



Nuorisotila
Kulttuuriareena 44, Kuopio

Käyttäjä- keskeinen kehittäminen

Anya Productions Ky ja Kima Creative
2019-2020





44 taustaa & nykytilanne

1985 rakennettu Kulttuuriareena 44 tunnettiin aiemmin nimellä Nuorisokeskus tai Nuokkari. Toiminta oli aluksi vahvasti perinteistä nuorisotilatoimintaa. Vuonna 2000 nuorisotyön painopistealueeksi valittiin kulttuurinen nuorisotyö sekä nuorisotiedotus- ja neuvonta. Po1ntin ottaessa haltuun nuorisotiedotuksen Kulttuuriareena 44 painottui kulttuuriseen nuorisotyöhön vuodesta 2008 alkaen ja Kulttuuriareenan taival harrastustilana alkoi ja vapaan toiminnan nuorisotilana väheni.

Kulttuuriareenaa käyttävät päivisin Lumit -lukion ruokailijat, iltaisin pääosin itsenäiset harrastajaryhmät. Tiloissa kokoontuu säännöllisesti Nuorisovaltuusto. Nuorille avoimia iltoja on maanantaisin ja keskiviikkoisin klo 14.00-19.00, viikonloppuisin Kulttuuriareena 44 on kiinni. Eli nuorisotila on vapaasti avoinna nuorille kahtena päivänä yhteensä 10 h. (Tilanne v. 2019)

Sevityksen lähtökohtana oli saadut vapaat huomiot: Kulttuuriareena 44:sta ei tunneta, tilat ja niiden sisustus ei houkuttele nuoria, vapaan toiminnan iltoja on vähän, tilan varaaminen, saavutettavuus ja viestinnän prosessit tarvitsevat päivittämistä ja nuorison-ohjaajien työt painottuvat tuottamiseen. Näistä huomioista lähdettiin kehitystyötä tekemään syksyllä 2019.

Toimintatavan ja -ajattelun muutos, työtapoja

Anya Productions ja KiMa Creative johtivat Kulttuuriareena 44 henkilökunnan ja johtoryhmän kanssa kehitystyötä, jossa toimintatapoja ja ajattelumalleja vietiin käyttäjäkeskeisempään suuntaan. Kehitystyö toimii samalla pilottimallina ja samoja toimintatapoja voidaan monistaa muissakin Kuopion nuorisotiloissa.

Tässä koosteessa tuodaan esille keskeisimmät löydökset, toimenpiteet ja ehdotukset käytännön toimista vuodelle 2020 ja siitä eteenpäin.

Arvopohjainen kehitys

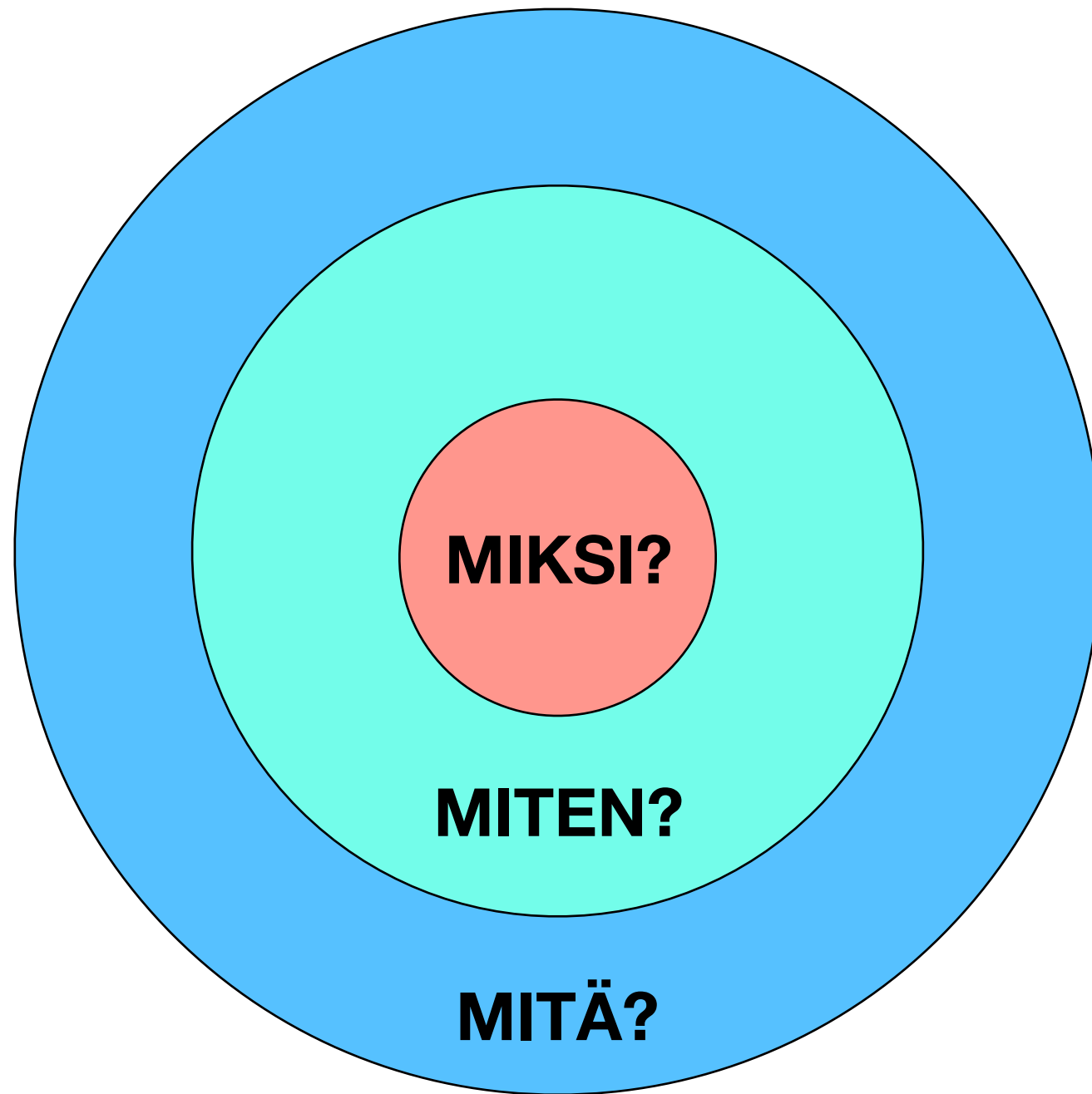
Usein toiminnassa ja sen kehittämisessä keskitytään kysymyksiin mitä tehdään ja miten tehdään?

Liian usein oleellisin tekemisen ydin unohtuu MIKSI? tehdään.

Palvelumuotoilu auttaa määrittelemään miksi jotakin asiaa tehdään ja pyrkii selvittämään käyttäjien tarpeet, odotukset ja toiveet.

44 kehittämisen alussa halusimme nostaa keskiöön arvopohjaisen kehityksen ja tuoda käyttäjät jokaisen toiminnan keskiöön.

Kun yhdessä työntekijöiden kanssa on määritelty miksi työtä tehdään, se antaa kehitykselle suunnan ja auttaa fokusoimaan omaa työnkuvaa.



Kehitystyön tavoitteet

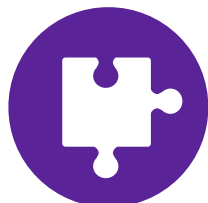
Syksy 2019



Sisäinen kehitystyö. Henkilökunnan ja johtoryhmän välisen luottamuksen vahvistaminen. Valmius muutokselle ja kehitykselle



Yhteinen suunta kehitystyölle.



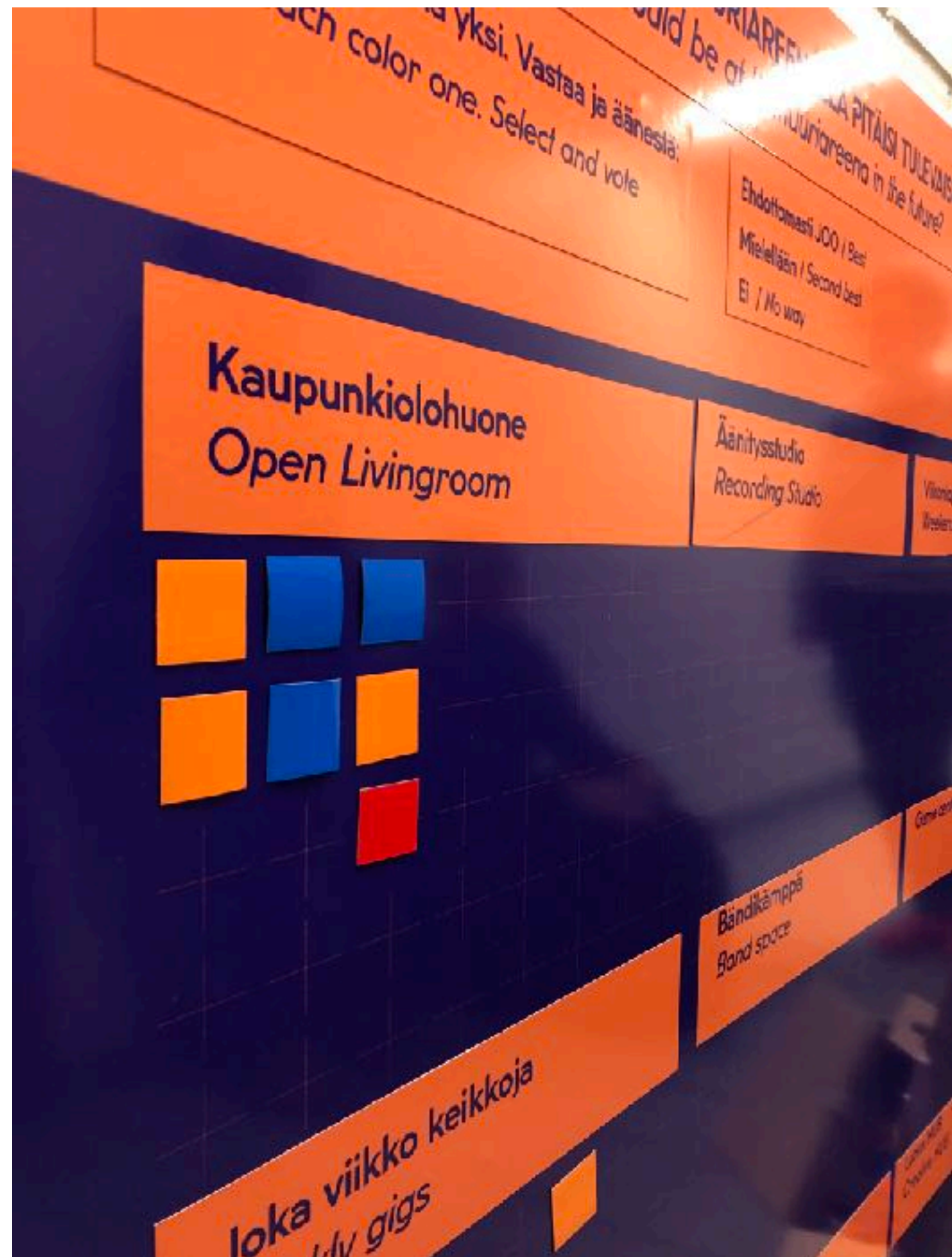
Kehitysprosessi toteutetaan yhteiskehittämisen mallin mukaan. Osallisuuden vahvistaminen ja käyttäjien osallistuminen.



Suunnitelma ja kokeilut. Saadaan matalan kynnyksen kokeilujen kautta tuloksia. Luova ongelmanratkaisu.



Käytännön toimet. Kirkastetaan yhteinen tavoite ja saadaan muutos näkyväksi.



SISÄINEN KEHITYS

YHTEISKEHITYS JA SIDOSRYHMÄT



SUUNTA 2020



Aloitus



Arvot
Kult.nuor.työ



Arvot
Tavoite



Kohderyhmien
kuuleminen



Kehitysprosessi



Suunnitelma



Peliliikkeet

1. Arvot ja kulttuurinen nuorisotyö

- Nykyinen arvopohja
- Mistä kulttuurinen nuorisotyö koostuu?
- Toimintamallit
- Kohderyhmät, eri käyttäjäprofiilit

2. Arvot ja tavoite

- Toiminnan tavoitteet
- Tilan käyttöajat
- Kehityssuunta
- Teams käyttöön

3. Kohderyhmien kuuleminen

- Gallup/kysely (Nuva)
- Havainnointi/haastattelu (Rock the club)
- Kehityssuunta

4. Kehitystiimit

- Palvelupolut eri toiminnoissa
- Sisällölliset kehityskohteet
- Ulkoiset/tilalliset kehityskohteet

5. Sisällön rakentaminen

- Vuosikello (2020)
- Rakennetaan yhdessä toimijoiden kanssa 2020 sisältöehdotuksia (Nuva, Lumit, Diginatiivit ...)

6. Testaus ja pilotointi

- Kehityksen aikana nousseiden ideoiden testausta
- Toteutusmahdollisuudet/ -toimenpiteet

**Kirkastetaan yhteinen
tavoite**

**Poistetaan esteitä
kehityksen tieltä**

**Käyttäjälähtöisten
toimenpiteiden kooste ja
ehdotus vuodelle 2020>**

Prosessi jaettiin kolmeen osaan, jossa lopputulemana saamme konkreettiset toimenpiteet 44 kehittämiseksi.

TOTEUTUS

Kehittämistyössä käytetyt menetelmät:

Työpajat henkilöstön ja johdon kanssa Kulttuuriareena 44:lla

5 x 4 h

- arvot
- toimintakuvaukset
- käyttäjäprofiilit

Aineiston valmistelu, verkostot, läpikäynti ja purku

10 h

Kokoukset johtoryhmän kanssa

20 h

Työpajat henkilöstön kanssa Kulttuuriareena 44:lla

5 x 4 h

- kohderyhmät
- toimintamallit
- vuosikello, tapahtumat
- tiedotus, viestintä
- yhteissuunnittelu 44:llä

Aineiston valmistelu, verkostot, läpikäynti ja purku

10 h

Yhteissuunnittelu

- 44 toimijoiden kanssa 44sen toiminnan aukipurkua, toiveita, aikatauluja
- Aineiston valmistelu, verkostot, läpikäynti ja purku

1 x 3 h
7 h

Asiakaskyselyt (GoogleForm, Instagram, palauteseinä, paperikyselyt)

- aukioloajat
- tapahtumasisällöt, tulevaisuus

10 h

Analyysi, raportointi ja jatkotoimet

20 h

Yhteensä

120 h

MILLAISIA ASIOITA KULTTUURIAREENALLA PITÄISI TULEVAISUUDESSA OLLA?
What kind of things should be at Kulttuuriareena in the future?

Ota jokaista väriä yksi. Vastaa ja äänestä!
Take each color one. Select and vote

Kaupunkiolohuone
Open Livingroom

Kulttuuriareena 44

**Tilat ja
toimintatavat**

Tiloja kehittäessä tulisi aina ajatella käyttäjää, kenelle tilaa tehdään? Millaisia tarpeita heillä on? Kuinka palvelukokemus olisi mahdollisimman hyvä ja ehyt.

Kun kehitystyöhön otetaan heti alusta saakka mukaan joukko erilaisia tilan käyttäjiä, jokainen antaa suunnitteluun oman näkökulmansa ja näin osataan päätöksiä tehdessä huomioida aidosti käyttäjien tarpeet. Yhdessä toimiessa kehittäminen on paitsi läpinäkyvää, sitouttavaa ja motivoivaa, myös resursseja säästävää, kun kehitystä tehdään alusta saakka aitoihin tarpeisiin pohjautuen.

Nuorille voisi antaa huomattavasti enemmän vastuuta 44 tilojen ja toimintojen kehittämisessä. Osallistava budjetointi ja aito osallisuus päätösten tekoon olisi ainakin kokeilemisen arvoinen. Lisäksi yhteistyö Sakkyn oppilaitoksen ja nuorten kanssa olisi kaikinpuolin hedelmällistä. Kehitystyöhön on hyvä ottaa mukaan myös luovan alan ammattilainen, joka osaa nähdä mahdollisuuksia ja on kykyä hahmottaa visuaalinen kokonaisuus. Tällainen tapa tehdä kehitystä vaatisi työntekijöiltä uudenlaista roolia ja vahvaa tahtoa toimia mahdollistajina.

44 voisi tulevaisuudessa toimia nuorten kulttuurisen toiminnan talona ja kannustaa aktiiviseen toimintaan. Sen lisäksi että se tarjoaa tiloja eri harrastusryhmille ja tapahtuman järjestäjille, se voisi kannustaa muuhunkin oleiluun ja tekemiseen. Mitä jos 44:llä voisi treenata bänditilassa, levyttää studiossa,



Tilojen kehittämisessä ehyt visuaalinen yhtenäisyys fyysisten tilojen ja virtuaalisten tilojen välillä on oleellinen.

järjestää keikkaa ja vaikka tehdä ja tulostaa julisteita, rintamerkkejä ja levyn kansia?

Tästä hyvänä esimerkkinä on Helsingin Oodin kaupunkiverstas, jossa kuka vain voi lainata ompelukonetta tai nauhottaa demon.

Kun kysyimme nuorilta 44 toiminnoista, kaupunkiolohuone sai joka kerta eniten peukkuja. Vapaaseen olemiseen on tarvetta, mutta puitteiden tulisi olla viihtyisät ja houkuttelevat.

Sisustus ja tilaratkaisut voivat kuulostaa pieneltä, mutta sillä on yllättävän suuri vaikutus ihmisen mieleen ja siihen millainen fiilis kävijälle tulee tilassa käydessä. Tilojen suunnittelu tulisi tehdä yhdessä käyttäjien kanssa, mutta suunnittelua tulisi ehdottomasti johtaa sisustussuunnittelija, jotta nuorten ideat saadaan lentoon ja tilaa suunnitellaan kokonaisuutena. Pelkkä seinien maalaaminen ei vielä tuo kaivattua yleisilmeen muutosta. Nuoret haluavat nykyaikaisen ilmeen, joka voisi myös olla inspiroiva.

TARVITAAN kuopiolaisille nuorille vaikuttamisjärjestelmä, joka luo nuorille mahdollisuuksia edistää tärkeitä kokemiaan asioita.

ESIMERKKI:

Helsingin kaupungin Ruuti on helsinkiläisten nuorten vaikuttamisjärjestelmä, joka huomioi nuorten monimuotoisuuden ja luo erilaisille nuorille mahdollisuuksia edistää tärkeitä kokemiaan asioita heille itselleen ominaisella tavalla. Ruudin toiminta on suunnattu pääosin 13–17-vuotiaalle

RUUDIN TAVOITE JA PERIAATTEET

Ruudin tavoite on, että jokaiselle helsinkiläisellä nuorella on vähintään yksi vaikuttamisen kokemus vuodessa. Toimintaa ohjaavat viisi toimintaperiaatetta: vaikuttamisen ja osallisuuden taitojen oppiminen, tasa-arvo ja yhdenvertaisuus, toisten hyväksi toimiminen, alueellisuus ja yhdessä tekeminen sekä osallistumisen monimuotoisuus.



TOIMINTATAVAT

1. Nuoret suunnittelevat sisällön, nuorisotyöntekijät auttavat sen toteuttamisessa ja toimivat toimintatavan käynnistäjinä. Nuoret tarvitsevat tukea aloittamiseen ja prosessin eteen päin viemiseen.

2. Suunnittelupalaverit, 44 kehittämö
Suunnittelu tapahtuu verkossa, livenä, Lumitin ruokailussa, kouluissa tms. Yhteisuunnittelu on avointa ja samaan pöytään voidaan kutsua nuorten kanssa vaikka tilakeskuksen asiantuntija. 44:lle luodaan oma "Kehittämö" tila. Kutsuminen ja tiedotus on aktiivista eri kanavissa.

3. Laaditaan vuosikello Whats Up 44!
Työntekijät laativat oman aikataulun, joka pohjaa yhdessä nuorten kanssa laadittuun vuosikelloon.

4. Osallistava budjetointi
Vuosittain määritellään budjetti, jonka käyttö on nuorten itse päätettävissä. Tätä varten otetaan käyttöön osallistuvan budjetin toimintamalli. Nuorilta kysytään mitä halutaan, suunnitellaan kustannuksia, tehdään toimintasuunnitelma.

Nuorisotyöntekijä asemoituu nuorten keskuuteen, koko alakerta nuorten käyttöön. Nuoret suunnittelevat toimintaa ja nuoriso-ohjaajat tukevat ja mahdollistavat.

MILLAISIA ASIOITA KULTTUURIAREENALLA PITÄISI TULEVAISUUDESSA OLLA?
What kind of things should be at Kulttuuriareena in the future?

Ota jokaista väriä yksi. Vastaa ja äänestä!
Take each color one. Select and vote

Kaupunkiolohuone
Open Livingroom

Ehdottomasti JOO / Best
Mielellään / Second best
Ei / No way

Viikonloppukahvila
Weekend Café

Esitelmä /
Performing Arts

Kulttuuriareena 44

Fyysiset tilat

Game center

Ilmainen galereja
Free gallery

dikämpä
ce

Kulttuuriareena
Cultural Center



FYYSISET TILAT

SISÄTILOJEN UUDISTUS KÄYTTÄJÄLÄHTÖISESTI

1. Hankitaan tilakartat, tarkistetaan luvat, määritellään budjetti
2. Perustetaan suunnittelutiimi ja rakennetaan Kehittämö -tila

- Kutsutaan 44:sen käyttäjät
- Kutsutaan Sakkyn opiskelijoita (pinta/rakennus jne.)
- Kutsutaan välkkätoiminnassa koulun nuoria
- Muotoilija, sisustussuunnittelija johtaa tiimiä

3. Nimetään huoneet ja käyttötarkoitukset
4. Suunnitellaan värit, huonekalut, toiminnot
5. Rakennetaan ja sisustetaan huoneet:

PELIHUONE 1. krs

- Yhteissuunnittelutila, "44 kehittäjä"

TOIMISTOHUONE 1 krs

- tietokoneita, kopiokone/tulostin, toimistokoneet

AULA 1 krs.

KAHVILA

- kahviautomaatti, sodastreamer...

SALI

- DJ-laitteet, Karaoke, valo- ja äänitekniikka,

VÄLIAULA, 2. krs

- sohvaryhmä, tietokoneita/pelikonsolit

TAKKAHUONE

- hengailutila, kokoustamistila, sohvia, screen/TV

DISKOTILA

- DJ laitteet

TYÖNTEKIJÖIDEN TOIMISTO

- 2 krs. takahuoneet

Visuaalinen identiteetti

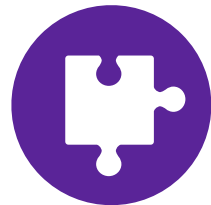
Tavoitemielikuva



Nuorisotoimi linjaa nuorisotalojen visuaalisen ilmeen uudistamisen. Graafinen ulkoasu pohjaa Kuopio brändin luodulle ilmeelle.



Tavoitemielikuva luodaan yhdessä käyttäjien kanssa, jossa vetäjänä on brändi- ja graafinen suunnittelija. Suunnittelupöydässä on johto, työntekijät, käyttäjät kuin asiantuntija.



Kehitysprosessi toteutetaan yhteiskehittämisen mallin mukaan. Toteutus voidaan tehdä osissa.



Identiteetti rakennetaan niin, että sitä on helppo soveltaa eri tarkoituksiin ja nuoret voivat itse tuottaa materiaalia.



Luodaan visuaalisen materiaalin työkalupakki, jota nuoret ja henkilökunta voivat helposti soveltaa viestinnässä ja mainonnassa.



Kulttuuriareena 44:ltä uupuu vahva identiteetti ja suunta. Nuorisotilan tulisi profiloitua ja vahvistaa tavoitemielikuvaa.

Ammattilaisen johdolla 44:lle luodaan visuaalinen ilme, joka toimii sekä viestinnän, markkinoinnin kuin tilojen suunnittelun inspiraationa ja työvälineenä.

44 on sijainniltaan keskeisellä paikalla kävelykadun varrella ja rakennuksella on paljon puhdasta seinäpintaa kadulle päin. Tätä tulisi hyödyntää näkyvyyden ja viestinnän tarkoitukseen. Nuoret voisivat ideoida kuinka visuaalista ilmettä voisi soveltaa mm. julkisivuissa ja sisätiloissa.

Yhdessä johtoryhmän, työntekijöiden kuin nuorten ja tilan muiden käyttäjien kanssa luodaan yhteinen tavoitemielikuva, jonka pohjalta visuaalinen identiteetti rakennetaan. Samalla 44:lle luodaan oma arvopohjainen johtamisenmalli ja toimintakulttuuri.

Visuaalisen ilmeen kehittämistä johtaa graafinen suunnittelija, joka laatii projektista arvioidun budjetin.

Luotua visuaalista ilmettä voidaan monistaa kaikkiin Kuopion nuorisotiloihin. Ilme pohjautuu Kuopion brändiin ja strategiaan.



KULTTUURI-
AREENA



Vanha ilmoitustaulu korvataan
nykyaikaisella näytöllä, jonne
voidaan syöttää sisältöä
tapahtumista ja toimijoista. Tämän
suunnitteluun ja hankintaan yht.hlö
kaupungin IT-suunnittelija.
Tavoitetila on että kaupungin
tapahtumia mainostetaan ristiin eri
tilojen näytöillä > järjestelmien
synkronointi.



19.1.2020

**Jokeri
Pokeri
Box -**

Simon Suuri Synttärei Show

Hinta: 13€



Sisäpihan suunnittelu yhdessä visuaalisen ilmeen kanssa. Kiveyksessä voisi olla esim. asfalttimaaleilla toteutettu katutaideteos. 44 tilojen tulee huokua kiinnostavilta jo ulkopuolelta.



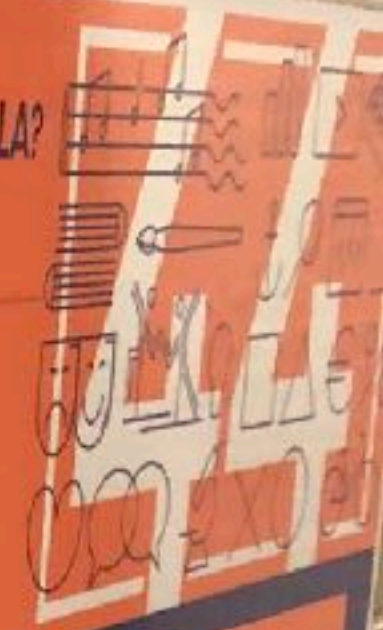
MILLAISIA ASIOITA KULTTUURIAREENALLA PITÄISI TULEVAISUUDESSA OLLA?
What kind of things should be at Kulttuuriareena in the future?

Ota jokaista väriä yksi. Vastaa ja äänestä!
Take each color one. Select and vote

Kaupunkiolohuone
Open Livingroom

Kulttuuriareena 44

**Virtuaaliset
tilat**



Ehdottomasti Joo / Best
Mielellään / Second best
Ei / No way

Viikonloppukahvila
Weekend Café

Esittävät taiteet
Performing Arts

Ilmainen galleria
Free gallery

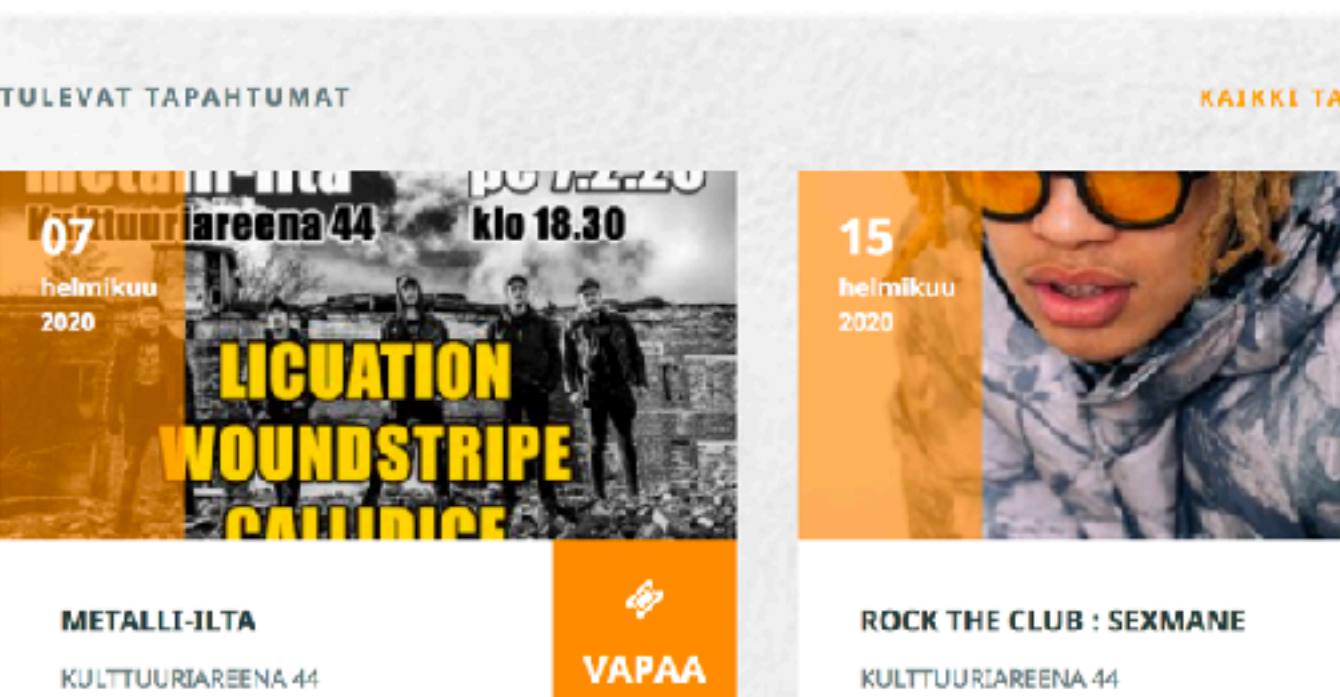
Game center

dikämpä
ce

Kulttuuriareena
Cultural Center



Etsi tapahtumaa



Virtuaaliset tilat

Digitaalinen ympäristö tulee viestiä samaa visuaalista kiletä kuin fyysinen tila. Digitaalinen ympäristö voi olla ensimmäinen asiakaskohtaaminen, joka luo mielikuvan siitä haluaako nuori edes tulla 44:lle.

Viestintää varten tarvitaan luoda yhteiset käytänteet ja nuorten osallisuus viestinnässä tulisi kasvaa. Myös synkronointi [Po1nt.fi](#) ja [Kuopio.fi](#) -sivuille tulee tarkastella. [Po1nt.fi](#) sivujen kautta tietoa 44stä etsitään huomattavan paljon, siellä tulisi olla perustiedot ja linkki 44-sivuille.

Tiloissa toimivien tietämystä ja taitoja tulisi hyödyntää yhteiseen toimintaan. Esim Diginatiivit ja Kompassi.

Tapahtumien ja keikkojen striimaus ja live-lähetykset voisi olla säännöllistä. Nuorten osallisuus Somen käytössä kannattaa hyödyntää ja tarjota esim. lisätyönä, "kuukauden Somettaja" pestejä.

Työntekijöiden viestintää tulisi helpottaa valmiilla materiaaleilla, yhteisellä kuvapankilla, jonne nuoret voisivat tuottaa materiaalia sekä yhteisillä pelisäännöillä ja työnjaoilla. Nyt Kulttuuriareenan sosiaalisen median päivitykset ovat vähäisiä eikä ajankohtaisista keikoista löydy riittävästi tietoa.

MILLAISIA ASIOITA KULTTUURIAREENALLA PITÄISI TULEVAISUUDESSA OLLA?
What kind of things should be at Kulttuuriareena in the future?

Ota jokaista väriä yksi. Vastaa ja äänestä!
Take each color one. Select and vote

Kaupunkiolohuone
Open Livingroom

Ehdottomasti JOO / Best
Mielellään / Second best
Ei / No way

Viikonloppukahvila
Weekend Café

Esittävää taidetta
Performing Arts

Ilmainen galereja
Free gallery

Game center

Kulttuuriareena 44

Nuoret

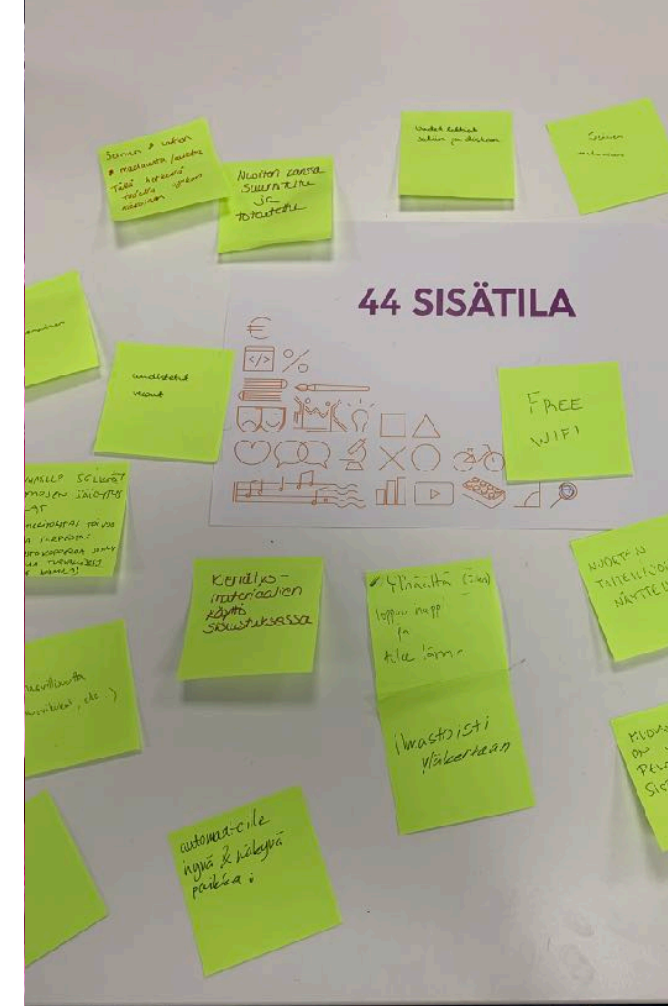
Vaikuttaminen ja osallisuus

Kulttuuriareena voi olla tila, missä järjestetään ilmastokeskustelua, puhutaan kaupunkisuunnittelusta, järjestetään joka viikonloppu kahvila & hengailua tai tuotetaan podcastia, videoita tms.

Nuorisotyö voisi ottaa käyttöön osallistavan kehittämisen ja -budjetoinnin. Tämä toisi nuorisotyölle uuden tavan tehdä kouluilla välkkätyötä

> nykyisen sijaan kouluilla kutsutaan mukaan osallistavaan toimintaan, promotaan tapahtumia ja kerätään nuorten mielipiteitä mitä haluttaisiin omalla alueella parantaa. Nuorisotila on myös aktiivisen vaikuttamisen tila. Tätä mielikuvaa tulisi viestinnällä vahvistaa.

Katso esim.Helsingin kaupunki: www.omastadi.hel.fi/pages/ruuti. Osallistuva budjetointi > Nuorten Ruuti budjetti.



MILLAISIA ASIOITA KULTTUURIAREENALLA PITÄISI TULEVAISUUDESSA OLLA?
What kind of things should be at Kulttuuriareena in the future?

Ota jokaista väriä yksi. Vastaa ja äänestä!
Take each color one. Select and vote

Kaupunkiolohuone
Open Livingroom

Ehdottomasti Joo / Best
Mielellään / Second best
Ei / No way

Viikonloppukahvila
Weekend Café

Esitelmä / Lecture
Performing Arts

Ilmainen galereja
Free gallery

Game center

Kulttuuriareena 44

Henkilöstö

Henkilöstö

Kulttuuriareena 44:lla toimii nuorisonohjaajia. Työntekijöiden toimenkuvaan kuuluu tilassa harrastavien ja vierailevien tilavarauksien teko ja ohjaus. Lisäksi Rock Akatemian toteuttaminen, yhteistyö koulujen ja etsivän nuorisotyön kanssa, (välkkätoiminta, kortteliklubi, pupu-nuokkarit/Apaja) Nuorisovaltuustoa avustaminen, Luovis leirien suunnittelu.

Kun toimintaa suunnitellaan asiakaslähtöisesti, nuorten päätösten ulottuessa kaikkiin prosesseihin kuten aikatauluihin, tapahtumiin ja toimintaan ja hankintoihin, tarvitaan työn tekemiseen muutos.

Kun puhutaan työntekijän roolista olla "mahdollistajana" tulisi tarkastella mitä se käytännössä tarkoittaa.

Parhaiten nuorisonohjaaja voi tukea nuoria osallistamalla itse nuoria ja verkostoitumalla nuorten ympärillä toimivien ihmisten ja tahojen kanssa.

Nuorisonohjaajan rooli esim. klubikeikkojen järjestämisessä siirtyy aktiivisesta, taustalle tukijaksi. Myös henkilökunnan kierto eri taloilla olisi hyvä



Kulttuuriareena 44:sen ruokala voi muuntua illalla nuorten kahvilaksi. Viikolla tila on Servican käytössä klo 7.00-14.00. Tämän jälkeen se on nuorten käytössä. Tilan oltava aamuksi siisti.

vaihtoehto, jolloin jatkuva kehittämisen ajattelutapa tulisi luontevammin. Henkilöstölle tulisi saada enemmän kokemuksia yhteiskehittämisen tavoista ja luovista suunnittelumenetelmistä.

MILLAISIA ASIOITA KULTTUURIAREENALLA PITÄISI TULEVAISUUDESSA OLLA?
What kind of things should be at Kulttuuriareena in the future?

Ota jokaista väriä yksi. Vastaa ja äänestä!
Take each color one. Select and vote

Kaupunkiolohuone
Open Livingroom

Kulttuuriareena 44

Viestintä



Sisäinen viestintä

Suunnitellaan, toteutetaan ja arvioidaan uusia viestinnän työtapoja ja menetelmiä, jotka edistävät 44:sen kehittämistä. Kehittäminen tapahtuu ohjatun suunnitelman mukaisesti.

Sisäinen viestintä

1. Kokouskäytännöt

- Käynnistetään säännönmukaiset palaverit
- Kutsutaan mukaan NP, Etsivä, Tukeva ym. nuorten kanssa työskenteleviä. Nuorisonohjaajat aktiivisia
- Kutsutaan kerran kuussa 44:sen toimijat kahville
- Kirjoitetaan palaverimuistiot, jotka jaetaan (Teams/Drive)
- Palavereissa pj kiertää

2. Sähköinen, sisäinen kalenteri

- otetaan käyttöön sähköinen työkalenteri, jota 44:sen toimijat käyttävät.
- otetaan käyttöön WA

3. Luodaan käyttäjille 44:sen käyttöprosessit

- ohjeet, miten 44:lla toimitaan, kaikille sama

4. Luodaan nuorisonohjaajille yhteinen käytäntö viestien jakamiseen, kaikesta 44:sen toiminnasta tiedotetaan

5. Ohjataan työntekijät toteuttamaan tehtäviä.

TOTEUTUS

Suunnittelu tiimissä

Toteutus koutsaamalla



ULKOINEN VIESTINTÄ

1. Viestinnän välineet

- Käytetään tiedottamisessa aktiivisesti seuraavia somekanavia: Ig, YouTube, (Snapchat), www, SOMEWALL, sähköposti, Timmi
- Laaditaan roolit ja ohjeet sosiaalisen median viestinnästä
- Huomioidaan kieliversiot
- Laaditaan aikataulu, jaetaan työtehtävät/ kohderyhmittäin viestit
- Hankitaan tietokoneita, joita nuoret voivat käyttää
- Varmistetaan osaaminen

2. Chat-palvelu

- Suunnitellaan palvelu, miten, kuka, yhteistyö

Po1nt-chat, Smile Oy

3. Ilme

- Luodaan Kulttuuriareena 44:sen ilme, sovelletaan siihen jo olemassa olevaa Kuopion kaupungin ilmeen pohjaa
- Käytetään nuorten valokuvia yhtenäisen graafisen ilmeen tukena
- Laaditaan keskeiset pohjat (Fb banneri, Ig neliö jne.)
- laaditaan ohjeistus, mitä, miten ja millon viestintäalustoja käytetään

4. Suunnitellaan ja hankitaan pressuja, tauluja, kylttejä yms.

TOTEUTUS: Suunnittelu tiimissä ja koutsaamalla

MILLAISIA ASIOITA KULTTUURIAREENALLA PITÄISI TULEVAISUUDESSA OLLA?
What kind of things should be at Kulttuuriareena in the future?

Ota jokaista väriä yksi. Vastaa ja äänestä!
Take each color one. Select and vote

Kaupunkiolohuone
Open Livingroom

Kulttuuriareena 44

Työkalut

Ehdottomasti Joo / Best
Mielellään / Second best
Ei / No way

Viikonloppukahvila
Weekend Café

Esittävää taidetta
Performing Arts

Ilmainen galleria
Free gallery

Game center

dikämpä
ce

Kulttuuriareena
Cultural Center



TYÖKALUT

Lähtökohtana on ajatella uudistuksia käyttäjälähtöisesti, kenelle palvelua tehdään? Otamme palvelumuotoilun avuksi kehitystyöhön.

Henkilökunnalle opetetaan käytännössä kuinka yhteissuunnittelu toimii ja kuinka kehittämiseen voidaan osallistaa eri sidosryhmän edustajia.

Luodaan tapa kehittää toimintoja eri palvelualueita läpileikaten, yhteistyötä tehden. 44 kehittäminen tulisi viedä Hyvinvointi työryhmään, koska se koskettaa nuorten hyvinvointia laaja-alaisesti ja on osa kaupungin strategista kehittämistä.

Kootaan tarvelähtöisesti uusien työmenetelmien käyttöönotto ja varmistetaan, että uudet menetelmät harjoitellaan yhdessä, arjessa.

Sovellukset:

- ohjelmia, pelejä
- sähköinen kalenteri: sisäiseen että ulkoiseen viestintään

Teknologiaa, laitteita

- tietokoneita
- editointiohjelmat
- näyttöjä ulos ja sisään
- podcast -studio
- valokuva- ja videokamera
- valo- ja äänilaitteet/ kaikkien käyttöön



ARVIOINTI

1. Palauteseinä

Kuinka saadaan nuorilta kerättyä tietoa helposti ja kiinnostavalla tavalla?

Ideoimme muokattavan magneettitaulun, joka toimisi 44 tiloissa yhteissuunnittelun alustana ja palautteen keräämisen välineenä. Testasimme ja pilotoimme.

- magneettitaulusta voisi tehdä pienen kuljetettavan version ja samaa ajatusta laajentaa muihin nuorisotaloille
- esim. joka viikko kerätään joku palaute tai mielipide

- taulu tuo kerätyn tiedon visuaaliseen muotoon, kun värispotteja alkaa kertyä tiettyihin teemoihin.

2. IG kysely

- joku kuukausi
- arvotaan vastanneiden kesken

3. Tilastot ja tyytyväisyyden mittaaminen

44 voisi ottaa käyttöön tabletmuotoisen asiakastyytyväisyys kyselyn (esim. happy or not, Roidu tmv.) Tästä saa suoraan tilastoitua tietoa esim 1krt/kk

Samaa tyytyväisyyden mittaamista voisi tehdä henkilökunnalle säännöllisesti, jotta jatkuva kehittyminen näkyisi myös henkilökunnan suuntaan.

4. Palautelomake ja 2 kertaa vuodessa lähetetty kysely sidosryhmille



PROFILOITUMINEN

Kehittämistyön aikana työpajoissa tuli esille tarve profiloitua tai viedä loppuun Kulttuuriareena 44:sen muutos "nuokkarista" Kulttuuriareenaksi. Samalla tulisi myös määritellä 44 tilan käyttäjä, jotta on helpompi ymmärtää heidän tarpeitaan. Nuori, on vielä kovin lakea käsite.

Kun käyttäjäprofiili on huolella määritelty ja saavutettu ymmärrys kenelle tilaa tehdään, saadaan siitä kiinnostava ja hyvin palveleva paikka, jonne muutkin haluavat. Ilman selkeää profiilia on vaarana uudistaa mauton ja hajuton keskus, jota oikein kukaan ei tunne omakseen.

Kulttuuriareenan talotekniset ratkaisut mahdollistavat ainutkertaisen hyvin esittävän taiteen toteuttamisen, mukaan lukien mm. musiikin, teatterin, tanssin, tapahtumat. Tilassa toimii myös Diginatiivit, joilla on avointa nuorisotoimintaa.

Ottaen huomioon talon nykyiset käyttäjät sekä nuorten että työntekijöiden intressit voidaan Kulttuuriareena 44 profiloida seuraavien teemojen alle:

TEATTERI

- teatteritorstait, vierailut, improryhmät, cosplay

MUSIIKKI

- Keikat, nuorten klubit
- Rock Akatemia, elektromusa, jazz&pop,
- Bänditilat, studio
- kiinnostavat luennot, haastattelut, tapahtumat

DIGITEKNOLOGIA

KEHITYSEHDOTUKSET 2020

TILAT

- 44:sen ulkotilat, kyltit ja ilme, tilojen käyttö ja niiden ulkoasun uudistaminen heti käyntiin nuorten kanssa yhdessä
- nuorille tarvikkeet ja suunnitteluvastuu

TOIMINTA JA VIESTINTÄ

- 44:sen saavutettavuus ja varauskäytännöt kuntoon, palveluprosessit kirkkaiksi
- 44:sen sisäinen ja ulkoinen viestintä kuntoon, selkeät työtehtävät henkilöstölle
- projektiosaamisen vahvistaminen

PROFIILIT

TEATTERI

- teatteritorstait
- ovet auki tulijoille

MUSIIKKI

- Keikat
- Rock Akatemia
- Bänditilat

Yhteistuottaminen: kaikki mitä tapahtuu 44:lla on 44:sen tärkeää toimintaa!

DIGITEKNOLOGIA

Kaikki mikä tapahtuu 44:lla löytyy monikanavaisesti verkosta.

44 CHAT open!



Teatteritorstai. Kauhujen yö. Kulttuuriareena 44, 2019.

HUOMIOT KEHITYKSEN EDISTÄMISEKSI

Kulttuuriareena 44 toiminta kaipaa konkreettisia muutoksia ja elvyttämistä, jotta toiminta aktivoituu ja vastaa paremmin nuorten tarpeisiin. Nyt toiminta on pääosin ulkopuolisten toimijoiden järjestämää aktiivista vapaa-ajan toimintaa,

44 järjestää tapahtumia myös itse, mutta toimintatavat ja tilat tarvitsevat päivitystä ja osaamisen kehittämistä.

Kehitystyön aikana oli tarkoitus tehdä rohkeasti käyttäjien kanssa kokeiluja ja konkreettisia muutoksia, mutta henkilökunnan valmius lähteä mukaan muutokseen ei ollut siihen valmis.

Kehitystyössä keskityttiin ensisijaisesti sisäisen toimintatavan kehitykseen ja yhteissuunnittelun mallin jalkauttamiseen osaksi kehitystyötä.



Maalataan maailmaa, Kima Creative, 2019.



KIITOS- TÄSTÄ ON HYVÄ JATKAA!

Brändätään talo kokonaisena
tapahtumatilana.

Huolehditaan, että nuoret löytävät
44:sen eri kanavien kautta.

Kerrotaan 44:sta paikkana, kaikki mitä
44:lla tapahtuu kuuluu yhteistyössä
toimijoiden kanssa tehdään
yhdessä 44:sen tiedottamisen kanssa.

KIITOS:

Palvelumuotoilutyöpajoihin osallistuneet nuoret!

Nuorisopäällikkö

Jari Väänänen

Nuorisopalvelut, Kuopion kaupunki

Suunnittelija

Asta Sajaniemi

Nuorisopalvelut, Kuopion kaupunki

Nuorisonohjaajat

Janne Kuitu

Ulla Vuori

Jarno Pöyhönen

Nuorisopalvelut, Kuopion kaupunki

Kuopion kaupungin tilakeskus, Servica, Kompassi, Etsivä
nuorisotyö, Sakky, Savonia, koulutuspalvelut suunnitteluun
liittyneistä yhteistyöpalavereista ja tiedon jakamisesta.

Projektin johto

Palvelumuotoilu

Any Productions

Anja Lappi

Palvelumuotoilu

Kima Creative

Kirsi Miettinen

Suunnittelutyö toteutettiin vuosina 2019-2020.

Lisätiedot p. 040 538 3823, info@anyapro.fi