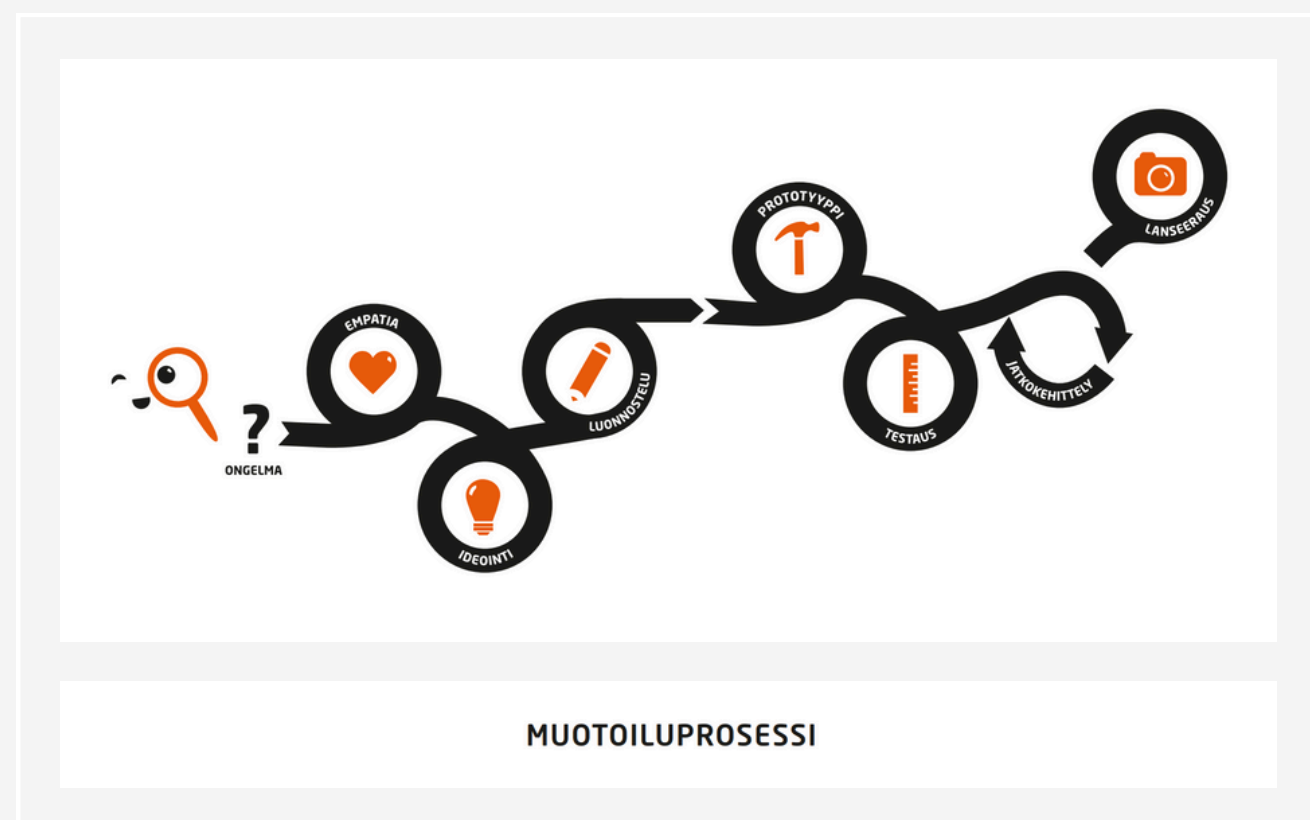
Etsiessä toimivaa pohjaa suunnitteilla olevalle testisprintille, aloin huomaamaan yhtenäisyyksiä menetelmissä. Niiden samankaltaisuuksien ansiosta useamman menetelmän hyödyntäminen onnistuu helposti. Menetelmillä on samoja taustoja ja teorioita, joihin ne pohjautuvat. Esimerkiksi Design Sprint pohjautuu muotoiluajatteluun (s.20) ja Agile toimintamalliin. (Miro.com julkaisuaika tuntematon) Agile on yksi ketterän kehityksen menetelmiä. Sitä käytetään tyypillisesti ohjelmistotuotannon kehityksessä. Menetelmää voidaan hyödyntää muissakin projekteissa, joissa on tavoitteena lisätä iteratiivisuutta ja joustavuutta. Lisäksi riskien vähentäminen ja suuremman arvon tuottaminen ovat keskeisiä tavoitteita, joihin pyritään pääsemään. (Keystone Education Group Oy julkaisuaika tuntematon)

Menetelmillä, jotka esiintyvät opinnäytetyssä on hyvin samanlaiset perusrakenteet. (Kaavio 17) Samanlaiset alut, joissa perehdytään kehitettävään aiheeseen tai asiakkaaseen. Tutustumisen jälkeen määritetään mihin aiheisiin keskitytään, millaiset trendit ja asiat vaikuttavat suunniteltavaan tuotteeseen tai palveluun. Ideoidaan, luonnostellaan ja prototypoidaan eri menetelmin. Hyvän kokonaisuuden rakennettua testataan, viedään ja viimeistellään se loppuun.



KAAVIO 17. Menetelmien yhtenäisyydet (Kurikka 2024)

Näiden prosessien keskivaiheessa mennään paljon edestakaisin ja pyöritään vaiheiden välillä. Kuitenkin muotoiluprosessi antaa rakenteen etenemiselle vaiheesta toiseen. (Kehittämiskeskus Opinkirjo julkaisuaika tuntematon, 2) Määrittely- ja ideointivaihe voi vaikuttaa heikolta. Yksi idea voi vaihtaa suuntaa tai antaa uuden näkökulman ja näin heittää hyvinkin alkuun. Kaikkea ei pysty heti alussa huomioimaan ja se kuuluu prosessiin. Jokin todella tärkeä havainto voi tulla vaikkapa yhteisten ideoiden palloittelun yhteydessä, joka myös antaa uuden vaihtoehdon suunnittelun etenemiselle.



KUVA 14. Muotoiluprosessi (Kehittämiskeskus Opinkirjo 2019)

3.4 SPRINTTI OSANA MALLISTON MUOTOILU -KURSSIA TULEVAISUUDESSA

Tulevaisuudessa uskon, että sprintti olisi hyödyllisin järjestää heti kurssin alussa. Näin opiskelijat pääsisivät heti tutustumaan paremmin yritykseen ja kohderyhmään, sekä syventyisivät kurssin tehtäviin. Sprintin jälkeen oppilailla olisi jo hyvä ymmärrys, mitä menetelmien avulla yritetään saavuttaa ja he pääsevät palamaan alkuun ja tekemään vaiheet tarkemmin, sekä tehokkaammin.

“ Hommaa saatiin tehtyä paljon lyhyessä ajassa ja nyt on helpompi tehdä paluuperiä omia jälkiään pitkin ja katsoa uudelleen ja vaihtaa tarvittaessa suuntaa. ”
(Opiskelija / Testisprintti)

Olen huomannut, että esimerkiksi 4P-canvan ymmärtäminen vie paljon aikaa, vaikka se vaikuttaa ensi silmäyksellä helpolta. Se vaatii hyvää ja monipuolista ymmärrystä asiakkaan yrityksestä. Monet ryhmät ovat joutuneet uudelleen täyttämään taulukon vielä ensimmäisen välikatselmuksenkin jälkeen. Eli noin kolme viikkoa kurssin alkamisesta.

Malliston muotoilu -kurssilla tulee paljon uusia malliston suunnittelumenetelmiä ja monilla menee viikkoja ymmärtää menetelmien tarkoitus ja löytää oikea suunta malliston kanssa. Testisprintistä sainkin palautetta, että sprintti auttoi

ymmärtämään tehtävät paremmin. Kävimme pienessä ryhmässä jokaisen tehtävän tarkemmin kohta kohdalta. Tämän takia näen sprintin toimivan heti kurssin alussa, koska se auttaa uppoutumaan aiheeseen ja tehtäviin intensiivisemmin.

“... kurssin tehtävien sisäistäminen helpottui sprintin aikana tosi paljon.”
(Opiskelija / Testisprintti)

Tehtävien ymmärtämistä auttoi myös se, että ryhmässä oli aiemmin kurssille osallistunut ryhmäläinen ja hänellä oli esimerkkejä kerrottavana. Mielestäni monipuolinen ryhmä on rikkaus. Osalla on kokemusta ja osalla uusia näkökulmia ilman ennako-oletuksia.

Jake Knappin Design sprint -prosessi sopii rakenteelta erinomaisesti Malliston muotoilu -kurssin vaiheisiin. Prosessien päävaiheet ja sisältö ovat samanlaiset. Tahti vain erilainen, joten sprintin liittäminen juuri tälle kurssille tuntuu luontevalle ja toimivalle.

Seuraavaksi käyn läpi kyseisen sprintiin suunnitellun päiväkohtaisen etenemisen (Kaavio 18) sekä sprinttipolun (Kaavio 19), joka perustuu palvelupolun rakenteeseen. Sprinttipolku on apuna hahmoittamaan laajemmin kokonaisuutta opiskelijan tarpeiden ja etenemisen näkökulmasta.

MAANANTAI - *Aihe*

Yhteinen aloitus, jossa asiakasyritykset mukana. Tutustutaan aiheisiin ja yritysten taustaan. Ryhmäydytään. Kohderyhmän selvittäminen. Taustatutkimus (4P-canvas), moodboard ja projekti suunnitelma eli malliston muotoilun kurssin ensimmäinen vaihe.

“ Jonkinlainen yhteinen ideointihetki olisi voinut olla plussaa, jotta ajatukset saa liikkeelle nopeammin. Tämä toisaalta tapahtui myös parin kanssa, mutta koko ryhmän keskeinen ideointi poistaisi entistä enemmän "kilpailua" muotoilijoiden välillä. ”
(Opiskelija / Masterclass)

TIISTAI - *Idea*

Ideointipäivä, jossa keskitytään kurssin toiseen ja kolmanteen vaiheeseen. Päivä on vapaampi ja ei sisällä luentoja. Yhteinen aloitus päivälle ja ohjattuja ideointipiirejä, niin ryhmän kesken kuin isommalla porukalla.

Suurimman osan päivästä opiskelijat tutkivat trendejä sekä markkinoita, pääsevät ideoimaan, tekemään moodboardia ja luonnostelevaan yksin, että oman ryhmän kesken.

KESKIVIIKKO - *Rajaus*

Suunnan valinta. Millaisia elementtejä, värejä, materiaaleja ja tuotteita mallistosta löytyy. Mietitään malliston visuaalisuuden lisäksi, mihin asiakaskuntaan ja teemaan keskitytään. Luodaan mallistolle lyhyt kuvaava tarina.

TORSTAI - *Tarkennus*

Tarkennetaan ideoita ja luonnoksia, edellisen päivän valinnat huomioon ottaen. Testaillaan helppoja protoja, esim. korujen muotoja tai kokoja. Ryhmän pitää miettiä yhteneväisiä kokonaisuuksia, joita voi esitellä seuraavana päivänä. Tarvittaessa valikoidaan päivän aikana syntyneistä ideoista omat suosikit.

PERJANTAI - *"Messut"*

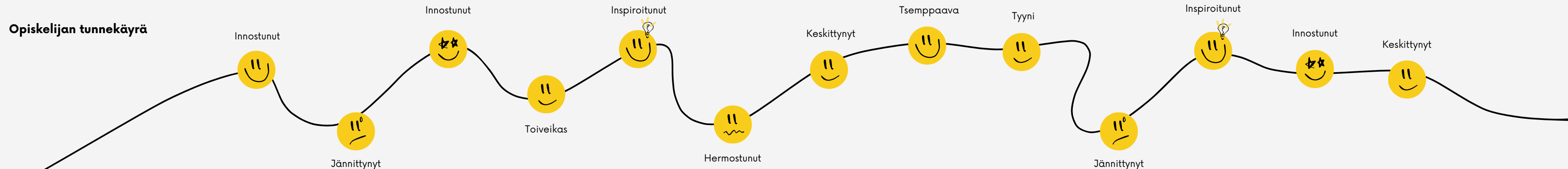
Viimeiselle sprinttipäivälle kutsutaan yritysasiakkaan edustajat ja kohderyhmän henkilöitä. Prosessin kannalta tämä on todella tärkeä vaihe kuulla mielipiteitä ja mieltymyksiä jo varhaisessa suunnittelu vaiheessa. Tämän päivän tavoitteena on saada mahdollisimman paljon keskustelua ja ideoiden vaihtamista aikaiseksi. Ryhmien ideoiden esitleminen tapahtuisi rennolla messu-periaatteella. Eli jokaisella on oma pöytä, missä ryhmäläisiä voi jututtaa. Kyseisenä päivänä ei olisi perinteistä PowerPoint-esitystä jokaiselta ryhmältä. Vaan vapaata kiertelyä ja keskustelua. Jokaisesta ryhmästä olisi aina 1-2 henkilöä esittelemässä ryhmän ideoita ja muut ryhmäläiset kiertävät keskustelemassa.



KAAVIO 18. Sprintin eteneminen (Kurikka 2024)

SPRINTTIPOLKU TAULUKKO 2. (Kurikka 2024)

Sprintin päävaiheet	Ennen sprinttiä	MA - Aihe	TI - Idea	KE - Rajaus	TO - Tarkennus	PE - "Messut"	Sprintin jälkeen
Opiskelijan askeleet	<ul style="list-style-type: none"> Edelliset kurssit Kurssille ilmoittautuminen 	<ul style="list-style-type: none"> Kurssin aloitus, perehtyminen & ryhmäytyminen 	<ul style="list-style-type: none"> Aiheeseen tarkempi perehtyminen ja sen pohjalta ideointi 	<ul style="list-style-type: none"> Pohditaan ja valitaan malliston rakenteeseen vaikuttavia tekijöitä 	<ul style="list-style-type: none"> Valikoidaan ja kehitetään ryhmän mieluisimpia tuoteideoita sekä valmistellaan "messu" presentaatiota 	<ul style="list-style-type: none"> Kierretään messuja ja esitellään parhaimpia ideoita, joiden ympärille voisi rakentaa malliston 	<ul style="list-style-type: none"> Malliston syvällisempi ja tarkempi suunnittelu
Opiskelijan tarpeet	<ul style="list-style-type: none"> Uusia näkökulmia ja taitoja malliston suunnitteluun 	<ul style="list-style-type: none"> Perehtyminen Inspiroituminen 	<ul style="list-style-type: none"> Turvallinen & innostava ympäristö 	<ul style="list-style-type: none"> Apua valintojen tekemiseen 	<ul style="list-style-type: none"> Vertaistuki ja ryhmän yhteinen tavoite 	<ul style="list-style-type: none"> Asiakkaiden, kohderyhmän opettajien & opiskelijoiden palaute 	<ul style="list-style-type: none"> Ryhmän vertaistuki, yhteisöllisyys ja onnistumiset suunnittelijana
Mahdollisuudet	<ul style="list-style-type: none"> Uudet työskentelytavat ja kehittyminen kohti omaa varmempaa suunnittelijaa minää 	<ul style="list-style-type: none"> Hyvä ymmärrys aiheesta ja asiakkaasta 	<ul style="list-style-type: none"> Parempi ymmärrys asiakkaan tarpeesta ja trendeistä 	<ul style="list-style-type: none"> Mielenkiintoisen markkinaraon valinta 	<ul style="list-style-type: none"> Mainioiden ideoiden löytäminen, jotka voivat olla ratkaisevia osia lopullisessa mallistossa 	<ul style="list-style-type: none"> Tärkeiden huomioiden saaminen ja vastaanottaminen 	<ul style="list-style-type: none"> Erinomainen sukeltaminen aiheeseen ja selkeä pohja malliston suunnittelua varten
Kontaktipisteet	<ul style="list-style-type: none"> Kurssin esittely Opiskelijoiden kommentit kursista 	<ul style="list-style-type: none"> Kurssin aloitus Asiakkaan tapaaminen 	<ul style="list-style-type: none"> Ideointi ja aktivointi menetelmät suunnittelun apuna 	<ul style="list-style-type: none"> Ohjaajan ja ryhmän kanssa palaverointia malliston rakenteesta 	<ul style="list-style-type: none"> Ohjatut luonnostelu ja prototyyppi pajat 	<ul style="list-style-type: none"> Oman ryhmän ideoiden esittely "messu" pisteellä 	<ul style="list-style-type: none"> Tulevat kurssin luennot/oppitunnit Asiakkaan kohtaamiset



3.5 SPRINTTI OMANA KURSSINA

Ennen sprinttipäivien testausta oli puhetta, että sprintti voisi olla omana kurssinakin mielenkiintoinen vaihtoehto. Osa kurssilaisista olikin testin jälkeen sitä mieltä, että omana kurssina sprintti olisi voinut olla parempi. Joten en luopunut siitäkään vaihtoehdosta. Laadin myös tästä suunnitelmasta päivä kohtaiset suunnitelmat (Kaavio 20) ja sprinttipolun (Kaavio 21).

“ Olin ihan luottavaisin mielin tästä ideasta, että sprintit on sisällytetty Malliston muotoilu -kurssiin, mutta kyllä vähän petyin kuitenkin. Jotenkin tosi epäselkeä. Harmittaa, kun tämmönen olisi ollut niin kiva yhtenä omana Top ”kurssina” ja suoraan sanottuna mielummin olisin siihen osallistunut. ” (Opiskelija / Testisprintti)

Sprintin omana kurssitoteutuksena korumuotoilussa näkisin sen esimerkiksi hyvänä kesäkurssina. Näille kursseille osallistuessa opiskelijoilla pitäisi olla jo hyvä pohja työskentelystä, menetelmistä ja materiaaleista. Kurssin tavoitteena olisi saada idea tuotekokonaisuudeksi viidessä päivässä. Aiheeseen perehtyminen sekä ideointivaiheet supistettaisiin pariin päivään. Mielestäni korujen suunnittelussa riittää lyhyempi aika pohjatyöhön. Kuitenkin esimerkiksi uusien innovaatioiden keksimisessä yksi päivä ei välttämättä riitä.

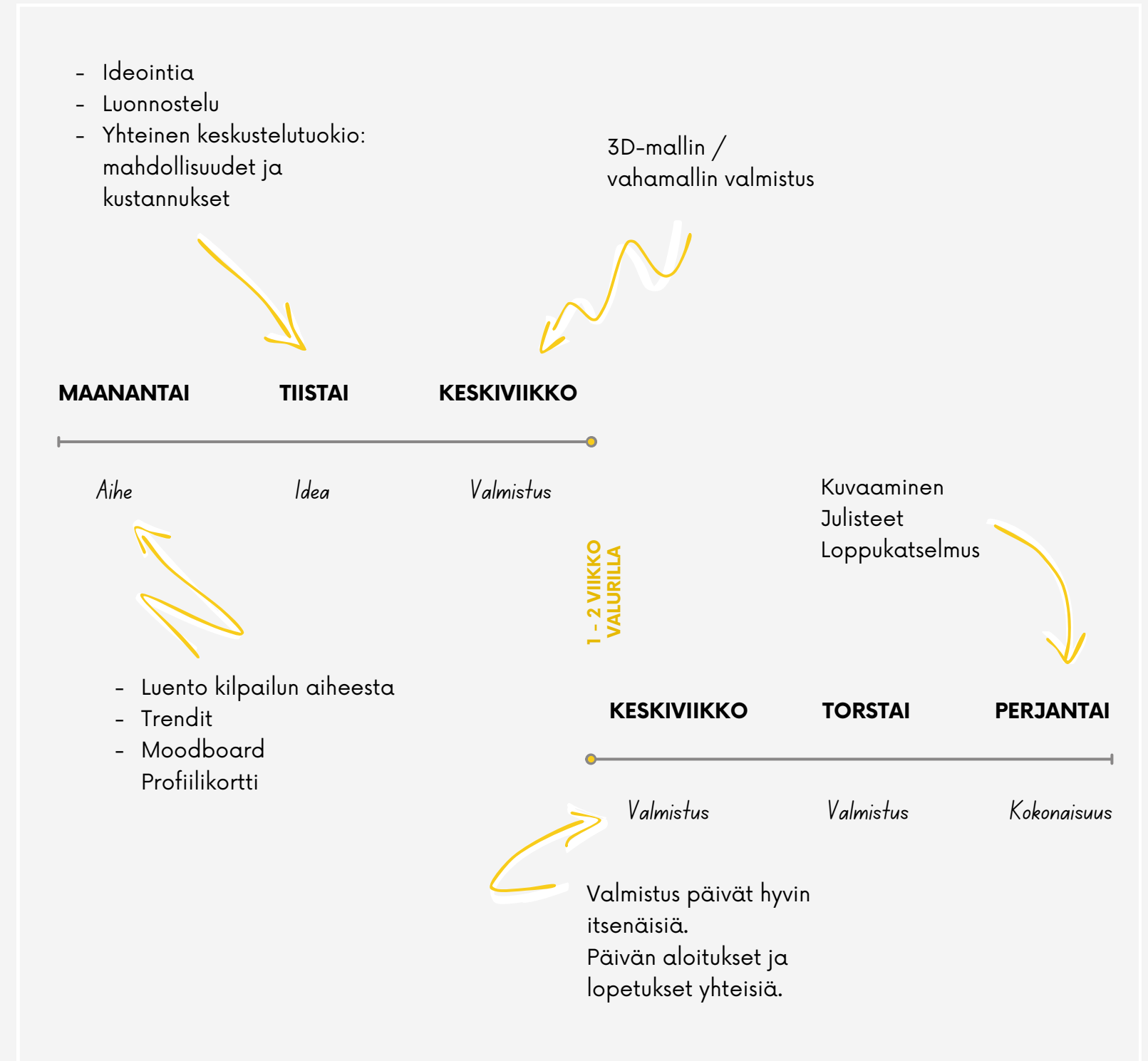
Yhtenä vaihtoehtona sprintille olisi Vuoden kaunein sormus -kilpailuun osallistumiseen valmistava kurssi. Kilpailun aihe julkaistaan keväisin, kesän aikana osallistujat saavat tietää jatkosta ja finalisteilla on kesän loppuun asti aika valmistaa sormus. Kurssi sopisi järjestettäväksi mainiosti ennen lukuvuoden loppua, esimerkiksi kesäkurssiksi. Ensimmäisenä päivänä perehdyttäisiin koko ryhmänä aiheeseen ja pidettäisiin erilaisia ideointipiirejä. Jokainen opiskelija tekisi myös omaa pohjatyötä tutkien aihetta sekä trendejä ja tekee oman moodboardin, että profiilikortin kohderyhmään sopivasta henkilöstä.

Toisena päivänä keskitytään luonnoksiin ja ideoihin. Kyseinen päivä on hyvin itsenäinen ja vapaa. Puolesta välissä päivää on yhteinen kokoontuminen ja keskustelua mitä sormuksen suunnittelussa kannattaa ottaa huomioon. Tarkoituksena on herätellä ajatuksia opiskelijoiden ideoimista sormuksista, että ovatko ne aiheeseen sopivia. Lisäksi herätellä ajatuksia toteuttamisen haasteista ja kustannuksista. Jotkut seikat saattavat vaikuttaa opiskelijan päätökseen toteuttamisen kannattavuudesta. Päivän päätteksi opiskelijat pääsevät keskustelemaan ideoistaan ja saamaan vertaispalautetta.

Kolmas päivä on mallinnuksia ja vahamalleja varten. Myös hyvin itsenäinen päivä, mutta ohjaajan apu on tarvittaessa saatavilla. Tämän vaiheen jälkeen vahamallit ja 3D- tiedostot lähetetään valurille. Normaalisti valu tehdään kurseilla koulussa, mutta kilpailuun osallistuessa valun laatu pitää olla mahdollisimman hyvä. Valun toteutus tilauksesta on myös hyvin realistinen vaihtoehto koruyrittäjän arjessa. Joten myös tämän osuuden huomioon ottaminen aikataulutuksessa on tärkeää. Työtä pääsee jatkamaan noin parin viikon kuluttua. Näin ollen kurssillakin on tauko. Vaihtoehtona on myös, että korut suunnitellaan, niin ettei korun valmistukseen tarvita valamista ja näin kurssi voidaan toteuttaa ilman pidempää taukoa.

Neljäntenä ja viidentenä päivänä valmistetaan sormukset. Kuudes päivä on kuvaamista ja julisteen tekemistä varten. Kurssin päätteeksi esitellään omat kilpailuteokset. (Kaavio 20)

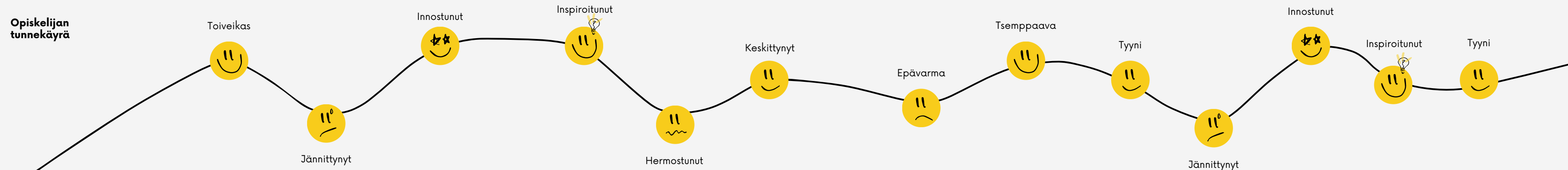
Tällainen kurssimuoto antaa realistisen kuvan koruyrittäjän arjesta ja innostaa osallistumaan pienemmällä kynnyksellä kilpailuun. Suurimmalla osalla opiskelijoista ei myöskään ole mahdollisuutta valmistaa korua kesäloman aikana, kun koulun tiloihin ei pääse. Yleensä kurseilla tehdään valut koulussa ja näin opiskelijoille valamis mahdollisuudet ja niiden kustannukset ovat kysymysmerkin alla. Kurssin myötä sormus olisi jo valmistettu ja jos opiskelija pääsee kilpailussa jatkoon, hänen ei tarvitse murehtia sitä missä korun valmistaisi.



KAAVIO 19. Sprintin eteneminen (Kurikka 2023)

SPRINTTIPOLKU TAULUKKO 3. (Kurikka 2024)

Sprintin päävaiheet	Ennen sprinttiä	MA - Aihe	TI - Idea	KE - Valmistus	Väliviikko 1 (-2)	KE / TO - Valmistus	PE - Kokonaisuus	Sprintin jälkeen
Opiskelijan askeleet	<ul style="list-style-type: none"> Edelliset kurssit Kurssille ilmoittautuminen 	<ul style="list-style-type: none"> Kurssin aloitus Ryhmäytyminen Tehtävien aloittaminen 	<ul style="list-style-type: none"> Ideointi & luonnostelu Mahdollisuudet ja esteet 	<ul style="list-style-type: none"> Mallintaminen tai vahamallin valmistus 	<ul style="list-style-type: none"> Idean kehittäminen Kokonaisuuden visuaalinen ilme (mm. juliste & pakkaus) 	<ul style="list-style-type: none"> Valukappaleesta korun valmistus Korun viimeistely 	<ul style="list-style-type: none"> Kuvaaminen ja julisteen luominen Loppukatselmuksessa korun esittelemine 	<ul style="list-style-type: none"> Idean lähettäminen kilpailuun
Opiskelijan tarpeet	<ul style="list-style-type: none"> Kehittyminen suunnittelijana Omien pelkojen ylittäminen 	<ul style="list-style-type: none"> Perehtyminen Inspiroituminen 	<ul style="list-style-type: none"> Turvallinen luomistila Usko omaan visioon 	<ul style="list-style-type: none"> Apu yhden idean valitsemiseen ja teknisten haasteiden kanssa 	<ul style="list-style-type: none"> Itsevarmuutta omaan visioon ettei odotellessa valukappaletta muuta suuntaa liikaa 	<ul style="list-style-type: none"> Korujen valmistus välineiden saatavuus Apu viimeistelyssä / kivenistutuksessa 	<ul style="list-style-type: none"> Ohjaajan- ja vertaispalaute kokonaisuudesta 	<ul style="list-style-type: none"> Itsevarmuus ja innokkuus omasta korusta
Mahdollisuudet	<ul style="list-style-type: none"> Korusuunnittelu kilpailussa eteneminen Parempi ymmärrys kohderyhmän mieltymyksistä 	<ul style="list-style-type: none"> Ymmärrys kilpailun tavoitteesta 	<ul style="list-style-type: none"> Aiheeseen täydellisesti sopivan idean keksiminen 	<ul style="list-style-type: none"> Lopullinen malli, jonka valmistamiseen on selkeät askeleet 	<ul style="list-style-type: none"> Idean kehittyminen tai jähmettyminen samaan vaiheeseen 	<ul style="list-style-type: none"> Hyvä yhteistyö kanssaopiskelijan kanssa 	<ul style="list-style-type: none"> Palaute jonka myötä kerkeää tarvittaessa tehdä muutoksia kokonaisuuteen tai yksityiskohtiin 	<ul style="list-style-type: none"> Eteneminen kilpailussa Rakentava palaute kilpailun järjestäjältä
Kontaktipisteet	<ul style="list-style-type: none"> Kurssin esittely Tutustuminen korukilpailuun 	<ul style="list-style-type: none"> Aloitusp luento Ensimmäinen henkilökohtainen keskustelu tavoitteesta ohjaajan kanssa 	<ul style="list-style-type: none"> Ohjatut ideointi- ja luonnostelutunnit 	<ul style="list-style-type: none"> Ohjaajan apu saatavilla päivän mittaan opiskelijan tarpeiden mukaan 	<ul style="list-style-type: none"> Ohjaajan apu etänä tarvittaessa 	<ul style="list-style-type: none"> Ohjaajan apu saatavilla päivän mittaan opiskelijan tarpeiden mukaan 	<ul style="list-style-type: none"> Kokonaisuuksien esittely näyttelyn tavoin 	<ul style="list-style-type: none"> Kilpailunjärjestäjän verkkosivuilla asiointi



3.6 MINISPRINTTI KURSSI

Kolmas kehitysidea sprinttikurssista on kahden päivän pituinen. Kurssilaisilla olisi oma aihe, joka arvottaisiin. Kurssilaiset saisivat työparin, jonka kanssa keskusteltaisiin ja ideoitaisiin prosessin eri vaiheissa. Näin opiskelijat saisivat vertaistukea ja harjoittelisivat asiakaskohtaamisten kaltaisia tilanteita, joissa pitää ottaa huomioon asiakkaan toiveet sekä mieltymykset.

Ensimmäisen päivän alussa aiheen valinnan jälkeen, olisi hetki aikaa pohtia itsenäisesti aihetta, jonka jälkeen arvotun parin kanssa keskusteltaisiin vaihtoehtoista lähtettä suunnittelemaan korua. Ideointia ja luonnostelua tehtäisiin yksin ja parin kanssa. Pari auttaa valitsemaan kehitettävän idean. Opiskelijat voivat mallintaa ideat protoiksi, valmistaa valettavan vahamallin tai valmistaa korun suoraan hopeasta. Valaminenkin on mahdollista toteuttaa Savonia-AMK korumuotoilun tiloissa.

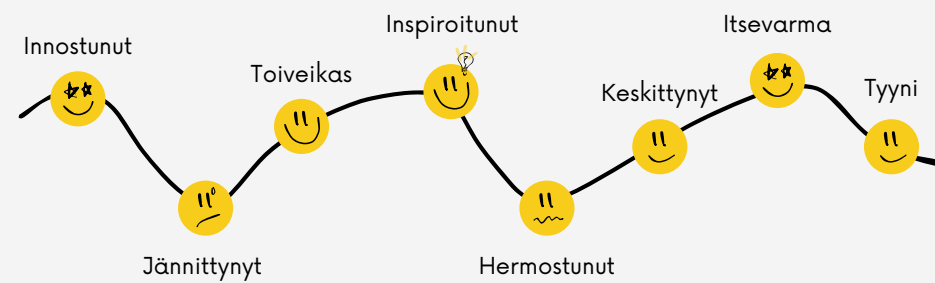
Päivät olisivat kahdentoista tunnin pituisia. Ensimmäisenä päivänä käytettäisiin kolme tuntia ideointiin ja luonnosteluun. Kuusi tuntia vahamallin valmistamiseen tai on mahdollista myös mallintaa kolmessa tunnissa 3D-tulostettava malli, jonka tulostukseen menisi pari tuntia. Loput kolme tuntia käytettäisiin valun valmisteluihin. Seuraavana päivänä ensimmäiset tunnit käytettäisiin valamiseen, minkä jälkeen loppupäivä on aikaa valmistaa korua. (Kaavio 22) Tämän kurssin sprinttipolku olisi hyvin samankaltainen kuin aiemmat, mutta tiivistettynä pariin päivään. (Kaavio 23)



KAAVIO 20. Sprintin eteneminen (Kurikka 2023)

Sprintin päävaiheet	PÄIVÄ 1	PÄIVÄ 2
Opiskelijan askeleet	<ul style="list-style-type: none"> Aiheisiin tutustuminen Ideointi ja luonnostelu Parin kanssa ideoista keskustelu Valmistuksen aloittaminen 	<ul style="list-style-type: none"> Proton tai korun valmistus
Opiskelijan tarpeet	<ul style="list-style-type: none"> Vertaistuki Omaan visioon luottaminen 	<ul style="list-style-type: none"> Ripeä työskentely Itsensä johtaminen Apu viimeistelyssä / kivenistutuksessa
Mahdollisuudet	<ul style="list-style-type: none"> Kehittyy huomioimaan korumuotoilussaan erilaisia vaikutteita omien mieltymyksien lisäksi 	<ul style="list-style-type: none"> Työskentely paineen alla kehittyy Jaetun asiantuntijuuden hyödyntäminen
Kontaktipisteet	<ul style="list-style-type: none"> Aloituspöytä Kurssiparin kanssa yhteiset ideoinnit ja keskustelut Ohjatut ideointi- ja luonnostelutunnit 	<ul style="list-style-type: none"> Ohjaajan ja vertaisopiskelijan kanssa työskentely

Opiskelijan tunnekäyrä



3.7 YHTEENVETO, JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Opinnäytetyötä aloittaessani minulla oli taustalla laaja kirjo erilaisia tuote- ja palvelumuotoilun opintoja. Kuitenkin eniten opintoni ja tulevaisuuden suunnitelmani painoittuivat korumuotoiluopintoihin. Opinnäytetyön aiheeseen vaikutti myös minun kiinnostukseni opettamiseen ja ohjaamiseen. Opintoja aiheesta minulla ei ole taustalla, mutta nuoresta pitäen olen päässyt opastamaan askartelupajoissa. Opinnäytetyön tavoitteenani oli saada itselle selkeyttä palvelumuotoilusta ja suunnitella mielenkiintoinen lyhyt kurssi.

Tavoitteiden toteutuminen

Mielestäni pääsin tavoitteeseeni. (Kaavio 26) Ymmärrän paremmin palvelumuotoilumenetelmiä. Olen soveltanut ja käyttänyt niitä kurssipohjien suunnittelussa. Yhtenä tavoitteenani oli erilaisen, ytimekkään ja muotoilun näkökulmasta suunnitellun kurssin toteutus. Pääsin suunnittelemaan ja testaamaan sprinttiä osana pidempää kurssia, sekä kehittämään ideaa testin jälkeen. Vaikka alunperin ajatukseni oli täysin itsenäisen kurssin suunnittelu ja toteutus, niin olen tyytyväinen tuloksiin. Loppuvaiheessa opinnäytetyötä, kun olen kirjoittanut enemmän viimeistä kehittä - lukua, on tuntunut tärkeältä tehdä tämä opinnäytetyö juuri tällaiseksi. Pääsin toki miettimään myös vaihtoehtoa, jossa sprintti olisi omana kurssina. Näin ollen koen, että saavutin kaikki asetetut tavoitteeni

opinnäytetyötäni kohtaan. Ymmärrys on kasvanut monipuolisesti. Vaikka itsellä on ollut epäilyksiä toimiiko valitsemani menetelmät, ideat ja rankenteet yhdessä, niin mielestäni kokonaisuus on realistinen. Olisi mielenkiintoista ja palkitsevaa päästä joskus testaamaan uusia kehitettyjä ideoita sprinttikokonaisuuksista. Ne ovat hyvin erilaisia toisiinsa ja testisprinttiin verrattuna. On vaikea sanoa mikä kokonaisuuksista toimisi parhaiten. Jokainen niistä on suunniteltu oman tilanteensa tarpeeseen.

Onnistumiset ja tulosten tarkastelu

Testisprintti oli opettavainen ja havainnoillistava kokemus. Kuitenkin omasta mielestä se oli suunniteltu liian pienellä perehtymisellä aiheeseen, jonka takia koin tarpeelliseksi jatkojalostaa ideaa.

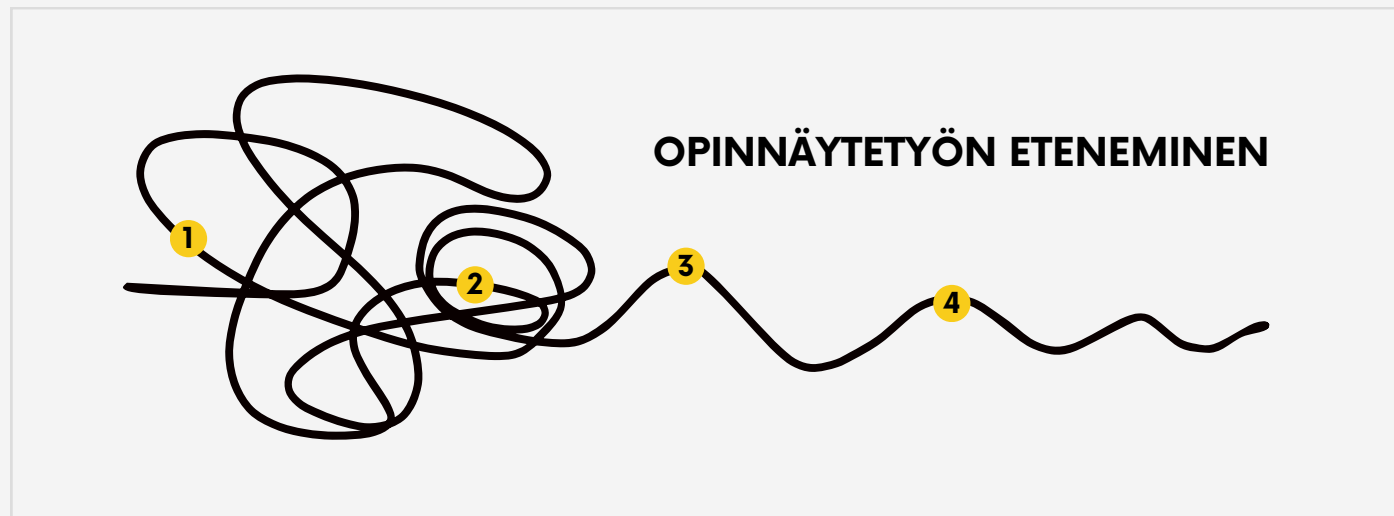
Opinnäytetyön myötä sain tarpeellisia taitoja tulevaisuuteen ja ammattiminä kehittyi. Minulla on parempi ymmärrys palvelumuotoilu menetelmistä ja kokemusta ohjaustilanteista.

Sain näkemystä erilaisista tavoista järjestää nopean kehittämisen kurseja tai sprinttejä tehokkaalla rungolla. Kokemusta ohjaajana ja osallistujana nopean kehittämisen lyhytkursseissa.

Pidän siitä millaisiksi vaihtoehtoiksi sprinttivaihtoehdot kehittyivät matkan varrella. Uskon niiden toimivan. Ne ovat nyt enemmän irrallisessa muodossa, omana kokonaisuutena.

Opinnäytetyön etenemisen arviointi

Opinnäytetyöni aihe alkoi edetä hyvin yksinkertaisesta ajatuksesta ja kiinnostuksesta sisustusarkkitehtuurin kurssitoteutukseen. Kuitenkin aiheeseen uppoutuminen ja sen ymmärtäminen ei ollut selkeää. **Havaitse** (Kaavio 24) vaiheessa oli paljon mietittävää ja tutustuttavaa. Aiheen rajaamisessa kesti pitkään ja matkan varrella sisältö muuttui jonkin verran. Osa aiheista jäi vähemmälle tarkastelulle. (Liite 6) Jäljelle jäi ne aiheet, jotka olivat enemmän olennaisia opinnäytetyön kokonaisuudelle.



KAAVIO 21. Opinnäytetyön eteneminen (Kurikka 2024)

1 HAVAITSE 2 MÄÄRITÄ 3 TESTAA 4 KEHITÄ

Määritä vaiheessa oli paljon opittavaa, pohdittavaa ja päätettävää. Tässä vaiheessa alkoi tavoitteita toteutumaan. Ymmärrys palvelumuotoilun menetelmistä kasvoi. Kuitenkin olin hukassa miten

menetelmiä voi yhdistää ja hyödyntää järkevästi. Tuntisuunnitelmia ja sprintin runkoa suunnitelllessa oli paljon mietittävää ja osa jäi mietityttämään jälkeenkin päin. Miten opettajakoulutuksessa opetetaan tuntiensuunnittelua? Mitä kaikkea jäi ottamatta huomioon ilman pedagogista taustaa? Nähin kysymyksiini saan varmasti vastaukset jatkokouluttautumalla.

Jake Knappin Design Sprint tuli mukaan silloin kun suunnitelma sprintin testaamisesta oli jo hyvässä vauhdissa. Tuntui, että testisprintin testaaminen tuli äkkiä ja olisin tarvinnut ensin lisää aikaa ymmärtää aiheita. Joten oli hyvä päätös, että opinnäytetyön loppupuolella **kehitä** vaiheessa on toisenlainen lähestymistapa aiheeseen, johon vaikutti Knappin Design Sprint. Olen kuitenkin tyytyväinen, että näin kävi. Oma työskentelyprosessi on ollut erilainen mitä olisin luullut, mutta sain kuitenkin mielenkiintoisen kokonaisuuden. Jos nyt pitäisi aloittaa opinnäytetyön teko, niin tekisin kuitenkin kaiken toisin.

Testaa vaihe oli stressaava. Onneksi ensimmäisen ja kahden muun päivän välillä oli viikko. Kerkesin tehdä muutoksia, mutta en paljoa. Palaute oli selkeä, kuin myös parannukset. Jos aloittaisin alusta en pitäisi testisprinttiä tutuille opiskelijoille. Pyrkisin ensisijaisesti järjestämään sprintin, jossain muussa koulussa. Näin todennäköisemmin en myöskään ajautuisi opiskelijan rooliin. Otin asian esille myös Nora Kuehnerin kanssa keskustellessa. Hän ymmärsi vastaan tulleen vaikeuteni ja sanoikin, että aina ei voi olla kaikkien suosikki ja ihmisten on helpompi ylittää rajoja, jos on ennestään tuttu. Puhuimme myös siitä, että uskottavuutta saa enemmän, jos on pidempi työkokemus aiheen parissa.

Johtopäätökset

Opinnäytetyön tekeminen on ollut vaihtelevaa ja välillä ei ollut uskoa omaan tekemiseen. Loppua kohden ymmärrys kasvoi aiheesta ja nyt tästä vasta voisikin jatkaa vaikka mihin suuntaan ja jatkokehittää. Mielenkiinto on kasvanut tehdessä ja palaisin aiheeseen mielelläni, vaikkapa jatko-opintojen parissa.

Testisprintti auttoi minua ymmärtämään, että ohjaajana ja opettajana toimimisesta voisi tulla minulle ammatti vielä joskus. Vaikka kaikki ei mennyt aina suunnitelmien mukaan, niin se ei haitaa loppujen lopuksi. Palkitsevaa oli, kun pääsin auttamaan ryhmää vaikeissa tilanteissa. Välillä ryhmä saattoi jäädä jumiin suorittamissaan tehtävissä, ideoinnissa ja suunnittelussa. Itselle se on mahtavinta, että osasin tarpeen mukaan auttaa ja reagoida tilanteisiin, kun ryhmä oli jumissa. Auttamisen lisäksi on tärkeää se, että tehtävien ja menetelmien avulla pääsee motivoimaan sekä innostamaan opiskelijoita. Sprintistä, jäi vahvasti mieleen kuinka yhteishenki ja selkeämpi visio malliston aiheesta syntyi jalkapallotreeni vierailun jälkeen. Joten tämä on ollut tärkeä vaihe opinnoissa itsellenikin.

Olen oppinut paljon uutta ja päässyt tavoitteisiini. Kuitenkin minua on mietityttänyt syvennyinkö riittävän hyvin edes yhteen aihealueeseen? Osa itsestäni tuntee, että paljon oli tuttua asiaa varsinkin muotoiluopiskelijoille. Toisaalta oli useampi menetelmä ja prosessi, joiden teoriaan perehdyin, sekä osaan hyödyntää niitä paremmin. Ehkä kokonaisuuden ymmärtämisen ja aiheen hallinnan kannalta tällä kertaa aiheiden pintaraapaisu oli oikea

ratkaisu. Jokaisesta prosessista voisi tehdä oman opinnäytetyön. Jos olisin tarkastellut aihetta esimerkiksi vain palvelupolun näkökulmasta tulokset ja kehitysideat olisivat paljonkin toisenlaisia.

Luotettavuus

Opinnäytetyön sisältö on moni puolinen ja lähteitä on useita. Nettiartikkelit on valittu ajatuksella luotettavista lähteistä. Kokemukset, haastattelut, palautteet ja kyselyt ovat olleet autenttisia. Haastateltavana olleet henkilöt ovat alansa asiantuntijoita. Kyselyt on tehty opiskelijoille anonyymina, jotta he voivat rohkeasti kertoa mielipiteensä ja ajatuksensa. Testisprintti toteutettiin Savonia-AMK:n muotoilun Malliston muotoilu -kurssin yhteyteen ja testisprintillä oli oikea vaikutus ryhmän editymiseen.

Monipuolinen lähestyminen aiheeseen :

- Kaksi asiantuntija haastattelua
- Kaksi kyselyä opiskelijoille
- Useita lähteitä
- Testisprintti
- Osallistuminen masterclassiin

Jatko

Olisi mielenkiintoista jatkossa toteuttaa useampi sprintti ja kokeilla erilaisia aikataulutuksia. Kuten esimerkiksi opinnäytetyössä suunniteltuja kehitysvaihtoehtoja. Jos ei tule tilaisuutta järjestää sprinttejä oppilaille, niin opittuja taitoja pystyn hyödyntämään monipuolisesti esimerkiksi yrittäjä toimiessa. Sprintti sopii omien koruprojektien nopeaan edistämiseen. Voin myös jatkokehittää sprintin etänä järjestettäväksi sparrauskurssiksi. Koruyrittäjänä toiminen on monelle yksinäistä työtä, joten pienien porukoiden yhteiset lyhyet sprinttivalmennukset voisivat olla toivottu asia.

Ei ole kiveen hakattua, että viiden päivän sprintti olisi optimaalisin kaikkiin tilanteisiin. Konsepti-ideoinnin tasolla toimivaa, mutta entä, jos halutaan päästä hieman pidemmälle? Mikä olisi optimaalisin kesto ja sisältö kurssivaihtoehdolle "Korukisaan valmistava sprintti". Opinnäytetyötä tehdessä selvisi, että palvelumuotoilun- sekä suunnittelun menetelmiä on helppo yhdistää ja soveltaa. Vain taivas on rajana. Menetelmiin vaikuttaa aiemmin keksityt menetelmät ja tavat työskennellä. Olisi hyvin mielenkiintoista selvittää tarkemmin mistä mitkäkin menetelmät ovat saaneet vaikutteita ja koota tiedoista "sukupuu".

Tausta :

- Omat opinnot
- Kiinnostuksen kohteet
- Savonia AMK muotoilun kurssit

Tavoite :

- Parempi ymmärrys palvelumuotoilusta
- Erillainen, ytimekäs ja muotoilun näkökulmasta suunniteltu kurssi toteutus

Toteutus :

- Palvelumuotoilun menetelmien hyödyntäminen suunnittelussa
- Testisprintti
- Kehitetyt sprintti kurssit

Tulokset :

- Realistiset sprintti kokonaisuudet
- Useamman palvelumuotoilun menetelmän hallitseminen

Tulevaisuus :

- Kiinnostus syventyä aiheeseen enemmän jatko-opinnoissa

LÄHTEET

Bootcamp (by Kaevin) 2023. What are Design Guidelines? <https://bootcamp.uxdesign.cc/what-are-design-guidelines-f13ba8220c95> Viitattu: 23.1.2024

Design Council 2019. Framework for Innovation. <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/framework-for-innovation/> Viitattu: 5.6.2023

Eljaala Eeva 2021, Opetusmenetelmät ammatillisen opettajaopiskelijan silmin. <https://www.tuni.fi/tlc/opetusmenetelmat-ammattillisen-opettajaopiskelijan-silmin/> Viitattu: 15.4.2023

Hyppönen Olli 2004, Erilaisia opetusmenetelmiä. https://www.google.fi/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwi8obq40-WFAxVhQVUIHYQTAd4QFnoECA0QAQ&url=https%3A%2F%2Fpeda.net%2Fks2%2Fopinto-ohjaus%2Fvuosiluokat-7-9%2Fat%2Flis%25C3%25A4%25C3%25A4-ty%25C3%25B6kaluja2%2Feo%3Afile%2Fdownload%2F7e8a9f3daebabf556e767e5eca2263650ea45bb0%2FERilaisia_opetusmenetelmia.rtf&usq=AOvVaw3GVLeb4Va3KRlYNspF4StB&opi=89978449 Viitattu: 7.6.2023

Innanen Piia 2018. Palvelumuotoiluprosessin vaiheet. <https://www.palvelumuotoilupalo.fi/blogi/palvelumuotoilun-prosessin-vaiheet/> Viitattu: 5.6.2023

Innanen Piia 2018. Palvelupolulla kehitetään parempia palveluita. <https://www.palvelumuotoilupalo.fi/blogi/palvelupolulla-kehitetaan-parempia-palveluita/> Viitattu: 5.6.2023

Innokylä.fi, Palvelupolku, n.d. <https://innokyla.fi/fi/tyokalut/palvelupolku> Viitattu: 5.6.2023

Jake Knapp with John Zeratsky and Braden Kowitz 2016, Sprint : how to solve big problems and test new ideas in just five days, New York : Simon & Schuster.

Jack O'Donoghue, 2022. <https://makeiterate.com/design-thinking-vs-design-sprints/> Viitattu: 2.3.2024

Kehittämiskeskus Opinkirjo n.d., Muotoilupakki. https://opinkirjo.fi/wp-content/uploads/2019/12/muotoilupakki_kortit_nrt_web.pdf Viitattu: 15.4.2023

LÄHTEET

Keystone Education Group Oy, Koulutus.fi, Agile – tehokkaampaa ja ketterämpää työskentelyä. <https://www.koulutus.fi/haku/agile-koulutus> Viitattu: 15.2.2024

LUMA-Keskus Suomi 2022. Mitä projektioppiminen on? <https://start.luma.fi/uutinen/mita-projektioppiminen-on/> 15.4.2023

Miettinen Satu 2014, Muotoiluajattelu. Helsinki : Teknologiainfo Teknova Oy.

Miettinen Satu 2021, Muotoilun avaimet : älykkääseen teollisuuteen ja liiketoiminnan ketterään kehittämiseen. Helsinki : Teknologiainfo Teknova Oy.

Miro.com, What is a design sprint?, n.d. <https://miro.com/research-and-design/what-is-a-design-sprint/> Viitattu: 15.2.24

Rauhala Pentti ja muita 2003, Ammattikorkeakoulupedagogiikka : ajankohtaisia puheenvuoroja. Helsinki : Edita.

Erno Salmela & Co. 2015. Yhteisöllinen, nopea ja kokeileva kehittäminen.

<https://lutpub.lut.fi/bitstream/handle/10024/103794/Yhteis%c3%b6llinen%2c%20nopea%20ja%20kokeileva%20kehitt%c3%a4minen.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Viitattu: 15.4.2023

Salminen Tapio 2012, JAETTU ASiantuntijuus Opetusmenetelmänä. [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/49414/Salminen_Tapio.pdf?](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/49414/Salminen_Tapio.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[sequence=1&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/49414/Salminen_Tapio.pdf?sequence=1&isAllowed=y) Viitattu: 7.6.2023

Tuulaniemi Juha 2011, Palvelumuotoilu. Helsinki : Talentum.

Upola Solja 2019. Väitös: Työelämäorientoitunut projektioppiminen motivoi opiskelijoita. <https://www.ulapland.fi/news/Vaitos-Tyoelamaorientoitunut-projektioppiminen-motivoi-opiskelijoita/41954/e29de869-3f4f-4f6a-bbd7-539a6aaa7a39> 15.4.2023

KUVAT

KUVA 1: Kurikka, Laura 2023. Areenan penkit 29.03.2023. Paikkakunta: Kuopio

KUVA 2: Savonia-AMK. Tuotemuotoilun OPS. 2023. Paikkakunta: Kuopio. <https://amksavonia.sharepoint.com/sites/reppu-muotoilu>

KUVA 3: Fiona Dieffenbacher (2013) Fashion Thinking. Adopted by Laura Pakarinen (2021). Malliston muotoilu -kurssi, Moodle. Muokannut Laura Kurikka (2023).
https://moodleold.savonia.fi/pluginfile.php/2062115/mod_resource/content/9/The%20Collection%20Design%20Cycle%202021.pdf

KUVA 4: Kurikka, Laura 2023. Ideointia. 21.03.2023. Paikkakunta: Kuopio

KUVA 5: Kurikka, Laura 2023. Tarinan ideointia. 21.03.2023. Paikkakunta: Kuopio

KUVA 6: Kurikka, Laura 2023. Malliston sisällön ideointia. 29.03.2023. Paikkakunta: Kuopio

KUVA 7: Kurikka, Laura 2023. KuPS:n treeneissä. 29.03.2023. Paikkakunta: Kuopio

KUVA 8: Kurikka, Laura 2023. Luonnosten tarkastelua. 30.03.2023. Paikkakunta: Kuopio

KUVA 9: Kurikka, Laura 2023. Valikointia. 30.03.2023. Paikkakunta: Kuopio

KUVA 10: Kurikka, Laura 2023. Tarkempia luonnoksia. 30.03.2023. Paikkakunta: Kuopio

KUVA 11: Knapp, Jake 2016. Design Sprint -kulku. <https://sprintstories.com/7-tips-for-the-first-ever-design-sprint-of-a-company-16682b307c1c>

KUVA 12: Kurikka, Laura 2023. Selviytymis asu, oikea puoli. 27.10.2023. Paikkakunta: Kuopio

KUVA 13: Kurikka, Laura 2023. Selviytymis asu, vasen puoli. 27.10.2023. Paikkakunta: Kuopio

KUVA 14: Kehittämiskeskus Opinkirjo 2019. Muotoiluprosessi. https://opinkirjo.fi/wp-content/uploads/2019/12/muotoilupakki_kortit_nrt_web.pdf

KAAVIOT

KAAVIO 1. Timantti. Kurikka Laura 2023

KAAVIO 2. Tausta ja tavoite. Kurikka Laura 2023

KAAVIO 3. Viitekehys. Kurikka Laura 2023

KAAVIO 4. Timantti. Kurikka Laura 2023

KAAVIO 5. Timantti. Kurikka Laura 2023

KAAVIO 6. Malliston muotoilu -kurssin keskeisimmät aiheet. Kurikka Laura 2023

KAAVIO 7. Nopea ja kokeileva kehittäminen . Kurikka Laura 2023

KAAVIO 8. Tupalatimantti. Kurikka Laura 2023

KAAVIO 9. Sprinttipolku. Kurikka Laura 2023

KAAVIO 10. Sprinttipolku. Kurikka Laura 2023

KAAVIO 11. Sprinttipolku. Kurikka Laura 2023

KAAVIO 12. Mallistotarinan luominen. Kurikka Laura 2023

KAAVIO 13. Treeni vieraulu. Kurikka Laura 2023

KAAVIO 14. Luonnostelu. Kurikka Laura 2023

KAAVIO 15. Tärkeät havainnot. Kurikka Laura 2023

KAAVIO 16. Timantti. Kurikka Laura 2023

KAAVIO 17. Menetelmien yhtenäisyydet. Kurikka Laura 2024

KAAVIO 18. Sprintin eteneminen. Kurikka Laura 2024

KAAVIO 19. Sprintin eteneminen. Kurikka Laura 2024

KAAVIO 20. Sprintin eteneminen. Kurikka Laura 2024

KAAVIO 21. Opinnäytetyön eteneminen. Kurikka Laura 2024

KAAVIO 22. Aiheeseen lähestyminen. Kurikka Laura 2024

KAAVIO 23. Tausta tulevaisuuteen. Kurikka Laura 2024

TAULUKOT

TAULUKKO 1. Menetelmien ja toteutuksien vertailu. Kurikka Laura 2023.

TAULUKKO 2. Sprinttipolku. Kurikka Laura 2024.

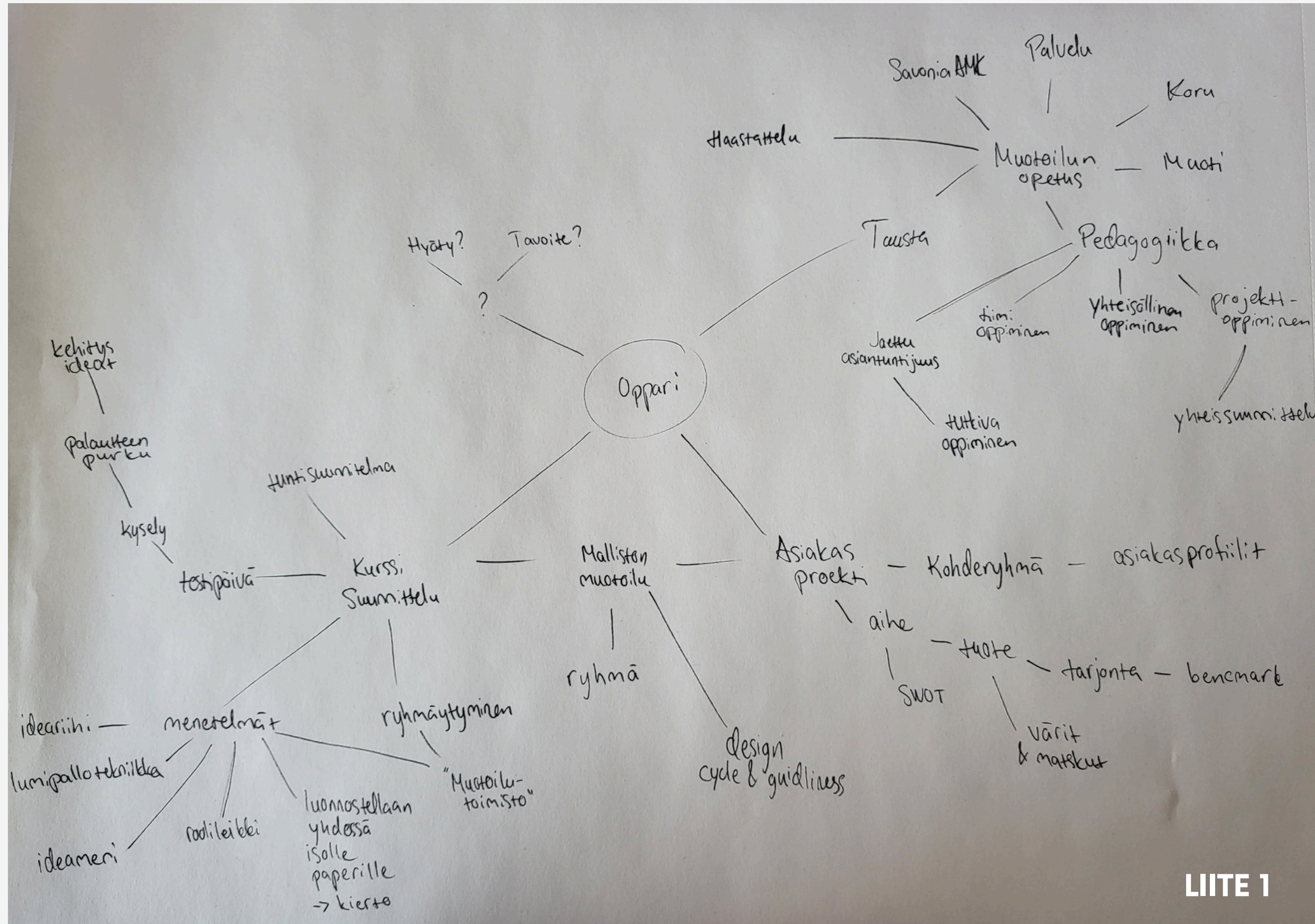
TAULUKKO 3. Sprinttipolku. Kurikka Laura 2024.

TAULUKKO 4. Sprinttipolku. Kurikka Laura 2024.

HAASTATTELUT

Arkola, Tarja, lehtori. Savonia-AMK, Kuopio. Suullinenhaastattelu 16.3.2023, haastattelijana Laura Kurikka. Tallenne kirjoittajan hallussa.

Kühner, Nora, trendiasiantuntija, luennoitsija, muoti- ja urheilu suunnittelija. Suullinenhaastattelu 27.10.2023, haastattelijana Laura Kurikka. Tallenne kirjoittajan hallussa.



LIITE 1

KYSELYIDEN VASTAUKSET - TESTISPRINTTI

Miten meni 1. päivä?

- Mietteet/huomiot: - tarvitaan tarkka aikataulutus ja tauotus, sekä se, että tiimi lähtee yhtäaikaan tauolle - kevennyspelit vievät huomion hetkeksi pois projektista ja antavat lisävirtaa tekemiseen, olisi tarvinnut myös iltapäivällä / illalla - tietokoneen ääressä pitkään istuminen vaikeaa, aiheuttaa väsymystä ja turhautumista
- Ei ollut selkeää mitä tehdään ja mikä päivän tavoite on. Päivä koneen äärellä istuen on raskasta keholle ja miellelle ja kyllä ei ollu loppupäivästä enää oikein kivaa
- Päivä oli haastava, paljolti johtuen siitä että itse tehtävä oli vaikea, sitä ei meinannut ymmärtää ja koin että ryhmänä oli hankaluuksia löytää ns. Yhteistä säveltä eli kyseiseen ongelmaan ratkaisua. Kommunikointi oli vähän turhankin henkilökohtaista tai passiivis aggressiivista. Mielestäni päivän rakenne oli ok, sovittiin mitä tehdään ja annettiin vapaus toimia sen mukaan. Henkilökohtaisesti itse tykkään ryhmäytyä ja miettiä asioita yhdessä, pallotella.

Miten meni 2. päivä?

- Mietteet/huomiot: - aikataulutus oli kunnossa, selkeä, ja sitä muokattiin tarpeen mukaan - taukoja oli tarpeeksi ja niille lähdettiin yhtäaikaan - ryhmältä kysyttiin päivän mittaan palautetta aikataulusta, tavoista ja tekemisestä - hauska diaesitys, maalaaminen ja kevennyspelit tekivät päivästä keveämmän - koko päivä ei ollut pelkkää tietokoneella istumista - vierailu Väre-areenalle todella tuottelias - tuloksia syntyi päivän mittaan erittäin hyvin - projektin ohjaaminen ja siinä auttaminen onnistunutta
- Toinen päivä meni paljon paremmin. Aikataulu oli selkeä vaikka muutoksia tuli ja tavoite oli tiedossa. Vaikka muutoksia tosiaan tuli niin hyvin niistä luovittiin eteen päin. Mukavaa oli välillä ideoida ja luonnostella.
- Toinen synnytys päivä oli hyvä, jokainen oli päässyt paremmin sisälle siitä mitä päivä vaatii ns henkisesti. Päivän rakenne oli todella tarkasti suunniteltu ja fiilis oli hyvä. Maalaaminen oli ihanaa ja sieltä saatiinkin monta muotoa jälkeinpäin poimittua tähän projektiin.

Miten meni 3. päivä?

- Mietteet/huomiot: - aikataulut ja tauotus parantui sprintin edetessä, ja kaikkien mielipiteet otettiin huomioon - aamu lähti hyvin käyntiin ja ilmapiiri oli keveä - taukoja pidennettiin tarvittaessa, mutta aikataulussa pysyttiin - päivä meni nopeammin, kun ei tarvinnut istua tietokoneella - luonnoksia ja tuloksia syntyi runsaasti - ohjaaminen ja auttaminen onnistunutta, myös henkilökohtaisella tasolla - pisin sprinttipäivä, joka meni kuitenkin kaikkein nopeiden
- Helpoin ja paras päivä. Piirtely ja ideointi best. Vaikka oli toki raskasta mutta ei kuitenkaan ihan niin raskasta kuin ensimmäinen ja toinen päivä
- Tämä päivä oli ihana. Koin sen todella todella antoisaksi että oli ohjattu tehtäviä jotka johdatti luovaan tilaan. Päivässä oli myös jännitystä kun käytiin haastattelemassa KuPSin naisia ja henkilökohtaisesti haastatteleminen kasvatti ja opetti itseä tosi paljon.

Mitä pidit sprintin ideasta? Toteutuksesta? Mitä parannettavaa?

- Pidän sprintti-ideaa järkevänä ja tehokkaana, vaikka malliston muotoilun kurssilla se onkin erittäin raskas. Ensimmäisen kerran toteutuksessa oli parannettavaa esim. aikatauluissa ja tauoissa, mutta vioista opittiin, eikä niitä toistettu seuraavilla kerroilla. Kevennyspelejä tai diasarjoja olisi ehkä kaivannut enemmänkin, mutta niitä oli kuitenkin sopivasti. Sprintin ehkä suurimpana vaikeutena oli sen pitäminen mielekkäänä, joka onnistui joka kerta paremmin.
- Olin ihan luottavaisin mielin tästä ideasta, että sprintit on sisällytetty malliston muotoilun kurssiin, mutta kyllä vähän petyin kuitenkin. Jotenkin tosi epäselkeä. Harmittaa, kun tällöinen olisi ollut niin kiva yhtenä omana top "kurssina" ja suoraan sanottuna mielummin olisin siihen osallistunut.
- Näen ja koen jälkepäin että sprintti oli todella opettava, ryhmätaitojen opettelua, oivalluksia ja kurssin tehtävien sisäistämisen helpottui sprintin aikana tosi paljon.

Oliko sprintistä mielestäsi hyötyä malliston etenemiseen?

- Sprintin aikana syntyi pienessä ajassa monen viikon työmäärä ilman työn laadun merkittävää heikkenemistä. Vaikka sprintti on raskas (varsinkin malliston kurssilla), oli siitä mielestäni suurta hyötyä projektin etenemiseen ja ryhmän yhteisen sävelen löytämiseen. Pidän myös hyvänä kokemuksena. Sprinttejä voitaisiin hyödyntää mallistossa jatkossakin semmoisille ryhmille, jotka ovat halukkaita valmistamaan malliston nopeammin ja ryhmäytymään paremmin.
- Oli. Ryhmän dynamiikka tuntuu tosi oudolta ja siksi ajattelen, että oli hyvä että näitä sprinttipäiviä kuitenkin oli. Hommaa saatiin tehtyä paljon lyhyessä ajassa ja nyt helpompi tehdä paluuperiä omia jälkiään pitkin ja katsoa uudelleen ja vaihtaa tarvittaessa suuntaa.
- Kyllä, henkilökohtaisesti miellyttävä prosessi vaikka olikin raskas ajallisesti.

Vapaa sana :)

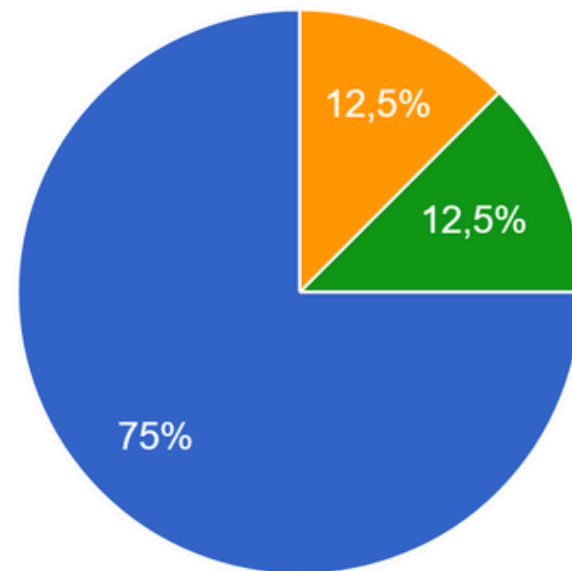
- Oli kiva kokemus :D ja tuntuu hyödylliseltä näin jälkikäteen ajateltuna. Vaikka vertaisien ohjaaminen on hankalaa ja ensimmäisellä kerralla olikin hieman hakemista, paransit sitä jo heti seuraavalle kerralle. Palautteen vastaanottamisessa ja antamisessa kehityit myös joka kerralla. Otit yksilöt ja mielipiteet huomioon. Et antanut kenenkään pompotella ja pidit tiukan linjan aikataulusta heti toisesta kerrasta lähtien. Olit keksinyt tekemistä monipuolisesti ja pidit hyvää ilmapiiria yllä. Olit henkisenä tukena. Jaksoit sprintin loppuun asti kunnialla, etkä antanut väsymyksen näkyä tai haitata. Kaiken kaikkiaan onnistunut sprintti :) Kiitos!
- Otit ihan hyvin ekan päivän (ehkä turhan jämäkän) palautteen vastaan, ja suunnittelit seuraaville kerroille selkeän aikataulun taukoineen. Kiitos sprinteistä! Oli se loppuunsa ihan kivaa!
- Laura ohjaajana oli mielestäni hyvin suunnitellut pohjan sprintteihin ja ohjaajana empaattinen, johdonmukainen, kannustava, joustava. Varsinkin parin viimeisen päivän aikana Laura pääsi ohjaaja identiteettiin ja meidän ryhmätyöt eteni hienosti

KYSELYIDEN VASTAUKSET - OLD TO GOLD -MASTERCLASS

Old to Gold -masterclass

Oliko viisi päivää riittävä aika aiheeseen perehtymiseen, idean keksimiseen ja kokonaisuuden toteuttamiseen?

- Kyllä
- Ei
- Olisin kaivannut välipäivää, kentiesviikonlopun jolloin olisi voinut pohtia työtä
- Kyllä. Tulee huomioida käytettävissä oleva aika idean suunnittelussa ja toteutuksessa. Jos enemmän aikaa, tuotoskin olisi isompi, jolloin kiire tulisijoka tapauksessa.

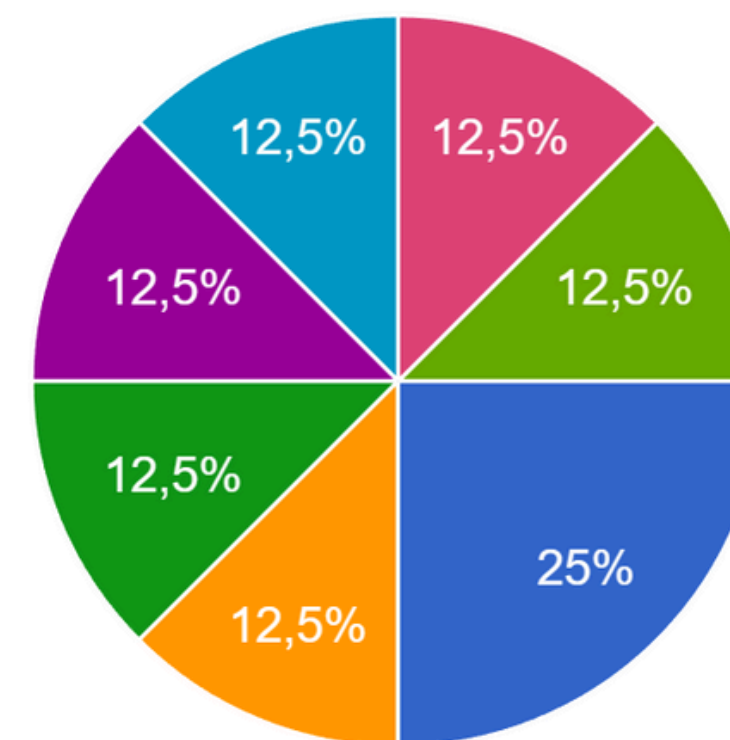


Koitko, että olisit tarvinnut enemmän ohjattua aikaa ja tehtäviä ideointi vaiheeseen?

- Alkuun oli vähän hukassa, mutta oli kiva huomata että onnistuttiin. Toisaalta enempi ohjaus olisi ollut kiva, mutta toisaalta jos liikaa tulee ohjausta niin ehkä lukkiutuu jollain tapaa?
- Olen ideoija, joten koin, että olisin voinut ja halunnut käyttää enemmän aikaa ideointiin ja pitämiseen.
- en
- Ehkä joo
- Jonkinlainen yhteinen ideointihetki olisi voinut olla plussaa, jotta ajatukset saa liikkeelle nopeammin. Tämä toisaalta tapahtui myös parin kanssa, mutta koko ryhmän keskeinen ideointi poistaisi entistä enemmän "kilpailua" muotoilijoiden välillä.
- En, aikaa oli riittävästi
- Aikaa sai käyttää alun ideointiin parin kanssa sen verran mitä tarvitsi, oli kiva että sai edetä luontevaan tahtiin.

Onko intensiiviset lyhytkurssit (noin 3pv - 2vko pituiset) mieluisampia opetusmuotoja sinulle, kuin perinteiset pari kuukautta kestävät kurssit?

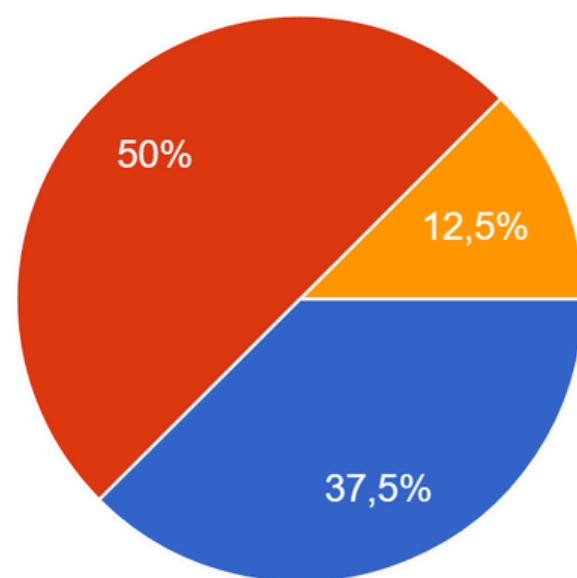
- Kyllä
- Ei
- Tää oli kyllä kiva! Ensimmäinen tällänen lyhyt puristus. Voisi olla joskus muulloinkin.
- En ole ajatellut asiaa aiemmin, muttavoisin sanoa että kyllä.
- kyllä sekä ei. Tämänlaiset nopeat projektit ovat loistavia sillä työ on kokoajan tehokasta ja projekti valmistuu nopeasti, mutta toisaalta paljon aikaa vaativat tehtävät ja nopeat "rykäisy" kuituvat muiden tehtävien ja kurssien haitaksi
- Toisinaan käytynä lyhyemmät kurssit laittaa ajattelemaan eri perspektiivistä ja opettaa työskentelemään nopeampaan tahtiin.
- Molemmat ovat mieleisiä. Lyhytkurssit toisivat mieleistä vaihtelua pitkien kurssien ohelle
- Lyhyissä kurseissa on se hyvä puoli, että projekti ei ehdi alkaa kyllästyttää. Kaikki osallistujat ovat innokkaita alusta loppuun, vaikka tietenkin tässäkin kerkeää tulla välillä hukassa olemisen hetkiä.



(Useita epäsuoria vastauksia)

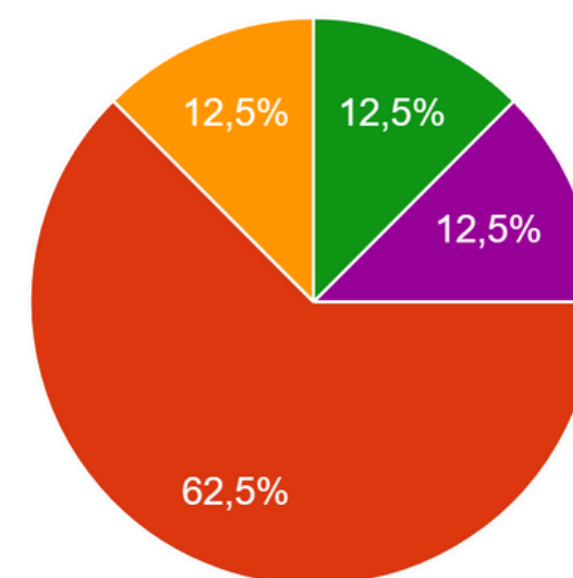
Olisitko halunnut syventyä aiheeseen enemmän ennen kokonaisuuden valmistamista?

- Kyllä
- Ei
- Saimme tarpeeksi aikaa jaennakkotehtävä (ongelma ja ratkaisu) olisopiva, ei liian laaja.



Pitäisikö mielestäsi lyhytkursilla olla enemmän ohjattua ohjelmaa?

- Kyllä
- Ei
- Jos on jotain oikeesti aiheellista, muutenhyvä draivi keskeytyy
- Riippuu aiheesta
- Saimme tarpeeksi ohjausta. Opettajat olivat saatavilla koko ajan.



Olisitko halunnut syventyä aiheeseen enemmän ennen kokonaisuuden valmistamista?

- En osaa juuri nyt vastata. Tuttu pari olisi ollut kiva
- Joka päivä olisi kokoontuminen yhteen, ajatusten ja ideoiden pallottelu. Ehkä enemmän yhteisöllisyyttä ja ryhmähenkeä.
- Tässä tapauksessa olisi ollut hyvä saada vielä enemmän infoa messuille osallistumisesta ja messujen sisällöstä jo alkuviikosta. Selkeämpi aikataulutus jo etukäteen yhteisille kokoontumisille, ja muuten vapaata työskentelyaikaa.
- Ehkä hieman tarkempi loppukatselmus, jotta olisi voinut tutustua muiden tiimien lopputuloksiin syvällisemmin.