

PORT FOLIO

Janne Autio

Muotoilija (AMK 240op)
25.5.2022

Kokemus- ja Palvelumuotoilu
LAB-Ammattikorkeakoulu,
Lahden Muotoiluinstituutti



Kuva: **Ben Matti**

Muotoilijana olen keskittynyt digitaalisen käyttäjäkokemuksen kehittämiseen. Näen digitaaliset ulottuvuudet selkeänä ja tärkeänä osana nykyaikaista palvelukokemusta. Lähes kaikilla meistä on käytössään verkkoyhteydellä varustettu älypuhelin, tähän on kiinnitettävä huomiota, kun halutaan tarjota käyttäjille helposti lähestyttäviä ja elämää helpottavia kokemuksia töissä tai vapaa-aikana.

Yrittäjänä olen tehokas ja monipuolinen tekijä niin fyysisissä, kuin digitaalisissa projekteissa. Aloitin yrittäjyyteni taiteilijana nimellä **Janneblanco** syksyllä 2020 ja lisätyn todellisuuden parissa yrityksessäni **Augio Augmented Reality Studio**. Päätoimialani on lisätty todellisuus mutta voin tarjota y-tunnuksellani myös muuta osaamistani vastaavia projekteja.

Muotoilumenetelmät

Erilaiset käyttäjälähtöiset muotoilumenetelmät ovat arkipäivää palvelumuotoilijan työkalupakissa. Yhdistämällä eri muotoilumenetelmien toimintatapoja ja tuloksia voidaan tuottaa ensiluokkaisia palveluita ja kokemuksia fyysiseen tilaan sekä digitaaliseen ympäristöön.



Analysoimalla esimerkiksi työpajojen tai haastatteluiden tuloksia voidaan syventyä tarkasti kehitettävään aiheeseen ja löytää erittäin merkittäviä yksityiskohtia.



Haastatteluilla hankitaan ensikäden tietoa kohderyhmän jäseniltä. Niitä voidaan toteuttaa joko strukturoidusti noudattaen tarkkaa kaavaa tai vapaamuotoisesti, esittämällä tarkentavia kysymyksiä ja käymällä keskustelua.



Havainnoinnilla selvitetään asiakkaiden toimintaa, tarkastellaan verkkosivustojen tai sovellusten tarjoamaa sisältöä ja toiminnallisuuksia sekä arvioidaan kilpailijoiden palveluiden toteutustapoja.



Prototyypikokeilut palveluympäristöissä ja digitaalisilla alustoilla tarjoavat kustannustehokkaan tavan saada varhaisvaiheen tietoa siitä, miten tuotettavaa palvelua käytetään.



Työpajoissa palvelun kohderyhmä voi aktiivisesti osallistua palvelun kehittämiseen tuomalla oman näkemyksensä esiin. Työpajojen tulokset dokumentoidaan huolellisesti ja hyödynnetään jatkokehityksessä.



Yhdenvertaisuuskaavioon kerätään tutkimustietoa, työpajamateriaalia, kokemuksia ja ideoita. Kerätystä sisällöstä etsitään yhteneviä tekijöitä ja ryhmitellään sisältö teemoittain kokonais kuvan hahmottamiseksi.

Digitaaliset työkalut

Nämä käyttämäni digitaaliset työkalut avaavat laajan kirjon mahdollisuuksia, jotka ulottuvat palveluiden kehittämisestä ja visualisoinnista aina tehokkaaseen yhteistyöhön eri sidosryhmien kanssa. Hyödyntämällä monipuolisesti eri työkaluja, voidaan kehittää laadukkaita ja odotukset ylittäviä palveluita.



Adobe Aero on ohjelmisto, jolla tuotan lisätyn todellisuuden toteutuksia. Adobe Aero on käytettävissä mobiililaitteilla ja työpöytäkoneilla, toistaiseksi Beta-vaiheessa.



Blender on monipuolinen 3D-mallinnusohjelma, jolla tuotan 3D-malleja niin tiloista kuin tuotteista AR-ulottuvuuksiin ja visualisointeihin.



Adobe Illustrator on vektoripiirrosohjelma, joka on lähes päivittäisessä käytössä. Illustratorilla toteutan ikonit, kuvitukset ja elementit AR-toteutuksia varten.



Adobe InDesign on taitto-ohjelmisto jolla toteutan sujuvasti flyerit, julisteet ja digitaaliset PDF-tiedostot.



Adobe Photoshop on monipuolinen kuvaeditointityökalu, jolla teen kuvaeditoinnut, 3D-kuvitusten ehostuksen sekä luon mockupit käyttöliittymiä varten.



Figma ja **Figjam** ovat erinomaisia työkaluja laadukkaiden käyttöliittymäprototyyppien luomiseen ja käyttäjätestaamiseen sekä ryhmätyöskentelyyn.



Miro on digitaalinen työkalu joka soveltuu esimerkiksi yhteiskehittämiseen ja etätyöpajoihin. Mirolla koostan ja ryhmittelen kerättyä tietoa tehokkaasti selkeään muotoon yksin ja ryhmässä.



ZapWorks Studio on Zapparin ohjelmisto jolla toteutan suurimman osan AR-tuotannoistani. Zapparin **webAR**-tekniikan ansiosta käyttäjän voi tarkastella lisättyä todellisuutta QR-koodin skannaamalla mobiililaitteensa selaimessa.

Dystopi-AR

Suomen Muotoilusäätiö

Dystopia-installaation AR-ulottuvuus

Lahti Design Week 11.5-17.5.2023

Habitare-messut 13.9-17.9.2023

Tehtävänanto:

Toteuta vaikuttava AR-ulottuvuus teemalla "Tuhoutunut kaupunki: miltä maailma näyttää pahimmillaan, kun ympäristövastuuttomuus on normi"

Suomen Muotoilusäätiö valitsi minut toteuttamaan AR-taidetuotannon osana **Lahti Design Weekin** ympäristövastuullisuus-teemaisen **WOW Vastuullisuusnäyttelyn Utopia-Dystopia** installaatiota.

Suurin osa teoksistani on maalattu kierrätettyihin rullaverhoihin, joten se sopi erinomaisesti installaation ympäristövastuullisuusteemaan. Teokseni **Jannes Webb Space Telescope** valikoitui mukaan tumman värimaailmansa ja ekspressiivisen tyylinsä ansiosta.

Suomen Muotoilusäätiö valitsi minut mukaan myös messuosastolleen Habitaressa syksyllä 2023.



Visualisointi AR-toteutuksesta.

Alkuperäinen valokuva: **Janna Rissanen**, Suomen Muotoilusäätiö

Dystopi-AR

Tiedonkeruu ja ryhmittely

Projektin vastuullisuusviestintä- elementtiä varten keräsin tietoa ilmastonmuutoksen vaikutuksista. Vaikka aiheesta on saatavilla runsaasti tietoa, oli tärkeää huomioida, että AR-toteutuksia tarkastellaan usein vain lyhyen aikaa. Siksi päätin keskittyä neljään eri teemaan: helleaaltoihin, pölyttäjien katoon, sään ääri-ilmiöihin ja terveyshaittoihin. Näin pystyin tuottamaan tiiviin tietopakettin, joka oli helposti messuvieraan saavutettavissa.

Digitaalinen työskentely

Toteutin raunioituneen kaupunkiympäristön 3D-mallin ja suunnittelin käyttöliittymäelementit. Lisäksi kokosin lyhyen videokollaasin, joka visualisoi ilmastonmuutoksen vaikutuksia tarkoituksenaan herättää katsojien huomio.

Adobe Aero-ohjelmisto tarjosi erinomaiset mahdollisuudet tämän tyyppisen toteutuksen rakentamiseen. Etenkin tuotannon testaus Aerolla on erittäin suoraviivaista. Projektin loppuvaiheessa testautin AR-toteutuksen käyttöliittymän selkeyttä. Saamani palautteen perusteella muokkasin käyttöliittymäpainikkeiden värejä kirkkaammiksi, ja lisäsin niihin myös hienovaraiset animaatiot viestimään interaktiivisuudesta.

Lopputulos:

Lopputuloksena oli immersiiivinen AR-toteutus, joka loi täysin uuden ulottuvuuden Dystopia-installaatioon. Ajatus rullaverhon käyttämisestä taidepohjana herätti jo sellaisenaan innostuneita ja oivaltavia reaktioita. Lisätyn todellisuuden ulottuvuus toimi yllättävänä ja huomiota herättävänä elementtinä, joka tehosti koko installaation vaikuttavuutta.

Käyttäjäystävällisyyden nimissä installaation katosta roikkui puhelin, jonka kameran läpi kuka tahansa pystyi tarkastelemaan AR-toteutusta ilman, että hänen täytyi kaivaa puhelintaan esille QR-koodin skannaamista varten.

Suosittelija:

Heli Pöry

Toimitusjohtaja, Suomen Muotoilusätiö

+358 401 57 0049

heli.poyry@designfoundation.fi

www.designfoundation.fi



AR-toteutus tarjosi tietoa ilmastonmuutoksen vaikutuksista.

Augmented Lahti

Lahden Kaupungin Kulttuuripalvelut,
AMK Opinnäytetyö. 2022, Lahti

Tehtävänanto:

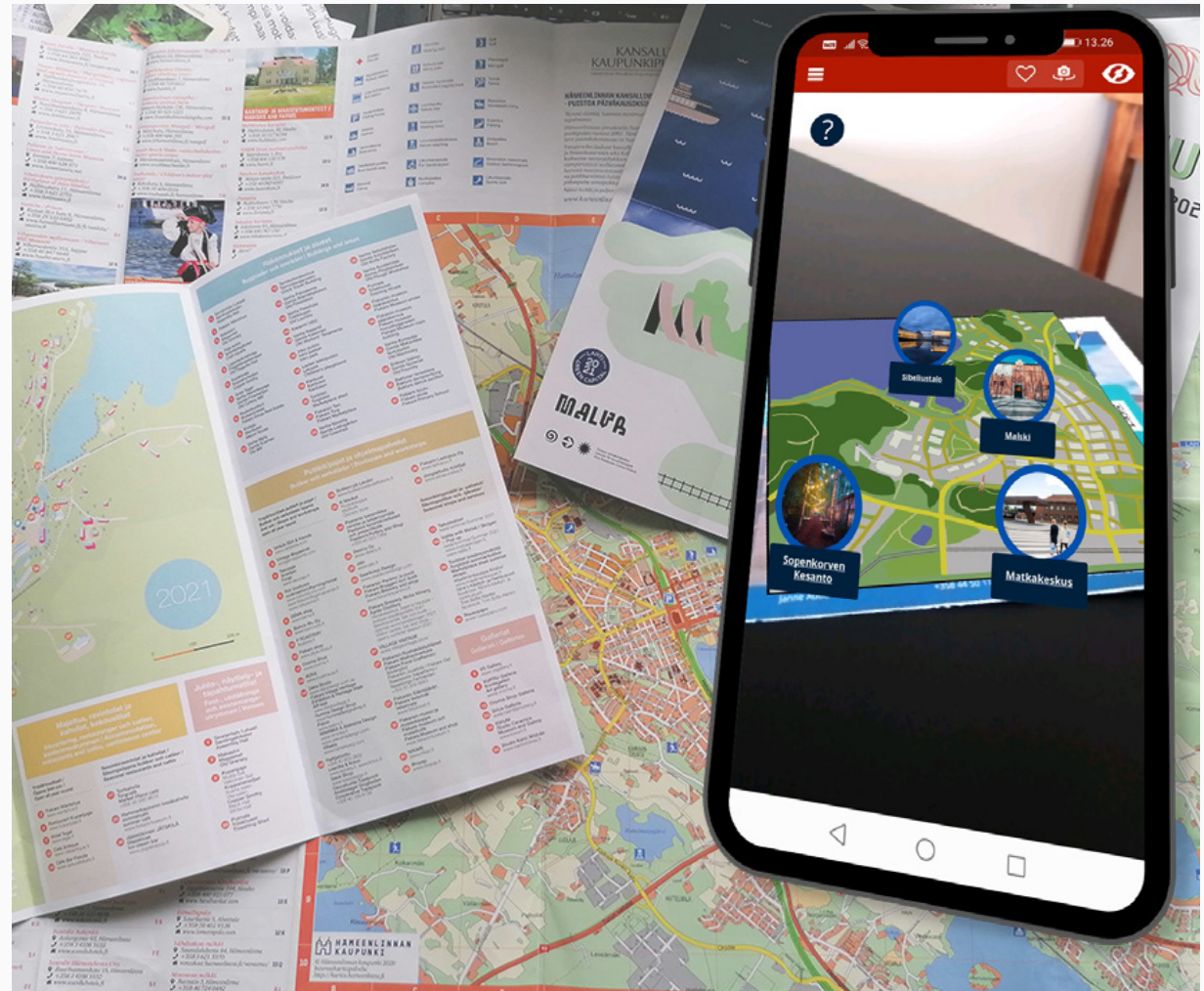
Toteuta Lahden Kaupungin Kulttuuripalveluille lisättyä todellisuutta hyödyntävä kulttuurikohdeopas, joka tarjoaa kohteelle lisäarvoa uudesta näkökulmasta, helpottaa kohteessa navigointia ja on käyttäjäkokemukseltaan helppokäyttöinen.

Lahden Kaupunki mainitsi strategiassaan digitalisaation, älykkäät ratkaisut ja kulttuuritarjonnan vahvistamisen, joten opinnäytetyöni sopi erinomaisesti myös Lahden kaupungin strategiaan.

Vein opinnäytetyössä koko muotoiluprosessin läpi tiedonkeruuvaiheen benchmarkingista toteutusvaiheeseen, jossa toteutin AR-mallit kolmesta paikallisesta kulttuurikohteesta lisäarvoa tuottavine elementteineen huomioiden keräämäni käyttäjätietoa ja käyttäjäliittymäsuunnittelussa käytettäviä hyviä käytäntöjä.

Opinnäytetyö sai arvosanakseen 5. Perusteluina käytettiin muun muassa muotoilupäätösten selkeää perustelua kerättyyn käyttäjätietoon nojaten.

Opinnäytetyö on luettavissa täällä:
[Theseus / Augmented Lahti](#)



Benchmark-materiaalia

Augmented Lahti

Tiedonkeruu ja prototypointi

Aloitin työn **benchmarkkaamalla** erilaisia kaupunki- ja kulttuurikohdeoppaita hakien niistä yhteneviä tekijöitä sekä analysoimalla niiden käyttökontekstia ja sisältöä. Haastattelin kulttuurikohdeopastukseen liittyviä sidosryhmiä, kuten kohteiden edustajia ja oppaiden tuottamisesta vastaavia tahoja.

Kerätyn tiedon pohjalta toteutin **suunnitteluohjurit yhdenvertaisuuskaaviota** käyttämällä.

Suunnitteluohjurien avulla toteutin **Sibeliustalon** AR-prototyypin, jota testautin Sibeliustalon asiakkailta työpajassa. Työpajassa kerätty palaute ja käyttäjäkokemukset ohjasivat suunnittelua eteenpäin, esille nousi muun muassa halu saada kohteesta lisätietoja sekä tarve vähentää ruudulla näkyvien painikkeiden määrää käyttäjäkokemuksen selkeyttämiseksi.

Lopputulos:

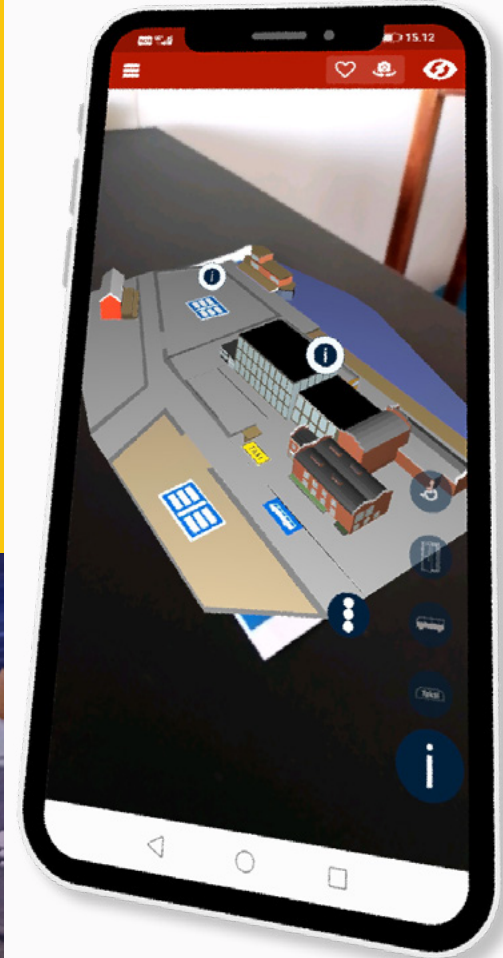
Lopputuloksena oli opinnäytetyö, jossa esitellään kolme erilaista lahtelaista kulttuurikohdetta, sekä erilaiset menetelmät lisäarvon tuottamiseen lisättyä todellisuutta hyödyntämällä. Esimerkiksi matalan kynnyksen kaupunkikulttuuriareena **Sopenkorven Kesantoon** lisäsin videon siitä, kuinka alueelle maalataan graffititaidetta, Sibeliustalon malli tarjoaa lisätietoa konserttisalin ainutlaatuisista ominaisuuksista.



Tiedonkeruu-vaiheen sisällöstä koostettiin suunnitteluohjurit



Sibeliustalon AR-mallilla kerättiin työpajassa käyttäjätietoa Sibeliustalon asiakkailta.
Kuva: **Riia Lepistö**



Dikkaa-hanke

LAB-Ammattikorkeakoulun, LUT-Yliopiston ja Lahti City ry:n yhteishanke. 1.6-30.12.2022

Työskentelin monipuolisissa palvelumuotoilijan tehtävissä LAB-Ammattikorkeakoulun, LUT-Yliopiston ja Lahti City ry:n yhteishankkeessa kesäkuusta 2022 joulukuuhun 2022.

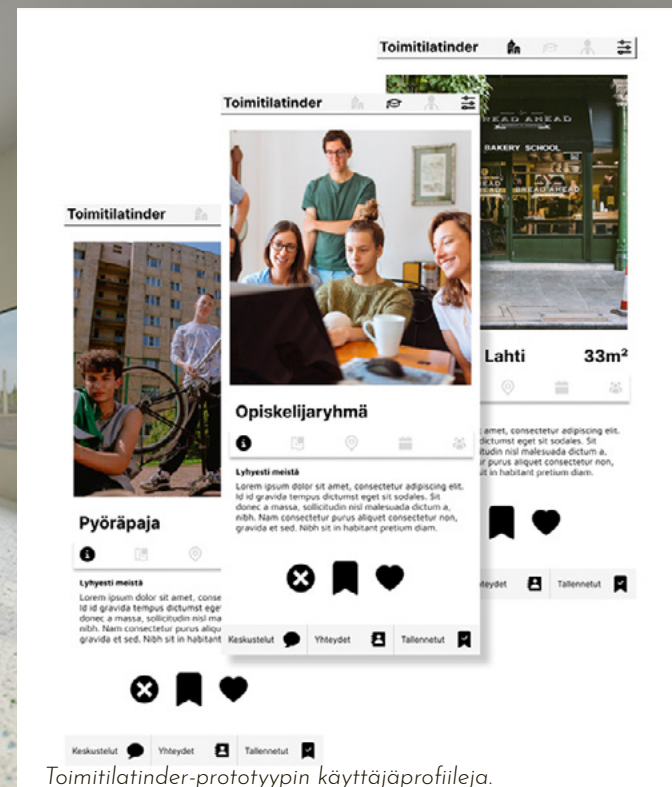
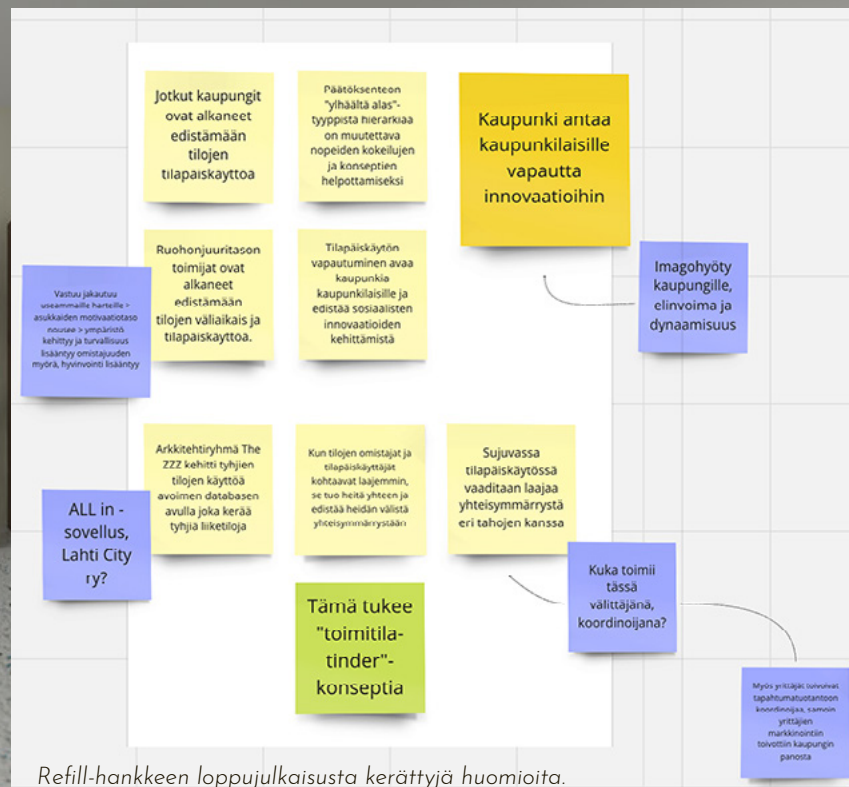
Hankkeen tavoitteena oli edistää kaupunkikeskustan tyhjiä liiketilojen saavutettavuutta digitaalisissa ympäristöissä.

Kävin työssäni läpi hankkeen aikana kerättyä tietoa sekä tutkin sitä, miten tyhjiä liiketiloja markkinoidaan niin fyysisillä kuin digitaalisilla alustoilla. Projektin aikana toteutin rautalankaprototyypin liiketilat ja tilan tarpeessa olevat tahot yhdistävästä **Toimitilatinder**-sovelluksesta, osallistuin asiantuntijatehtäviin opiskelijaryhmän **Kaupunkimuotoilun Studio**-opintojaksolla sekä suunnittelin liiketilojen ikkunoihin tulevia markkinointijulisteita. Kirjoitin myös LAB-projektipäällikkö **Sara Ikävalkon** kanssa asiantuntija-artikkelin liiketilojen markkinoinnista tunteella.



Liiketilojen saavutettavuutta haluttiin kehittää myös kivijalkaliiketilojen kautta. Ikkunakokeilussa vapaaseen liiketilaan toteutettiin erilaisia julisteita, jotka korostaisivat liiketilan ominaisuuksia ja suoraviivaistavat liiketilan vuokraamista.

Dikkaa-hanke



"Jannesta jäi kuva ystävällisenä ja työhön sitoutuneena tekijänä. Hän on hyvä tiimityöntekijä, joka tuo asiantuntemustaan mukaan kehittämistyöhön. Voin suositella Jannea kaikkiin poikkitieteellistä otetta ja uuden luomiseen liittyviin tehtäviin, jossa pitää pärjätä sekä asioiden että ihmisten kanssa."

- LAB Projektipäällikkö Sara Ikävalko

Suosittelija:

Sara Ikävalko

Lehtori, Projektipäällikkö, palvelumuotoilun ja aluekehityksen asiantuntija

+358 447 08 1841

sara.ikavalko@lab.fi

AR Munajahti

Lahti City ry, Yhen Illan Juttu- ostoskampanja.
Kevät 2021 & Kevät 2022

Tehtävänanto:

Toteuta houkutteleva ja aktivoiva peli, joka saa asiakkaan liikkeelle ja jakamaan pelisisältöä sosiaalisessa mediassa. Peliä pelataan liiketiloissa eri alustoilla, flaijeri- ja julistepohjilla tilasta ja yrityksestä riippuen. Pelin on oltava hauska, helposti omaksuttava ja innostava.

Lahti City ry järjestää puolen vuoden välein kumppaniyrittystensä kanssa **Yhen Illan Juttu**-ostoskampanjan. Kampanjan tueksi toteutin asiakkaita aktivoivan AR-pelin, joka tuli pelattavaksi jäsenyristysten liiketiloihin. AR-peli aukesi kampanjajulisteessa tai esitteessä olevan QR-koodin skannaamalla printtimateriaalin pinnalle. Pelin tarkoituksena oli kerätä pelialueelle ilmestyviä pääsiäismunia rajatun ajan sisällä. Pelin päätyttyä pelaajat saivat mahdollisuuden osallistua arvontaan postaamalla kuvakaappauksen pelituloksestaan Yhen Illan Juttu-tapahtuman Facebook-seinälle. Arvonnan palkinnot tarjosi kampanjassa mukana olleet jäsenyristykset. Peliä pelattiin keväällä 2022 **Lahdessa, lisalmessa ja Kouvolassa.**



Peliä pelattiin Lahti City ry:n jäsenyristysten tiloissa keväällä 2022
Kuva: **Mira Tevajarvi** Juliste: **Jalo Toivio, Jalo Toivio Design**

AR Munajahti

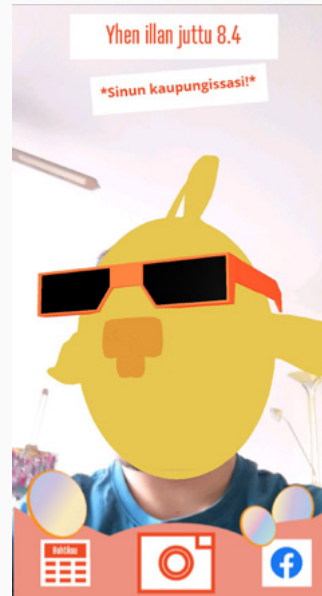
Suunnittelu

Koska peli avautui vaakatasossa oleville esitteille ja pystyssä olevien julisteiden pintaan, tarvittiin kaksi erilaista pelialuetta. Alueiden suunnittelussa huomioitiin printtipohjien mittakaavat ja pelin helppo pelattavuus niin, että pelialue on helposti nähtävillä.

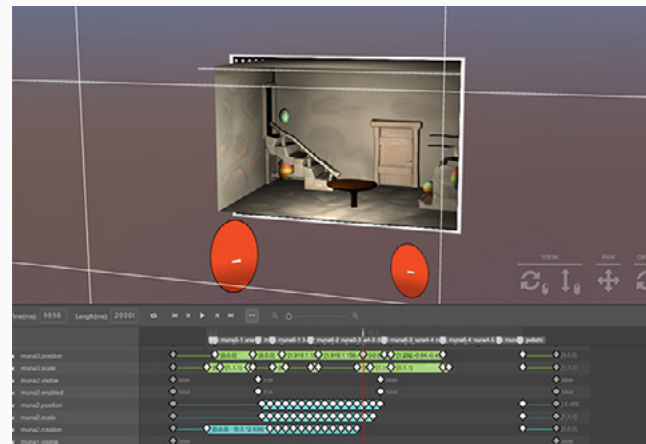
Pelin yleistä toiminnallisuutta prototypoitiin aarteen etsintä ja nopeuspeli-tyylisinä. Aarteen etsinnässä pelaajan tuli löytää tilasta esine, esimerkiksi avain joka avaisi aarrearkun. Pelitulos määrittäisi käytetyn ajan mukaan. Hauskemmaksi ja helposti lähestyttävämmäksi vaihtoehdoksi valikoitui nopeuspeli, jossa pelialueelle ilmestyy pääsiäismunia lyhyeksi ajaksi. Osa pääsiäismunista ilmestyi pelialueelle tyhjästä, osa munista saattoi lentää tai vieriä pelialueelle. Peliin lisättiin myös vaihtelevuutta eri pistearvon antavilla pääsiäismunilla.

Lopputulos

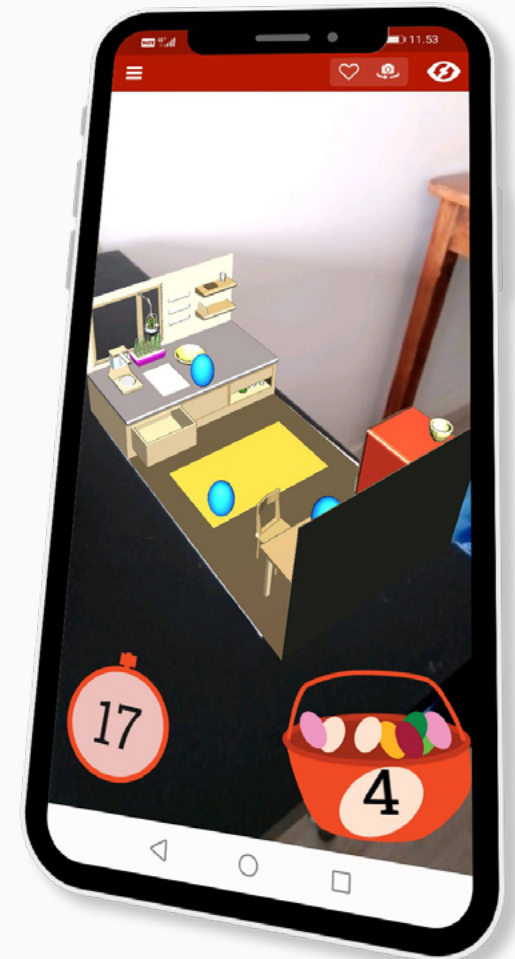
Peli oli toteutukseltaan onnistunut, peliä oli selvästi hauska pelata ja yrittää saavuttaa korkeampia pisteitä. Jaettavat palkinnot innostivat pelaajia osallistumaan arvontaan sosiaalisen median kanavilla.



Prototypointi-vaiheessa pohdittiin kasvofilttereitä osana pelin markkinointia.



Pääsiäismunien animointia ZapWorks Studiassa.



Munajahti aukesi flaijerin pintaan QR-koodin skannaamalla.

AR-työpaja

XAMK, ODI-hanke

Työpaja Kymenlaakson alueen kulttuuritoimijoille

Osana XAMK:in ODI-hanketta järjestettiin koulutuspäivä digitaalitekologioista Kymenlaakson alueen kulttuuritoimijoille, jossa osallistujat pääsivät osallistumaan aiheeseen liittyviin työpajoihin. Yksi näistä työpajoista liittyi lisätyn todellisuuden hyödyntämiseen kulttuurialalla. Valikoiduin työpajan pitäjäksi XAMK:in tarjouskilpailussa. Työpajasta sovittaessa osallistujien tarkemmasta kulttuurialasta tai määrystä ei ollut tarkempaa tietoa, joten AR-työpajan sisältö pidettiin yleisesti kulttuurialaan liittyvänä.

Työpajan ensimmäisessä vaiheessa osallistujille jaettiin taideflaijereita ja printtejä AR-sisällöllä. Tehtävänä oli käydä digitaalista sisältöä läpi, ja kerätä matalalla kynnyksellä ajatuksia ja huomioita AR-toteutusten sisällöstä.

Toisessa vaiheessa tehtävänä oli luonnostella rautalankaprototyyppi omalle alalle soveltuvasta AR-toteutuksesta. Apuna työpajaryhmillä oli edellisessä vaiheessa kerätty materiaali. Työpajatyöskentelyn jälkeen tulokset jaettiin muille ryhmille ja niistä keskusteltiin avoimesti ideoiden toteutuksia eteenpäin.

Työpajan päätyttyä keräsin ja dokumentoin materiaalin jatkokäsittelyä varten.



Työpajan tehtävänanto käynnissä.

Kuva: **Minja Valkonen / Crazy Company**



Työpajasta koostetua materiaalia

AR-työpaja



3D-malli: AskhayaOne11/ Sketchfab

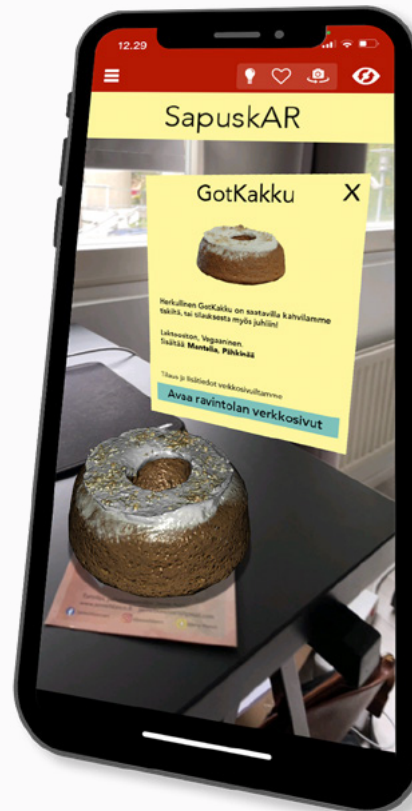
Tapahtumia haluttiin markkinoida kasvofilttereillä.

Työpajamateriaalin käsittely

Dokumentoin kerätyn työpajamateriaalin **Miro**-pohjalle ja käsitelin sisällön läpi yhdenvertaisuuskaaviolla.

Sisällöstä erottui seuraavat teemat:

- Palveluiden ja tapahtumien markkinointi
- Tuote/ palvelumyynti
- Opastava / Informoiva



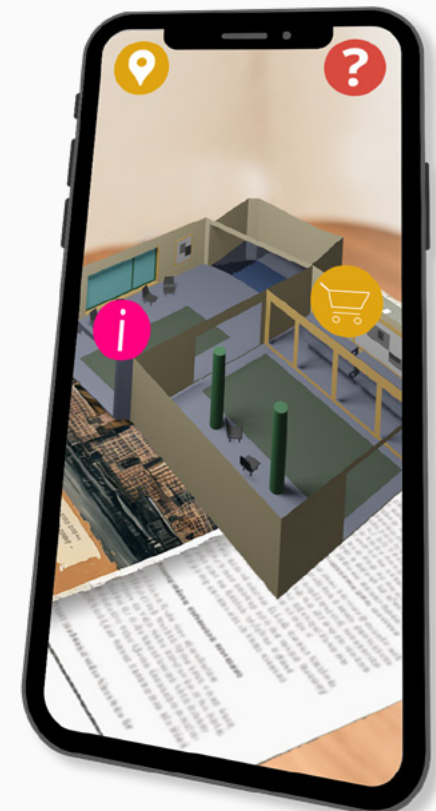
3D-malli: Polyhaven

SapuskAR haluttiin ratkaisemaan annoskateus.

AR-mockupit

Kattoteemoja hyödyntäen toteutin jokaisesta teemasta AR-mockupit työpajasisällön visualisoimiseksi. Kerätyistä sisällöistä poimittiin yksittäiset esimerkit, joita hyödynnettiin mockupin suunnittelussa.

Koostettu materiaali lähetettiin ODI-hankkeen työryhmälle ja työpajaan osallistuneille tahoille.



Kohdeopas esittelee tiloja monipuolisesti.

Janneblanco

Työskentely oman taiteen parissa.
Alkaen syksystä 2020

Taiteellinen työskentelyni on kokonaisuus, joka ulottuu pitkälle kankaan ja pensselin ulkopuolelle. Olen maalannut taidetta pääasiassa kierrätysrullaverhoihin syksystä 2020 alkaen, ja vienyt aktiivisesti omaa työskentelyäni eteenpäin.

Toteutan materiaalin itse näyttelysuunnittelusta taidekatalogeihin sekä printtimainoksiin. Osallistun aktiivisesti taidetapahtumiin ja myyjäisiin havainnoiden samalla aktiivisesti ihmisten reaktioita ja kysymyksiä. Yleinen reaktio, jota kohtaan, on ilahtunut ja yllätynyt "Ai nää on rullaverhoja"-tyylinen oivallus, josta syksyn 2023 taidenäyttely Lahdessa, **Kulttuurikeskus Malskin Kahiwassa** sai nimensäkin. Olen todennut etenkin pimentävät rullaverhot materiaalinsa puolesta erinomaisiksi ja toimiviksi taidepohjiksi, jotka säilyttävät rullautuvuutensa eikä akryyli-maali rapise pinnasta.

Toisinaan vanhat kierrätysrullaverhot ovat vahingoittuneita tai eivät materiaalinsa puolesta sovellu taiderullaverhoiksi. Silloin leikkaan verhon palasiksi ja käytän tavallisena taidepohjana ja kehystän teokset kierrätyskehyksillä. Tämä idea on saanut nimen **Kestävää Kehystystä**.



Taidemyyjäiset Lahden satamassa kesällä 2022 Kuva: Mira Tevajärvi



Taidekatalogin sisältöä

UUSI LAHTI

Taideverho on katseenvangitsija -
lahtelaisopiskelija keksi puolivahingossa
sisustusidean, jossa voi hyödyntää
kierrätysmateriaaleja



Janne Aulio opiskellessaan kouluttaa vuotia kokemus- ja palvelumuotoilua
Muotoilun tilaisuuksissa. MIRA TEVAJÄRVI

Kuvakaappaus: [Uusilahti.fi](https://uusilahti.fi)

Ai nää on rullaverhoja?

Näyttelyn avajaiset

Keskiviikkona 6.9.2023
Klo 18:00 - 20:00

Kahiwa, Malski
Pääjanteenkatu 9, Lahti

Taideverhot pääsevät oikeuksiinsa **Kahiwassa** syksyllä 2023.

Janneblanco

Digitaalinen sisältö

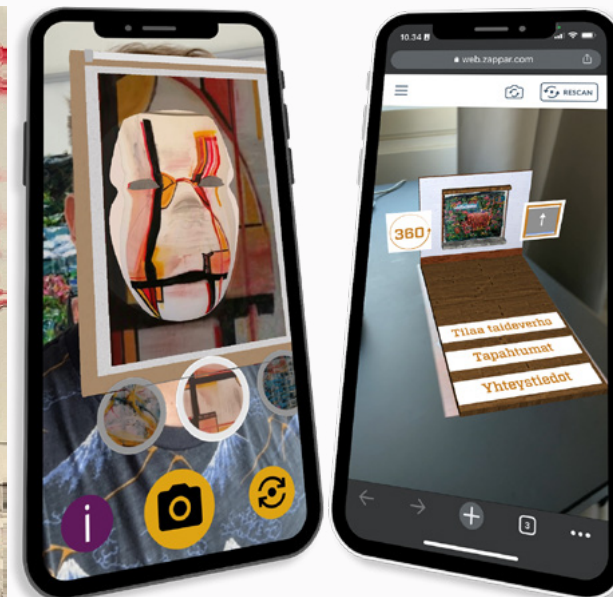
Olen tuottanut monipuolisesti digitaalista sisältöä taidettani varten. Käsittelen teoskuvat katalogeja varten, tuotan mainoksia ja kuvia sosiaalisen median kanaville sekä hyödynnän lisättyä todellisuutta monipuolisesti taiteessani avaten teoksiini uusia ulottuvuuksia.

AR-flaijeri

Toteutin AR-flaijerin taiteeni ja AR-palveluideni markkinoimiseksi. Flaijerin fyysinen koko on pienentynyt A5-kokoisesta A6-kokoon mukaan ottamisen helpottamiseksi ja digitaalinen sisältö päivittyy usein. Suoritan erilaisia kokeiluja matalalla kynnyksellä ja sisältö on kasvanut alkuvaiheen 3D-huoneesta kaksiosaisella 360-gallerialla, tapahtumakalenterilla ja lahjakorteilla.

AR-taide

Taide on moniulotteista, ja olen tuottanut osaan teoksistani digitaalisen ulottuvuuden, jota esitellä näyttelyissä ja tapahtumissa. Paras ja näkyvin esimerkki tästä on tässäkin portfolioissa esitelty Suomen Muotoilusäätiölle toteutettu Habitare-installaation osa. Hyödynnän usein AR-toteutusten 3D-mallien teksturoinnissa teoskuvia graafisen yhdenmukaisuuden saavuttamiseksi.



Kasvofilterillä taulusta saa naamataulun

AR-flaijerin avausnäkyvä



3D-mallinnettu taidegalleria.



Kokeile itse!

- Skannaa oheinen QR-koodi mobiililaitteellasi.
- QR-koodi avaa sivuston web.zappar.com.
- Sivusto pyytää lupaa kameran käyttöön, anna lupa.
- Osoita teosta kamerallasi, teos herää henkiin!

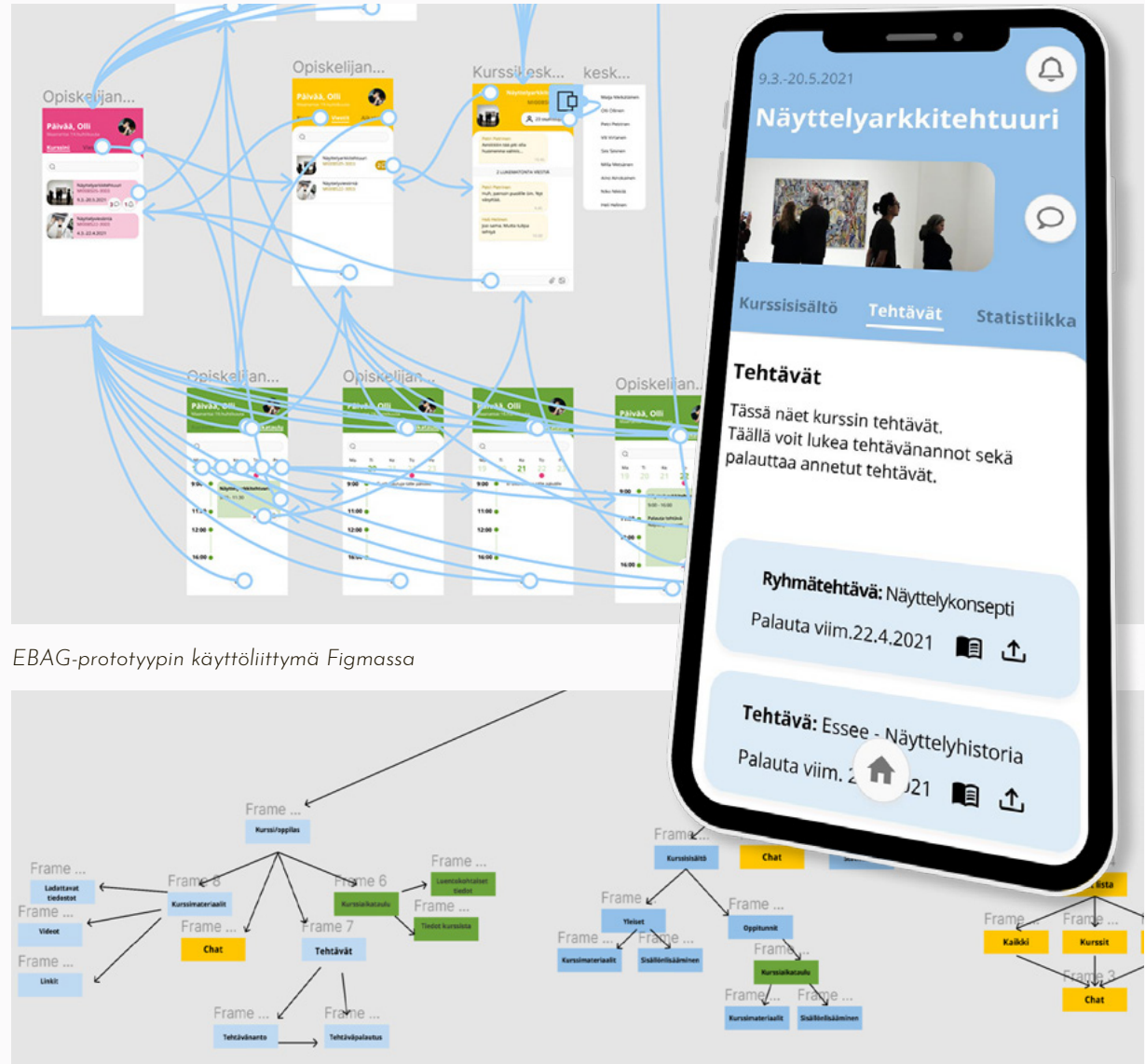
EBAG

LAB-Ammattikorkeakoulu. Kevät 2021
UXUI-kurssityö. (5 op)

Tehtävä oli virtaviivaistaa opiskelijaryhmän ja opettajan toimintaa toteuttamalla prototyyppi digitaalisesta alustasta, joka yhdistäisi eri oppimis- ja viestintäalustojen parhaat puolet. Kurssien viestintä, tehtävien palautukset ja aikataulut olivat jakaantuneet usealle alustalle, joiden käyttökokemus ei ollut yhdenmukainen eikä kaikki sisältö välttämättä ollut synkronoitu keskenään

Benchmarkkasimme olemassa olevia oppimisalustoja opiskelijan näkökulmasta ja toteutimme rautalankaprototyypin keräämämme tiedon avulla.

Rautalankaprototyyppiä esiteltiin luennolla ja saadun palautteen perusteella toteutimme EBAG-alustasta edistyneemmän prototyypin johon sisällytettiin myös sovelluksen värimaailma visualisoimaan sitä, tarkasteleeko käyttäjä esimerkiksi kalenteriaan, vai kurssin sisältöä. Seuraava vaihe olisi käyttäjätestaus muillakin, kuin muotoilualan opiskelijoilla, jossa selvitetäisiin tarpeita ja haasteita eri alojen näkökulmasta.



EBAG-prototyypin käyttöliittymä Figmassa

Käyttöliittymäsisällön luonnostelua.

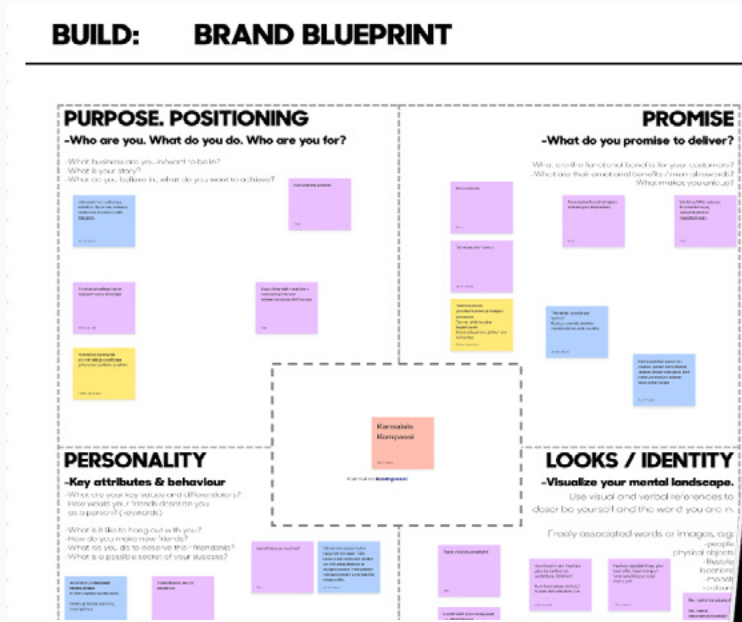
Kansalaiskompassi

LAB-Ammattikorkeakoulu. Kevät 2021
UXUI-kurssityö. (5 op)

"Kuinka me voisimme tehdä poliittisesta päätöksenteosta helpommin ymmärrettävää?" - oli tämän projektin keskeinen kysymys. Valitsimme aiheen, koska kunnallisvaalit olivat ajankohtaiset kurssin aikaan. Projekti toteutettiin nopeatempoista Design Sprint-menetelmää ja monialaista työskentelyä visualisoivaa Lean Service Creation-pohjaa hyödyntäen.

Selvittääksemme käyttäjäryhmän tarpeita, haastattelimme politiikasta kiinnostuneita ihmisiä siitä, miten he kokevat uutisoinnin poliittisesta päätöksenteosta. Selvisi, että sisältö on toisinaan vaikeasti ymmärrettävää, koska teksti on usein virkamieheltä virkamiehelle kirjoitettua asiatekstiä, eikä tavallinen kansalainen välttämättä ymmärrä kaikkea, vaikka haluaisikin seurata tarkemmin yhteiskunnallisia päätöksiä.

Toteutimme prototyypin alustasta, joka avaa teemoja ja yhteiskunnallisia vaikutuksia poliittisten päätösten takana. Prototyyppiä testattiin aiemmin haastatelluilla ihmisillä ja kerättiin palautetta sisällöstä ja toiminnasta. Esille nousi muun muassa tarve visualisointeihin ja infograafeihin, jotta syyt ja seuraukset poliittisten päätösten taustalla olisivat helpommin hahmotettavissa nopeasti.



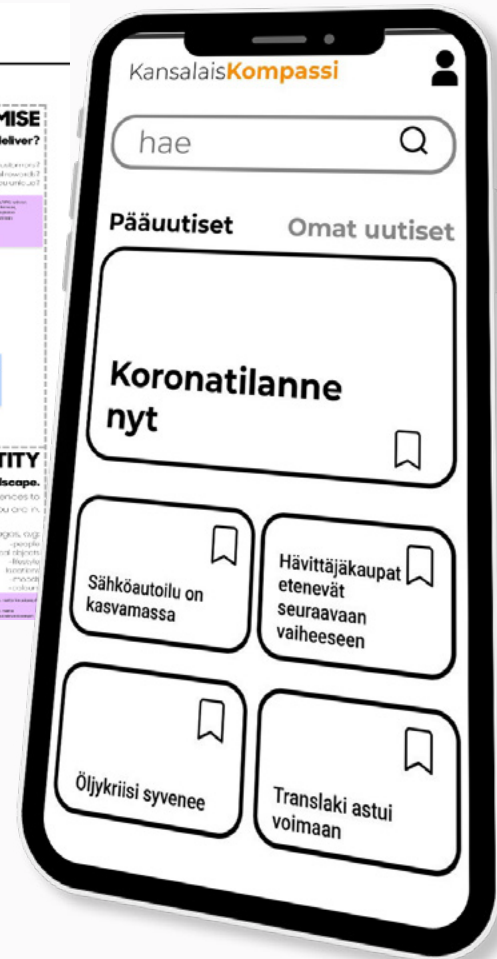
Lean Service Creation-pohja on visuaalinen työkalu yhteiskehittämisprojekteihin.

Lean Service Creation (LSC)

LSC on visuaalinen palvelumuotoilu- ja tuotekehitysprosessi, jossa palvelun kannalta oleellisia kysymyksiä työstedään monialaisesti valmiille työskentelypohjille.

Design Sprint

Design Sprint on nopeatempoinen ja kustannustehokas muotoilumenetelmä prototypointiin ja käyttäjätestaukseen.



Kansalaiskompassin rautalankaprototyyppi

Niemen Selkäranka

Lahden Kaupunki, LAB-Ammattikorkeakoulu. Syksy 2019
Kaupunki- ja Strateginen muotoilu. (15 op)

Saimme kaupunkimuotoilun kurssilla tehtäväksemme kehittää Lahden Niemen kaupunginosalle konseptin siitä, millainen alue on 2030-luvulla alueen yrittäjien näkökulmasta. Alueelle aukesi syksyllä 2018 **LAB-Ammattikorkeakoulun** kampus, joten alueella oli suuri potentiaali ja tarve kehittymiseen.

Saadaksemme käsityksen alueesta, tutustuimme Niemeen kenttäkäynneillä ja haastattelimme alueen yrittäjiä, joilta saimme tärkeää tietoa siitä, miten he kokevat alueen ja sen tulevaisuuden. Ryhmittelimme kerätyt huomiot ja ajatukset yhdenvertaisuuskaavioon, jossa selvisi, että alue koetaan luotaantyöntäväksi umpeen kasvaneiden pensaiden ja piikkilanka-aitojen takia. Tehdasalueena Niemi hiljenee iltapäivällä, eikä alueelle jäädä viettämään aikaa.

Toteutimme alueen yrittäjille työpajan kerätäksemme näkemyksiä siitä, millainen Niemi palvelisi yrittäjää parhaiten 2030-luvulla. Työpajaryhmät saivat alueen pohjakartat ja työpajavälineitä, joiden avulla ryhmät toteuttivat tulevaisuuden Niemen omasta näkökulmastaan.

Työpajassa kerättyjen tulosten pohjalta koostimme **Niemen Selkäranka**-nimisen kaupunginosakonseptin, joka kehittäisi alueen elinvoimaa ja yrittäjyyttä. Alueelle haluttiin startup-tiloja, asumista ja aiemmin rähjäisenä pidetyn venesataman tilalle tapahtumapuisto, johon tullaan viettämään aikaa kauempaakin.



Työpajassa alueen yrittäjät rakensivat Niemen uudelleen. Kuva: **Henri Syrjö**



Pohjakartta tulevaisuuden Niemestä. Visualisointi: **Henri Syrjö**

**Opiskelijaryhmämme palkittiin kurssityöstä
Lahden Tiedepuiston stipendillä.**

Sinuhe design attack

Sinuhe, LAB-Ammattikorkeakoulu. Syksy 2021
Markkinointiviestintä ja brändäys. (5 op)

Tämän brändimuotoilun kurssityön toimeksiantajana oli lahtelainen leipomokahvilaketju Sinuhe. Toimeksiantona oli analysoida Sinuhen brändiä verkossa, kahviloissa ja elintarvikeliikkeissä ja toteuttaa brändiuudistus, joka toisi Sinuhen tähän päivään.

Benchmark-vaiheessa kävimme läpi Sinuhen brändiä kenttäkäynneillä ja analysoimalla verkkosivuja sekä Sinuhen tuotteita. Tutustuimme myös kilpaileviin yrityksiin ja niiden viestintään. Kerätyn aineiston pohjalta selvisi Sinuhen viestinnän nojaavan vahvasti informaatioon, kun kilpailijat herättivät viestinnässään tunteita. Tiivistimme Sinuhen viestinnän seuraavasti: *"Täs on tämmönen leipä, ja täs on tämmönen kahvila"*

Toteutimme brändiuudistuksen, joka korostaisi Sinuhen Lahtelaisuutta ja nostaisi vahvasti esille Sinuhen perustajan **Raili Waltarin**, joka oli 1950-luvulla naisryrittäjänä todellinen poikkeus. Elintarvikeliikkeisiin haluttiin Sinuhelle omat hyllyt, ja pakkauksille yhtenäinen visuaalinen ilme. Myös Sinuhen verkkosivut haluttiin modernisoida. Sinuhen logo koettiin klassiseksi ja tyylikkääksi eikä siihen haluttu tehdä mitään muutoksia.

RAKASTU SINÄKIN HYVÄÄN LEIPÄÄN

Meidän juuret ovat 1930-luvun Lahdessa. Oululaisen kahvilatoimintaa Lahden alueella pitkään johtanut Raili Valtari, päätti avata oman yksityisen kahvilan. Perusajatuksena oli moderni ja kansainvälinen kahvila jollaista Lahdessa ei oltu vielä nähty.

Toiminnan laajentuessa 1950-luvulle haettiin lisää tiloja ja Mariankadulle avattiin uusi kahvila joka sai nimekseen Sinuhe, Mika Waltarin kuuluisan kirjan mukaan. Sinuhesta muodostui nopeasti suosittu tapaamispaikka lahtelaisten keskuudessa. Ahkerana ja rohkeana matkailijana tunnettu emäntä tarjosi asiakkailleen uusimpia suuren maailman herkkuja ja kotimaisia leivoksia. Minne muualle olisi Suomen ensimmäiset sähköovet asennettu kuin juuri Mariankadun Sinuheen.

Meidän menestys kautta aikojen on perustunut parhaiden raaka-aineiden käyttöön sekä aktiiviseen tuotesuunnitteluun.

Sinuhen verkkosivut haluttiin uudistaa. Mockup: **Sara Korkka**



Janne Autio

Muotoilija (AMK 240op)

25.5.2022

Kokemus- ja Palvelumuotoilu
LAB Ammattikorkeakoulu,
Lahden Muotoiluinstituutti

Ota yhteyttä:

Sähköpostitse:

janneautio@gmail.com

Soita minulle:

+358 44 501 1300

LinkedInissä:

[Linked-In/janneautio](#)

**Skannaa QR-koodi
ja ota yhteyttä!**

QR-koodi johtaa
linktree-profiiliini, josta
löydät suorat linkit
kanavilleni.

Voit myös klikata **tähän!**



augio
Augmented Reality Studio

Augio Augmented Reality Studio

www.augio.fi

augioar@gmail.com

y-tunnus 3171093-7



/augio.ar



@augio_ar

*Lisätty todellisuus mobiilialustoille. AR-työpajat,
käyttökoulutukset ja digitaalinen työskentely.*

janneblanco

Janneblanco

www.janneblanco.fi

janneblancoart@gmail.com



/janneblancoart



@janneblanco

*Taiteellinen työskentely. Taiderullaverhot, tilaustyöt
koteihin ja toimistoihin. Näyttelyt ja taidetapahtumat.*