



CODESING –MENETELMÄN ESITTELY

Kokemukset CoDesign -monenkeskisen suunnitteluprosessin pilotoinnista Finnish Food Innovations-ohjelmassa 2016 - 2018

Mikä on CoDesign

Uuden tuotteen kehittämisessä tai olemassa olevan tuotteen parantamisessa on tarpeen huomioida monta eri näkökulmaa. Eri näkökulmien syväosaajat ovat eri alojen asiantuntijoita. Ja tuotteen olemuksen hyvyyden tai huonouden arvioi lopulta tuotteen loppukäyttäjä.

Koska näiden asiantuntijoiden, maallikoiden, asiakkaiden erilainen joukko ihmisiä toimii, käyttäytyy ja kommunikoi monenkirjavalla tavalla, on **monenkeskisen suunnitteluprosessin** toimintamalliksi tueksi kehitetty useita CoDesing-työskentelytapoja ja työkaluja. Yhteistä näille menetelmille on, että niissä yhdistyy poikkiasiantuntijuus käyttäjälähtöisesti ja osallistavalla tavalla. Fasilitoitu CoDesign-prosessi nopeuttaa tuotekehityksen ideointi ja ongelmaratkaisuvaihetta. Prosessin avulla voidaan tuottaa täysin uudentyyppisiä ideoita. Menetelmä sopii eri kokoisten yritysten käyttöön.

Tässä kuvauksessa esitellään Lahden Seudun Kehitys LADEC Oy:ssä kehitetty CoDesign-monenkeskisen suunnitteluprosessin menetelmä. Menetelmää sovellettiin käytäntöön Finnish Food Innovations – ohjelmassa 2016-2018.

CoDesing-prosessi

1. Asiantuntijat: CoDesign- prosessiin kutsutaan moniosaajien joukko, jotka edustavat eri osaamisalueita ja näkökulmia. Tarvitaan tuotteen kehittämisen päätöksistä vastaavat ja lopulliset käyttäjät. Asiantuntijoita voivat olla esim:
 - A. Tuotteen omistaja – mahdollisuuden tarttuja: tuotteen kehittämisestä- ja markkinoinnista vastaava ja/tai päättävä yrittäjä
 - B. Teknologia ja tuotekehitys, ”insinööritieteet”: valmistusteknologia-asiantuntijat, reseptiikka, tuotantoteknologia, pakkaukset, logistiikka
 - C. Tuotteen olemus ”design tieteet”: tuotteen muotoilun asiantuntijat, tuotteen olemus- ja ulkonäkö, brandi-ilme, pakkaus
 - D. Asiakasymmärrys ja myyntikanavat ”kauppätieteet”: asiakas- ja kuluttajatieto, markkinointiosaaminen
 - E. Jakelutie: tuotteen ostopäätöksiä eri vaiheissa tekevät, kuten maahantuojat, jakelija, kaupan sisäänostaja
 - F. Tuotteen loppukäyttäjä: henkilö, joka tuotteen loppujen lopuksi käyttää



2. CoDesing –verryttely: Jotta uudet ideat voivat syntyä ja jotta toisen asemaan voi asettua, jotta rationaalisia ja emotionaalisia asioita pystytään yhdistämään ja jotta voidaan toimia erilaisten ihmisten kanssa, kukin meistä tarvitsee vakiintuneesta poikkeavaa, entistä avoimempaa työskentelytapaa. Monenkeskisissä prosesseissa onkin huomattu, että jos mukana olevat ihmiset ovat virittyneitä aiheeseen, ovat tulokset parempia ja itse CoDesing-työskentely sujuu jouhevammin. Tähän vireystilaan voidaan valmistautua harjoituksella, jossa kukin osallistuja joutuu ajattelemaan sekä rationaalisia, että tunteita herättäviä asioita ja yhdistämään toisiinsa liittymättömiä ajatuskuluja keskenään sekä toimimaan vuorovaikutuksessa toisten kanssa. Kyseessä on eri aivolohkojen aktivointi ja lohkojen välisen aktiivisuuden lisääminen. Verryttely auttaa myös pääsääntöisesti rationaalisesti ajattelevien tuomaan tunteisiin ja aisteihin liittyviä ajatuksia mukaan ja päinvastoin.

3. CoDesign-työpajat

Työpajat voi toteuttaa oman kehittämistarpeen mukaisesti. Työn ohjaajaksi tarvitaan fasilitaattori.

Työpajan vaiheet:

1. Alkuverryttely
2. Ideoiden tuottaminen
3. Parhaiden ideoiden seulominen
4. Ihanneideoiden toteuttamisen esteet
5. Keskeisimpien esteiden tunnistaminen
6. Ongelmaratkaisu esteiden poistamiseksi
7. Visio ideaali-ihanteen toteuttamismahdollisuudesta
8. Suunnitelma idean käytäntöön viemisestä

Alkuverryttelyn jälkeen tuotetaan yksin, pareittain tai ryhmissä ideoita annettuun ongelmaan tai mahdollisuuteen. Työskentely etenee määrämuotoisesti vaiheittain. Ideoita halutaan tuotettavan määrällisesti paljon, myös hulluja ideoita, mahdottomia ideoita, outoja ideoita. Ideat kirjataan ylös ja niistä parhaat seulotaan edelleen kehitettäväksi joukkoäänestyksillä.

Ideointivaiheen jälkeen keskityttiin esteisiin: mitkä asiat estävät hyvältä tuntuvan idean toteutumisen. Esteiden läpikäynnin jälkeen käytetään luovaa, monenkeskistä ongelmaratkaisua esteiden poistamisen ratkaisujen keksimiseksi. Tämän vaiheen tuloksellisuus riippuu suoraan paikalla olevien asiantuntijoiden osaamisesta ja näkemyksistä. Kun ideaaliratkaisun tieltä on esteet poistettu, luodaan skenaario lopullisesta tuotteesta ja etenemispolusta tuotekehityksen kautta.

CoDesign Finnish Food Innovations -ohjelmassa

Finnish Food Innovations (FFI)-ohjelma tarjosi mahdollisuuden pilotoida, kuinka CoDesign -menetelmä soveltuu elintarvikkeiden tuotekehitykseen. Menetelmää testattiin tilanteessa, jossa ei keskitytty vain



yhden yrityksen tai tuotteen kehittämiseen, vaan työskentelyyn osallistui useita eri yrityksiä ja tuottajia samanaikaisesti.

Ohjelmassa käytettiin kolmen työpajan ("työpajaputki") mallia, jossa ensimmäinen INTRO-työpaja johdatti markkinaymmärrykseen, toinen IDEAFLOW-työpaja auttoi kehittämään uusia tuoteideoita tai tekemään tuoteparannuksia olemassa oleviin tuotteisiin ja kolmas INNOVATIONS GO –työpaja antoi eväät tuoteideoiden viemiseen käytäntöön. Tuotteiden innovointi perustui kohdemaista kerättyyn markkinatietoon. Jokaiseen työpajaputkeen sisältyi tiedonhankintamatka ulkomaille.

CoDesign-menetelmän käyttöön osallistui FFI-ohjelmassa 251 yritysten edustajaa 121 yrityksestä ja 140 asiantuntijaa 83 asiantuntijaorganisaatiosta. Ohjelman lopputuloksena havaittiin, että CoDesign- malli soveltui hyvin elintarvikealan tuotekehityksen välineeksi. Pienetkin yritykset pystyivät mallin avulla innovoimaan asiakaslähtöisiä vientituotteita suhteellisen pienilläkin suunnitteluresursseilla kansainvälisille markkinoille. Tuotekehitysprosessi nopeutui, kun olennainen tieto vaihtoi omistajaa yhtäaikaaisesti ryhmissä. Menetelmä oli aikaa ja rahaa säästävää. Yhdessä tehty luova ideointi oli voimavara. CoDesign – prosessi soveltui hyvin myös yritysryhmien työskentelyyn.