

## STARR vorm töökogemusest õpitu analüüsimisel

Nimi	Maarja-Liis Kaldvee
Eriala, õpperühm	KD22
Ülekantava praktika nimi	Spetsialiseerumispraktika (2. kursuse praktika)

Õpiväljundi(te) kirjeldus, mille kohta STARR vorm esitatakse:

- viib läbi intervjuu lähtudes lähteülesandest probleemide välja selgitamiseks;
- analüüsib intervjuu käigus saadud andmeid kasutades uurimuse meetodeid;
- teab kasutajakogemuse analüüsi läbiviimise põhimõtteid ja meetodeid, persona struktuuri;
- tunneb töömaailmas kasutatavaid veebitehnoloogiaid ja kujundusvahendeid;
- testib loodud lahendust lähtudes püstitatud ülesandest.

### S – situation – olukord

> MTÜ tiimiga intervjuu läbiviimine psühholoogiga, psühholoogi demo loovkaartide kasutamisest.

Toimus füüsiline kohtumine Shate Tantsukooli ruumides, kus meil oli võimalus ettevalmistatud küsimustega intervjuuerida psühholoogi. Intervjuu eesmärk oli saada tagasiside tulevaste loovkaartide konseptsioonile - kas see töötab, kas erialaspetsialistid saaksid neid oma töös kasutada, kes on sihtgrupp, mida tohib kujutada/piirid. Intervjuu oli vabas vormis, kus psühholoog valdavalt rääkis, kuidas tema saab kasutada oma töös loovkaarte, kuidas üldiselt saab neid kasutada, millised on tema arvates kasulikud loovkaardid ning mida kaarte tehes võiks meeles hoida. Samuti viis ta läbi demoversiooni ühest metoodikast loovkaartide rakendamiseks.

>> Intervjuu sisu ja demo analüüs, MTÜ kohtumistelt saadud sisu seostamine ja järelduste tegemine.

Enne intervjuu toimumist olin ma viibinud paaril MTÜ kohtumisel, kus selgitati mulle projekti olemust, eesmärgi, plaani ja minu tehtava töö ootuseid. Veel ka kaardistasime grupiga oma ootuseid loovkaartidest (kuju, suurus, stiil, kasutusvõimalused jne). Peale intervjuud analüüsisin kohtumiselt saadud informatsiooni koos intervjuu sisendiga iseseisvalt kodukontoris.

> Adobe Illustrator ja graafikalaua kasutamine.

Kodukontoris kaartide illustreerimine kasutades Adobe Illustrator keskkonda ja graafikalauda.

> Adobe Indesign kasutamine + toetavad veebikeskkonnad ([color picker](#)).

Kodukontoris kaartide vormistamine trükki minemiseks, kasutasin Adobe Illustrator keskkonda ja kasutasin toetavaid veebikeskkondasid, nagu [color picker](#).

> Kaartide väljaprintimine.

Kaartide loomeprotsessi alguses printisin kodustes tingimustes valminud kaardid originaalsuuruses.

> Kaartidele tagasiside saamine tiimilt.

Kaartide loomeprotsessi jooskul jagasin kaarte grupi suhtluskanalis koos tagasisidejuhiste ning tööprotsessi ülevaatega.

## **T – task – ülesanne**

- > Ülesanne oli intervjuuerida grupiga psühholoogi, et kinnitada tulevaste loovkaartide sobivust ja vajadust. Küsimusi esitasime grupina, intervjuu oli avatud vormis, intervjuud dokumenteerisin mina.
- >> Disainerina parimad kvaliteediga loovkaartide tegemiseks pidin analüüsima varasematelt MTÜ kohtumiselt saadud sisendit, mis oli teemadel, nagu loovkaartide eesmärgid, väärtus, sihtgrupp, disain ja kasutus koos intervjuult saadud sisendiga.
- > Minu kui disaineri ülesanne oli kujundada kaarte Adobe Illustratoris, mille käigus võtsin arvesse grupilt saadud sisendit, mis oli järgnev: noorte tehtud töölehed, psühholoogi intervjuu, kaartide eesmärk, grupilt saadud metafoorid töölehtede teemadele. Minu vastutada oli kaartide hea kvaliteediga õigeaegne valmimine.
- > Disainiprotsessis järgmise etapina peale Illustratoris kujundamist oli ülesanne vormistada kaardid trükki minekuks Adobe Indesign keskkonnas. Minu vastutada oli kaartide vormistamine vastavalt trükikoja nõuetele ning edastada valmis kaardid õigeaegselt trükki.
- > Esimesed üheksa kaarti printisin kodustes tingimustes, et olla kindel illustratsioonide sobivuses mõõtmatega ning tunnetada paremini, milline lõpp-produkt olema peaks. Tegevus oli omaalgatuslik, kuna minu kui disaineri ülesanne oli kaartide hea kvaliteediga õigeaegne valmimine.
- > Olles kaartide visandamisega lõpetanud, hakkasin koguma tagasiside grupilt, kuna hea disaini tava on pidev tagasiside. See oli enda otsustatud tegevus kaartide kvaliteedi ja rahulolu kontrollimiseks, mille kulgemise eest vastutasin disainerina ise.

## **A – activities – tegevused**

- > MTÜ grupiga oli füüsiline kohtumine psühholoogiga, kellega toimus projektikava eesmärkidest tulenevalt intervjuu, et saada eriala spetsialist tagasisidet projekti käigus valmivatele loovkaartidele. Loovkaartide eesmärk on aidata kaasa avatud vestlusele tunnetest, emotsioonidest ja vaimsest heaolust. Need aitavad lahti mõtestada ja sõnastada, mis on südamel ja mõtetes, nii iseendale kui ka teistele. Kuna kaardid on suunatud ka vaimse tervise spetsialistidele kasutuseks, oli vajadus konsulteerida ühega. Intervjuu käigus tegi psühholoog meiega läbi ka ühe demo loovkaartide kasutusest.
- Kohtumine psühholoogiga algas kõigi osapoolte tutvustusega. Seejärel selgitas psühholoog, kuidas tema loovkaarte oma töös kasutab, kuidas neid üldiselt kasutada saab ning millised on head loovkaardid tema erialal tööks. Jooksvalt küsisid kõik grupi liikmed ettevalmistatud küsimusi. Minu küsimused toetusid paljuski eelnevatele MTÜ kohtumiselt saadud sisendile ning olid seotud nii disainiga (nt kaartide kuju ja suurus) kui ka kaartide eesmärgiga (nt kes on sobilik sihtgrupp, nendele aktuaalsed teemad ja piirid nende kujutamiseks). Kogu intervjuud dokumenteerisin ma jooksvalt isiklikus arvutis grupi jaoks, ka siis, kui psühholoog viis läbi demo esituse ühes loovkaartide kasutamise metoodikast. Kuigi intervjuu endaga probleeme ei tekkinud, tekkis pärast seda grupisisene lahkeli psühholoogi tõstatatud teemal, kui suurelt projekti laiendada seoses tuleviku edasiarendus plaanidega. Kohtumise lõpuks konflikt ei lahenenud, vaid see lahendati järgneval veebikohtumisel, kui kõigil osapooltel oli olnud aega oma tunded ja mõtted rohkem läbi mõtestada.

>> Analüüsi eesmärk oli kaardistada, mis sisendit ma grupilt veel vajan kaartide disainimiseks. Selleks hetkeks olime MTÜ füüsilistel kohtumistel töötanud läbi kõik noortelt saadud sisendi (enne minu liitumist projektiga käidi koolides töölehti noortega tegemas), arutanud läbi kaartide ootused (stiil, kuju, värvid jne) ja eesmärgid (sihtgrupp, kasutus, väärtus kasutajale jne), sorteerinud välja parimad visuaalsed lahendused noorte töödest kaartide tegemisel näideteks ning viinud läbi intervjuu psühholoogiga. Töötasin sisendit iseseisvalt, mille käigus käisin kõik materjalid ise läbi, sorteerisin ja grupeerisin. Sisendi analüüsi protsessiga saab tutvuda [siin](#). Protsessi lõpus jõudsin järeldusele, et visandite loomisel vajan grupilt veel tuge.

Kokku oli vaja teha 60 loovkaarti, kus iga 20 teema kohta on kolm kaarti. Kaartidel pidi olema avatud tõlgendus, seega pidi kasutama palju metafoore. Noortelt saadud sisend oli aga väga üks ühele. Peamiselt ajaressursi puudumise tõttu ei olnud võimalik mul iseseisvalt kõigile kaartidele ise metafoorilisi tähendusi ja elemente mõelda. Seega lisasin ma igale 20 teemale ühisesse Drive kausta koha, kus iga grupi liige sai lisada pilte mulle sisendi andmiseks. Grupi suhtluskanalis andsin teada enda vajadustest ning ootustest ning jagasin kausta. Sisendi andmise lihtsustamiseks jagasin ma nende selle hetke grupeeritud sisendit, mis oli eelmainitud analüüsi tulemus.

> Enne Illustratoris töö alustamist, tegin ma harilikuga visandid kõigile 60 kaardile võttes arvesse eelmainitud sisendite analüüsi tulemusi ning lisasin need “Kaartide sisu” dokumenti, mida jagasin tagasiside saamiseks grupivestluses. Visandamise protsessiga saab tutvuda [siin](#). Peale tagasiside põhjal tehtud parandusi alustasin ma tööd Illustratoris kasutades graafikalauda. Failid grupeerisin ma teemade järgi - 20 faili, ühes failis 3 kaarti. Kaartide kuju, mõõt, stiil ja värvid olid eelnevatel kohtumistel kokkulepitud. Illustratoris kasutasin trükikoja eelistatud CMYK süsteemi.

Kaartide tegemisel võtsin aluseks enda tehtud visandid, millest kompositsiooni olulised elemendid tegin üle kasutades *brush tool* (“pintsel tööriist”) tööriista markerit imiteerivat varianti. Peale seda lisasin ma värvid, võttes arvesse MTÜ sotsiaalmeedias kasutatavaid värve ning psühholoogia värviteooriat. Alguses lisasin ma värve n-ö käsitsi, kasutades vesivärvi imiteerivat *brush tool* võimalust. Hiljem tegin seda *paint bucket* (“värvi ämber”) tööriistaga, kuna see säästis palju aega. Kui olin selle muudatuse teinud enda tööprotsessis, siis järgmisena käisin ma kogu värvitud ala vesivärvi imiteerivat *brush tool* kasutades 50% *opacity* (“läbipaistmatus”) sujuvama mulje saamiseks. Sealt edasi ei olnud mul enam kindlat järjekorda edasiste etappide vahel kaartide loomisel. Olenevalt kompositsiooni põhiosa tihedusest, mõtlesin välja tausta, mis tasakaalustaks, nt kui põhiosa oli sisutihe, siis taust oli tagasihoidlik ja üldisem. Tausta luues võtsin ma arvesse nt sihtgrupile aktuaalseid teemasid, mida psühholoog oli jaganud, mütoloogiaid (nt Vana Kreeka mütoloogiast minotaorus ja labürint), muinasjutte (nt “Hans ja Grete”) aga ka üldlevinud seoseid (nt kilpkonn sümboliseerib tarkus, pikka eluiga, rahulikku loomu, kulgemist). Nii kompositsiooni taustal kui põhiosas kasutasin detailide lisamiseks kolmandat *brush tool* varianti, mis imiteeris rasvakriiti. Veel ka katsetasin tihti erinevate *opacity* protsentidega heade efektide saamiseks, nt lisasin ma varje kasutades konkreetsete piirjoontega markerit imiteerivat *brush tool* varianti 50% *opacity* juures. Valmis kaardid salvestasin ma PDF formaadis ja lisasin ühisesse Drive kausta. Illustratoris kujundamise protsessiga saab tutvuda [siin](#).

Kaartide karbi puhul küsisin vajaliku sisendi grupilt, disaini osas suuniseid ei olnud. Esimesena tegin ma väiksemates mõõtudes prototüübi karbist, et paremini mõista selle dimensioone ning seeläbi kiirendada disainiprotsessi. Veel ka analüüsisin kodus olevate kaardimängude karpe, kus vaatasin nt kuidas ja kuhu tekstid on paigutatud ja millised on disaini trendid. Illustratoris kujundades proovisin leida tasakaalu MTÜ sotsiaalmeedia visuaali ja kaartide stiili vahel. Selleks valisin karbi taustaks kaartidega ühilduva värvi, millele lisasin meekärje mustri kaartidega samades toonides, aga lisasin ka sotsiaalmeedias kasutatavaid värve. Peale kohustuslike logode, nagu näiteks MTÜ enda ja projektitoetuste logod, lisasin ka sotsiaalmeedias kasutatavaid kassidest elemente. Kasutatud logod ja kasside elemendid olid eelneva ülesande jooksul minu poolt vektoriseeritud ning nendega saab tutvuda [siin](#). Kiireks tagasisideks jagasin esimesi katseid grupiga suhtluskanalis. Disainiga olid grupiliikmed rahul, küll aga oli vaja kaardipakil olevat teksti kohendada, kuna see ei selgitanud kaartide olemust vaid rääkis ainult ettevõttest. Kuna sisu pidi tulema grupi poolt, siis algselt ootas ma nende poolt parandusi. Soovides enda tööd trükki saata enne praktika lõpu, võtsin siiski tekstilooma enda peale. Hea tootekirjelduse kirjutamiseks analüüsisin kõigi kodus olevate kaardimängude pakendeid. Täpsemalt jälgisin ma erinevate tekstide paigutust, sisu, sõnakasutusi, suurust, kasutatud kirjastiile ning sisu suhestust disainiga. Arvestades juba olemasolevat teksti ning analüüsi, koostasin ka lisateksti toote selgitamiseks. Grupiga jagades sain tekstile positiivse tagasiside ning kohendasin siis Illustratoris karbi disaini vastavalt uuele sisule.

➤ Enne Indesign keskkonnas alustamist, eksportisin ma parimaks tulemuseks Illustratorist kaartide kujundused 1:1 mõõdus, 300 dpi, CMYK .tif formaadis. 40 kaardile tuli sama kaarditagune, mis ma vormistasin ühe failina. 20 kaardil oli tagumisel poolel iga konkreetse kaardi teema pealkiri, mis ma vormistasin teise failina. Kolmandana oli eraldiseisvalt tänu- ja õpetuskaartide vormistust ning viimasena karbi oma.

Loovkaarte vormistades võtsin aluseks kaartide 1:1 mõõdu ehk 120x104mm + 3mm lõikevaru. Kujundused importisin (eelmainitud .tif failidena) ja seadistasin kõrge kvaliteedi peale (vaikesäte oli madal kvaliteet). Teksti lisasin ma Indesignis kasutades MTÜ sotsiaalmeedias olevat fonti ning võttes arvesse värvikontrasti teksti ja tasuta vahel. Kontrasti katsetamiseks kasutasin ma [color picker](#) veebikeskkonda. Teksti suuruse valisin kaardi suurust ja teksti loetavust antud kontrasti juures arvestades. Erinevaid tekstisuuruseid katsetasin ma visandades need 1:1 suurusel väljaprintitud kaardi põhjale, mille protsessiga saab tutvuda [siin](#). Loetavuse parandamiseks kohendasin tähtedevahelist kaugust suuremaks, et need ei sulanduks omavahel. Vormistamise ajal oli tihe suhtlus trükikojaga, kust vastati mu küsimustele kiirelt. Veel ka sain abinõud kursusekaaslaselt Kallelt seoses piltide madala kvaliteediga Indesigni importides. Nende abil tegin kiirelt vajalikud kohandused pisivigade parandamiseks. Protsessi jooksul tekitas frustratsiooni enda halvasti Illustratorist eksporditud failid. Nimelt unustasin ma esimeste ekspordidega illustreerimise abijoonte kuvamise ära maha võtta (kaardiääred ja lõikevaru). Hiljem tuli välja, et olin ka tausta kihil ühed abijooned jätnud nähtavaks, mis teatud kaartidel oli näha. Seega pidin kaheksa kaarti Illustratoris muutma, uuesti eksportima ja importima ning Indesigni vormistama. Valminud failid salvestasin ja edastasin PDF formaadis trükikojale. Indesignis vormistamise protsessiga saab tutvuda [siin](#).

Karbi vormistamiseks eksportisin ja importisin karbi kujunduse kaartidega sarnaselt. Esimesena lisasin tekstid, seejärel logod ja kasside elemendid. Pärast vormistamise lõpetamist ilmnas, et mul on esialgu arvatust rohkem vaba ruumi kujundusele ja tekstile. Sellest tulenevalt tegin viimased muudatused kujunduses Indesignis lisades veel ühe kassi elemendi ning liigutades tekste ümber. Kasside elementide ja logode paigutus ning teksti suurus oli läbi proovitud Illustratoris, seega Indesignis vormistamise protsess ei võtnud palju aega. Valminud faili oli viimane kujundus trükiks, mille salvestasin kaartidega samamoodi. Trükikojale tööde saatmisel ilmnas, et ma ei olnud piisavalt lõikevaru sisse arvestanud. Küsisin trükikojalt täpsustavaid juhiseid, mille abil parandasin vormistuse trükinõuetele vastavaks.

> Kaartide loomeprotsessi alguses ei olnud mul head ettekujutust valmistootest. Selleks, et olla kindel oma töö kvaliteedis, printisin ma esimesed kaardid kodustes tingimustes reaalsuuruses välja. Prinditud kaardid lõikasin ma osaliselt välja ning analüüsisin kujunduste sobivust. Kuigi tegevus oli kiire ja otseseid probleeme esile ei toonud, oli see vajalik enda töö kvaliteedi hindamiseks, et hiljem ei tuleks suuremaid probleeme nt kasutatud värvide kontrastide vahel või kujunduste sobivustest antud kaardi dimensioonidega.

> Tootearenduse üks tähtsamaid aspekte on tagasiside. Kuigi lõpptarbijatelt polnud seda võimalik ajaraamade tõttu saada, kaasasin ma grupi loomeprotsessi. Kaartide loomeprotsessiga poole peal olles otsustasin ma regulaarselt jagada grupi suhtluskanalis valminud kaarte. Sellele eelnevalt olin küsinud tagasiside visanditele. Kuna neil ei olnud kogemust tootearenduse disainiprotsessiga ning neil puudus ülevaadet minu töö etappidest ja meetoditest, andsin ma enne tagasiside küsimist ülevaate enda töö protsessist. Selleks lisasin ma nendega jagatud Drive kausta kuvatõmmiseid ühe kaardi loomeprotsessit, kus tõin välja erinevad etapid, kasutatud tööriistad ja meetodid ning selgitused oma otsuste ja tegevuste kohta. Jagasin suhtluskanalis kausta ning tegin neile ka ülevaate tagasiside küsimise protsessist ning näpunäiteid konstruktiivse tagasiside jagamiseks.

Tagasiside küsisin ma kaks korda nädalas, esmaspäeval ja reedel. Alguses jagasin ma neile kuus kaarti korraga, kuna grupi interaktiivsus suhtluskanalis oli väga madal. Peagi pidin aga jagama üheksat kaarti korraga selleks, et tagasiside saaks õigeaegselt kogutud. Viimane nädal jagasin sellest tulenevalt 12 kaarti korraga. Iga kord alustasin sissejuhatusega tagasiside küsimist, kus ka täpsustasin, millal jagan järgmiseid kaarte. Kaarte jagasin teemade kaupa, olenevalt nädalast jagasin 2-4 teema kaarte. Igast kaardist tegin eeltööna kuvatõmmised, mis ma peale iga teema pealkirja kirjutamist eraldi saatsin. Nii oli inimestel võimalik eraldi vastata kaartidele kasutades Facebook Messenger *reply* funktsiooni. Peale eelmainitud ajahätta jõudmist oli suurim probleem grupi interaktiivsus. Kuna projekt oli teiste jaoks märtsis pausile pandud, ei reageeritud sõnumitele kiiresti. Aprilli alguses paari liikme aktiivsus tõusis, aga kollektiivina tagasisidestamisesse ei panustatud. See tekitas keerulise olukorra, kus peamiselt üks kuni kaks inimest jagasid tugevalt oma seisukohti, nii heal ja halval, aga diskussiooni ei toimunud seoses sellega, kas ma peaks midagi muutma või tegemist on loominguliste erinevustega. Sellest tulenevalt motivatsioon kaarti luua langes ning pinge tõusis, kuna koormus oli suur, kuid aega vähe. Olukorra parandamiseks konsulteerisin projekti nõustajaga, kes andis mulle suuniseid edasi töötamiseks ning aitas paremini mõista tagasiside arvesse võtmise piire.

## R – result – tulemus

> Intervjuu andis meile grupina hea ülevaate vaimse tervise spetsialistide eelistustest erinevate kaartide kasutamisel enda sessioonidel. Täpsemalt saime teada, kuidas kaarte kasutatakse, millal neid kasutatakse, milliseid kaarte ja miks kasutatakse ning milliseid kaarte eelistatakse. Disainerina sain ma näpunäiteid selle kohta, millised aspektid teevad kaardid näiteks teraapiavormis kasutamisel heaks või halvaks. Psühholoog jagas ka suuniseid kaartide kasutusjuhendite vormistamiseks ning jagas soovitusi, milliseid noorte aktuaalseid probleeme võiks kaardidel peegeldada. Intervjuu tulemusena valmis dokumentatsioon, mis andis ülevaate intervjuu ajal räägitud teemadest ning psühholoogi jagatud suunistest. Intervjuud lugesime grupina edukaks, sest psühholoog toetas tugevalt meie ideid ja plaane, millel tema arvates oli palju potentsiaali. Peale intervjuud jagasin ma selle dokumenteerimist grupiga ning analüüsisin iseseisvalt seda ülejäänud sisendiga enda ülesannete täitmiseks.

>> Intervjuude ja noortelt saadud sisendi analüüsimise tulemusel selgus, et kaartide kompositsioonide visandamiseks on vaja täiendavat sisendit. Sellele järeldusele tuginedes, vormistasin ma grupilt täiendava sisendi saamiseks Drive'i keskkonnas kaustad ning kommunikeerisin oma vajadusi ja andsin suuniseid grupivestluses. Täpsemalt vajasin ma igale 20 teemale metafoorilisi visuaalsed näiteid, millega saab tutvuda [siin](#). Eesmärk saavutati, aga mitte vajalikul tasemel. Nimelt oli mitme teema kohta vähem kui kolm näidet, kuigi peale minu oli grupis veel kolm inimest, ning mõned pildimaterjalid kordusid mitme teema juures. Kuna see oli vajalik sisend minu edasise töö jaoks ning ülesande andsin mina, siis ei saa ma hinnata seda hea tulemusena. Puuduliku sisendi tõttu pidin ma järgmises töö etapis, mis oli visandite tegemine, ise otsima täiendavat pildimaterjali.

Analüüside käigus valminud kaartide sisendi dokumentatsiooniga saab tutvuda [siin](#).

> Illustratori töötamise tulemusel valmis 60 loovkaarti ja lisakaartide, kaarditaguste ning karbi kujundused. Neid kujundusi sai edasi vormistada Indesignis, et loodud kaardid ja karp saaksid minna trükki. Valminud kujundused olid edukad, kuna need läbisid pidevaid tagasisideringe, mille kohaselt tegin vajalikud muudatusi kuni lõpptulemuse hindasid grupikaaslased heaks. Tagasiside saamiseks postitasin kõik tööd grupi Drive kasuta, millega saab tutvuda [siin](#). Pärast positiivse tagasiside kogumist jätkus töö Indesignis, kus vormistasin kujundused trükinõuetele vastavalt.

> Indesignis töötamise tulemusel valmisid trükivalmis kujundused, mis saadeti trükikojale. Vormistatud lõpptulemuste jagamine psühholoogiga andis grupile projekti suhtes kindlustunnet, kuna tema tagasiside oli väga toetav ja positiivne. See oli oluline moment, kuna projekti käigus oli tiimi liikmete moraal langenud madalale. Nii grupikaaslaste kui psühholoogi positiivse tagasiside põhjal saab lõppprodukte lugeda edukaks. Mainitud tagasisidega saab tutvuda [siin](#). Kuigi valminud tööd said trükikojale saadetud, ei jõudnud need trükki enne praktika perioodi lõppu, kuna oli vajalik teha vormistuses muudatusi. Seetõttu vestlus trükikojaga ja tööde trükkimine jäid pooleli ning jätkusid pärast praktikaperioodi lõppu. MTÜ tegevusi selline olukord negatiivselt ei mõjutanud, kuna



ettevõtte projekti vaatenurgast ajakriisis ma ei olnud ning minu koostöö nendega jätkus peale praktikaperioodi MTÜ projekti lõpuni.

Trükki saadetud töödega saab tutvuda [siin](#).

> Kaartide väljaprintimise tulemusel sain parema ettekujutuse kujunduste sobilikusest seoses nt kompositsioonis kasutatud värvide ning elementide paigutusega kaardil ja kinnituse nende heast kvaliteedist. Väljaprintimine kiirendas tervet disainiprotsessi, mille järgmine etapp oli kujunduste illustreerimine Illustratoris.

Printimise tulemustega saab tutvuda [siin](#).

> Tagasiside küsimise tulemusel sain parandada oma kaarte ja tõsta enda töö kvaliteeti. Veel ka suurendas see grupi ühtekuuluvustunnet minuga, grupi kõige uuema liikmega, kuna nad olid tänulikud disainiprotsessi kaasamise üle. Tagasiside enda kvaliteet oli pigem nõrk, kuna jagati isiklikke arvamusi ja tundeid rohkem kui konstruktiivset ja edasiviivat tagasiside.

Kehva hinnangu tagasisidele annan ma sellepärast, et tagasiside oli väga üldine ja üleliia leplik ning sellest tulenevalt ei olnud millegi põhjal kvaliteeti parandavaid muudatusi teha. Illustratori kujundustele tagasiside saamisel tegin võimalikud muudatused ning liikusin disainiprotsessis järgmise osa juurde, mis oli Indesignis kujunduste vormistamine trükiks.

## R – reflection – peegeldus

> Õpiväljundi eesmärk viia läbi intervjuu lähtudes lähteülesandest probleemide väljaselgitamiseks sai täidetud psühholoogi intervjuueerimise käigus. Lähteülesanne oli kinnitada tulevate loovkaartide idee realistlikkust seoses nende kasutuse ning kujundusega. Need teemad said intervjuu käigus käsitletud ning tulemused olid positiivsed. Veel ka sai lähteülesande põhjal ettevalmistatud intervjuu küsimused. Intervjuueerimise protsess ei erinenud suuresti eelnevatest kogemustest, küll aga sain esimese intervjuu reaalajas dokumenteerimise kogemuse. Intervjuueerimine läks sujuvalt ning produktiivselt. Küll aga ei olnud enne intervjuu toimumist kokkulepet, kelle ülesanne on toimuvat dokumenteerida. Kuigi mõistes olukorda intervjuu alguses, võtsin ma selle ülesande enda peale, tõstaksin ma järgmine kord ootamatuste ärahoidmiseks grupisiselt intervjuu dokumenteerimise varasemalt. Intervjuu käigus praktiseeritud oskuseid ja teadmisi olen kasutanud kõigi intervjuude jooksul, nt Eesti Kirjandusmuuseumis läbiviidud intervjuudel. Nii sellel kui varasemate kogemuste põhjal tunnen ennast mugavalt intervjuueerides ning hiljem tulemusi analüüsides.

>> Läbiviidud intervjuu tulemusi analüüsisin iseseisvalt ning seostasin küsimuste tulemusi loovkaartide eesmärkide, kasutuse ja kujunduste eripäradega. Sealt edasi analüüsisin intervjuu tulemusi koos noortelt saadud sisendiga, leides kattuvusi ning täpsustades loovkaartide väärtust ning funktsionaalsust. Analüüsi käigus uurisin ka sisekaemust kaartide ja supervisiooni kohta, mida oli psühholoog oma vastustes märkinud. Töötades läbi ning andes hinnangu eelnevalt välja toodud teineteisest vormilt erinevaid sisendeid, kaardistasin enne kujundusele keskendumist kaartide eesmärgi, mis väärtuse see kliendile annab ning piiritlesin sihtgrupi. Kogu selle analüüsi käigus said täidetud järgmised õpiväljundid: (õpilane) analüüsib intervjuu käigus saadud andmeid kasutades uurimusmeetodeid, (õpilane) teab kasutajakogemuse analüüsi läbiviimise põhimõtteid ja meetodeid, persona struktuuri.

Mainitud tegevused olid vaimselt nõudlikud, kuna eri vormis sisendite seostamine, informatsiooni grupeerimine ning analüüsimine on mahukas töö. Võttes arvesse psühholoogi sisuka tagasiside valminud kaartidele, mis peegeldas kaartide kujundamisele eelnenud sisukat mõttetööd, saan pidada analüüside tulemust edukaks. Probleeme eelmainitud tööprotsessi käigus ei ilmnunud ning töö edenes tolle hetke maksimaalse efektiivsusega. Võimalik oleks kogu sisend ja selle analüüsi tulemused kasutamiseks visuaalselt kergemini vormistada, aga see eeldaks lisaaaja olemasolu ülesande täitmisel. Kasutajakogemuse uuringute ja intervjuude tulemuste analüüs ei valmista mulle raskuseid kuna mul on hea analüüsioskused.

Analüüsimise jaoks vajalike oskuseid ja kogemusi olen saanud MTÜ Ideedest tööotsale eelnenud praktikakogemustest Eesti Kirjandusmuuseumis ja Eagronomis, kus pidin läbi viima kasutajakogemuse uuringuid, sealjuures intervjuusid, ning nende tulemuste põhjal esitama ettevõtetele nende platvormide edasiarenduse võimalusi.

>> Loovkaarte ning karpi kujundades ja vormistades kasutasin ma oma erialal üldkasutatavaid keskkondasid, nagu Adobe Illustrator ning Indesign, ja lahendusi, nagu värvikontrasti kontrollivad veebilehed. Kaartide kujundamisel kasutasin ma ka graafikalauda. Karbi vormistamisel jälgisin ma tootedisaini kasutajasõbralikkust, analüüsides kaardimängude pakendite trende. Kaarte vormistades võtsin arvesse trükimeedia hea disaini tavasid seoses nt teksti suurustega. Need tegevused kinnitavad, et mul on hea ülevaade töömaailmas kasutatavatest veebitehnoloogiadest ja kujundusvahenditest, mida ma ka rakendan oma töödes. Kogu loomeprotsess oli esmakordne, kuna tegu oli minu esimese mahuka kujundamise projektiga. Kasutasin esimest korda Adobe Indesigni ning kaardipaki kujundamine oli minu esimene tootedisaini töö. Kogu protsessi käigus sain ma palju uusi teadmisi, õppisin uusi oskuseid ning täiendasin vanu. Projekti kõrge nõudlikkus suunas mind rohkem protiseerima isiklikku aega puhkamiseks ning näitas minu suutlikkust kiiresti õppida ning kohaneda. Loomeprotsessi intensiivsusest ning kitsastest ajapiirides tulenevalt juhtus eri etappides pisivigu, mis lõpptulemuse kvaliteeti ei mõjutanud. Tulevikus sarnast projekti tehes oleks minu soovitus grupiga teha regulaarseid reaalses elus toimuvaid kohtumisi. Käesoleva projekti käigus ei olnud see võimalik, mis tekitas probleemseid infosulge ja raskendas töödele vajaliku sisendi ning tagasiside õigeaegset saamist. Illustratoris oli töötempo kiirem kui Indesignis, kuna Illustratoris töötamisega oli mul sarnane kogemus Eagronomi praktilal bukleti disainimisel, kus samuti kasutasin graafikalauda. Illustratori kasutamisel tunnen ma ennast ka enesekindlamana.

>> Tagasiside küsimine loomeprotsessi jooksul oli korduv ja regulaarne. MTÜ projekti ei oldud sisse kirjutatud kasutajatega kaartide testimine, seega tegin oma parima, et kaasata tiimi loomeprotsessi pideva tagasiside saamiseks. Küll aga kaartide kujundamise alguses testisin ma kodustes tingimustest kujundusi, printides neid ise välja, et olla kindel nende kvaliteedis ning kasutatavuses. Seega saab öelda, et loomeprotsessi jooksul testisin töid lähtudes mulle püstitatud ülesandest luua kvaliteetsed ja kasutajasõbralikud loovkaardid. Tagasiside küsimine oli erinev vastavalt loomeprotsessi osale, kõige organiseeritum oli see Illustratoris valminud kujundustele. Nendele tagasiside küsides õppisin andma ka lihtsalt mõistetavat ülevaadet oma töö etappidest ja protsessist. Tagasiside organiseerimise ainuke vaeleinvestus oli ajakulu selle saamisele. Mõistes seda aspekti, tegin kiired muudatused paremaks organiseerimiseks. Parim viis oleks olnud kas füüsilistel- või veebikohtumistel tagasiside saamine, mida ma eelistaksin järgmistel kordadel teha kuigi selle projekti käigus ei



olnud see võimalik. Sellises vormis ja skaalas tagasiside küsimine oli esmakordne. Kogemus siiski näitas, et ma olen paindlik ja oskan vastavalt olukorrale oma tööd organiseerida.

Kogu projekti jooksul õppisin rohkem väärtustama enda isikliku vaba aega ning kehtestama vajalikke piire. Veel õppisin ka konkreetselt kommunikeerima enda vajadusi ning piiritlema tööülesandeid. Loomult olen ma vähem enesekriitiline ja perfektsionistlik, aga jätkuvalt töökas, täpne ja organiseeritud. Tehnilistest oskustest on kõige nõrgem trükimeedia vormistamine Indesignis, mida saaksin parandada nt veebikursuste või õpetustega. Laiemas vaates aitaks mul erialaselt enesekindlamana tunda üleüldiselt paremad teadmised seoses trükimeediaga, kaasa arvatud suurem kogemustepagas.

Praktika jaoks loodud Drive kaust, kus on kõik eelnevalt välja toodud viited, on leitav [siin](#).