

# MUOTOILU & SOTE

SoteNavi-hankkeen aloitusseminaari 3.5.2017 – Tarmo Karhu

# MIIKSI

muotoilu ja sote?

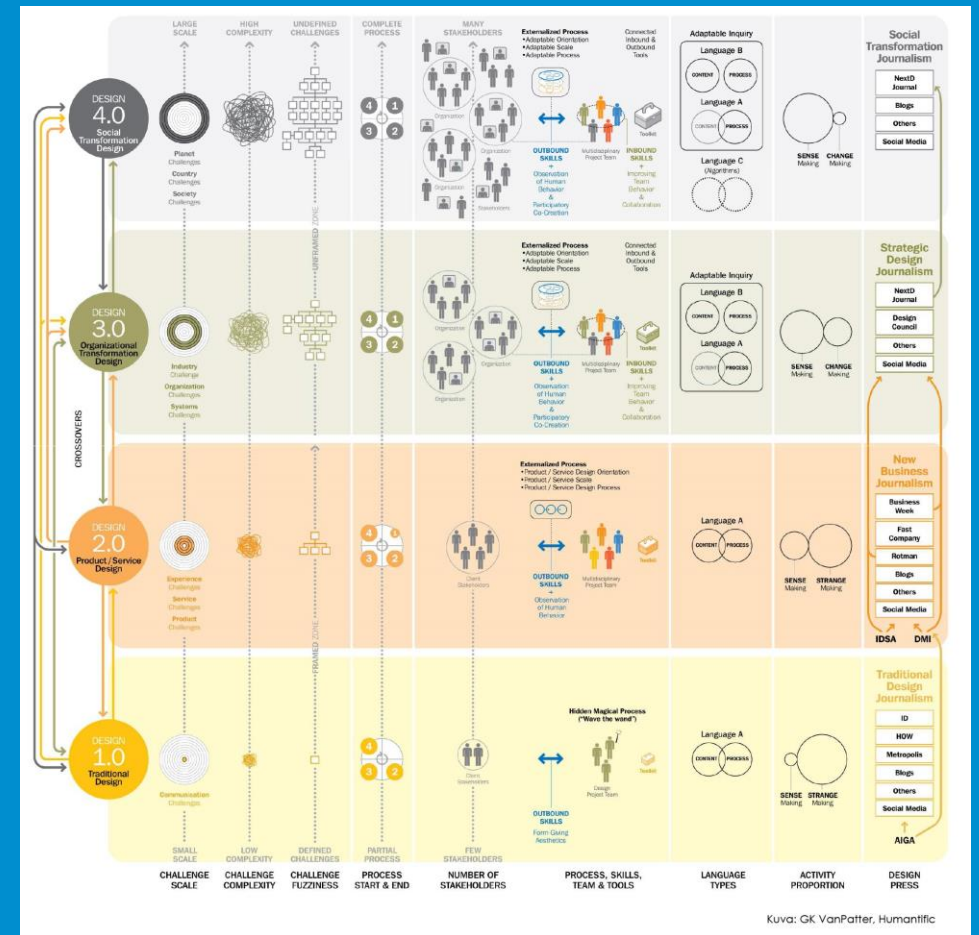
# MUOTOILULLINEN AJATTELU

# PALVELUMUOTOILU

# MUOTOILULLINEN AJATTELU / DESIGN THINKING



- Design 1.0 – 4.0 (kuviot Humantific)



# MUOTOILUN NÄKÖKULMAT



## 1. KOKONAISUUS

- Tarkastelun laajuuden ja syvyyden vaihtelu
- Konteksti ja yksityiskohdat
- Asiayhteydet ja assosiaatiot (luovuus)
- Riippuvuussuhteet, systeemit ja mahdollisuudet niistä ja niissä

# MUOTOILUN NÄKÖKULMAT



## 2. KOKEMUS

- Käyttäjänäkökulma
- Ergonomian alueet
- Tunteiden ja kokemusten muotoilu (UX)

Käyttäjäskenaarioelokuva, esimerkkitilanne miehittämättömään kaupunkivesiliikennealukseen liittyen:

<https://vimeo.com/217163402>

## 3. KOKEILU

- Kokeileva, nopea protoilu suunnitteluprosessissa
- Käyttäjät osallisina protoilussa tai ainakin testaamisessa

# MUOTOILUN NÄKÖKULMAT



## 4. KONSEPTOINTI

- Vaihtoehtojen esittäminen eri muuttujien kanssa
  - käyttäjät
  - ympäristöt
  - tulevaisuuden näkymät, kehityskulut ja niistä kumpuavat mahdollisuudet





# MUOTOILU JA SOTE



## **KOKONAISUUS** > *kaukaa ja läheltä*

- Miksi, mitä, miten?
- Palvelujen tasa-arvoisuus > Design For All
- Käyttäjien osallistaminen: ketä kaikkia koskee?

## **KOKEMUS** > *Käyttäjänäkökulmat*

- Palvelujen saavutettavuus, toimivuus, laatu ja hinta
- Käyttäjien osallistaminen: tarpeet, toiveet ja unelmat

## **KOKEILU JA KONSEPTOINTI** > *toimivuuden varmistaminen ennen suuria kustannuksia*

- Palveluprototyyppi
- Mahdollisuuksien konkretisointi
- Käyttäjien osallistaminen: vastaako tarpeita vai ylittääkö unelmatkin?

***MUOTOILIJA*** EI VOI YKSIN RATKAISTA SOTE-  
HAASTEITA,  
mutta

***MUOTOILU*** VOI TARJOTA NÄKÖKULMIA JA  
MENETELMIÄ, JOITA HYÖDYNTÄMÄLLÄ  
RATKAISEMME HAASTEET YHDESSÄ