

Kaleidoskooppi

RAJOJEN YLITYKSIÄ JA
YHTEISTYÖTÄ LUOVIENTEN ALOJEN
JA MERITEOLLISUUDEN VÄLILLÄ

Lan Le-Gävert

Humanistinen ammattikorkeakoulu
Kulttuurituotannon yksikkö

Sarja B 25 Projektiraportit ja selvitykset

Kirjoittanut: Lan Le-Gävert

Taitto: Mira Metsälä

ISBN 978-952-456-163-1
ISSN 1457-5531 L ISSN 1799-179X

X-Copy Oy

Turku 2013



- 05 Johdanto
- 07 Projektituottaja yhteistyön katalysaattorina
- 13 Case: Meriaura News
- 19 Case: Luova Myrsky
- 25 Case: VIRTU
- 31 Case: EloMare
- 37 Case: Icebreaker -projektikokonaisuus

Creative Push-työpaja

Sisäistä viestintää ja yhteisöllisyyttä –työpaja

Koulutus: Co-Creative Power Ship

Tarinankerronta menetelmänä ammattiminän vahvistamiseen -katsaus Co-Creative Powership työpajaan

Koulutus: Haasteista mahdollisuuksia – tulevaisuuden luova meriteollisuus

Raportti: Tulevaisuuden luova meriteollisuus –työpaja

The Icebreaker –menetelmäkortit

- 65 Keskeytyneitä pilotteja

Kontti

Mobiili

- 71 Kantapään kautta – projektituottajan ajatuksia
- 72 Palautetta yhteistyökumppaneilta
- 73 Projektituottajan esittely



Johdanto

STX Finlandin telakkatyöryhmä perusti Turun kulttuuripääkaupunkivuoden innoittamana Heavy Metal Yards ry:n tukemaan ja edistämään laivanrakentajien kulttuuriharrastusta. Toiminta toi yhteen monialaisen verkoston meri- ja metalliteollisuuden sekä luovien alojen edustajista. Yhteistyöstä innostuneimmat povasivat luovuuden ja kulttuurin voivan myötävaikuttaa myös meri- ja metalliteollisuuden kilpailukykyyn.

Sen seurauksena käynnistettiin syksyllä 2011 useiden korkeakoulujen ja alueellisten kehittäjäorganisaatioiden välille valtakunnallinen pilottihanke Kaleidoskooppi – luovuus ja kulttuuriset innovaatiot meri- ja metalliteollisuudessa tai tuttavallisemmin vain Kaleidoskooppi luomaan uudenlaista poikkitoimialaista innovaatioalustaa.

Partnereiksi lähtivät Turun ammattikorkeakoulu, Satakunnan ammattikorkeakoulu, Aalto-yliopisto, Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikkö, Koneteknologiakeskus Turku sekä Prizztech. Humanistinen ammattikorkeakoulu toimi hankkeen koordinoijana. Hankkeen osarahoituksen myönsivät Turun Seudun Kehittämiskeskus sekä Pohjois-Pohjanmaan ELY-keskus osana opetus- ja kulttuuriministeriön valtakunnallista ESR-kehittämishjelmaa ”Innovaatio- ja osaamisjärjestelmien kehittäminen”.

Tavoitteena oli löytää uusia toimintatapoja, joilla voidaan lisätä kulttuurin ja luovuusosaamisen hyödyntämistä meri- ja metalliteollisuudessa. Meriteollisuuden näkökulmasta tavoitteenä oli siis löytää uusia innovaatioita. Luovien alojen toimijoille hanke puolestaan tarjosi uusia ansaintamahdollisuuksia.

Useita seminaareja, työpajoja ja opiskelijakilpailuja järjestettiin edistämään alojen välistä tiedon ja taidon vaihtoa. Käytännön yhteistyökokeiluja toteutettiin pilottiprojektien muodossa. Niiden vauhdittamiseksi lanseerattiin kulttuurituottajasta jalostettu projektituottajan toimenkuva, jonka tarkoituksena oli aktiivisesti etsiä yhteistyöhön sopivia tahoja ja yhdistää niitä.

Tuottajan aloitteesta kokeiltiin yhteistyötä luovien alojen ja meriteollisuuden yritysten välillä sekä yritysten ja opiskelijoiden välillä. Lisäksi tuottajatyön tuloksina järjestettiin useita Luovaksi myrskyksi kutsuttuja yhteistyöskentelysessioita eri yritysten kesken sekä luovien alojen toimijoille suunnattuja koulutuksia osaamisensa tunnistamiseksi ja tuotteistamiseksi.

Tähän kirjaseen on koottu kaikki projektituottajan johdolla syntyneet rajojen ylitykset ja yhteistyökokeilut luovien alojen ja meri- ja metalliteollisuuden välillä.



Projektituottaja yhteistyön katalysaattorina

Projektituottaja on Kaleidoskooppi-hanketta varten lanseerattu ammattinimike kulttuurituottajalle, joka tuottaa uusia monialaisia pilottiprojekteja hankkeen nimissä.

Hankesuunnitelman mukaan projektituottajan tehtäviin kuului hankkeen kulttuurillisesta sisällöstä sekä yhteistyökokeiluista vastaaminen. Käytännössä uusi toimenkuva ja sen käsittämät tehtävät ovat kuitenkin jäsentyneet vasta tekemisen myötä.

Projektituottajan työ on ollut monisäikeinen prosessi, jossa tutkittiin, verrattiin, kehitettiin ja kokeiltiin ristiin tapoja tehdä yhteistyötä alojen ja organisaatioiden välillä. Tuottajan työprosessi onkin lineaarisen aikajanan sijasta orgaaninen ja alati muuttuva ajatuskartta.

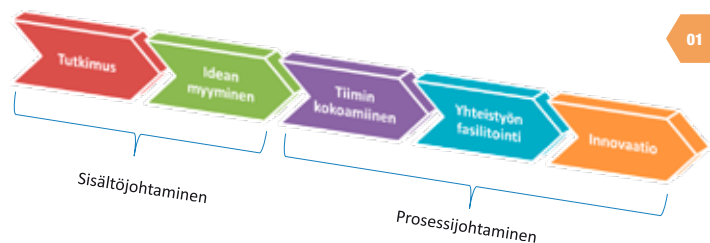
Koska uudenlainen yhteistyö vaatii konkreettisia ehdotuksia, tuottajalla on ollut vahva rooli yhteistyön idean muodostamisessa. Kun idea ja sen toteuttajat ovat löytyneet, tuottaja siirtyy taka-alalle pitämään huolta siitä, että yhteistyö sujuu osapuolten välillä ja syntyy jotain uutta.

Pilotteja kokeillessa ideat poikivat usein uusia ideoita ja kohtaamiset uusia verkostoja. Tuottajan työssä se näkyy useina samanaikaisina, lomittaisina ja peräkkäisinä pilottiprojekteina. Tutkimus- ja kehittämisprosessissa on kuitenkin nähtävissä toistuva kaava:

1. Tuottaja tapaa alojen edustajia ja etsii meri- ja metalliteollisuuden kehittämistarpeita
2. Tuottaja etsii mahdollisuuksia alojen väliselle yhteistyölle
3. Tuottaja etsii ja saattaa yhteen sopivat osapuolet
4. Tuottaja käynnistää ja koordinoi yhteistyötä
5. Tuottaja havainnoi, kerää palautetta ja kehittää pilottia eteenpäin

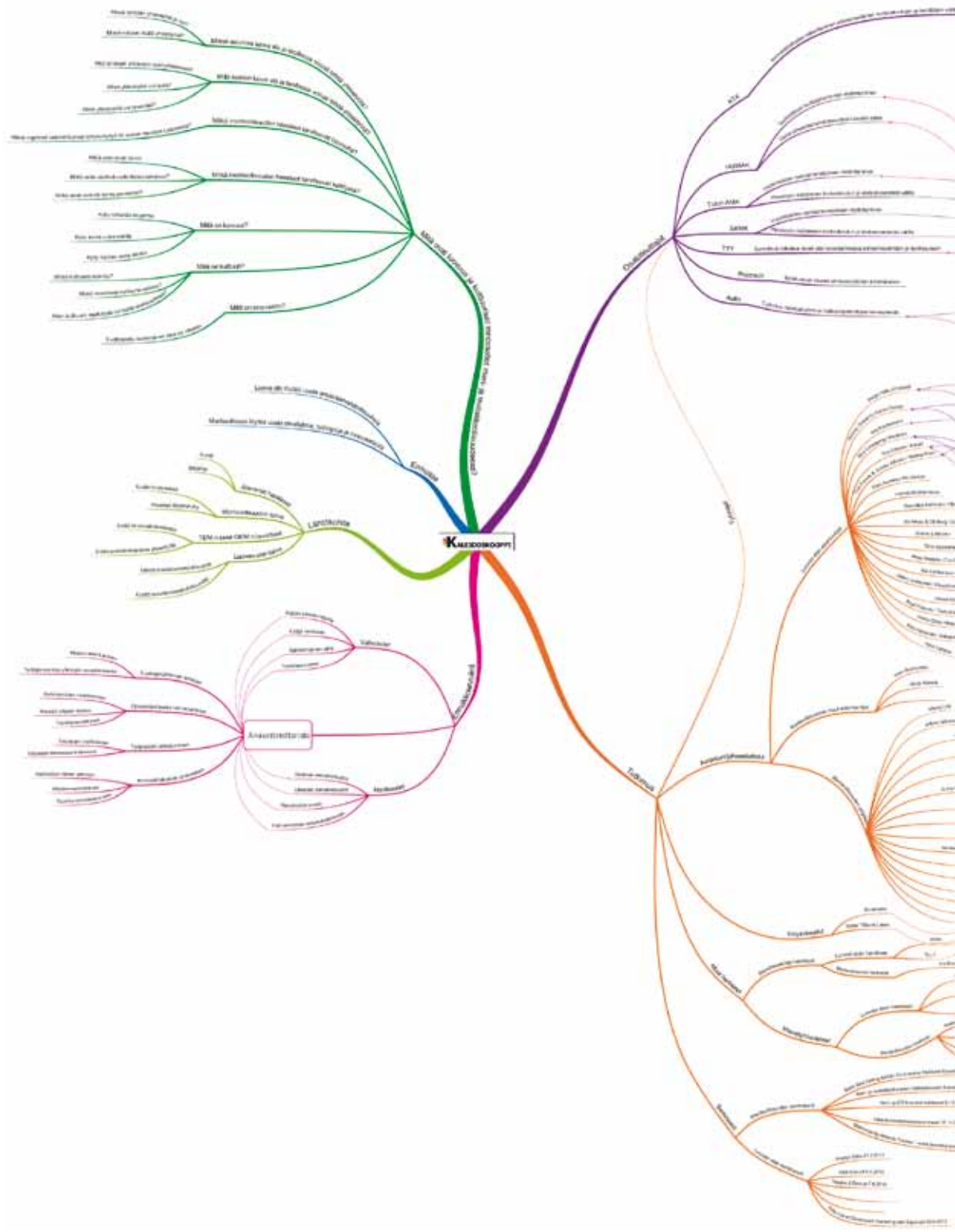
Vuosien aikana on tullut onnistumisia, mutta on myös juostu takaperin puuhun. Kaikki aloitetut pilotit eivät lähteneet kunnolla käyntiin. Kuitenkin useimmat niistä, jotka saatiin liikkeelle, antoivat edellytyksiä myös jatkoyhteistyölle Kaleidoskoopin jälkeen.

Seuraavissa kappaleissa esitellään Kaleidoskooppi-hankkeen toteutuneet pilottikokeilut sekä niistä opitut asiat.



01 Tuottajan toimintaprosessi piloteissa

02 Tutkimus- ja kehittämisprosessissa on nähtävissä toistuva kaava



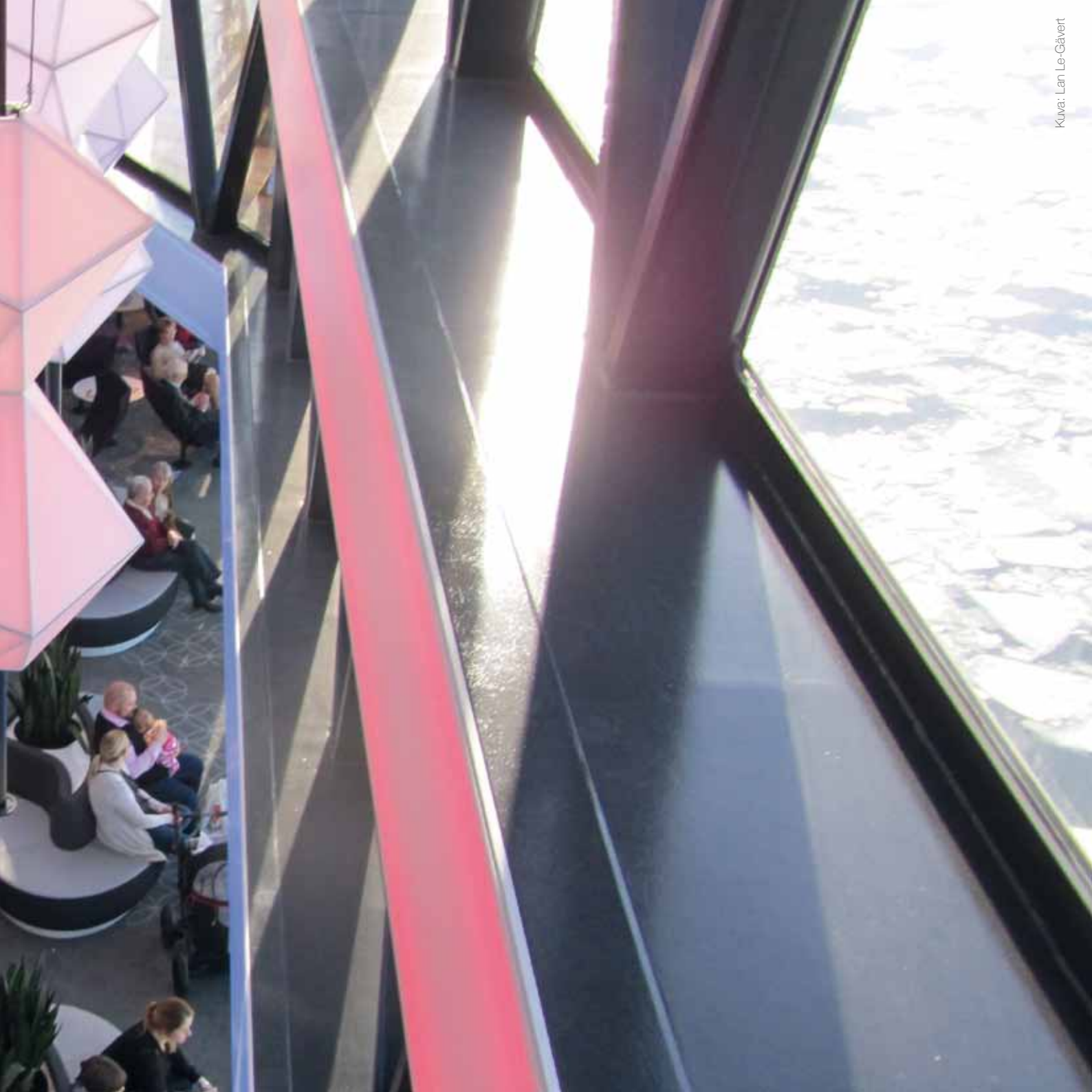
Ladunavaaja

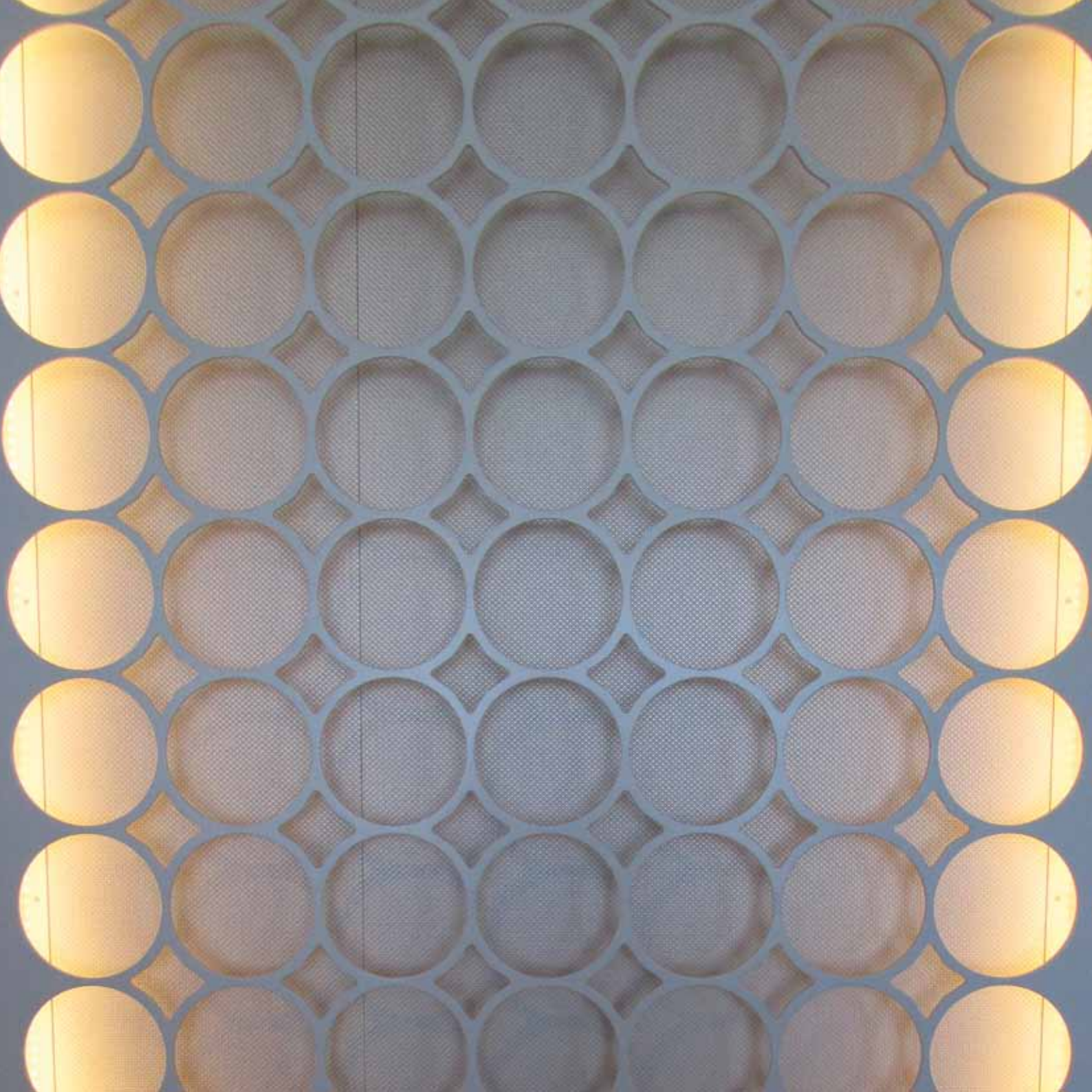
Toimeenpanija











Case: Meriaura News

Toimeksiantaja: Meriaura Group

Toteuttaja: Hallava Filmi

Aika: 24.5.2012-31.12.2013

Projektin kuvaus

Rahtivarustamo Meriaura Groupin henkilöstömäärä on lisääntynyt nopeasti toiminnan laajentuessa. Maa- ja meriorganisaation välinen vuorovaikutus ei ole aina ongelmatonta eivätkä edes samassa avokonttorissa toimivat yksiköt aina vaihda tietoa keskenään. Työn tohinassa myös yhteiset tavoitteet ja strategiat jäävät helposti kiireiden jalkoihin.

Kaleidoskoopin projektituottajan aloitteesta kokeiltiin jakaa tietoa ja lisätä yhteisöllisyyden tunnetta elokuvan keinoin. Yhteistyökumppaniksi valikoitui elokuvatuotantoyhtiö Hallava Filmi, jonka tuottajalle meriteollisuus oli entuudestaan tuttu ja sen vuoksi myös kiinnostava toimiala.

Meriaura Group toivoo pilotista uusia välineitä henkilöstöhallinnon tueksi. Hallava Filmi puolestaan tavoittelee pilotista uusia soveltamisalueita elokuvatuotannon osaamiselle.

“

Videon tarkoituksena on saada meriorganisaatiolle paremmin tietoa siitä, mitä toimiston eri osastoissa tehdään. Se toimii myös perehdyttämismanuaalina uusille työntekijöille. Kukapa nyt ei mielummin katsoisi vartin elokuvaa, kuin selaisi mapillista papereita

Jan Laurell, Meriaura Group

“

Pilotti on antanut mahdollisuuden testata uudenlaista brainstorming konseptia, tiedonpurkumenetelmää ja liikkuvan kuvan vaikuttavuutta liiketoiminnan kehittämisessä.

Jan Laurell, Meriaura Group

Tavoitteet

- Sisäisen yrityskuvan ja -kulttuurin kirkastaminen
- Tiedonkeruu ja -jakaminen
- Parannusehdotusten ja palautteen keruu yrityksen toiminnasta
- Uusien menetelmien testaaminen
- Uusien yhteistyömuotojen tutkiminen

Odotukset

- Workshop innostaa henkilöstöä kysymään kysymyksiä, joita ei normaalisti uskalla kysyä. Tulee eteen tietoa, mitä ei osaa edes kysyä.
- Poikkitoimialainen yhteistyö synnyttää uusia ideoita ja opettaa uusia näkökulmia ja toimintatapoja.
- Valmistuessaan video herättää hilpeyttä henkilökunnassa. Parhaimmillaan se lähentää meri- ja maaorganisaatiota. Heikko lenkki on meriorganisaation osallistumisen puute.

Yhteistyön kulku ja tuottajan rooli

Yritysten edustajien kohdatessa yhteinen sävel löytyi nopeasti, sillä Meriauralla oli samaan aikaan kiireinen tarve uudelle esitteilyvideolle meriteollisuusalan kansainvälisille messuille. Yritysten ensimmäiseksi yhteistyöprojektiksi muodostuikin alkuperäisestä suunnitelmasta poiketen kohderyhmälle suunnattu mainosvideo.

Kun ensimmäinen yhteistyöprojekti oli valmis, palattiin jälleen alkuperäisen haasteen eteen. Tähän mennessä osapuolet olivat jo tutustuneet toisiinsa paremmin ja keskusteluyhteys toimi ilman välikättä. Tuottajan rooli painottuikin tässä pilotissa aloitteen tekemiseen sekä aikatauluista muistutteluun.

Meriauran henkilöstöjohtaja sekä Hallava Filmin tuottaja ideoivat yhdessä työpajan, jossa henkilökunta osallistui yrityksen yhteisten tavoitteiden ja eri yksiköiden toimintojen määrittelyyn. Jokainen sai omalla tahollaan pohtia eri yksiköiden tehtäviä ja niiden merkitystä yrityksen kokonaistoiminnassa. Syntyneiden ajatusten pohjalta tehtiin tiimeittäin käsikirjoitus lyhytelokuvalle, joka kertoo oman yksikön toiminnasta.

Elokuvia ei ole vielä kuvattu, mutta yritykset ovat aikeissa jatkaa niiden osalta yhteistyötä hankkeen jälkeen. Niitä on ajateltu näytettävän esimerkiksi henkilökunnan perehdytyksissä, juhlatilaisuuksissa jne.



Elokuva kertoo tarinan, jossa on faktat kohdillaan, mutta siinä käytetään myös emotionaalista viestintää. Elokuva herättää tunteita ja katsoja samastuu ja omaksuu asiat tarinan kautta. Se luo yhteyksiä ja mielikuvia ja on hyvä keino saada työntekijät sisälle yrityksen ajatusmaailmaan ja tapoihin toimia.

Toni Panula, Hallava Filmi



Alkuperäisenä ideana oli tehdä reportaasiomainen Meriaura News, mutta pikkuhiljaa idea alkoi muovautua ajattomampaan, dokumentaariseen suuntaan, pienen huumorin höyryä. Käsikirjoitukset ovat viilausta vailla valmiina, näyttelemisen hoitaa henkilökunta itse.

Jan Laurell, Meriaura Group

Haasteet

- Meriteollisuutta tuntemattomalle luovien alojen edustajalle poikkitoimialaisen yhteistyön mahdollisuuksia oli vaikea hahmottaa. Tuottajan piti vakuuttaa elokuva-alan osaamisen soveltamismahdollisuuksista meriteollisuuden konkreettisten esimerkkien avulla. Esimerkiksi. firman juhlissa näytettävä tunteita herättävä video henkilöstön sitouttamiseksi voitti puolelleen kannatusta.
- Huolimatta siitä, että henkilöstön sitouttamista yritykseen pidettiin erittäin tärkeänä, Meriauran päivittäiset operatiiviset tehtävät menivät ajan priorisoinnissa edelle. Tämä aiheutti sen, että pilotin suunnitelmat siirtyivät jatkuvasti eteenpäin.
- Meriaura Groupilla tai Hallava Filmillä ei kummallakaan ollut aikaisempaa kokemusta vastaavasta, kahden eri toimialan yhdistämisestä.



01 Meriaura News, kuva Lan Le-Gävert

“Suurin haaste oli varmaankin se, että lähdimme liikkeelle niin yleismaailmallisesta tilanteesta, jossa kumpikaan osapuoli ei ollut täysin varma mitä halutaan ja millaiseen lopputulokseen pyritään. Pilotithan usein ovatkin juuri sellaisia, että tuote muuttuu matkalla hyvinkin paljon. Myös kahden eri yrityksen aikataulujen sovittaminen yhteen, on ollut haasteellista. Uskon kuitenkin, että tulevaisuudessa vastaavat tuotokset muuttuvat varmasti helpommiksi, nyt kun siitä on jo kokemusta.

Toni Panula, Hallava Filmi

Tulokset ja palaute

Yhteistyö on poikanut Hallava Filmille myös muita toimeksiantoja meriteollisuuden yritysten ja järjestöjen toimesta. Myös Meriaura Groupin palaute yhteistyöstä on ollut positiivista.

“Yhteiskunta ja sen tavat ovat muuttuneet. Nykyään interaktiivisempi väline toimii vaikuttavammin. Välttämättä ei aina vain tule mieleen, miten asiat voisi hoitaa uudella ja erilaisella tavalla, Laurell kertoo. Henkilökuntaa ei ollut vaikea innostaa videon pariin. Yhteishenki nousee heti, kun tehdään yhdessä muutakin kuin päivittäisiä töitä. On tärkeää, että myös yrityksen johto sitoutuu tällaisiin projekteihin.

Jan Laurell, Meriaura Group

Opitut asiat

- Luovien alojen osajille olisi hyvä järjestää sparrausmahdollisuus omien vahvuksiensa tunnistamiseen ennen pilottien aloitusta. Silloin soveltamismahdollisuuksien ja yhteistyöideoiden löytäminen ei olisi niin vahvasti tuottajan varassa, vaan ajatuksia tulisi myös ammattilaisten toimesta.
- Luovien alojen osapuolelta odotetaan lennokkaita ideoita.
- Yhteisten aikataulujen kiinni pitämiseksi tulisi kehittää sitovampi järjestelmä.







Case: Luova Myrsky

Toimeksiantaja: Ei toimeksiantajaa

Toteuttaja: Useita

Aika: 18.4.2012-28.9.2012

Projektin kuvaus

Kaleidoskoopin alussa projektituottaja haastatteli useita eri alojen asiantuntijoita heidän näkemyksistään meriteollisuuden kehittä- mistarpeista sekä luovien alojen mahdollisuuksista vastata näihin tarpeisiin. Haastateltavina olivat yritysedustajia sekä luovien alo- jen että meriteollisuuden puolelta.

Keskusteluista kävi ilmi, että meriteollisuuden edustajat suh- tautuivat ajatukseen poikkitoimialaisesta yhteistyöstä vähemmän ennakkoluuloisesti kuin luovien alojen toimijat. Havaittiin tarve erottaa luovien toimijoiden joukosta ne, jotka olivat valmiita ko- keilemaan uusia toiminta-alueita.

Lisäksi huomattiin, että yksittäisten asiantuntijoiden haas- tatteleminen vei tarpeettoman paljon aikaa. Tehokkaampaa olisi koota yhteen useampia ihmisiä pohtimaan ryhmässä, mitä luovil- la aloilla olisi annettavaa meriteollisuuteen.

Oivallusten seurauksena järjestettiin sarja Luova Myrsky -nimisiä työpajoja, joiden tarkoituksena oli helpottaa vaihteittain alojen välistä kohtaamista lähtien luovien alojen toimijoiden

sparraamisesta. Työpajojen kestoksi varattiin pari tuntia kerral- laan, jotta osallistujat eivät joutuisi uhraamaan kokonaista työ- päivää. Tästä johtuen työskentelyn eri vaiheet pilkottiin omiksi työpajoiksi.

- I. Osaamisten ja soveltamismahdollisuuksien tunnistami- nen
- II. Ratkaisujen ideointi meriteollisuuden tarpeisiin (vain luovat alat)
- III. Syntyneiden ideoiden jatkojalostaminen ja tekijöiden kartoittaminen (luovat alat + meriteollisuus)

Yhteistyön kulku ja tuottajan rooli

VAIHE 1: Osaamisten ja soveltamismahdol- lisuuksien tunnistaminen (vain luovat alat)

Kartoitettiin luovien alojen toimijoiden ammattialakohtaisia eri- tyisosaamisia. Samalla pohdittiin henkilötasolla, miten omalla osaamisella voidaan vastata meriteollisuuden kehittämistarpei-

Tavoitteet

- Johdanto luovien alojen toimijoille yhteistyöhön meri- teollisuuden kanssa
- Pilottiaiheiden ideoinnin joukkoistaminen
- Toteuttajien kartoittaminen

Odotukset

- Luovat toimijat sitoutuvat pilotti-ideoihin paremmin, kun he saavat itse niitä keksiä
- Ryhmässä työskentely tuo monipuolisia näkökulmia kä- siteltäviin aiheisiin

3. Soveltamisalueet

2. Luontaiset ominaisuudet

1. Ydinosaamiset

Reframe -menetelmä

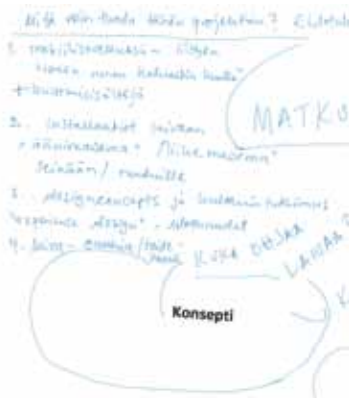
1. Ensimmäiseksi määritellään ammattialakohtaisia ydinosaamisia ja kirjataan ne sisimpään kehään. Esimerkiksi muotoilijan ydinosaamiseksi voidaan laskea suunnittelu-taito.
2. Toiseksi lisätään keskimmaiselle kehälle henkilön muita luontaisia kykyjä ja hyviä ominaisuuksia, esim. kyky optimoida ja johtaa.
3. Uloimmalle kehälle kerätään lopuksi toiminta-alueita, joissa edellä mainittuja osaamisia ja ominaisuuksia voidaan hyödyntää. Esimerkiksi suunnittelutaidolla sekä optimointi- ja johtamiskyvyllä voisi organisoida tapahtumaa ja toimia siinä esimiehenä.



Kiertävä Mindmap

1. Annetaan osallistujille A3-paperi, jossa on keskellä pohdittava teema. Jokaisella paperilla on eri teema. Aikaa annetaan teeman pohtimiseen ja mindmapin laatimiseen n. 3 minuuttia.
2. Sen jälkeen paperit siirtyvät seuraavalle myötöpäivään ja aikaa on taas n. 3 minuuttia edellisten ajatusten jatkamiseen tai omien haarojen muodostamiseen.
3. Kun jokainen on käynyt viisi paperia läpi, päätetään yksintyöskentely ja siirrytään käsittelemään syntyneitä ajatuksia. Tarkoitus on saada aikaan tehokas ajatusvirta ja mahdollisimman monipuolista analysointia yksittäiseen aiheeseen.

Pinboard -menetelmä



1. Esitellään käsiteltävä pääteema.
2. Annetaan osallistujille paperilapuilla muutama pääteemaan liittyvä sana tai sanapari sekä A3-paperi, joille laput voi liimata. Tarkoituksena on, että sanoja hyödyntäen pohditaan ydinteemaa. Jokainen saa itse tuottaa oman ajatusvirtansa paperille omalla tyylillään. Toiset tykkäävät tehdä ranskalaisia viivoja ja toiset mind-mappeja. Tarkoitus on ohjata ihmisiä keskittymään tiettyihin pääteemaan osa-alueisiin. Jos halutaan saada mahdollisimman monta mieltijää samalle asialle, voi kaikille antaa samat sanat. Jos taas halutaan miettiä

3. mahdollisimman monta eri osa-aluetta, osallistujille voisi antaa eri sanat.
3. Kukin esittelee vuorollaan muulle ryhmälle käsittelemänsä sanat ja tekemänsä pohdinnat.
4. Käännetään valmis paperi toisinpäin ja kirjoitetaan tyhjälle puolelle ajatuksia siitä, mitä kukin omalla osaamisellaan ja oman työnsä puolesta voisi antaa yhteistyölle.
5. Lopuksi esitellään ryhmälle omat ajatukset, kartoitetaan pilottiin mukaan lähtijät sekä vaihdetaan ajatuksia siitä, miten pilotti-idean kanssa tulisi edetä.

siin. Tuottajan rooli oli keskustelun ja kysymysten avulla auttaa tunnistamaan vahvuudet ja mahdollisuudet niiden hyödyntämiseen. Prosessin helpottamiseksi luotiin ”Reframe” -menetelmä, jonka avulla käsiteltiin ydinosaamisista ja niiden soveltamista eri tarpeisiin.

VAIHE 2: Ratkaisujen ideointi meriteollisuuden tarpeisiin (vain luovat alat)

Näihin työpajoihin kutsuttiin monipuolinen kattaus luovien alojen osaajista vaihtamaan ajatuksia osaamisensa soveltamisesta meriteollisuuteen. Tässä vaiheessa esiteltiin meriteollisuuden löytäviä kehittämissuunnitelmia ja pohdittiin, miten niitä voidaan ratkaista. Samalla kerättiin ideoita ja kartoitettiin tekijöitä tuleviin pilottiprojekteihin. Pyrkimyksenä oli saada pilottien mahdollisia toteuttajia osallistumaan itse projekti-ideoiden luomiseen. Osa pilottien toteuttajista sekä pilottien aiheista, kuten VIRTU-pilotti, löytyikin näiden työpajojen kautta.

“ Meriteollisuuden edustajat suhtautuivat ajatukseen poikatoimialaisesta yhteistyöstä vähemmän ennakkoluuloisesti kuin luovien alojen toimijat.

Tuottajan rooli oli johtaa työpajaa ja fasilitoida ideointiprosessia. Työpajaa varten kehitetään ”Kiertävä Mindmap” -menetelmä, jolla haluttiin kerätä osallistujilta spontaaneja ajatuksia.

VAIHE 3: Syntyneiden ideoiden jatkojalostaminen ja tekijöiden kartoittaminen (luovat alat / luovat alat + meriteollisuus)

Pilotti-ideoiden synnyttyä joko aiemmissa Luovissa Myrskyissä tai muissa Kaleidoskoopin tapahtumissa pöydän ääreen kutsuttiin luovien toimijoita ja teemasta riippuen lisäksi meriteollisuuden edustajia aihekohtaisesti kehittämään pilotti-ideoita eteenpäin. Tarkoituksena oli jatkojalostaa jo syntyneitä ideoita ja kartoittaa tekijöitä käytännön kokeiluvaiheeseen. Näissä työpajoissa aloitettiin mm. MOBI-pilottia.

Tuottaja toimi fasilitoi ideointiprosessia ”Pinboard” -menetelmän avulla ja keskustelua.

Haasteet

- Työpajasarjan eri vaiheisiin osallistui eri ihmisiä, jolloin työpajat eivät kehittyneet suunnitelman mukaan johdonmukaisesti vaihe kerrallaan, vaan toimivat erillisinä työpajoina.
- Osa joutui kylmiltään miettimään ratkaisuja meriteollisuuden tuntematta alaa etukäteen. Tämä saattoi rajoittaa ideointia.
- Ideoita tuli paljon ja niiden keskuudesta oli vaikeaa tunnistaa sellaisia, jotka olisi mahdollista toteuttaa käytännössä.
- Ideoiden tullessa luovien alojen puolelta monet oivalukset saattavat olla meriteollisuudessa jo pitkälle testattuja.
- Pilotti-ideoiden lähtiessä luovilta toimijoilta oli haasteellista löytää toimeksiantajaa meriteollisuuden puolelta.

Tulokset ja palaute

- Syntyi verkostoitumista ja alojen välistä vuorovaikutusta
- Syntyi sekä itsestään selviä että uusia ideoita
- Työpajoissa käytetyt menetelmät virittivät ajatuksia, mutta eivät johtaneet konkreettisiin toimenpide-ehdotuksiin.
- Meriteollisuuden edustajan läsnäolo ideoinnissa koetaan hyödylliseksi päivitetyn tiedon saannin kannalta.
- Työpajatyöskentelystä haluttiin päästä nopeammin käytännön pilotteihin ja tapaamaan potentiaalisia toimeksiantajia.

Opitut asiat

- Työpajasarja toimisi johdonmukaisemmin, jos luovien alojen osallistujat olisivat niissä kaikissa mukana.
- Ideoiden tuotteistaminen palveluiksi työpajojen päätteeksi olisi johdattanut konkreettisempiin toimenpide-ehdotuksiin.







Case: Virtu

Toimeksiantaja: Aboa Mare

Toteuttajat: Metaverstas ja EduArt

Yhteistyössä: Finnlines

Aika: 8.11.2012 – jatkuu Kaleidoskoopin jälkeen

Projektin kuvaus

Luova Myrsky- työpajoista nousi yhtenä mielenkiintoisena teemana esille ”kriisinhallinta merellä”. Aiheeseen tarttuivat virtuaalisia oppimisympäristöjä kehittävä Metaverstas Oy sekä opeuksellista teatteria tarjoava EduArt Oy. Metaverstas halusi löytää uusia soveltamismahdollisuuksia peliteknologialle ja EduArt puolestaan teatterille. Keskusteluista syntyi ajatus tarjota merenkulkijoille kriisinhallintataitoja edistävää virtuaaliharjoitusta, jossa hyödynnetään teatteriosaamista ja peliteknologiaa.

Tavoitteet

- Uusi kaupallinen palvelu tai tuote
- Uutta tietoa koulutukseen
- Uusia yhteistyömalleja

Odotukset

- Yhteistyö tarjoaa luovien alojen toimijoille uudenlaisia ansaintamahdollisuuksia
- Suurempi joukko partnereita antaa useamman lähestymistavan aiheeseen ja tuottaa enemmän tietoa.
- Pilotin selkeä sopiminen jokaisen toimijan intresseihin helpottaa yhteistyötä.
- Valmistuessaan virtuaalioppimisympäristö tarjoaa kohderyhmälle, opiskelijoille ja ammattilaisille, mielenkiintoisen uuden tavan käydä turvallisuusharjoituksia läpi.



Tähän asti pelastustilanteita on harjoiteltu koulutuslaitosten luokkahuoneissa ja käytävillä, jolloin oppilaiden on pitänyt kuvitella tuli ja muut elementit. Alalla on selkeää tarvetta tällaiselle simulaatiolle, sillä koulutus tähtää laivaympäristöön, vaikka tapahtuu kuivalla maalla. Kaikki kurvallisuutta lisäävät simulaatiot ovat ter-
vetulleita

Ossi Westifäi, Aboa Mare

Pilotti-idealalle löytyi toimeksiantaja merenkulkuoppilaitos Aboa Maresta, joka käyttää peliteknologiaa merenkulun ope-
tussimulaattoreissaan. Pilotin mahdollisuudet parantaa turval-
lisuusharjoitusten todentuntua virtuaalioppimisympäristön sekä
teatterin avulla herättivät kiinnostusta.

Käynnistettiin yhteistyö, jossa merenkulkuhenkilökunnan
koulutuskäyttöön kehitettiin välineitä edistää vuorovaikutusta
meriturvallisuusharjoituksissa. VIRTU-työnimellä kutsuttu si-
mulaattori jäljentää ongelmatilannetta vuorovaikutuksessa mui-
den ihmisten, mm. matkustajien ja muun henkilökunnan, kanssa
ja parantaa siten harjoituksen todentuntua. Lisäksi simulaattorin
toimissa tietokonepääteellä se mahdollistaa entistä useamman
hengen samanaikaisen harjoittelun kustannustehokkaasti ja tar-
joaa mahdollisuuden toistoille, jotka usein perinteisillä simulaat-

toreilla ovat kalliita. Tuotteen tarkoitus on tukea olemassa olevia teknisiä harjoituksia sekä parantaa koehenkilön henkistä stressin-sietokykyä ja ratkaisukeskeistä ajattelua kriisitilanteessa.



Jopa kovimmilla insinöörialoilla on omanlaistaan luovuutta, mutta kun on totuttu tekemään asiat tietyllä tavalla, on hyvä kuulla välillä uusia mielipiteitä ja ideoita.

Pekka Qvist, Metaverstas Oy

Yhteistyön kulku ja tuottajan rooli

Aboa Mare merenkulkuoppilaitoksena tarjosi virtuaalioppimisympäristön kehittämiseen tietoa merialan käytänteistä ja testaa syntynyttä prototyyppiä käytännössä oppilaidensa kanssa. Heidän tavoitteenaan oli saada yhteistyöprojektista uusia menetelmiä merenkulkijoiden koulutukseen ja uutta tietoa opiskelijoiden oppimiskokemuksista.

Virtuaalioppimisympäristöihin erikoistunut Metaverstas taas lähti kehittämään ja tuottamaan konkreettista oppimisympäristöä. Yritys toivoo saavansa projektista uuden myyntituotteen.

Teatteriin ja vuorovaikutustaitojen kouluttamiseen erikoistuneen EduArtin oli aluksi tarkoitus tuottaa virtuaalioppimisympä-

Haasteet

- Henkilökemiat vaikuttavat yhteistyön sujuvuuteen.
- Työn laajuus suhteessa toteuttajien saamaan taloudelliseen tukeen aiheutti ajoittain sen, että luovien yritysten muut tuloja tuottavat toiminnot menivät pilotin edelle. Tämän seurauksena pilotin valmistuminen on pitkittynyt.
- Meriteollisuuden yritykset eivät olleet valmiita sitoutumaan taloudellisesti projektiin.
- Kaikki yhteistyön osapuolet eivät halunneet sitoutua pitkäaikaisesti julkisella rahoituksella tuettuun projektiin.

Tulokset ja palaute

- Yhteistyö tarjosi antoisan kokemuksen sekä hyödyllisiä suhteita. Syntyi edellytyksiä käytännön yhteistyön jatkamiseen hankkeen jälkeen sekä uusia pilotti-ideoita.
- Tiedonvaihto luovien alojen ja meriteollisuuden välillä oli sujuvaa, mutta luovien alojen yritysten kesken ajoittain haasteellista. Osapuolten välisen viestinnän tueksi

otettiin käyttöön Yammer-työkalu, mutta se osoittautui teettävän ylimääräistä työtä, koska oltiin totuttu käyttämään sähköpostia. Koska kaikki yhteistyön osapuolet eivät ottaneet Yammeria käyttöön, oli parempi siirtyä sähköisessä tiedonjaossa takaisin sähköposteihin.

- Luovien alojen yritykset harmittelivat sitä, että heidän palveluistaan ei oltu valmiita maksamaan. He olisivat kaivanneet lisää tukea rahoituksen hakemiseen.

Opitut asiat

- Yhteistyökumppaneiden yhdistämisessä on osaamisen ja intressien tunnistamisen lisäksi hyvä huomioida toimijoiden erilaiset työskentelytavat ja niiden yhteensopivuus keskenään.
- Yhteistyön alussa tulisi pitää huoli siitä, että rahoitus on muiden hyötyjen ohessa yhteistyön kannalta kannustava.
- Viivästymisen välttämiseksi pilotin aikataulua tulisi puristaa tiiviimmin lyhyemmälle ajanjaksolle.

päristöön vuorovaikutukseen ja dramaturgiaan liittyviä sisältöjä, jotka parantaisivat ihmislähtöistä tilanteen kokemista. Heidän intressinään oli saada uutta tietoa ja sisältöä omaan koulutus- tarjontaansa. Pilotin aikana heidän roolinsa kuitenkin muuttui niin, että he olivat mukana käytännön turvallisuusharjoituksissa näytellen asiakkaita ja havainnoiden kehittämistarpeita sekä live- harjoituksia että virtuaalioppimisympäristöä ajatellen.

Finnlines tuli yhteistyöhön mukaan ulkopuolisena tahona, joka tarjosi projektiin käytännön tietoa ja kokemusta mahdollisista kriisiskenaarioista merellä. Lisäksi he tarjosivat mahdollisuuden olla läsnä oikeissa meriturvallisuusharjoituksissaan. Varustamon Finnstar-alus toimi virtuaaliympäristön mallina.

Yhteistyön aikana havaittiin kommunikaatio-ongelmia. Tuottajan rooli projektin koordinoinnissa sisälsi myös tulkkina ja neuvottelijana olemista. Lisäksi tuottaja on pilotin eri vaiheissa myös auttanut sekä suunnittelupalaverien että tutkimusten eteenpäin viemisessä.

“ VIRTU-työnimellä kutsuttu simulaattori jäljentää ongelmatilannetta vuorovaikutuksessa muiden ihmisten, mm. matkustajien ja muun henkilökunnan, kanssa ja parantaa siten harjoituksen todentuntua.



Kuva Lan Le-Gävert



harbour area







Case: EloMare

Toimeksiantaja: Aboa Mare ja Elomatic

Toteuttajat: Muotoilutoimisto Innollinen

Aika: 11.9.2013 – jatkuu Kaleidoskoopin jälkeen

Projektin kuvaus

Aiempi Kaleidoskooppiyhteistyö VIRTU -pilotissa tuotti uusia yhteistyöideoita. Merenkulkuoppilaitos Aboa Mare haluaa laajentaa yhteistyötään opetusohjelmien tarjoajien kanssa. Insinööri-toimisto Elomaticilla puolestaan on kehitteillä uusi EloWise -tiedonhallintatyökalu, jonka kohderyhmänä ovat myös Aboa Maren asiakkaina olevat varustamot. Yritysten välinen synergiaetu herätti heti molemminpuolista kiinnostusta.

Tarjoamalla uutta ohjelmistoa osana koulutustaan Aboa Mare erottautuu muista alan koulutuslaitoksista kurssitarjon-

“ Insinööri-toimistoissa tehdään ihan liian vähän töitä kirjoittamalla ajatuksia tarralappuihin ja kasaamalla sitten niitä. Meillä se menee niin, että kerran toiminut keino toimii aina.

Työpajan osallistuja

“ Tarkoitus oli saada käyntiin yhteistyö konkreettisella tasolla – se onnistui. Olisi ehkä onnistunut ilman pilottiakin mutta näin se saatiin nopeasti alkuun.

Ray Essen, Elomatic

nallaan. EloWise- ohjelmiston avulla voidaan lisätä koulutusten myyntiä varustamoille. Lisäksi olemalla mukana koulutuksen suunnittelussa jo ohjelmiston kehittämisvaiheessa Aboa Mare voi vaikuttaa siihen, että ohjelmisto soveltuu parhaimmalla tavalla myös opetustarpeisiin.

Elomaticille yhteistyö lisää EloWise- ohjelmiston mahdollisuuksia tavoittaa potentiaalisia asiakkaita. Ohjelmiston laadukas koulutus ja sen saatavuus luotetun kouluttajan kautta antaa tuot-

Tavoitteet

- Tietoa koulutuksen kehittämiseen
- Asiakasverkoston jakaminen ja molemminpuolinen suosittelu
- Uusi tapa yhdistää yritysten olemassa olevia palveluja
- Liiketoimintakonsepti, joka hyödyttää kaikkia osapuolia

Odotukset

- Tiedonvaihdon kautta syntyy ideoita yhteistyön eri mahdollisuuksista
- Palvelumuotoilun avulla syntyy konkreettinen konsepti jatkoyhteistyölle
- Yhteistyö antaa kaikille osapuolille hyödyllisen ponnahduslautan palveluidensa tarjoamiseen jatkossa

“Yksi koodari siellä aluksi pälyili ympärilleen ja tarkasteli mitä muut tekevät, mutta siellä hänkin väänsi lopulta kieli keskellä suuta paperikuutiota.”

Työpajan osallistuja



Kuva: Lan Le-Gävert

teelle merkittävää lisäarvoa. Myös Aboa Maren käyttäjätuntemus tarjoaa ohjelmiston kehittämiseen tärkeää tietoa.

Palveluiden yhteen sovittamisen tueksi otettiin mukaan Suunnittelutoimisto Innollinen, joka hallitsee palvelumuotoilun menetelmät. EloMareksi kutsutussa pilottiprojektissa Suunnittelutoimisto Innollinen johtaa työpajasarjaa, jossa laaditaan suunnitelma Aboa Maren ja Elomaticin yhteistyössä toteutettavalle koulutukselle.

Yhteistyön kulku ja tuottajan rooli:

Selkeistä synergiaeduista huolimatta konkreettisen yhteistyömuodon löytyminen vei aikaa ja monta palaveria. Oli selkeää, että kaikki osapuolet halusivat tehdä töitä yhdessä, mutta organisaatioiden omien käytänteiden vuoksi pilotin kanssa edettiin varovasti. Tuottajan rooli oli vauhdittaa kokeilun aloittamista tulkitsemalla yritysten tarpeita ja kokoamalla ne havainnollistavasti yhteen.

Kun Suunnittelutoimisto Innollisen vetämä palvelumuotoilutyöpaja vihdoin toteutui, yritysten roolit pilotissa selkiytyivät ja yhteisideointi eteni sulavasti.

EloWise- ohjelmiston kehittäjänä Elomatic antoi koulutuksen suunnitteluun sisällöllistä ja teknistä tietoa. Aboa Mare puolestaan toi pedagogista ja käyttäjälähtöistä näkökulmaa. Innollisen rooli oli johtaa keskustelua systemaattisesti kohti palvelukokonaisuutta, joka yhdistää molempien yritysten tarjontaa. Tuottaja oli mukana työpajan vetäjän avustajana.

“Pirstää omaakin työtään kun toimitaan eri tavalla mitä yleensä. Oppii huomaamaan miten asioita voi selvittää muillakin kuin omilla piintyneillä tavoilla. Sain ainakin itse omaan työhöni uusia ajatuksia joita voi kokeilla.”

Työpajan osallistuja

“ Oli selkeää, että kaikki osapuolet halusivat tehdä töitä yhdessä, mutta organisaatioiden omien käytänteiden vuoksi pilotin kanssa edettiin varovasti.

Haasteet

- EloWise- ohjelmisto muodostuu useasta lisenssin alaisesta ohjelmistosta, jotka on kehitetty Elomaticin eri yksiköissä. Ohjelmiston jakaminen Aboa Maren kanssa vaatii byrokraattisia toimenpiteitä, jotka hidastavat käytännön kokeilua.
- Kaikki osapuolet eivät ole valmiita panostamaan taloudellisesti yhteistyöhön.

Tuloksia ja palaute

- Osallistujat saivat kokeilla itselleen uutta ideointimenetelmää.
- Kaikki osallistuivat aktiivisesti avoimeen tiedon vaihtoon ja ideointiin.
- Työpajan aikana syntyi sekä uusia ideoita kehitteillä olevaan koulutukseen että osallistujien omaan työskentelyyn.

Opitut asiat

- Konkreettisen yhteistyön muodostuminen voi viedä aikaa, kun taustalla on suuri organisaatio.
- Sanastojen kääntäminen kaikille osapuolille ymmärrettäväksi on tärkeää.
- Tuottajalla on merkittävä rooli keskustelujen johdattamisesta päätösten tekoon.







Case: Icebreaker -projektikokonaisuus

Toimeksiantaja: Useita

Toteuttajat: Useita

Aika: 5.12.2012 – 18.12.2013

Projektin kuvaus

Icebreaker -projektikokonaisuus käynnistettiin syksyllä 2012 testialustaksi työpajoille, joilla ”murretaan jäitä” työpaikoilla. Pilotin ideana oli tuotteistaa palvelu, jonka kautta voidaan välittää luovia toimijoita työpajojen vetäjiksi meriteollisuuden yrityksiin.

Lähtökohtana ovat Prizztech Oy:n ja Kaleidoskooppi-hankkeen selvitykset meriteollisuuden kehittämishaasteista.

Kokonaisuuden alla järjestettiin mm. STX Finlandin toimeksiannosta kaksi erilaista työpajaa. Ensimmäisen työpajan tarkoituksena oli lisätä avointa ajatusten ja ideoiden vaihtoa eri asiantuntijoiden välillä. Heittäytymisen ja keskustelun tukena käytettiin useita teatterilähtöisiä menetelmiä. Toisessa työpajassa oli tarkoituksena ideoida tulevaisuuden laivakonsepteja teatterin ja palvelumuotoilun keinoilla. Tämän kirjan tekohetkellä toista työpajaa ei oltu vielä toteutettu.

Myös Freja Logisticsille järjestettiin työpaja yrityksen sisäisen viestinnän parantamiseksi. Työpajassa käytettiin forum-teatteria havainnollistamaan yrityksessä esille nousseita viestintään ja yhteisön rakentumiseen liittyviä haasteita.

Tavoitteet

- Kehittää palvelukonsepti, joka välittää luovien alojen osaajia fasilitaattoreiksi yrityksiin
- Löytää luovien alojen osaamiselle soveltamismahdollisuuksia ja jalostaa niistä monistettavia tuotteita
- Johdattaa meriteollisuuden yritykset mahdollisuuksiin hyödyntää luovien alojen menetelmiä

Meriteollisuuden haasteet

- Organisaatioiden sisäinen viestintä
- Alihankkija-päämies viestinnän puute tai yksipuolisuus
- Brändin luonti ja tukeminen viestinnällä
- Käyttöliittymä vs. käyttäjän osaamistaso
- Kulttuurierot
- Osaamispuutteet myynnissä ja markkinoinnissa
- Pk-yrityksille sopivien markkinointi- ja myyntivälineiden ja kanavien puute
- Asiaksnäkökulman ja käyttäjälähtöisyyden puute
- Liiketoiminnan konseptoiminen palveluksi
- Ideoiden tuottaminen ja jalostaminen

“ Saimme yhteistyöstä konseptin kehittelypaikan, reflektointikumppanin, tukea ja myyntitykin. Myyntiapu on aina tervetullutta!

Satu-Mari Jansson, Theatreworks Oy

Odotukset

- Projektikokonaisuuden aikana löydetään hyviä käytänteitä, joita voidaan soveltaa palvelukonseptiin
- Osallistujat saavat uutta tietoa ja hyödyllisiä kontakteja

PALVELUPOLKU



Työpajojen vetämisestä on pääasiassa vastannut teatteriläh- töisiin menetelmiin erikoistunut Satu-Mari Jansson Theatre- works Oy:stä. Muotoilija Marja Eivola on ollut alusta alkaen ideoimassa pilottia ja suunnittelemassa palvelukokonaisuutta tuottajan kanssa. Hän on toiminut myös työpajan vetäjänä toi- sessa STX:n työpajoista.

Jokainen työpaja on ollut myös oma pilottinsa, joka kuvataan myöhemmin tarkemmin oman otsikkonsa alla.

Jo alkuvaiheessa projektia kävi ilmi, että luoville toimijoille kaivattiin osaamisensa tunnistamiseksi ja tuotteistamiseksi ulko- puolista sparrausta. Projektin alla järjestettiin kaksi avointa koulutusta luovien alojen ammattilaisille ja opiskelijoille. Ensimmäisessä koulutustilaisuudessa autettiin luovien alojen toimijoita tunnistamaan vahvuuksiaan ja jäsentämään niitä sanallisesti tari- nallistamisen keinoin InRoosin johdolla. Toisessa taas Wevolve johti työskentelyä, jossa tuotteistettiin tiimeissä eri luovien alo- jen osaamisista yhteisiä liiketoimintasuunnitelmia hyödyntäen

design-menetelmiä.

Palvelukonseptin sisällä kehitettiin myös omia luovia me- netelmiä, joita koostettiin ”The Icebreaker” -nimiseen kortti- pakkaan. Tarkoituksena oli luoda väline, joka tukisi palvelun myyntiä ja tekisi työpajat helposti monistettaviksi. Menetelmien kehittämiseen on osallistunut useita henkilöitä Kaleidoskoopin projektitiimistä sekä ulkopuolisista luovien alojen asiantuntijois- ta. Kehitettyjä menetelmiä on myös testattu eri



Yhteistyön kulku ja tuottajan rooli

Ideointivaiheessa keskustelut yksittäisten luovien alojen toimijoi- den kanssa oli innostunutta. Kun useampi heistä tuotiin yhteen rakentamaan yhteistä kokonaisuutta, syntyi väärinymmärryksiä ja tarvetta tulkille. Alkukankeuden jälkeen löydettiin kuitenkin

Tuottajan tehtävänä on

- Kartoittaa meriteollisuuden tarpeet
- Etsii meriteollisuudesta toimeksiantajia ja luo asiakas- kontakteja
- Etsii luovien alojen osaajia auttamaan ratkaisujen löy- tämisessä
- Käynnistää yhteistyön
- Koordinoi yhteistyötä
- Dokumentoi
- Kehittää liiketoimintakonseptia
- Murtaa jäitä luovien alojen ja meriteollisuuden välillä

yhteinen sävel, kun jokainen jousti omassa työskentelytavassaan. Oli tärkeää, että uskallettiin ottaa puheeksi ja kysyä, jos jokin jäi epäselväksi. Pilotin edetessä jokainen toimija löysi oman vahvuusalueensa ja toi sillä lisäarvoa kokonaisuuteen. Vaikka projektin eri osat voidaan nähdä myös omina pilottikokeiluinaan, ne kuitenkin tukevat toisiaan ja muodostavat yhdessä eheän kokonaisuuden.

Reilun vuoden kokeilujen aikana konsepti kehittyi jatkuvasti ja kokoonpanokin muuttui. Keskiössä oli kuitenkin koko ajan tuottajatoiminta, jolla etsittiin toimeksiantoja ja testattiin konseptin sisältöjä. Jäänmurtaja on myös symboli tuottajalle, joka murtaa jäitä luovien alojen ja meriteollisuuden välillä.



Taidelähtöiset menetelmät toimivat! Saimme työpajassa luotua aitoja tilanteita ja keskusteluja sekä lisäksi joukon konkreettisia kehitysehdotuksia. Yhden pilotin kohdalla pidimme asiakkaalle heidän historiansa ensimmäisen kehittämistyöpajan.

Satu-Mari Jansson, Theatreworks Oy

Tulokset ja palaute

- Luovien alojen toimijat saivat hyödyllisiä kontakteja liiketoiminnalleen ja ovat halukkaita jatkamaan yhteistyötä tuottajan kanssa myös hankkeen jälkeen
- Yhteistyössä on tärkeää löytää asiakkaan oikea tarve. Tekijöitä voi turhauttaa, jos asiakas haluaa "vain testailla", koska hanke sen mahdollistaa, ja antaa sitten pilotin jälkeen palautetta siitä miten hyvin toteutus onnistui.
- Luovien alojen osaamisen tuotteistamiskoulutukset saivat paljon kiitosta ja tulivat palautteen mukaan tarpeeseen.
- Kokonaisprojekti tuotti hyödyllistä tietoa konseptin tuotteistamiseen.

Opitut asiat

- Luovien alojen palveluita tarjottaessa uusille toimintaluueille on merkittävää, että luova ammattilainen tietää itse omat vahvuutensa ja osaamisensa soveltamismahdollisuudet.
- Monia osaajia yhdistäessä on hyvä tiedostaa, että eri ihmisillä on eri työskentelytavat ja -rytmi. Projektin koordinaattorilla on tärkeä rooli neuvottelussa ja erilaisen näkemysten yhteen sovittamisessa.
- Yhteiskehittely antaa uusia näkökulmia, mutta se voi tuntua turhalta, jos päämäärä jää epäselväksi.

Creative Push-työpaja

Toimeksiantaja: STX Finland / Turun Telakka

Toteuttaja: Satu-Mari Jansson / TheatreWorks Oy (Marja Eivola on ollut mukana kehittämässä Icebreaker -kokonaisprojektia)

Aika: 14.5.2013

Projektin kuvaus

STX Finlandin laivansuunnittelutiimin haasteena on löytää jatkuvasti uusia innovatiivisia ideoita laivoihin. Myös ideoiden jakaminen talon sisällä kaipaisi kehittämistä, sillä käytössä oleva järjestelmä on liian hankala.

Satu-Mari Jansson TheatreWorks Oy:sta toi tiimin käyttöön esimerkkejä ja työkaluja luovuuden virittämiseen teatterin maailmasta.

Yhteistyön kulku ja tuottajan rooli

Yhteistyö STX:n ja Theatreworksin välillä on ollut innostunutta. Ajoittain maantieteellisen etäisyyden vuoksi on ollut kuitenkin haasteellista järjestää neuvottelutapaamisia. Keskusteluyhteys sähköpostien, puhelimen ja Skype:n välityksellä on kuitenkin edistänyt asiaa sujuvasti.

Tavoitteet

- Uusia ideoita laivojen suunnitteluun
- Uusia tapoja ylläpitää ja aktivoida luovaa työskentelyä

Odotukset

- Saadaan uutta tietoa siitä, millainen työpaja ja mitkä menetelmät toimivat meriteollisuuden yrityksessä
- STX:n henkilökunta joutuu panemaan itsensä likoon teatterilähtöisissä tehtävissä

Tuottajan rooli pilotissa on ollut neuvotella yhteistyöstä yritysten välillä ja käydä työpajan järjestäjän kanssa rakentavaa keskustelua työpajan toteutuksesta. Työpajan aikana tuottaja on ollut lähinnä havainnoijan roolissa.

Tulokset ja palaute

- Teatterilähtöisistä harjoitteista innostuttiin.
- Työpaja olisi voinut tuottaa tehokkaampia ratkaisuja, jos niitä olisi sijoitettu työpajan alkuun nyrjäyttämään ajatustapoja ja aktivoimaan heittäytymistä ennen varsinaista ideointityötä.
- Hyödyllisten ratkaisujen löytäminen vaatii sen, että asiakas tietää itse mitä haluaa työpajalta.
- Yhteistyötä halutaan jatkaa uudella työpajalla.

Opitut asiat

- Työpajan rytmittäminen on tärkeää. Pitkän työskentelyn aikana on hyvä sijoittaa virikkeellisiä luovuuden lämmittelyleikkejä tasaisesti.
- Ennakkoluulot insinöörien varautuneisuudesta heittäytystä taidelähtöisiin harjoitteisiin osoittautuivat vääriksi. Työpajan kaikkiin tehtäviin osallistuttiin innokkaasti ja odottavasti.

Sisäistä viestintää ja yhteisöllisyyttä – työpaja

Toimeksiantaja: Freja Logistics / Turun yksikkö

Toteuttaja: Satu-Mari Jansson / TheatreWorks Oy

Aika: 23.10.2013

Projektin kuvaus

Freja Logisticsin Turun yksikössä todettiin Kaleidoskoopin projektituottajan tekemässä haastattelussa, että talon sisäinen viestintä kaipaa hiomista. Sähköpostia tulvii liikaa ja niistä on vaikea erotella itselleen tärkeitä. Lisäksi nopeasti kirjoitetut tekstit aiheuttavat aika ajoin väärinkäsityksiä, kun kirjoittajan asenne ja tarkoitusperät tulkitaan väärin. Keskusteluissa huomattiin myös, että panostuksen puute yhteisöllisyyteen heikentää silloin tällöin myös viestin perille saamista ja yleistä tunnelmaa. Yrityksessä ei ole ennen järjestetty toimintaa ryhmän vahvistamiseksi ja sisäisten haasteiden läpi käymiseksi.

Satu-Mari Jansson TheatreWorks Oy:sta ehdotti pehmeänä laskeutumisena haasteiden käsittelyyn forum-teatteria, jossa ei vaadita työpajan osallistujilta heittäytymistä, vaan he saavat jakaa ajatuksiaan esitettyjen kohtausten perusteella. Esitys koostui kuvitteellisista kohtauksista, jotka pohjautuvat henkilökunnan ennalta antamiin palautteisiin.



Tavoitteet

- Yhteisöllisyyden parantaminen
- Sisäiseen viestintään liittyvien pelisääntöjen laatiminen

Odotukset

- Ulkopuolisen avulla on helpompi tarttua aiheeseen, joka on sisäisesti arka.
- Luovan alan ammattilainen voi virittää keskustelua rennolla, mutta kuitenkin mielenkiintoisella tavalla.

Yhteistyön kulku ja tuottajan rooli

Yhteistyö yritysten välillä on ollut mutkatonta. Ajan puutteen vuoksi suurin osa keskusteluista käytiin sähköpostitse ja puhelimitse. Molemmilta osapuolilta tuli paljon ideoita sisältöön. Toimeksiantajan innostuneisuus ja selkeä tarve muutokselle antoi lisäponnetta työpajan suunnitteluun.

Varsinainen työpaja saavutti annetut tavoitteet ja aktivoi henkilökuntaa entistä avoimempaan keskusteluun. Teatterikohtaus-ten kärjistetyt hahmot herättivät henkilökunnassa sekä hilpeyttä



että voimakkaita vastareaktioita. Siitä huolimatta, että kohtaukset olivat kuvitteellisia, monet organisaation sisäiset henkiset jarrut olivat tunnistettavissa. Osa osallistujista löysi niistä virikkeitä ratkaisun etsimiseen. Osa taas ei pitänyt esitettyjä haasteita merkittävinä. Mielipiteiden vaihdossa kuitenkin syntyi toteutuskelpoisia ideoita otettavaksi käytäntöön.

Tuottajan rooli oli käydä alussa yhteistyöneuvotteluja ja varsinaisessa työpajassa tuottaja oli enimmäkseen kuunteluoppilana.

“Tällainen erilainen työpäivä oli virkistävää vaihtelua ja piristi myös meidän tiimihenkeä.

Työpajaan osallistuja

“Oli yllättävää, että niinkin moni osallistui keskusteluun. En osannut odottaa kaikkia esille tulleita asioita ja uskoisin saaneeni työpajasta uutta tietoa myös meidän omasta väestämme.

Työpajaan osallistuja

Tulokset ja palaute

- Saatiin aikaiseksi keskustelua, mikä ei ole yrityksessä tapana.
- Löytyi yllättävää tietoa.
- Ryhmän jäsenet pääsivät tutustumaan toisiinsa, kun ei ollut arjen työpaineita.
- Syntyi käytännön toimintasuunnitelmia ongelmien ratkaisemiseksi ja nimettiin vastuuhenkilöt edistämään niiden toteutumista.

Opitut asiat

- Forum-teatteri on tehokas keino vedota tunteisiin ja synnyttää keskustelua.
- Työpajan päätteeksi syntyvä toimintasuunnitelma ja tehdyt päätökset jättävät konkreettisia tuloksia, joita voi vedä käytäntöön.

Koulutus: Co-Creative Power Ship

Toteuttajat: Virgo Karp ja Yvonne Karsten

Aika: 13.-14.6.2013

Kuvaus

Osana Icebreaker-konseptia toteutettiin luovan alan toimijoille koulutus, jossa autettiin heitä tunnistamaan ja tuotteistamaan vahvuutensa. Työpaja kehitettiin yhdessä teatterilähtöisiin menetelmiin perehtyneen konsultointiyritys InRoosin kanssa. Pilot-tikokeilun ideana on luoda Icebreaker-konseptille toimiva yhteisöllinen koulutus pohja.

Tulokset ja palaute

- Luovien alojen toimijat tarvitsivat selkeästi ammat-tiosaamisensa sparrauksen ohessa myös henkistä ja sosi-aalista tsemppausta, sillä usein luova prosessi on monille henkilökohtaista ja tunnelmasidonnaista.
- Yhteisöllinen koulutus innosti ja antoi uutta näkökul-maa omaan tekemiseen.
- Tarinankerronta on voimakas väline käsitellä omia aja-tuksia ja tunteita. Monet osallistujat jopa liikuttui-vat löytäessään itsestään vahvuuksia, joihin he eivät ole ennen kiinnittäneet huomiota.

Opitut asiat

- Ennen kuin ammattiosaamista voi tuotteistaa, on tun-nistettava vahvuutensa ja uskottava kykyihinsä. Itsevar-muus ja rohkeus parantavat palveluntarjoajan uskotta-vuutta asiakkaan silmissä. Koulutus on toimiva tapa auttaa ammattilaiset kehittämään itseään.



Tarinankerronta menetelmänä ammattiminän vahvistamiseen

- katsaus Co-Creative Powership työpajaan

Teksti: Yvonne Karsten InRoos

Tämä artikkeli käsittelee tarinankerrontaa, ja haluankin aloittaa perinteisellä tarinalla:

Eräs mies kuoli ja enkeli tuli häntä vastaan kynnyksellä. ”Näytän sinulle helvetin ja paratiisin”, sanoi enkeli, ”jotta voit valita kumpaan sinä kuulut.”

He saapuivat isoon, kauniiseen saliin, johon herkkuja notkuvat juhlapöytä oli katettu. Pöydän ympärillä istuivat lukemattomat ihmiset ja yrittivät syödä. Mutta heidän lusikoillaan oli niin pitkä varsi, että ruoka koko ajan meni sivu suun. Kaikki olivat nälkäisiä ja ärtyneitä turhasta yrittämisestä.

Sitten he saapuivat toiseen saliin, joka oli täsmälleen saman näköinen kuin edellinen: kauniisti ja runsaasti katettu juhlapöytä, ihmisiä sen ympärillä ja samat pitkävartiset aterimet. Tässä salissa kuului naurua ja ihmiset näyttivät tyytyväisiltä ja kylläisiltä. Mies ihmetteli sitä hetken verran ennen kuin hän näki syyn: tässä salissa ihmiset käyttivät pitkävartisia lusikoita syöttääkseen toisiaan. Muiden avulla kaikki saivat yllin kyllin tarpeensa tyydytyksi.

Ollessamme yksin, meillä on toisinaan vaikeaa nähdä itseämme, vahvuuksiamme ja pyrkimyksiämme. Uuden hankkeen syntyvaiheissa voimme hakeutua sparraajan luokse, joka kysyy täsmentäviä kysymyksiä, paljastaa sokeat pisteemme ja kannustaa meitä jatkamaan haasteiden edessä. Hyvä sparraaja ei ole neuvojen antaja, vaan hän käyt-

tää peilausmenetelmiä, joiden avulla hän auttaa kysyjää löytämään omat, autenttiset vastauksensa.

Sovellettu tarinankerronta on tällainen menetelmä. Se on sosiaalinen taidelaji, joka perustuu yhtä paljon kertomiseen kuin aktiiviseen kuunteluun. Tarinaharjoitusten avulla kukin näkee omaa tilannettaan monipuolisemmin ja mahdollistaa samoin muille. Monipuolisuus syntyy siitä, että kuulijoita/sparraajia on useampia.

Istutaan piirissä niin, että ryhmän keskelle muodostuu yhteinen tyhjä tila, jossa kertoja ja kuulijat kohtaavat. Vuorotellen osallistujat pyrkivät kuvaamaan omia kysymyksiä ja teemoja ja kuuntelijat auttavat häntä, muodostaen kaikupohjan hänen tarinalleen. Sen jälkeen kuulijat reflektivat tarinaa takaisin kertojalle ja auttavat häntä avaamaan sitä.

Minkä lisäarvon tarina antaa verraten tavalliseen keskusteluun?

Aivomme tietoinen osa pystyy käsittelemään n 40 impulssia sekunnissa. Kuulostaako vaikuttavalta? Kuitenkin se ei ole juuri mitään verraten luovaan alitajuntaamme, joka käsittelee n 11 000 000 impulssia sekunnissa. Tämä tarkoittaa sitä, että prosessoimme hyvin paljon enemmän tietoa kuin mitä järkemme pystyy omaksumaan.



Uuden hankkeen syntyvaiheissa voimme hakeutua sparraajan luokse, joka kysyy täsmentäviä kysymyksiä, paljastaa sokeat pisteemme ja kannustaa meitä jatkamaan haasteiden edessä.

Sanonta ”Think outside the box” viittaa juuri tähän tosiasiaan. Järjen laatikossa asiat ovat usein siististi järjestetty: tiedämme kuka olemme, mitä osaamme, mitä haluamme. Mutta aina kun kaipaamme uudistumista, uusia ideoita tai uusia ratkaisuja, joudumme astumaan ulos laatikosta ja menemään laajan ja kaoottisen alitajuntamme tietopankkiin. Tähän tarvitsemme keinot.

Luova mieleemme ei puhu kieliopin mukaista, loogista arkikieltä. Se ilmoittaa tietonsa tunteiden, ideavälähdyksien ja kuvien kautta. Kun muunnamme abstraktin kysymyksen tai päämäärän tarinan kuvaksi, luova mieli pystyy liittymään siihen ja tuo siihen lisätietoa tarjoamalla yllättäviä uusia kuvia ja tarinankäänteitä.

Sparraaminen tarinankerronnan avulla on siis prosessi, jolloin kertoo autetaan noukkimaan uusia oivalluksia oman luovan aivotuiminnan kautta ja tulkitsemaan niitä takaisin arkikielelle.

“ Järjen laatikossa asiat ovat usein siististi järjestetty: tiedämme kuka olemme, mitä osaamme, mitä haluamme.

Co-Creative Powership - työpaja

Co-Creative Powership-työpaja rakennettiin auttamaan taiteilijoita löytämään uusia tulokulmia omaan yritystoimintaan ja yhteistyöhön meriteollisuuden kanssa. Työpajan menetelmänä käytettiin soveltavaa tarinankerrontaa yllä kuvatuista syistä: halusimme avata sosiaalisen tilan, jossa taiteilijat pääsevät syventymään omiin kysymyksiin, tekemään uusia oivalluksia ja auttamaan toisia. Siitä syntyi otsikko Co-Creative Powership, yhdessä luova ja voimaa antava (meri)matka.

Työpajan tavoitteet olivat:

- Omien vahvuuksien selkeyttäminen – mitä minulla on tarjota?
- Miten paketoin ja esittelen osaamistani?
- Miten kohtaan haasteita?

- Mitkä ovat seuraavat konkreettiset askeleet kohti päämäärääni?

Teemat käsiteltiin merellisten otsikoiden alla, luoden tarinankerronnalle tärkeän metaforisen viitekehyksen. Ensimmäinen teema oli ”Purjeen nosto” – mitkä ovat vahvuuteni? Psykologian tohtori Martin Seligman (”Dr.Happiness”) kuvaa miten tärkeää itseluottamukselle on, että yksilö toimii oman persoonallisuuden perusvahvuuksista käsin. Vahvuuksia on löydetty 24, jotka ovat yhteisiä kaikille ihmisille ympäri maapalloa riippumatta kulttuurista. Ne eivät ole opittuja kykyjä, vaan persoonallisuuden laatuja, kuten esimerkiksi kauneuden ihailu, rohkeus, johtamiskyky, nöyryys, uteliaisuus jne. Niitä voi myös elämän aikana kehittää. Vahvuuksien tunnistaminen kasvattaa itseluottamusta ja osoittaa hedelmällistä suuntaa omalle työlle.

Työpajassa lähestyttiin vahvuuksia onnistumisen muistosta. Kukin osallistuja kertoi lyhyesti pienryhmälle jostakin onnistumisen hetkestä. Muut kuuntelivat, ja yksi heistä kertoi tarinan uudelleen vielä paisuttaen sitä. Sen jälkeen ryhmä mietti, mitkä vahvuudet tarinan sankari osoitti onnistuessaan.

Työpajan muistion laatija, Kaleidoskooppi-hankkeen projektituottaja, Lan Le kuvaa harjoitteen tulosta näin:

”On innostavaa kuulla, mitä vahvuuksia toinen on itsestä löytänyt. Toisten vahvuuksia on kutakuinkin helppo löytää, mutta kehuja on joskus vaikea ottaa vastaan. Oma tarina voi olla vaikeaa hyväksyä toisen kertomana. Harjoite opettaa kuuntelemaan, suhtautumaan positiivisesti sekä tunnistamaan vahvuuksia.”

Seuraava askel oli opitun osaamisen kartoittaminen ja nimeäminen. Prosessi sai nimen ”Merimerkit ja kartat” – tuotestamisprosessi, ja tarkoitus oli luoda työkalupakki siitä, mitä kullakin oman erikoisosaamisen pohjalta on tarjota muille. Taas osallistujat lähtivät kuvaamaan tapahtumaa muistista, mutta nyt painopiste oli työrupeamassa ja tehtävänä oli kuvata askeleet ja toiminnat, jolla työ tuli tehtyä. Kuulijoiden tehtävänä oli poimia kertomuksesta kyvyt, joita henkilö hyödytti suorituksensa aikana; ei ainoastaan omaan taiteeseen liittyviä taitoja, vaan myös muita, kuten esimerkiksi kyky innostaa ryhmää, suunnitella ta-

pahtumaa, myydä, neuvotella jne. Lisätehtävänä oli nähdä, missä vaiheessa kertoja innostui erityisesti – esimerkiksi suunnittelusta, innovatiivisuudesta, haasteen voittamisesta?

Kertojan listattuaan kaikki kykynsä muiden avulla, prosessi huipentui ”intiaaninimen” keksimiseen. Nimi tuli olla kiteytymä tärkeimmistä kyvyistä, kuten esimerkiksi ”Kekseliäs vuorovaikutusopas”, ”Esteettinen uudistaja” jne. Tähän nimeen kätkeytyi henkilön ydinosaaaminen, ja se oli pohjana seuraavan session tuotekehittelyyn.

Ote tuottajan muistiosta:

”Intiaaninimen keksiminen omien kykyjen pohjalta oli vaikeaa, sillä se tuntuu henkilökohtaiselta ja herkäältä. Ulkopuolisen apu kykyjen jäsentämiseen ja nimenantoon on tervetullutta.”

Seuraavana tutkittiin haasteiden kohtaamista, eli harjoiteltiin ”Luovimisen taitoa”. Tämä tapahtui neljän hengen ryhmässä niin, että yksi henkilö kuvasi tulevaisuuden hankettaan ja kaksi kritisoivat sitä kaikista mahdollisista näkökulmista. Neljäs henkilö toimi mentorina, joka tarvittaessa tuki kertojaa. Tavoitteena oli harjoitella miten puolustaa ideansa paineen alla ja myös löytää siitä uusia vahvuuksia ja heikkouksia; eräänlainen hankkeen tulikaste. Eräs osallistuja kommentoi: ”Nousi esiin asioita, mitä on itse kyseenalaistanut, mutta oli hyvä huomata, että pystyi itse perustelemaan omia päätöksiä.”

”Tavoitteena oli harjoitella miten puolustaa ideansa paineen alla ja myös löytää siitä uusia vahvuuksia ja heikkouksia

Työpajan viimeinen vaihe, ”Merelle”, tähtäsi kunkin oman seuraavan askeleen konkretisointiin. Nyt koko ryhmä muuttui sparraajaksi, kysyen yhdeltä henkilöltä kerrallaan kysymyksiä liittyen hänen hankkeeseensa, taitoonsa ja kykyynsä. Henkilö sai vastata ja ne kysymykset, joihin hän ei pystynyt vastaamaan, kirjattiin ylös. Näin paljastui alueita jotka vaati miettimistä ja samal-

la monelle tuli vahva kokemus siitä, miten moneen kysymykseen hän jo oli löytänyt vastauksen.

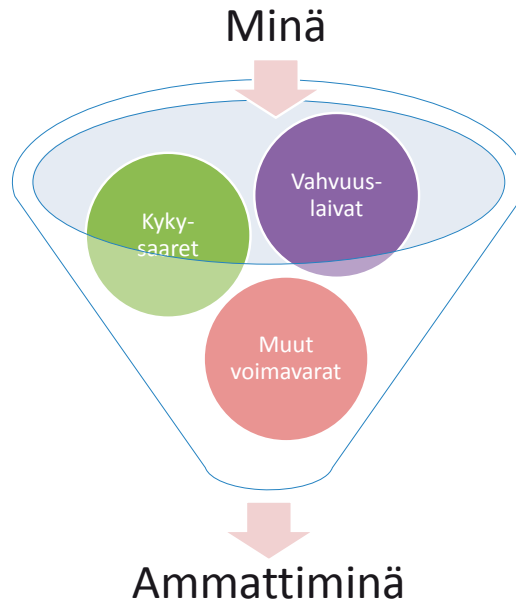
Eräs osallistuja kiteytti kokemuksensa näin:

”Tosi oivalluttava olo tuli. Ei vitsit, etten ole tajunnut aiemmin niitä kykyjä, joita itsessä on ennen kuin tarinankerronnan kautta löytyi. Toivoisin, että oppisin puhumaan abstraktit ajatukset auki tuotteiksi.”

Powership matka oli vaativa, vaikka tehtävänannot ja tunnelma pidettiin leikkisinä. Kurssi vaati luovaa heittäytymistä ja luottamusta sekä ryhmään että ohjaajiin. Kuvallinen ajatus avaa nopeasti kanavan tunteisiin ja moni yllättyivät omista tunnereaktioistaan prosessin aikana:

”Rupes ärsyttämään, etten luota itseeni tarpeeksi, että pitää pelata varman päälle. Hyvä fiilis jäi. Pitäisi varmaan luottaa enemmän itseensä ja rohkaistua tekemään, mistä tykkää.”

Lopuksi lainaan vielä kerran yhteenvedon Lan Len tekemästä muistiosta:



Koulutus: Haasteista mahdollisuuksia – tulevaisuuden luova meriteollisuus

Toteuttaja: Ville Tikka

Aika: 4.11.2013

Kuvaus

Osana Icebreaker-konseptia toteutettiin luovan alan toimijoille koulutus, jossa autettiin heitä tuotteistamaan osaamisestaan liiketoimintaa. Työpajan kehitti ja veti Muutostoimisto Wevolve. Pilottikokeilun ideana on luoda Icebreaker-konseptille toimiva yhteisöllinen koulutus pohja.

Tulokset ja palaute

- Ryhmässä työskentely antoi mahdollisuuden omien ideoiden reflektointiin ja testaamiseen.
- Työpajassa valitut menetelmät ohjasivat tehokkaasti pureutumaan annettuihin haasteisiin ja tuoreisiin ideoihin.
- Esiintymistaitoinen ja aiheestaan innostunut kouluttaja vakuutti osallistujat ja tartutti heihin innostuksen.
- Työpaja antoi osallistujia uusia näkökulmia omaan toimintaansa ja auttoi heitä näkemään eri mahdollisuuksia osaamisensa soveltamiseen.

Opitut asiat

- Työpajan alustaminen havainnollistavasti esimerkkien avulla on tehokas keino johdatella ajatuksia työpajaa varten.
- Oman osaamisen määrittelemine ei ole helppoa. Ajatusten peilaaminen ulkopuolisen kanssa antaa uusia huomioita ja auttaa jäsentämään omia ajatuksia.



Raportti: Tulevaisuuden luova meriteollisuus –työpaja

Teksti ja kuvat: Ville Tikka, Wevolve

Wevolve järjesti yhdessä Kaleidoskooppi-hankkeen kanssa päivän työpajan 4.11. 2013 Turun Logomossa, jonka tarkoituksena oli identifoida uusia suuntia ja yhteistyömahdollisuuksia luovien alojen ja meriteollisuuden välillä. Työpajaan osallistui 15 henkilöä, mukaan lukien meriteollisuuden ja teknologia-alojen edustajat STX-telakalta ja Teknologiateollisuus Ry:stä sekä laaja kirjo luovien alojen toimijoita.

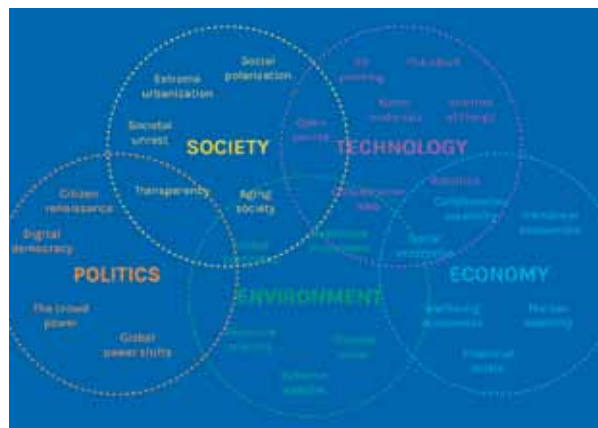
Päivän tarkoituksena oli pilotoida uusia yhteistyömalleja luovien alojen ja meriteollisuuden välille ja a) löytää kokeilujen ja osallistujien kokemusten kautta toimivia tapoja identifoida ja konseptoida uusia liiketoimintamahdollisuuksia meriteollisuudelle sekä b) selkeyttää ymmärrystä luovien alojen tarjoamista kompetensseista ja pyrkiä tarjoamaan työkaluja luovan osaamisen tuotteistamiseen.

Työpajapäivä aloitettiin Kaleidoskooppi -hankkeen projektituottaja Lan Le-Gävertin, Wevolven Ville Tikan ja meriteollisuuden edustajien, puheenvuoroilla, joiden kautta syvennettiin osallistujien ymmärrystä meriteollisuuden toimintakentästä ja pyrittiin luomaan syvällisempi ymmärrys meriteollisuuden haasteista ja uusista mahdollisuuksista. Alustavien esitysten jälkeen osallistujat siirtyivät pienryhmätyöskentelyyn tehtäväänään kehittämään malleja ja ideoita Unelmien Yhteistyöprojektille, joka kokoaa luovien alojen osaamista ratkaisemaan valikoitua meriteollisuuden haastetta.

Ryhmätyöskentely koostui viidestä vaiheesta, joiden aikana tiimit määrittivät ensin oman osaamisensa, uudelleenmäärittivät omasta näkökulmastaan meriteollisuuden haasteen, miettivät projektisuunnitelman Unelmien Yhteistyöprojektille, kuvasivat

“ Päivän tarkoituksena oli pilotoida uusia yhteistyömalleja luovien alojen ja meriteollisuuden välille

mahdollisen lopputuloksen ja lopuksi kiteyttivät projektin hyödyt ja esittelivät tämän lyhyenä ‘pitchinä’ meriteollisuuden edustajille.

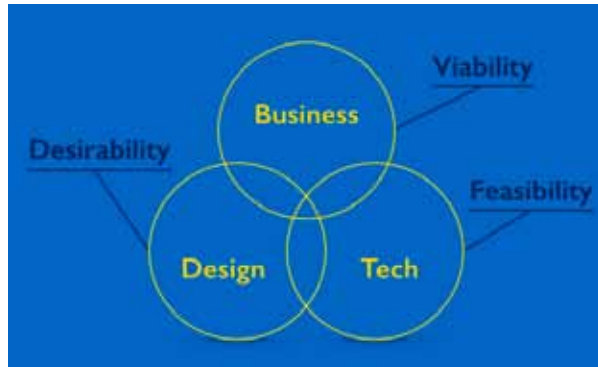


Työpajatyöskentelyn lähtökohdat ja mallit

Meriteollisuuden muutosvoimat

Meriteollisuuden haasteet ja mahdollisuudet. Työpajan lähtökohdaksi Wevolve esitti yleisen näkemyksen teknologia-alan ja teollisuuden tulevaisuuden haasteista ja mahdollisuuksista. Stra-

regiatyössä käytettävän muutosvoimia kartoittavan mallin avulla tarkastelimme niitä yhteiskunnallisia, teknologisia, taloudellisia, poliittisia ja ympäristön muutosvoimia, joiden kautta pystymme paremmin ymmärtämään miksi meriteollisuus on kokonaisvaltaisen muutoksen alla ja mitä mahdollisia suuntia kehityshankkeille voisi avautua.



Innovaatiosta arvonluontiin

Design-toimisto IDEO on määritellyt kolme näkökulmaa uusien ratkaisujen kehittämiseen, joiden tulisi olla tasapainossa keskenään. Tämän mallin mukaan toimivien ratkaisujen tulee aina yhdistää liiketoiminta, design ja teknologia saumattomasti toisiinsa, jolloin pystytään kehittämään elinvoimaisia, haluttavia ja toteutettavissa olevia ratkaisuja.

Tämä malli on erityisen hyödyllinen mietittäessä miksi ja miten luovien alojen ja meriteollisuuden yhteistyötä tulisi pystyä lisäämään. Yleistäen voidaan sanoa luovuuden löytyvän näiden kaikkien kolmen näkökulman sisältä, mutta perinteisesti ainoastaan design-näkökulman sisällä luovuutta on pyritty miettimään selkeän prosessin kautta, jossa korostuu ihmis- ja asiakasymmärryksen tuominen suunnittelun keskiöön ja tämän kehittäminen yhdessä liiketoiminta- ja teknologianäkökulmien kanssa kiinnostaviksi ja haluttaviksi ratkaisuiksi.

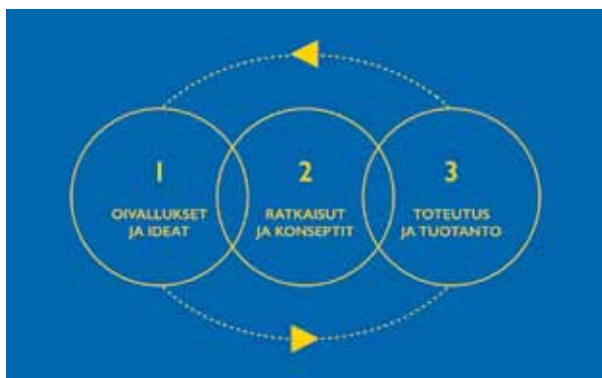
Siten luovien alojen lisäarvon meriteollisuuden haasteiden

ratkaisemisessa voidaan ajatella kiteytyvän murroksen kokonaisvaltaiseen ymmärtämiseen ihmisenäkökulmasta, tämän ymmärryksen tehokkaaseen ja ennakkoluulottomaan kääntämiseen uusiksi mahdollisuuksiksi ja ratkaisumalleiksi, sekä lopulta näiden rakentamiseen, paketoimiseen ja kommunikoimiseen kiinnostavalla ja ihmisiä innostavalla tavalla.



Kolme arvonluonnin tasoa

Toinen olennainen viitekehys luovien alojen meriteollisuudelle tuoman lisäarvon ymmärtämiseen on käyttämämme kolmitasoinen arvonluonnin malli. Tämän mallin mukaan luovat alat toimivat yleensä kolmen eri tason hankkeissa, pyrkien kehittämään a) tuotteita ja sisältöjä, b) palveluita ja kokemuksia sekä c) määrittämään suuntia ja strategioita muutokselle. Yleisesti luovien alojen toimintakenttänä on ymmärretty esimerkiksi tuotteiden muotoilu ja sisältöjen tuotanto, mutta lisääntyvästi luovien alojen arvo näkyy uusien palveluiden kehittämisessä ja kokonaisvaltaisten kokemusten rakentamisessa. Kolmas taso nostaa luovat alat olennaiseksi toimijaksi mukaan liiketoimintastrategian kehittämiseen. Tällä tasolla luovien alojen toimintatavoista nähdään olevan hyötyä esimerkiksi uusien mahdollisuuksien kartoittamisessa sekä etenkin joustavampien ja oivaltavampien toimintatapojen kehittämisessä, jotka pystyvät reagoimaan ketterämmin ja tehokkaammin ympärillä tapahtuvaan muutokseen.



Luova prosessi

Kävimme lisäksi läpi peruseriaatteita luovien prosessien määrittelemiseen, kuvaamiseen ja ymmärtämiseen. Käyttämämme kolmivaiheinen malli pyrkii esittämään yksinkertaistetun kuvan luovasta prosessista ja nostamaan esiin sen kolme olennaista vaihetta: uusien ideoiden löytämisen, ratkaisujen kehittämisen ja testaamisen sekä niiden toteuttamisen ja tuottamisen.

Kaikki kolme luovan prosessin vaihetta yhdistävät sekä luovaa että kriittistä ajattelua, yleensä avaten uusia maailmoja ja näkökulmia luovan ajattelun avulla ja toisekseen auttamalla fokusoimaan elinvoimaisimpiin ja toteutuskelpoisimpiin ratkaisuihin kriittisen ajattelun avulla. Luovan ajattelun ominaispiirteenä on useiden uusien mahdollisuuksien ennakkoluuloton kehittäminen. Tällöin tavoitteena on löytää vaihtoehtoisia mahdollisuuksia, jolloin

oikeita tai väärä ratkaisuja ei ensisijaisesti ole. Maailman uudenlaisen hahmottamisen ja luovan synteessin tuloksena syntyviä ideoita ja oivalluksia voidaan arvioida ensisijaisesti niiden kiinnostavuuden tai uutuuden kautta. Kriittinen ajattelu puolestaan pyrkii sulkemaan pois vaihtoehtoja ja päättämään yhteen “optimaaliseen” vaihtoehtoon loogisen päättelyn ja analyysin avulla. Kriittinen ajattelu perustuu usein olemassa olevaan tietoon.

Käytännössä innovointi ja arvonluonti perustuvat näiden kahden ajattelu- ja toimintatavan taitavaan yhdistämiseen läpi suunnitteluprosessin. Tämän ajattelun mukaan luovien alojen osaamista kannattaa hyödyntää laajasti erilaisissa meriteollisuuden kehitystehtävissä yhdessä sovitun selkeän prosessin avulla, aina yhdistäen luovaa osaamista liiketoiminnalle ja insinöörientaliteetille tutumpaan analyttiseen tapaan löytää ja kehittää uusia ratkaisuja.



The Icebreaker –menetelmäkortit

Toteuttajat: Marja Eivola, Satu Hakamäki, Minna Hautio, Teemu Hiltunen, Janne Kunttu, Lan Le-Gävert, Kai Lehtikainen, Jussi Liikkanen, Nina Luostarinen, Pekka Mannermaa, Rita Rauvola, Jaakko Vainio ja Juho Vainio

Aika: 12.9.-22.11.2013

Kuvaus

Icebreaker -työpajojen lomassa on syntynyt idea korttipakasta, joka kokoaisi taidelähtöisiä menetelmiä yritysten käyttöön haasteiden tunnistamiseksi, käsittelemiseksi ja ratkaisemiseksi.

Yhteistyön kulku ja tuottajan rooli

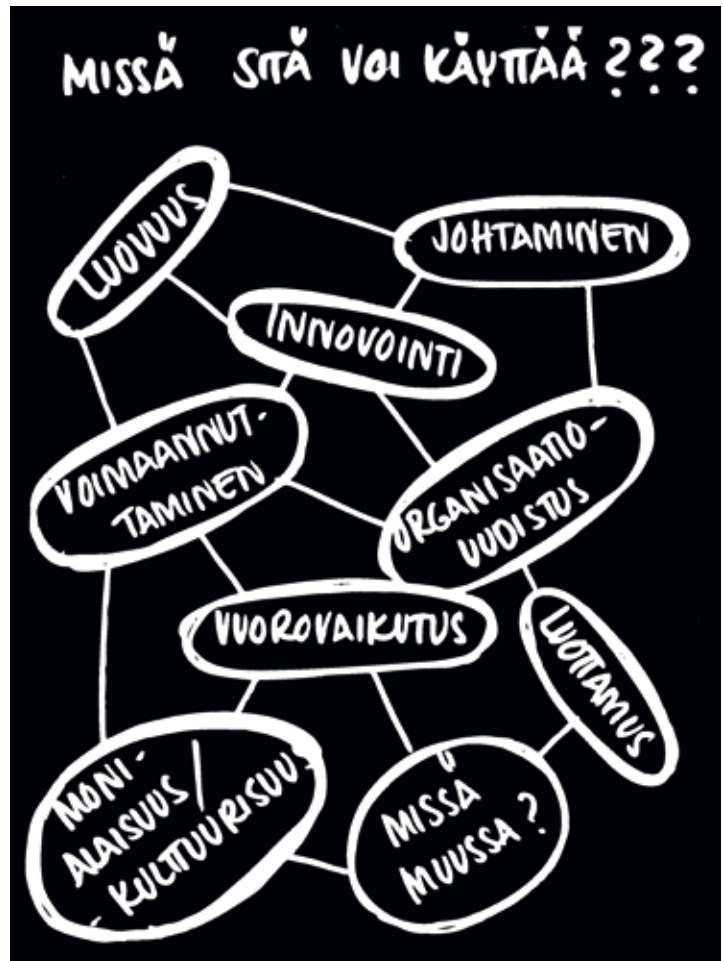
Yhteistyön idea syntyi vasta muiden pilottien kautta ja siksi projektin aloittaminen jäi vasta hankkeen loppuun. Kiireisestä aikataulusta huolimatta idea sai useita tekijöitä innostumaan antamaan panoksensa.

Alun perin tuotteesta oli tarkoitus tehdä lautapeli. Useiden viilausten jälkeen päädyttiin ajan puutteessa koostamaan yksinkertaisempaa korttipakkaa, joka tässä kohtaa myös tuntui tarkoituksenmukaisemmalta ja helpommin sovellettavalta käytännössä. Lautapeliin olisi ollut vaikeaa saada suurta osallistujamäärää mukaan.

Suunnittelusessiot ovat olleet tehokkaita ja työntäyteisiä. Ajatusten vaihto suunnittelutiimien kesken tuotti paljon ideoita uusiin menetelmiin. Menetelmiä jalostettiin useassa vaiheessa eri tiimeissä. Kaikki menetelmät eivät valikoituneet lopullisiin kortteihin.

Menetelmiä on testattu yhteistyössä Wärtsilän kouluttajien kanssa sekä Kaleidoskooppi-hankkeen loppuseminaarissa.

Tuottajan pääasiallinen rooli on ollut tuoda luovat kehittäjät yhteen ja järjestää käytännön puitteet suunnittelutyölle. Tuottaja on ollut myös mukana menetelmien sekä niiden käyttöjärjestelmän kehittämisessä.





Taivoitteet

- Luoda uusia menetelmiä työskentelyn aktivoimiseksi
- Tuoda luova osaaminen helposti sovellettavaksi yrityksiin
- Koostaa syntyneet ideat monistettavaan muotoon

Tulokset ja palaute

- Yhteistyötä oli helpottanut, jos projekti olisi aloitettu aiemmin. Kehittämisprosessi olisi voinut olla johdonmukaisempaa, jos olisi ollut tarpeeksi aikaa koostaa muistiota kaikista syntyneistä ideoista tai kehittää tehokkaampi järjestelmä ideoiden keruuseen ja jatkotyöstämiseen.
- Yhteistyöstä syntyi fyysinen korttipakka sekä nettisivut (www.theicebreaker.fi), jonne on koottu lisää tietoa menetelmien käytöstä.
- Korttipakka on herättänyt kiinnostusta
- Testatut menetelmät ovat saaneet positiivista palautetta innostavuudesta ja oivaltavuudesta. Kaikkia menetelmiä ei ole kuitenkaan testattu vielä suunnittelutiimin ulkopuolella.



Menetelmä oli hauska ja se tuotti meidän porukan näkemyksistä sellaista tietoa, mitä en osannut odottaa.

Työpajaan osallistuja, Wärtsilä



TOSI-TV

Käsikirjoitetaan pienryhmissä lyhyt näytelmä valitusta teemasta ja esitetään se fiktiivisten hahmojen avulla muulle ryhmälle. Katsojat saavat "soittaa studioon" ja esittää näytelmän jälkeen hahmoille kysymyksiä ja kommentteja. Lopuksi käydään keskustelua näytelmästä nousseista ajatuksista.



TUNNISTA



TOSI-TV

1



Yhteisöllisyys, heittäytyminen, todellisesta tilanteesta irtaantuminen, todellisten mielipiteiden ilmaiseminen



Muistiinpanovälineet ja mahdolliset näytelmärekvisiitat



2-4 hlöä/ryhmä



- Käsikirjoitus n. 10 min / ryhmä
- Näytelmä n. 5 min / ryhmä
- Haastattelut ja keskustelut / ryhmä

LIIKKUVA PATSAS

Aloittaja päättää aiheeseen liittyvän sanan, jonka hän esittää pantomiimina. Kun joku arvaa, mistä on kyse, hän voi mennä mukaan osaksi liikkuvaa patsasta.



TUNNISTA



LIIKKUVA PATSAS

2



Yhteisöllisyys, heittäytyminen, mahdollisuus yllättäviin käänteisiin



5-20 hlöä



1 min/hlö

KYLLI-TÄTI PIIRTÄÄ

Selitä ongelma sanoin ja piirrä se samanaikaisesti.



TUNNISTA



KYLLI-TÄTI PIIRTÄÄ

3



Ajatusten kiteyttäminen ja kirkastaminen, heittäytyminen



Piirustusvälineet



3-10 hlöä



1 min/hlö

KEISARIN UUDET VAATTEET

Valitaan yrityksestä teksti, joka liittyy annetun teemaan ja jaetaan se kaikille osallistujille. Osallistujien tehtävänä on korostaa tekstistä asiat, jotka eivät todellisuudessa toteudu. Kun jokainen on tekstin omalla tahollaan käynyt läpi, työpajan vetäjä piirtää taululle symbolisen keisarin, joka saapuu huoneeseen. Osallistajat voivat vuorotellen "kehua" keisarin uusia vaatteita liioittelemalla tekstistä korostamiaan lauseita. Työpajan vetäjä kirjaa kehut ylöspost-it -lapuille, jotka ryhmitellään ja käsitellään loppukeskusteluissa.



MIELENSÄ PAHOITTAJAT

Ryhmänvetäjä on perustanut verkkokeskustelufoorumille ryhmän sisäiseen käyttöön oman valitusfoorumin teemaan liittyvällä otsikolla. Jokainen osallistuja saa julkaista sinne maksimissaan kahden virkkeen valituksensa anonymisti tai nimimerkillä. Viestit näytetään kaikille ja niiden pohjalta keskustellaan ratkaisuvaihtoehdoista, joita työpajan vetäjä kirjaa ylös.



TAUDIN DIAGNOSOINTI

Ryhmän vetäjä piirtää piirustuslustalle jonkin kuvion symboloimaan tuntematonta tautia eli ongelmaa organisaatiossa. Osallistajat jatkavat vuorollaan piirustusta kuvaillen oireita eli ongelmia, joita organisaatiossa esiintyy. Lopuksi päätellään yhdessä taudin diagnoosi.



TUNNISTA



KEISARIN UUDET VAATTEET

4



Keskustelun avaaminen, palautteen antaminen ja kerääminen



Moniste tekstistä ja korostuskynä, kirjoitustaulu ja tusseja



3-20 hlöä



- Tekstin itsenäinen lukeminen n. 5 min
- Keisarin uusien vaatteiden kehuminen n. 0,5 min/hlö
- Loppukeskustelut n. 5 min/esille tullut aihe

TUNNISTA



MIELENSÄ PAHOITTAJAT

5



Ajatusten kiteyttäminen ja kirkastaminen, palautteen anto ja kerääminen, keskustelun avaaminen



Videotykki, tietokone, internet (Esimerkkifoorumeja: Suomi24, KaksPlus jne. + osallistujille pääsy)



3-30 hlöä



- Viestin kirjoittaminen n. 5 min
- Viestien näyttäminen ja keskustelu n. 5 min/aihe
- (+ foorumin perustaminen n. 5 min etukäteen)

TUNNISTA



TAUDIN DIAGNOSOINTI

6



Yhteisöllisyys, palautteen anto ja kerääminen, keskustelun avaaminen, ongelman tunnistaminen



Piirustuslusta ja tusseja



3-20 hlöä



- n. 1 min/hlö
- Loppukeskustelu 10 min

SEISKAN PARHAAT KUVAT

Osallistujat valitsevat lehdestä kuvan ja lisäävät siihen valkoisesta paperista leikatun puhekuplan, jossa kuvan henkilö kommentoi jotain päivän teemaan liittyvää asiaa. Kuvat kerätään yhteen ja jaetaan satunnaisesti ryhmän kesken. Jokainen kertoo vuorollaan, miten hän tulkitsee kuvan viestin. Muut voivat kommentoida. Kuvien tekijät voivat halutessaan pysyä anonyymeina.



MAAILMA ONGELMAN SILMIN

Osallistujat muodostavat ringin, jossa työpajan vetäjä avaa aiheen nimeämällä ongelman. Seuraava ringissä puolustaa edellistä väittämää ja syyttää toista ongelmaa. Kaikki esille tulleet ongelmat kirjoitetaan ylös kaikkien nähtäväksi. Kun aiheesta ei keksitä enää uusia ongelmia, valitaan äänestyksellä tärkein ongelma, jota lähdetään ratkaisemaan.



HÄTÄPUHELU

Muodostetaan pareja tai 3-5 hengen ryhmiä, joissa yksi toimii hätäkeskuksen virkailijana ja muut soittavat vuorotellen valittuun ongelmaan liittyvän hätäpuhelun. Hätäkeskus kyselee tarkentavia kysymyksiä ja kirjaa tiedot ylös. Sen jälkeen hätäkeskuksen virkailija toistaa litanian kaikille työpajan osallistujille ääneen. Lopuksi päätetään koko ryhmän kesken, mitä ongelmaa lähdetään ratkaisemaan.



TUNNISTA	SEISKAN PARHAAT KUVAT	7
	 Mielipiteen ilmaisu, tulkitseminen, keskustelun avaaminen	
	 Lehtiä, valkoista paperia, saksia, kyniä ja liimaa	
	 3-15 hlöä	
	 • Kuvien askartelu n. 10 min • kuvan tulkinta ja kommentointi n. 3 min/kuva	

TUNNISTA	MAAILMA ONGELMAN SILMIN	8
	 Keskustelun avaaminen, heittäytyminen, mielipiteen ilmaisu	
	 Taulu ja tussi	
	 3-20 hlöä	
	 • n. 20 s/hlö • Loppukeskustelu n. 10 min	

TUNNISTA	HÄTÄPUHELU	9
	 Ongelman jäsentäminen, heittäytyminen, todellisesta tilanteesta irtaantuminen, todellisten mielipiteiden löytäminen	
	 Muistiinpanovälineet	
	 2-5 hlöä	
	 • Puhelut n. 5 min/hlö • Loppukeskustelu n. 15 min	

BAD TRANSFORMERS

Osallistujat keksivät itsenäisesti keksimälleen ongelmahahmolle vähintään kolme ilmenemismuotoa, jotka piirretään sarjakuvana paperille. Hahmolle annetaan Transformers -sarjakuvan henkeen sopiva nimi. Hahmot esitellään ryhmälle ja laitetaan kaikkien nähtäville. Ryhmä äänestää kaikista hahmoista pahimman.



KATASTROFIN PÄIVÄKIRJA

Työpajan vetäjä aloittaa kertomuksen kertomalla työpäivästään ja miten valittu ongelma ilmenee siinä. Seuraava jatkaa tarinaa ja pohtii ongelman syytä. Kirjuri kirjaa kaikki esille nousseet asiat ylös.



PULLONKAULAN PYÖRITYS

Istutaan ringissä ja pyöritetään pulloa. Ensimmäinen, ketä pullo osoittaa, kertoo totuuden eli nimeää valitun ongelman pullonkaulan aloittamalla lause sanoilla: "Pullonkaulana on..." Seuraava saa tehtävän nimetä syy edelliselle pullonkaulalle aloittamalla lause sanoilla: "Syy pullonkaulalle on..." Joka toinen joutuu kertomaan totuuden ja joka toinen saa tehtävän. Kirjuri kirjaa pullonkaulat ja syyt niille ylös.



TUNNISTA



BAD TRANSFORMERS

10



Todellisesta tilanteesta irtaantuminen, sanallinen visualisointi



Piirustusvälineet



2-5 hlöä



- Piirtäminen n. 10 min
- Esittely n. 1 min/hlö
- Äänestys n. 5 min



KATASTROFIN PÄIVÄKIRJA

11



Heittäytyminen, sanallistaminen, ongelmien analysointi



Muistiinpanovälineet



3-20 hlöä



n. 2 min/hlö



HAJOTA



PULLONKAULAN PYÖRITYS

12



Yhteisöllisyys, sanallistaminen



Pullo & muistiinpanovälineet



3-20 hlöä



n. 1 min/hlö



PYYKKIPÄIVÄ

Ongelmat kirjoitetaan erillisille lapuille, jotka kiinnitetään kaikkien nähtäviksi ”pyykkinarulle”. Vähemmän kriittiset ongelmat karsitaan perusteluin ryhmässä pois, kunnes jäljelle jää vain tärkeimmät ongelmat, joita halutaan ehdottomasti seuraavaksi ratkaista.



SIPULIN KUORINTA

Muodostetaan 3-5 hengen tiimejä, joissa nimetään ongelma ja kirjoitetaan se lapulle. Tekstipuoli käännetään piiloon ja kirjoitetaan ongelman syy uudelle lapulle. Tämäkin käännetään ylösalaisin edellisen lapun päälle. Seuraavaan lappuun nimetään taas syy, edellisen lapun väittämälle. Syitä pohditaan, kunnes järkeviä syitä ei enää keksitä. Paperinippu käännetään oikeinpäin ja ryhmittäin esitellään omat sipulit koko ryhmälle.



ONGELMAKYLÄ

Vapaaehtoiset näyttelivät annetun ongelman n. 2 min. Sama näytelmä esitetään 5 eri henkilöasetelmalla, esim. eläkeläiset, opiskelijat, päiväkodin lapset jne. Lopuksi poimitaan ryhmän kesken näytelmien kautta esille nousseet ajatukset, jotka kirjuri kirjaa ylös.



HAJOTA



PYYKKIPÄIVÄ

13



Yhteisöllisyys, ajatustenvaihto



kyniä ja papereita + mahdolliset kiinnitysvälineet



3-20 hlöä



n. 3 min/ongelma



HAJOTA



SIPULIN KUORINTA

14



Ryhmäytyminen, ajatusten vaihto, ongelman analysointi



Kyniä ja papereita



3-20 hlöä



- n. 1 min/ongelma
- Esittely n. 5 min/ryhmä



HAJOTA



ONGELMAKYLÄ

15



Todellisesta tilanteesta irtaantuminen, heittäytyminen, keskustelun avaaminen, ryhmäytyminen



Muistiinpanovälineet



5-30 hlöä



- Näytelmät n. 10 min
- Keskustelu n. 20 min



ERIKOISLÄÄKÄRIT

Osallistajat muodostavat erikoislääkärien tiimin, joka toteaa ongelman oireet ja analysoi kriittisesti diagnoosia. Kirjuri kirjaa esille nousseet asiat ylös. Väitteitä voidaan tarvittaessa myös kumota ja puoltaa, kunnes kaikille tyydyttävä diagnoosi löytyy.



EEMELI 5 V.

Jakaudutaan kahteen ryhmään, joissa toiset ovat Eemeleitä ja toiset ovat vanhempia. Eemelit kysyvät aina miksi ja vanhemmat antavat vastauksen mahdollisimman yksinkertaisesti. Ryhmät voidaan vaihtaa vielä päittäin. Kirjuri kirjaa kaikki perustelut ylös.



ARTEFAKTI

Jokainen osallistuja valitsee yhden saatavilla olevan esineen, jota käytetään symbolina kuvaamaan ongelmaa. Ongelmaa käsitellään esineen tuomien mielikuvien kautta. Kirjuri kirjaa esille nousseet asiat.



HAJOTA



ERIKOISLÄÄKÄRIT

16



Kriittinen analysointi, heittäytyminen, todellisesta tilanteesta irtaantuminen



Suuri kirjoituslusta ja kynä



3-15 hlöä



n. 30 min



HAJOTA



EEMELI 5 V.

17



Ongelman analysointi, todellisesta tilanteesta irtaantuminen



Muistiinpanovälineet



6-30 hlöä



n. 1 min/vastaus



HAJOTA



ARTEFAKTI

18



Ongelman analysointi, luova ajattelu



Osallistujien itse valitsevat esineet



3-20 hlöä



n. 2 min/hlö



AIKAPIIRAKKA

Määritellään valitun ongelman ympäriltä työvaiheet ja leikataan ”piirakka” osiin symboloimaan työvaiheisiin käytettyä aikaa. Keskustellaan ajankäytön tarkoituksenmukaisuudesta eri työvaiheissa ja ehdotetaan ratkaisuja ajankäytön tehostamiseen.



SHERLOCK HOLMES

Muodostetaan ringi, jossa jokainen esittelee dekkarihahmonsia. Yksi esittää Sherlock Holmesia ja kertoo minkälainen rikos on tapahtunut eli mikä on ongelma. Hän kulkee ringin keskellä kuulusteltavien välillä etsien kysymysten avulla johtolankoja ja motiiveja rikokselle. Hän kirjaa löydöksensä ylös. Lopuksi hän toteaa ääneen epäilyksensä rikoksen aiheuttajasta, joka ei ole paikalla, ja paljastaa päättelämänsä teorian.



MAGNEETTI

Kirjoitetaan ”tunnista”-vaiheesta löytyneet ongelmat kokonaisiksi lauseiksi erillisille papereille. Paperit jaetaan satunnaisesti 3-5 hengen ryhmille, jotka kääntävät lauseet positiiviseen muotoon tavoitteiksi. Sen jälkeen paperit pannaan kiertämään ryhmissä, joissa pohditaan keinoja saavuttaa edellä kirjatut tavoitteet. Kun kaikki ryhmät ovat ratkaisuehdotuksensa lisänneet, viimeinen ryhmä esittelee syntyneet ratkaisuehdotukset. Lopuksi päätetään koko työpajan ryhmän kesken käytännön toimenpiteet ja nimetään niille vastuuhenkilöt.



HAJOTA



AIKAPIIRAKKA

19



Ajatusten vaihto, ongelman analysointi, ratkaisuehdotusten muodostaminen



Piirustus- tai askarteluvälineet



2-20 hlöä



n. 30 min

HAJOTA



SHERLOCK HOLMES

20



Ryhmyttäminen, ongelman analysointi, todellisesta tilanteesta irtaantuminen



Muistiinpanovälineet



5-20 hlöä



n. 30 min

RATKAISE



MAGNEETTI

21



Haasteiden kääntäminen mahdollisuuksiksi, positiivinen ajattelu, ryhmäytyminen, ratkaisujen löytäminen



Kyniä ja papereita



9-30 hlöä



- Ongelmien ja tavoitteiden kirjaaminen n. 5 min
- Ratkaisujen pohdinta n. 10 min/tavoite
- Loppukeskustelu n. 30 min

VALELÄÄKÄRIT VS. OIKEAT LÄÄKÄRIT

Jakaudutaan kahteen ryhmään, jossa valelääkärit ehdottavat toimenpiteitä intuition perusteella ja oikeat lääkärit faktojen perusteella. Kirjuri kirjaa ehdotukset ylös. Lopuksi äänestetään käytännön toimenpiteistä ja valitaan niille vastuuhenkilöt.



OMENAPIIRAKKA

Muodostetaan kolmen tai kuuden hengen ryhmiä, joissa taikina nimeää ratkaisun, omena määrittelee käytännön toimenpiteet ja kaneli lisää ratkaisuehdotukseen houkuttelevia perusteluja. Reseptit kirjataan ylös ja niitä jaetaan koko ryhmälle. Lopuksi valitaan paras resepti ja valitaan vastuuhenkilö toteuttamaan suunnitelma.



LEIJONAN KITA

Jokainen esittää yksin tai ryhmänä vuorollaan ratkaisuehdotuksensa löytyneelle ongelmalle. Yleisö voi kritisoida tai kannustaa. Lopuksi valitaan ideat joihin sijoitetaan ja määritellään vastuuhenkilöt.



RATKAISE



VALELÄÄKÄRIT VS. OIKEAT LÄÄKÄRIT

22



Ajatusten vaihto, ratkaisujen löytäminen, toimenpiteiden suunnittelu



Muistiinpanovälineet



4-20 hlöä



- n. 1 min/hlö
- Äänestys ja vastuuhenkilön valinta n. 10 min



OMENAPIIRAKKA

23



Ajatusten vaihto, ratkaisujen löytäminen, toimenpiteiden suunnittelu



Muistiinpanovälineet



3-30 hlöä



- n. 10 min pienryhmissä
- Reseptien jakaminen ja valinta n. 30 min



LEIJONAN KITA

24



Ajatusten vaihto, ratkaisujen löytäminen



Muistiinpanovälineet



5-15 hlöä



- n. 1 min/ehdotus
- Yleisön kommentit 2 min/ehdotus
- Loppukeskustelu 10 min



SUPERSANKARIT

Ryhmä jaetaan kuuteen supersankariryhmään:

1. Action sankarit
2. Rahalla ratkaisijat
3. Maailmanpelastajat
4. Pelle Pelottomat
5. Strategit
6. Konservatiiviset vanhukset

Ratkaisut ehdotetaan ryhmittäin niin, että jokainen ryhmän jäsen saa ehdottaa ratkaisun annetun roolin näkökulmasta. Lopuksi äänestetään paras supersankariehdotus.



NIKSI-PIRKKA

Osallistujien tulee viidessä minuutissa keksiä niin monta niksia kuin mahdollista ja kirjoittaa ne paperille. Niksit luetaan kaikille ääneen. Eniten niksejä keksinyt saa ”papakaijamerkin” ja suosituin niksi 10 pistettä. Suosituinta niksia jalostetaan ryhmässä toimenpidesuunnitelmaksi, jolle valitaan vastuhenkilö.



KIRJE TULEVAISUUDESTA

Osallistajat kirjoittavat kukin tahollaan kirjeen itselleen tulevaisuudesta, jossa kaikki asiat onnistuvat yli odotusten. Kirjeessä kerrotaan myös tehdyt ratkaisut, jotka ovat johtaneet onnistumiseen. Kirjeet luetaan ääneen ja niiden joukosta poimitaan parhaat ratkaisuehdotukset, joille laaditaan toimenpidesuunnitelma ja valitaan vastuhenkilö.



RATKAISE



SUPERSANKARIT

25



Todellisesta tilanteesta irtaantuminen, heittäytyminen, yhteisöllisyys



Muistiinpanovälineet



6-30 hlöä



- n. 1 min/hlöä
- Äänestys 10 min



NIKSI-PIRKKA

26



Todellisesta tilanteesta irtaantuminen, heittäytyminen, yhteisöllisyys



Muistiinpanovälineet



6-30 hlöä



- Niksien keksiminen 5 min
- Ääneen lukeminen n. 1 min/hlö
- Palkitseminen ja jatkojalostus n. 15 min



RATKAISE



KIRJE TULEVAISUUDESTA

27



Todellisesta tilanteesta irtaantuminen, sanallistaminen, ratkaisujen löytäminen



Muistiinpanovälineet



3-15 hlöä



- Kirjeen kirjoittaminen n. 10 min
- Kirjeiden ääneen lukeminen n. 2 min/hlö
- Toimenpidesuunnitelma n. 10 min



URHEILU-HAASTATTELIJA

Muodostetaan parit joissa videoidaan vuorotellen lyhyet haastattelut. Kuvaaja on samalla toimittaja, joka kysyy onnistuneen suorituksen jälkeen:

- Miltä nyt tuntuu?

- Miten olet päässyt tähän?

- Millaisia vinkkejä antaisit?

- Haluatko lähettää terveisiä?

Videot siirretään tietokoneelle ja esitetään ryhmälle. Lopuksi äänestetään parasta esille noussutta ratkaisua ja laaditaan toimenpidesuunnitelma.



VÄLINEMUOTOILU

Jokainen saa piirtää tai askarrella mallin fiktiiviselle välineelle, jolla ongelma voidaan ratkaista. Tuotoksen käyttö selitetään auki ryhmässä ja se jätetään kaikkien nähtäville "työkalupakkiin". Lopuksi ryhmässä voidaan päättää karsia pakista välineitä tai yhdistää niitä, niin että jäljelle jää toimenpidesuunnitelma. Toimenpiteille valitaan vastuhenkilöt.



ARVAA KUKA?

Osallistujat nimeävät ratkaisulle haluttuja ominaisuuksia, joita kirjuri kirjoittaa ylös kaikille nähtäväksi. Lopuksi käydään neuvottelua käytännön toimenpiteistä, joilla haluttuun tilaan voidaan päästä.



RIKOSOIKEUDENKÄYNTI

Ryhmästä valitaan:

1. syytetty (ratkaisut), 2. tuomari,

3. puolustaja, 4. syyttäjä ja 5. todistaja.

Syytetty kertoo oman kantansa eli ehdottamansa ratkaisun. Syyttäjä esittää väitteitä siitä, miksi ratkaisu ei voi onnistua. Puolustaja taas kannattaa ratkaisua. Todistaja esittää neutraalisti faktoja puolesta tai vastaan. Tuomari päättää lopuksi ratkaisun jatkosta. Kirjuri kirjaa ehdotetut toimenpiteet ylös.



URHEILU-HAASTATTELIJA 28

RATKAISE

Todellisesta tilanteesta irtaantuminen, sanallistaminen, ratkaisujen löytäminen

Älypuhelimet, tietokone ja videotykki

4-16 hlöä

- Haastattelut n. 2 min/hlö
- Videoiden esittäminen n. 2 min/hlö
- Loppukeskustelu n. 10 min

VÄLINEMUOTOILU 29

RATKAISE

Todellisesta tilanteesta irtaantuminen, ratkaisujen löytäminen

Piirustusvälineet + mahdolliset kiinnitysvälineet

3-15 hlöä

- Välineen muotoilu n. 5 min
- Esittely n. 1 min/hlö
- Loppukeskustelu n. 15 min

ARVAA KUKA? 30

RATKAISE

Ajatusten vaihto, toiveiden ilmaiseminen, ratkaisujen löytäminen

Muistiinpanovälineet

3-20 hlöä

- 1 min/hlö
- Loppukeskustelu n. 20 min

RIKOSOIKEUDENKÄYNTI 31

RATKAISE

Ajatusten vaihto, ratkaisujen löytäminen

Muistiinpanovälineet

5-30 hlöä

- 20 min/ratkaisuidea



Projektituottaja Kaleidoskoopin muissa toiminnoissa

Kaleidoskooppi-hankkeen kokonaistoiminta muodostuu kolmesta toimintalinjasta. Työpajoilla ja seminaareilla haluttiin jakaa tietoa hankkeen tuloksista ja aktivoida osallistujia yhdessä pohtimaan, millaista yhteistyötä luovien alojen ja meriteollisuuden välille voidaan tehdä. Korkeakouluopiskelijoille suunnatulla innovointikilpailulla puolestaan pyrittiin kannustamaan luovaan tiimityöskentelyyn ja luomaan yhteys opiskelijoiden ja työelämän välille. Piloteissa oli tarkoitus päästä itse toimintaan ja kokeilla varsinaista yhteistyötä luovien alojen ja meriteollisuuden yritysten välillä.

Vaikka projektituottajan toiminta-alue on painottunut pääasiassa pilotteihin, hän on ollut aktiivisesti osana myös kaikissa muissa hankkeen toiminnoissa. Sekä pilottien toteuttajat että hanketiimi on ajoittain tarvinnut henkilöä, joka toimii keskustelukumppanina omien toteutusideoiden punnitsemiseen. Yksi tuottajan tärkeimmistä tehtävistä onkin ollut tuoda yrityskentältä tietoa työpajojen, seminaarien ja opiskelijakilpailujen toteutukseen ja viedä hankkeen tapahtumissa tehtyjä löydöksiä mukanaan pilotteihin.

Tuottajan osallistuminen hankkeen eri tapahtumien toteutukseen on kuitenkin ollut vaihtelevaa. Osassa hän on

toiminut lähinnä aktivoijan ja sparraajan roolissa. Toisissa hän on taas ollut mukana myös käytännön järjestelyissä.

Satakunnan ammattikorkeakoulu järjesti työpajakokonaisuuden, jossa neljä eri alojen opiskelijaa yhdessä työstivät neljän yrityksen haasteita. Jokaisesta haasteesta vastasi yksi opiskelija, joka suunnitteli ja johti aiheeseen liittyvää työpajaa. Tuottajan rooli oli rohkaista opiskelijoita ottamaan käyttöönsä luovia yhteisöllisiä työmenetelmiä ja kehittämään itse omiaan.

Aalto Yliopiston ”Safety Experience” -työpaja meriteollisuuden ja luovien alojen ammattilaisille sekä opiskelijoille sai aiheensa tuottajan haastattellessa telakkaa ja insinööritoimistoja.



Työpajat ja seminaarit

- liike-elämän, koulutuksen ja aluekehityksen edustajille



Innovointikilpailu

- korkeakoulujen eri alojen opiskelijoille



Pilotit

- luovien alojen ja meriteollisuuden yrityksille

TUOTTAJATOIMINTA



Vastikään uutisoitu Costa Concordian traaginen onnettomuus herätti haastattelujen aikana keskustelua siitä, miten laivojen sisustuksella voitaisiin ohjata matkustajia paremmin navigoimaan kriisitilanteessa. Aalto Yliopiston Cruise & Ferries Experience -ohjelma sovelsi työpajassa kokemuksellista näkökulmaansa. Työpajan aikana syntyi ideoita hyödyntää mobiiliratkaisuja matkustajien kulunohjauksessa.

Ajatuksia työstettiin eteenpäin Luova Myrsky -työpajoissa yhdessä taiteilijoiden, muotoilijoiden sekä varustamon ja laivanrakentajien kanssa. Ohessa vaihdettiin tietoa myös muiden hankkeiden ja yritysten kanssa, jotka ovat työskennelleet laivoille suunnattujen mobiilisovellusten parissa. Käytännön yhteistyökokeilua tarjottiin varustamoille, mutta projektin suuruus ja sen vaatima rahoitus muodostuivat pilotin toteutumisen esteeksi. Lisäksi varustamot suhtautuivat pieniin toimijoihin varauksella, koska toimituskapasiteetista ei ole varmuutta.

Turun Ammattikorkeakoulu innostui kuitenkin ottamaan aiheen käsittelyyn myös omassa työpajassaan ”Mobile Apps Design Workshop”, jonne kutsuttiin koulun opiskelijat eri aloilta kertomaan mielipiteensä jo kehitetyistä ideoista risteilyillä käy-



tettävälle sovelluksille. Työpaja toteutettiin siten, että ideat esitettiin näyttelijöiden avulla ja opiskelijat saivat äänestyskapuloiden välityksellä ilmaista kannatuksensa. Lopussa käytiin keskustelua ja käytiin kehitysideita läpi. Tuottaja vei idean Turun ammattikorkeakouluun ja on ollut mukana sekä työpajan ideoinnissa että järjestämisessä.

Lisäksi tuottaja järjesti yhteistyössä Turun ammattikorkeakoulun kanssa erilaisia tutkimuspajoja, joiden tarkoituksena oli saada opiskelijoita ratkaisemaan yritysten antamia haasteita osana tutkintoaan. Kaleidoskoopin alla toteutettiin tutkimuspajoja, joissa tutkittiin ja kehitettiin ratkaisuja liittyen mm. Finnlinesin kierrättämiskäytänteisiin laivoilla, Vidar Shippingin rahtialusten puhdistukseen sekä Zinaltecín anodien uudelleen muotoiluun. Itsenäisen työskentelyn lisäksi opiskelijat osallistuivat tuottajan järjestämiin yhteistyöskentelysessioihin, joihin kutsuttiin myös yritysedustajia ja opettajia mukaan.

01 Satakunnan ammattikorkeakoulu järjesti työpajakokonaisuuden, jossa neljä eri alojen opiskelijaa yhdessä työstivät neljän yrityksen haasteita.

02 Aalto Yliopiston ”Safety Experience” -työpaja sai aiheensa tuottajan haastattelussa telakkaa ja insinööri-toimistoja. Kuva: Sivu Torikka



Kuvat: Juho Vainio



Keskeytyneitä pilotteja

Kontti

Kontti on käynnistysvaiheeseen jäänyt pilottikonsepti, jonka tarkoituksena oli luoda vanhoista merikonteista fyysinen kohtaamispaikka luovan alan ja teollisuuden välille. Samalla haluttiin tuoda molemmat alat lähemmäs tavallisia ihmisiä, sijoittamalla rakennelma jonnekin yleiselle paikalle ihmisten läheisyyteen. Pilotin kautta toivottiin ennen kaikkea matalampaa kynnystä poikitoimialaiselle vuorovaikutukselle ja yhteistyölle, mutta samalla myös lisätä alojen vetovoimaisuutta. Pilottikokeiluun on etsitty yhteistyökumppaneita ja tehty kartoitusta järjestelyjen osalta, mutta meriteollisuuden puolelta ei löytynyt vastaparia, jonka tarpeisiin idea vastaisi. Pilotti päätettiin keskeyttää.

Toteuttajat: Outokone

Aika: 14.11.2012-keskeytetty keväällä 2013

Mobiili

Mobiili on käynnistysvaiheeseen jäänyt pilottikonsepti, jossa kehitettiin mobiili- ja touchscreen-sovelluksia risteilymatkustajien käyttöön. Pilotin käynnistystä varten järjestettiin erilaisia työpajoja ja benchmarking -tilaisuuksia. Pilottikokeiluun on etsitty yhteistyökumppaneita varustamoista ja kiinnostusta on löytynyt, mutta projektin suuruus ja rahoituksen vaikea saaminen johti siihen, että pilottia ei voitu jatkaa. Esitutkimusten pohjalta järjestettiin kuitenkin opiskelijoille suunnattu työpaja uusien työskentelymenetelmien testaamiseen yhteistyössä Turun Ammattikorkeakoulun kanssa.

Toteuttajat: Outokone

Aika: 14.11.2012- keskeytetty keväällä 2013







Kantapään kautta – projektituottajan ajatuksia

Kaleidoskoopin projektituottajan työ on ollut jatkuvaa oppimista. Aina se ei ole mennyt odotusten mukaisesti, sillä jotkut onnistumisetkin ovat vaatineet monta epäonnistumista ja uudelleen ajattelemista. Säännöllisesti etenevän syklin sijasta tuottajan polku onkin muistuttanut enemmän maastajuoksua. Korjausliikkeitä on joskus tehtävä hyvinkin nopeasti. Tuottajan onkin oltava valmis joustamaan omissa suunnitelmissaan ja taipumaan tilanteen mukaan.

Koska yhteistyössä on kyse erilaisten ihmisten ja organisaatioiden välisestä kanssakäymisestä ja vuorovaikutuksesta, väärinymmärryksiltä ei ole aina voinut välttyä. Erityisesti sähköinen kommunikointi on aiheuttanut suurimpia kitkoja. Viestejä voi tulkita niin kuin ne on kirjoitettu tai niiden välistä voi arvaila, mitä toinen on tarkoittanut. Silloin on yleensä virhe jatkaa keskusteluja sähköpostitse tai edes puhelimitse, vaan on tärkeää tavata kasvotusten ja käydä rauhallisesti asioita läpi. Joskus se on kuitenkin mahdotonta ja erityisesti silloin tuottajan rooli neuvottelijana eri tahojen välillä korostuu.

Vaikka tuottajan tehtävänä on toimia tulkkina ja neuvotteijana eri toimijoiden välillä, silloin tällöin käy myös niin, että

tuottajakaan ei osaa sanoilla ilmaista itseään selkeästi. Keskustelujen tukena onkin täytynyt monta muistiinpanolehtiötä ja kulunut monta kynää. Ammatikielen osaamista ei tuottajalta vaadita, mutta hänen olisi hyvä ymmärtää jonkin verran eri alojen käytänteitä voidakseen esittää asiansa kohderyhmälle ymmärrettävästi ja tunnistaakseen heidän tarpeitaan. Siksi yrityksiin ja niiden toimintoihin tutustuminen heti hankkeen alkuvaiheessa on ollut tärkeää.

Meriteollisuuden yritykset ovat ottaneet minut jopa yllättävän avoimesti vastaan. Noin yhdeksän kymmenestä suostui tapaamaan minut ja yli puolet heistä oli kiinnostuneita tapaamisen jälkeen tekemään yhteistyötä myös jatkossa. Kaikille en kuitenkaan keksinyt pilotti-idea ja sopivia toteuttajia annetussa ajassa, sillä monet toteutuneetkin pilotti-ideat muodostuivat vähitellen useiden eri ihmisten kuulemisen jälkeen.

Yllättävää oli myös se, että luovien alojen toimijoilla tuntui olevan enemmän ennakoepäilyksiä yhteistyön onnistumisen suhteen. Monille sana ”meriteollisuus” kuulosti niin kaukaiselta asialta, että he eivät nähneet, millä tavoin heidän osaamisellaan voisi vastata meriteollisuuden haasteisiin. On selvää, että kaikki

luovat ammattilaiset eivät ole halukkaita etsimään uusia sovelta-
mis- ja ansaintamahdollisuuksia. Täytyy ottaa huomioon, että
suuri osa esimerkiksi taiteilijoista haluavat tehdä puhtaasti taidet-
ta. Kuitenkin se kourallinen, joka olisi valmis etsimään uusia toi-
mintatapoja hyödyntää ammattiosaamistaan, kaipaisi rohkaisua,
innostamista ja sparrausta. Siksi hankkeen tuottajatyön tueksi
järjestettiin myös koulutuksia luovien alojen osaajille.

Oppimista oli paljon, sillä ennen hankkeeseen tuloa merite-
ollisuus oli minulle tuttua vain matkustajana ”ruotsin laivoilla”.
Ensin piti hahmottaa, mitä kaikkea meriteollisuus käsitti ja miten
se toimii. Sen jälkeen piti löytää haasteita, joihin luovalla osaa-
misella voisi vastata.

Vaikka luovat alat olivat minulle tutumpia entuudestaan,
pilotteihin sopivien henkilöiden löytäminen vaati myös sillä
puolella jatkuvaa verkoston rakentamista. Tapasinkin useita tai-
teilijoita ja muita luovien alojen ammattilaisia henkilökohtaisissa
haastatteluissa sekä erilaisissa alan tapahtumissa. Järjestin myös
itse tapahtumia houkutellakseni luovia toimijoita saman katon
alle ja saadakseni heiltä ideoita uusiin pilotteihin.

Useiden yritysten joukosta oli löydettävä ne, jotka halusivat
olla koekaniineina pilotthankkeessa. Hankkeen aikana ei tes-
tattu vain yhteistyötä alojen välillä vaan myös välittäjätoiminnan
mallia. Vaikka projektituottajaa tarjottiin hankkeen kautta mah-
dollistamaan kohtaamisia ja edistämään yhteistyötä, muodostui
toimintamalli vasta vähitellen ja tekemällä oppien.

Tekemisen lomassa myös toiminnasta tiedottaminen muo-
dostui matkan varrella yhdeksi tuottajan tärkeimmistä tehtävis-
tä. Kun en tehnyt haastatteluja tai järjestänyt työpajoja, istuin
pääteen äärellä ja kirjoitin siirtä, mitä olin tehnyt. Loin hank-
keelle nettisivut sekä sosiaalisen median kanavat, joiden kautta
kaikki hankkeen toimijat voivat osallistua tiedottamiseen. Pidän
sitä myös osana tehtävääni edistää uusien ajatusten jakamista ja
asenteisiin vaikuttamista.

Joskus olen saanut myös kertoa Kaleidoskoopin ulkopuolisil-
le tekemisistämme erilaisissa seminaareissa ja koulutuksissa. Han-
ke on herättänyt sekä ihmetystä että uteliaisuutta. Käyntikortteja

on vaihdettu ahkerasti ja osaa keräämistäni kontakteista on myös
hyödynnetty hankkeen eri vaiheissa.

Tiedottamistyön hyväksi lähdin lisäksi luotsaamaan muiden
meriteollisuushankkeiden edustajien kanssa yhteistä ”Murtovesi”-
verkkojulkaisua, joka on koonnut neljännesvuosittain hankkei-
den kuulumiset yhteen, esitellyt yrityksiä toisilleen ja tiedotta-
nut tulevista tapahtumista. Verkkojulkaisun lisäksi Murtovesi
on toiminut tehokkaana innovaatioalustana kehittäjien välillä.
Yhteistyön ansiosta on järjestetty jo muutama hankkeiden yh-
teinen seminaari ja jaettu tietoa ristiin laajemmalle verkostolle.
Murtovesi-julkaisu jää myös hankkeen jälkeen toimintaan ja sen
ylläpidosta on lupautunut huolehtimaan Satakunnan ammatti-
korkeakoulu.



Koska aika tuntui olevan jatkuvasti kortilla, halusin lyödä
aina monta kärpää samalla iskulla. Sen seurauksena kuiten-
kin syntyi useita käyttökelpoisia toimintatapoja, joita voi myös
jatkossa soveltaa. Vaikka toimintoja on ollut monia, tuottajan
tehtävän voisi tiivistää siten, että hän on luova leikkikitiä alojen,
organisaatioiden ja ihmisten välillä.

Parasta työssäni on ollut se, että olen saanut tavata monia
mielenkiintoisia ihmisiä ja minulla on ollut lupa kysyä – jopa
hölmöjä kysymyksiä. Joskus ne aiheuttavat kulmien kohotusta.
Toisinaan ne innostavat ihmisiä ajattelemaan toisin. Taisteluvoi-

ton tunteita on syntynyt erityisesti siitä, kun joku vakavamielinen höllää järeästä mielipiteestään ja taipuu harkitsemaan myös toisenlaista näkökulmaa. Aina se ei ole johtanut jatkotoimenpiteisiin, mutta se on kuitenkin jo askel eteenpäin kohti avoimempaa suhtautumista uusiin asioihin.

Yllättävät haasteet saattavat joskus teettää ylimääräistä työtä. Siltikään en vaihtaisi yhtään kokemusta pois, sillä haasteet antavat entistä enemmän virikkeitä luovuudelle ja niiden ylittäminen on lisännyt yhteistyökumppaneiden luottamusta tuottajan työhön. Innostavinta palautetta on ollut kuulla, että tyytyväiset yhteistyökumppanit haluaisivat jatkaa yhteistyötä sekä keskenään että minun kanssani myös hankkeen jälkeen. Se on antanut lisää uskoa siihen, että tuottajatoiminnalle alojen välillä on kysyntää ja että Kaleidoskoopin projektituottajamalli toimii.



Palautetta yhteistyökumppaneilta



Yhteistyöllä on ollut meille suuri merkitys. Ei ole yksinkertaista pilotoida, konseptoida tai edes tietää onko kehitteillä oikeasti 'hyvä' tuote. On tärkeää kun saa reflektointikumppanin ja rehellistä palautetta. Lisäksi asioita voi tehdä niin monella erilaisella otteella: positiivisuus on ollut jees!

Satu-Mari Jansson,
TheatreWorks Oy



Tuottaja on osoittanut tehokasta asioihin tarttumista, lupausten pitämistä, myyntiaktiivisuutta sekä ongelmiin ja toimimattomuuksiin nopeasti tarttumista.

Satu-Mari Jansson,
TheatreWorks Oy



Tulokset eivät ole olleet yllättäviä, mutta tapa millä Kaleidoskoopin suunnalta tartuttiin asiaan oli positiivinen yllätys.

Ray Essen, Elomatic



Pilottia vedettiin läpi varsin tehokkaasti. Innostuneisuus, paneutuminen asioihin ja työskentelytapa skisseineen ja nuoliverkkokuvineen oli erittäin myönteinen asia.

Ray Essen, Elomatic



Elomaticin toiminta on varsin laajaa ja olen varma että muitakin vastaavia casejä löytyisi muitakin. Meillä voisi talon sisälläkin olla tarvetta saattaa eri toimistot, toimialat ja osaamisalueet yhteen.

Ray Essen, Elomatic



Kaleidoskoopin kautta löytyi hyvä kumppani, jolla näkemystä toimialasta toteuttamaan visiota. Löytyi muitakin yhteistyömuotoja.

Jan Laurell, Meriaura Group



Ripeällä vauhdilla luotiin yhteyksiä.

Pekka Qvist, Metaverstas



Projektituottajan esittely

Projektituottaja Lan Le-Gävert on koulutustaustaltaan muotoilija, markkinointiviestinnän ammattilainen ja kulttuurituottaja. Hän kuvailee itseään ylitsepursuavaksi ideakoneeksi, uhkarohkeaksi kokeilijaksi ja yliaktiiviseksi organisaattoriksi. Hän uskaltaa unelmoida, mutta tekee unelmille myös toteutussuunnitelmat. Välillä ne toteutuvat, välillä eivät. Hän kuitenkin uskoo, että onnistumisen eteen pitää uskaltaa myös epäonnistua



Vipuvoimaa
EU:lta
2007-2013

