

# KOKEILU- TYÖPAJAN KÄSIKIRJA

ENGLISH  
VERSION  
AVAILABLE!

A”

Aalto University  
Design Factory



# JOHDANTO

---

*Tämä käsikirja ja siihen kuuluvat työpohjat johdattavat sinut kokeilujen suunnittelutyöpajan läpi vaihe vaiheelta.*

*Olemme valinneet tähän omia suosikkimenetelmiämme, mutta voit vapaasti räätälöidä omaa työpaajasi mitä tahansa konseptointi- ja prototyyppointimenetelmiä hyödyntämällä.*



## MIKSI?

Kokeilut voivat olla keino uusien tuotteiden tai palvelujen validoimiseen, mutta useimmiten kokeilujen käynnistäminen on olennaista jo kehitysprosessin alkuvaiheessa. Aikaisten kokeilujen tarkoituksena on maksimoida oppiminen, ymmärtää mikä toimii, mikä ei, ja – kaikkein tärkeimpänä – miksi. Kun nämä saadaan selville jo ennen mittavia investointeja, tarvittavien muutosten teon kynnys ja kulut pysyvät matalina. Ylipäänsä kokeilut auttavat idean konkretisoinnissa. Niiden avulla voidaan havaita mitkä idean näkökulmat ovat vaikeita tai mahdottomia toteuttaa, saada aikaisessa vaiheessa käyttäjäpalautetta tarvittavia muutoksia varten, tai rakentaa kannatusta ja vauhtia valitulle suunnalle.

## KENELLE?

Vapaasti käytettävät työkalumme sopivat kenelle tahansa, joka haluaa kehittää parempia ratkaisuja.

Suosittelemme, että jokaisella kokeilutyöpajalla on järjestäjä ja fasilitaattori, joka keskittyy kokeilun suunnittelun sijaan tapahtuman vetämiseen. (Tämä on tärkeää erityisesti silloin, jos työpajassa on useampi samanaikaisesti työskentelevä ryhmä.) Käsikirjamme opastaa kuinka tilanteessa toimitaan.

Voit kuitenkin käyttää tätä työkalusarjaa myös osallistuessasi itse kokeilun suunnitteluun. Jaa tällöin Kokeilutyöpajan Lunttilappu ja mahdollisesti myös käsikirjaosuus työpajan osallistujatiimille. Jos uppoudut itse liikaa tehtäviin, muut tiimiläiset voivat osaltaan pitää huolta työpajan etenemisestä.

# BEFORE THE SESSION

1

## LUE LÄPI TÄMÄ FASILITAATTORIN OPAS KOKEILUTYÖPAJAN JÄRJESTÄMISEEN

SELITÄ MIKSI OSALLISTUJIENTÄ LÄSNÄOLO OLISI TAVOITTEEN KANNALTA ARVOKASTA JA TÄRKEÄÄ!

ennakko-  
valmistelut



1 hour

2

## KUTSU TYÖPAJAN OSALLISTUJAT

**Huomioi, että kutsutuista muodostuu monimuotoinen ryhmä**, sisältäen edustajia esim. design-tiimistä, tuotannosta, myyntihenkilöstöstä ja asiakkaista – mitä monialaisempi joukko osallistujia on, kokeilutarpeita ja -keinoja tunnustetaan.

- Hyvä ryhmäkoko on 3-6 henkilöä, mutta työpajassa voi olla useita tiimejä. Pyri muodostamaan mahdollisimman monimuotoisia tiimejä.
- Mikäli haluat osallistua itse tehtäviin, pystytkö pyytämään työtoveria fasilitoimaan työpajaa?

**Selitä työpajan tavoite ja lopputulos**, jotta osallistujat saavat selkeän käsityksen odotuksista.

### Tyypillisiä tavoitteita: Kokeilun tarkoitus on...

- *kommunikoida, jotta varmistutaan että kaikki ovat aiheen suhteen samalla aallonpituudella.*
- *selkeyttää ongelmaa ja ratkaisua visualisoimalla tai fyysisellä tutkimisella.*
- *ottaa käyttäjät mukaan aikasessa vaiheessa, saada palautetta kysymyksiin, ja havainnoida reaktioita.*
- *saada ihmiset innostumaan muutoksesta.*
- *saada ihmiset mukaan yhteiskehittämiseen.*

3

## VALMISTELE TYÖPAJASSA TARVITTAVAT MATERIAALIT

**Lyhyt tervetulopuhe tai esitys.**

**Fyysiset työpajamateriaalit:** työpohjien tulosteet, kyniä, postit-lappuja, flippi-paperitaulu/tussitaulu, taustamusiikkia ja virvokkeita, kamera (esim. kännykkäkamera) tulosten dokumentointiin.

**Digitaaliset työpajamateriaalit:** lataa työpohjat Miroon/Muraliin tai vastaavaan digitaaliseen sovellukseen, joka mahdollistaa kaikkien käyttäjien samanaikaisen yhteistyöskentelyn.

- Jos käytät digitaalisia alustoja, pidä huolta, että kaikki kutsutut osallistujat osaavat käyttää niitä! Mikäli eivät, lähetä etukäteen ohjeet ja/ tai ilmoittautumislinkki, jotta itse työpaja sujuisi hyvin.

# TYÖPAJAN AIKANA

---

TÄMÄ TYÖPAJA ON JAETTU NELJÄÄN OSAAN:

1

Ensin osallistujille annetaan **johdatus työpajaan**; millaisia odotuksia aiheeseen ja tilanteeseen liittyy, sekä millaista ideaa tai konseptia varten kokeilusuunnitelma luodaan.

2

Kokeiluun valmistautuessa tärkeintä on luoda yhteinen ymmärrys siitä, mitä jo tiedetään ja mitä pitää selvittää. Aloitetaan aiheen **selkeyttäminen** matalan kynnyksen lämmittelyharjoituksella, jonka jälkeen perehdytään syvemmin itse konseptiin rakentamalla sille kuvakäsikirjoitus.

3

Seuraavaksi aletetaan kehittämään **kokeilusuunnitelmaa**. Muotoillaan kysymyksiä joihin halutaan vastaukset, määritellään millainen prototyyppi auttaisi niiden tuottamisessa, ja pidetään huolta, että testaamisesta saadut opit voidaan hyödynnetään. Kokeilut saattavat sujua joko suunnitelmien mukaan tai sitten eivät, mutta niistä on aina mahdollisuus oppia.

4

Lopuksi **jaetaan vastualueet ja hahmotellaan aikajana**, joiden avulla varmistetaan, että projekti jatkuu sujuvasti työpajan jälkeen.



NAUTTIKAA  
KOKEULUN  
SUUNNITTELUSTA!

# JOHDATUS TYÖPAJAAN

---



# ALUSTUS

TERVETULOA TYÖPAJAAN!

1

## ESITTELE IDEA TAI RATKAISUSUUNTA, JOTA VARTEN HALUAT SUUNNITELLA KOKEILUN

**Miksi tämä on tärkeä, merkityksellinen tai ajan-  
kohtainen idea tai ratkaisusuunta?**

- Esimerkki: kuinka aihe liittyy strategiaanne? Oletteko saaneet aiheeseen liittyvää palautetta? Mitä asian ratkaiseminen mahdollistaisi? Jos aiheeseen löytyisi hyvä ratkaisu, kenen elämää se parantaisi?

**Mitä kyseessä olevasta ideasta tai ratkaisusuunnasta jo tiedetään?**

- Jos sinulla on aiheeseen liittyvää tutkimustietoa, kuten markkinatutkimuksia tai käyttäjäpalautetta, tämä on hyvä tilaisuus nostaa siitä esiin tärkeimpiä kohtia.
- Mitkä ovat kokeilun tärkeimmät rajoitteet? Vaikka luova ajattelu on tärkeää, on silti hyvä keskittyä rajattuun aiheeseen.

**Muistuta, mikä on päivän tavoite**

(Tämä on kerrottu jo kutsujen yhteydessä.)

2

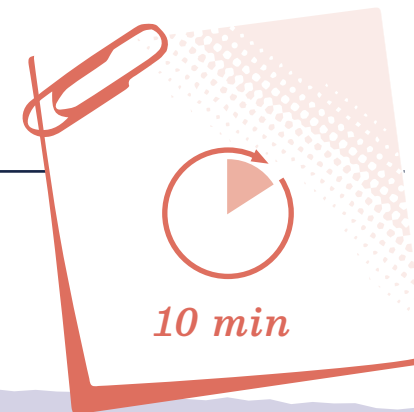
## ESITTELE TYÖSKENTELYTAVAT

**Suurpiirteisyyks on hyvä asenne.** Tänäpä on tarkoitus rakentaa kokeilusuunnitelma, joka kohdennetaan ratkaisuidean muutama päaelementtiin ja niiden testaamiseen, eikä luoda kokonaista tuotantohanketta.

Tavoitteena on saada selkeä yleiskatsaus siitä miten idea voisi toimia, ja mitkä elementit ovat avaintekijöitä sen onnistumiseen, jotta voidaan päättää mikä on kokeilemisen arvoista.

Vaikka idean hajaantuminen useaan suuntaan on edelleen mahdollista, nyt on aika tehdä päätöksiä ja keskittyä rajattuihin kokeiluihin joista voidaan oppia ja saada palautetta muilta.

Kokeilemisessä laatu tulee hyvän suunnittelun kautta – tavoitteena on selkeä suunnitelma tiettyjen idean osien testaamiseen sen sijaan, että yritettäisiin testata kerralla kaikkea mahdollista. Näin saadaan tietoa siitä mikä toimii ja mikä ei.



## MIKSI TEEMME NÄIN?

*Motivaation edellytys on, että henkilö ymmärtää mitä on tekemässä – tämä osio kirkastaa miksi työpajaan osallistumisella ja haasteen tai mahdollisuuden käsittelyllä on merkitystä .*

*Työskentelytapojen esittely määrittelee työpajan luonteen sekä auttaa vähentämään tiettyyn suuntaan jumiutumista (fiksaatiota) ja osallistujien itsekriittikkä (ideoiden jarruttelua).*



# OSALLISTUJAT



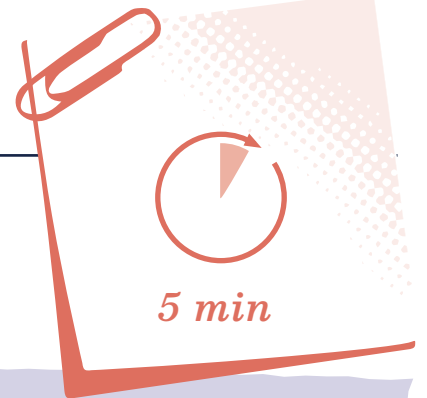
**JOS OSALLISTUJAT EIVÄT TUNNE TOISIAAN, PYYDÄ KAIKKIA RYHMÄSSÄ ESITTELEMÄÄN ITSENSÄ**

**Voit myös pyytää osallistujia kertomaan oman kokemuksen aiheesta, tai sen miten miten he liittyvät siihen.**

**Kasvokkain järjestettävässä työpajassa, jossa osallistujat eivät tunne toisiaan, suosittelimme käyttämään etunimillä varustettuja nimilappuja.**

## VINKKI!

**Jos käytössäsi ei ole erillistä fasilitaattoria, nimitä ryhmäkohtainen aikatauluttaja ja jaa Kokeilutyöpajan Lunttilappu koko ryhmälle!**



**5 min**

## MIKSI TEEMME NÄIN?

*Tarvitaan psykologisesti turvallinen tilanne, jotta osallistujat voivat jakaa vapaasti ajatuksiaan ja ideoitaan- nimet ja kasvot nimien takana tekevät tästä helpompaa!*

## materiaalit::

**Jos osallistujia on suurempi määrä ja heidät on jaettu pienempiin ryhmiin, valmistele etukäteen ryhmäkohtaiset työpöydät tai virtuaaliset breakout-huoneet**

**Nimilaput tarvittaessa**

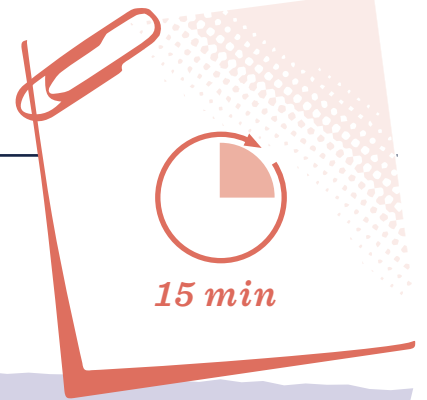
# KONSEPTIN RAAMITUS



## ENSIMMÄISENÄ JÄSENNETÄÄN IDEA TAI RATKAISUSUUNTA SELKEÄKSI KONSEPTIKSI

Hyvä nyrkkisääntö on luoda ensin niin selkeä kuvaus, että se on ymmärrettävä myös sellaisille henkilöille, jotka eivät ole osallistu tuotekehitysprojektiin.

Käyttäkää ryhmänä 15 minuuttia Konsepti-työpohjan täyttämiseen.



## MIKSI TEEMME NÄIN?

*Jotta voidaan suunnitella mielekäs kokeilu, on ensin tärkeää luoda selkeä ymmärrys siitä, mikä konsepti on. Se voi kehittyä seuraavien tarkentavien vaiheiden kuluessa.*

*Älkää huolehtiko, jos ette tässä vaiheessa ole keskenänne samaa mieltä konseptin kaikista yksityiskohdista - pääasia on saada kaikille yhdensuuntainen näkemys asiasta.*

*materiaalit:*

Konsepti-työpohja



# SELKEYTTÄMINEN

---



# HISSIPUHE

JAKAKAA ILMAN ESIVALMISTELUJA OMA VISIONNE KONSEPTISTA.  
JOKAISELLA RYHMÄLÄISELLÄ ON 30 SEKUNTIA AIKAA KERTOJA NÄKEMYKSENSÄ.

ESITTELE VISIOSI SEURAAVASTI:

1

Kuvittele, että ollaan 5 vuoden kuluttua tästä hetkestä ettekä ole nähneet toisianne sen jälkeen kun olette toteuttaneet konseptin. Törmäätte sattumalta toisiinne hississä.

2

Kerro toisille 30 sekunnin hissimatkan aikana miksi tai miten konseptinne on ollut kannaltasi suuri menestys.

3

Ole innostunut, olette iloisia nähdessänne tois-enne, muistatte että tämä on vuosipäivä jolloin aloititte huikean matkanne.

4

Muut voivat vastata, mutta eivät keskeyttää tai ottaa haltuun hissipuhettasi.

!

Ole tiukkana ajankäytön kanssa; 30 sekunnin jälkeen olette tulleet hissimatkanne päätökseen. Käytää läpi koko ryhmä kunnes kaikki ovat jakaneet visionsa muille.

Jos mahdollista, kokeilkaa näytellä hissiin astuminen ja siitä poistuminen jotta voitte uppoutua tehtävään paremmin.

5 min

## MIKSI TEEMME NÄIN?

*Jakamalla visionne 30 sekunnissa voitte kommunikoida vain ne elementit, jotka ovat omalta kannaltanne keskeisiä. Kuvittelemalla, että asia on jo tapahtunut poistetaan psyykkisiä esteitä ja saadaan tarinoista eläväisempiä ja tarkempia.*

*Tarinat voivat hyvin olla jokaisella erilaisia. Tarkoitus on ymmärtää muiden ryhmäläisten projektiin liittyviä intressejä niin, ettei keskitytä konkreettiseen konseptiin, vaan siihen minkä yksilöt kokevat merkitykselliseksi.*

# TARINAN KIRJOITTAMINEN & ÄÄNESTÄMINEN

1

## KIRJOITAKAA ITSENÄISESTI KONSEPTINNE TARINA 6:NA ERILLISENÄ VAIHEENA

Kirjoita jokainen vaihe omalle postit-lapulleen. Aloita tarina käyttäjän kohtaamasta tilanteesta ja kuvaile sitten miten he ovat vuorovaikutuksessa konseptinne kanssa.

Käytä tarinassasi yksityiskohtaisia kuvailuja ja esimerkkejä siitä, miten käyttäjä on tilannekohtaisesti tekemisissä palvelun kanssa. Kerro mitä tapahtuu, missä, miten, kenen kanssa, miksi, ja millaisia tunteita se herättää.

Viimeisessä vaiheessa esitä, miten ja miksi käyttäjä on tyytyväinen konseptin käyttämisen lopputuloksiin.

2

## KÄYKÄÄ LÄPI JA ARVIOIKAA TARINAT

Ryhmäläiset äänestävät itsenäisesti lisäämällä äänestystarran tai merkin 5 mielenkiintoisimpaan aiheeseen, joiden kanssa jatketaan.

Valittujen vaiheiden ei tässä vaiheessa täydy vielä muodostaa toimivaa konseptia yhdessä.

10 min

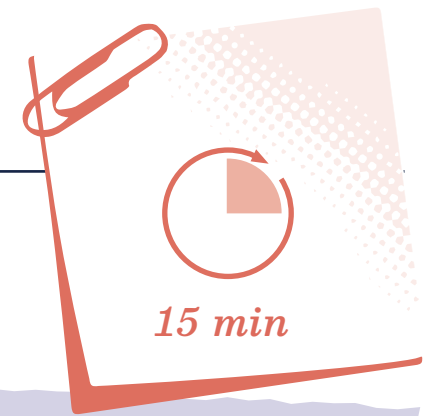
## MIKSI TEEMME NÄIN?

*Yksilöiden kirjoittamat tarinat on nopea tapa kommunikoida millainen kukin ryhmän jäsen kuvittelee konseptin luoman kokemuksen olevan. Tämä perusteella on helppo keskustella erilaisista näkökulmista ja saada inspiraatiota uusiin ideoihin. Ei ole järkevää kehittää yksityiskohtaisesti jokaista kuvakäsikirjoitusta. Vaiheista äänestämällä voitte viedä eteenpäin niitä elementtejä joista ryhmä on innostunut, vaikka ne eivät kuuluisikaan samaan käsikirjoitukseen.*

### materiaalit::

Postit-lappuja  
Kyniä, äänestystarroja

# KUVAKÄSIKIRJOITUKSEN RAKENTAMINEN



## HUOMIOITAVAA:

Luonnokset kannattaa pitää hyvin yksinkertaisina ja keskittyä käyttäjäkokemuksen kommunikointiin. On tärkeämpää pitää kerronta selkeänä ja sujuvana kuin luoda kauniita, taiteellisia piirroksia.

## VAIHTOEHTO:

Joskus kuvakäsikirjoitus ei ole sopiva lähestymistapa, varsinkin jos et pidä piirtämisestä. Saatavilla olevista materiaaleista riippuen voit myös toteuttaa palvelun pöytälaatikkomallin legohahmoilla, paperisen prototyypin tai roolipelin.

## LUOKAA YHDESSÄ RYHMÄNÄ YKSI KUVAKÄSIKIRJOITUS SUOSITUIMPIEN VAIHEIDEN POHJALTA

Mitkä vaiheet saivat eniten ääniä? Voitteko yhdistää ne jotenkin?

Tässä harjoituksessa ei tarvitse yrittää liittää osia yhteen väkisin – voitte itse harkita mitkä elementit kustakin vaiheista sopivat yhteen, ja mitä pitää täydentää lisää.

Yhdistäkää teksti ja visualisoinnit kuvakäsikirjoituksessa. Voitte piirtää luonnoksia tai etsiä kuvia mikäli työskentelette digitaalisesti. Hyvä käsikirjoitus on sellainen, jonka tiimin ulkopuolinenkin henkilö pystyy ymmärtämään.

## MIKSI TEEMME NÄIN?

*Visualisointi tarjoaa uuden näkökulman sisältöön. Jos käytetään vain sanoja, saattaa sisältöä hukkoa niiden käänöksissä prosessin varrella. Vaikka teksti olisi sama, eri henkilöt saattavat sen perusteella kuvitella erilaisia asioita.*

*Visualisointi on tapa kommunikoida konseptia uudella tavalla ja parantaa selkeyttä tiimin keskuudessa.*

### materiaali::

Kuvakäsikirjoitus-työpohja  
Kyniä, paperia

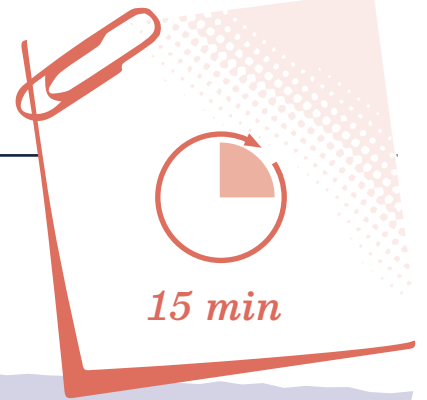
# OLETUSTEN KIRKASTAMINEN



## MÄÄRITELKÄÄ YHDESSÄ OLETUKSET

Käykää läpi kuvakäsikirjoituksenne ja listatkaa jokaisesta vaiheesta niihin liittyvät oletukset tai epävarmuustekijät.

Nämä voivat olla esimerkiksi konseptin haluttavuus; haluavatko ihmiset olla vuorovaikutuksessa konseptin kanssa suunnitelmien mukaisesti, tai tekninen toteutettavuus; ovatko vaiheet tiiminne tai organisaation toteutettavissa.



15 min

## MIKSI TEEMME NÄIN?

*Kokeilua suunnitellessa pitäisi keskittyä tiedettyjen asioiden sijaan niihin elementteihin, jotka ovat vielä epävarmoja.*

*Oletusten ja valistuneiden arvauksien perusteella tehtyjä ratkaisuja kannattaa tutkia lisää kokeilun puitteissa, jotta niistä saadaan lisää tietoa*



*materialalit:*

Postit-lappuja

Kyniä

# TAUKO

---

*Tämä on hyvä aika pitää pieni kahvipaussi ja palata virkistyneenä takaisin viimeisten työvaiheiden pariin!*



# KOKEILUSUUNNITELMAN KEHITTÄMINEN

---



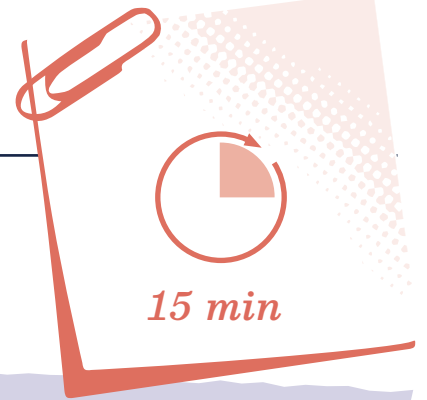


## MÄÄRITELKÄÄ YHDESSÄ: TOTTA VAI EI?

Kun olette jäsentäneet konseptiin liittyvät oletukset, miettikää tapoja testata ovatko ne

todenperäisiä. Teidän ei tarvitse alkaa seikka-peräisesti todentamaan ja mittaamaan vaikutuksia. Arvioikaa sen sijaan mitkä oletuksista ovat kaikkein kriittisimpiä tutkia ennen kuin siirrytte jatkamaan idean jatkokehitystä.

Toisin sanoen: mistä idean vaikuttavuus riippuu? Mikä tekisi siitä hyödyttömän?

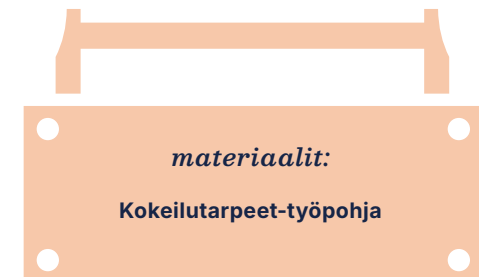


15 min

## MIKSI TEEMME NÄIN?

*Kokeilua ei tarvitse luoda jokaista epävarmaa elementtiä varten, vaan tunnistaa kaikkein olennaisimmat oletukset.*

*Nämä ovat tekijöitä, jotka haluatte saada selville ennen kuin idean kehittämiseen on käytetty kuukausien verran työaika.*



materiaalit:

Kokeilutarpeet-työpohja



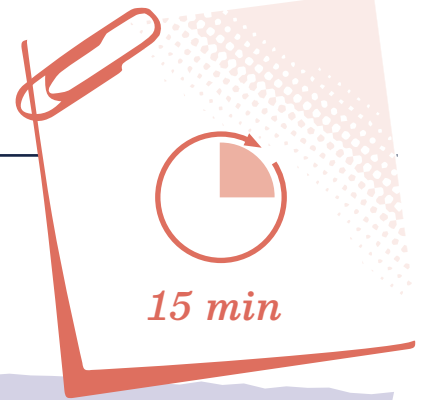
# KOKEILUSUUNNITELMA



## SUUNNITELKAA KOKEILU

Pitäkää silmällä päätavoitetta – mitä haluatte oppia, ja kuinka tiedätte mitä olette oppineet? Tätä kaaviopohjaa voi käyttää jäsentämään mahdollisia kokeilusuunnitelmia. Kannattaa luoda enemmän vaihtoehtoja kuin mitä aiotte toteuttaa. Näin voitte arvioida missä on eniten järkeä tarpeisiinne ja rajoituksiinne nähden, ja tehdä valintoja sen mukaan.

Avain onnistumiseen on ideoiden pilkkominen osatekijöihin joita on nopea testata. Tunnistakaa matalan kynnykset tavat päästä alkuun – oletukset joita voidaan testata esimerkiksi pahvisilla hahmomalleilla, palvelujen pöytälaatikkomalleilla tai roolipeleillä – ennen kokonaisten käyttöliittymien koodaamista tai viimeisteltyjen prototyyppien rakentamista.



15 min

## MIKSI TEEMME NÄIN?

*On tärkeää käyttää aikaa kokeiluun liittyvien kysymysten laatimiseen, jotta kokeilusta pystytään oppimaan – riippumatta siitä, vahvistaako vai kumoaako kokeilu tehdyt oletukset. Yleinen virhe on yrittää testata liikaa asioita yhden kokeilun puitteissa. Tulosten tulkinta on helpompaa ja nopeampaa keskittymällä joko toiminnallisuuteen, rooliin ja kontekstiin, tai käyttötuntumaan ja ulkonäköön – ei testata kaikkea kerralla. Tarkoitus on siis luoda sarja nopeita prototyyppisiä varhaisissa tukimuvaiheissa.*

*materiaalit:*

Kokeilusuunnitelma-työpohja

# VALMISTAUTUMINEN TOTEUTTAMISEEN

---



# YHTEENVETO

1

## MITÄ SUUNNITELMILLE TAPAHTUU NYT?

Jaatteko ne osallistujille ja/tai jollekin muulle taholle? Miten?

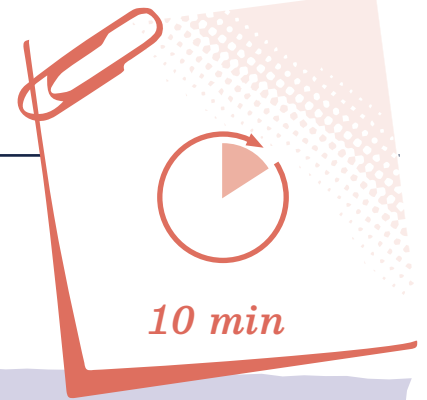
- Jos työpajassa on enemmän kuin yksi ryhmä ja voitte varata yli 2 tuntia työskentelyyn, kannattaa antaa ryhmien esitellä kokeilusuunnitelmistaan tiiviit minuutin pituiset myyntipuheet koko osallistujajoukolle.

2

## YHTEYDENPITO

Sopikaa miten yhteydenpito jatkuu, ja milloin tapaatte uudelleen käydäkseen läpi edistymistä ja seuraavia askeleita. Kuinka työskentely on edennyt? Mikä on projektin seuraava vaihe? Tiedotatko työpajan osallistujia myöhemmin kokeilujen edistymisestä?

- Jos järjestät työpajan projektitiimisi kanssa, päättäkää nyt miten etenette!



## MIKSI TEEMME NÄIN?

*Tunne edistymisestä motivoi tuleviin kehitystilanteisiin - varmista, että kaikki kokevat oman panoksensa vieneen asioita eteenpäin.*



**Kiitä työpajan osallistujia heidän ajasta, näkemyksistä ja työpanoksesta.**

# TYÖPAJAN JÄLKEEN

---



# TYÖPAJAN JÄLKEEN

---

1

## HETI TYÖPAJAN LOPUTTUA

**Ota valokuvia tuotetuista kuvakäsikirjoituksista ja täytetyistä työpohjista, tai tallenna käyttämäsi digitaaliset tiedostot, jotta voit myöhemmin palata työpajan aikaansaannoksiin.**

Muissa työvaiheissa yleiskuvat riittävät, mutta dokumentoidun, viimeistellymmän kokeilusuunnitelman suhteen voi olla hyödyllistä tehdä omia lisämuistiinpanoja ryhmän keskusteluissa esiin nousseista asioista ennen kuin ne unohtuvat.

2

## PIIAN TYÖPAJAN JÄLKEEN

**Tiivistä työpajan tulokset ja jaa dokumentoidut suunnitelmat yksityiskohtaisemmin ainakin paikalla olleille henkilöille.**

Muistathan, että informaation jakaminen edellyttää, että sinulla on siihen osallistujien lupa. Tämä on tärkeää erityisesti, jos osallistujat ovat tunnustettavissa materiaalien perusteella.

**Mieti myös kenelle voisi olla hyödyllistä kuulla työpajassa syntyneistä uusista ideoista.**

Työskenteleekö organisaatiossani joku samankaltaisen aihepiirin parissa, joka voisi kaivata inspiraatiota? Kannattako edistymisestä viestiä projektin tai organisaation johdolle? Voisiko asiakkaille tai yhteistyökumppaneille tarjota pieniä maistiaisja työskentelyprosessin matkan varrelta?

3

## MYÖHEMMIN

Yritä pitää yllä yhteyttä osallistujiin ja tiedota kuinka asiat edistyvät. Miten olette edistänyt kokeilua työpajan jälkeen, ja mitä teette parhaillaan?

On aina mukava nähdä, mitä alustavista ajatuksista syntyy. Sinun on myös helpompi saada ihmisiä mukaan seuraavalla kierroksella, jos olet näyttänyt heille miten olette edistyneet työpajassa luodun pohjan jälkeen.

## SISÄLTÖ

Tua Björklund



Floris van der Marel



## GRAFIIKAT

Anna Kuukka



## TAUSTA:

Aalto University Design Factory

## KYSYTTÄVÄÄ?

Ota meihin yhteyttä!  
[designfactory.aalto.fi](http://designfactory.aalto.fi)