

## LUOMISEN MENETELMÄT: 37. VIESTI HAHMOILLA



### 37. VIESTI HAHMOILLA

*Tällä menetelmällä keksitään uusia ideoita opettamiseen, oppimiseen ja tuotesuunnitteluun. Kuvitteelliset hahmot tai todelliset persoonat innoittavat käyttämään mielikuvitusta ja luovuutta.*

**Tarvittavat materiaalit:** kuvia inspiroivista hahmoista, paperia ja kyniä tai virtuaalinen seinä (esim. Padlet).

**Tarvittava aika:** 45 minuutista puoleen päivään.

### Miten toimitaan?

**1)** Valitkaa kolme innostavaa kuvitteellista tai todellista hahmoa. Kerätkää kuvia heistä ja kuvailekaa, millaisia ominaisuuksia heillä on.

**2)** Luokaa ideoita heidän ulkonäkönsä, käyttäytymisensä ja taitojensa perusteella tai tarkastelkaa asioita heidän näkökulmastaan. Käyttäkää visuaalisia keinoja ja olkaa mahdollisimman tarkkoja yksityiskohdista. Pitäkää kiinni hahmon tyylistä mahdollisimman tarkasti. Mitä villimpiä ideoita keksitte, sitä parempi!

**3)** Tarkastelkaa kehitettyjä ideoita ja kootkaa niistä projektiinne uusia näkemyksiä, ideoita ja näkökulmia.

**LUOMISEN MENETELMÄT:  
37. VIESTI HAHMOILLA**



**FUTE**

### 37. VIESTI HAHMOILLA

*Tällä menetelmällä keksitään uusia ideoita opettamiseen, oppimiseen ja tuotesuunnitteluun. Kuvitteelliset hahmot tai todelliset persoonat innoittavat käyttämään mielikuvitusta ja luovuutta.*

**Tarvittavat materiaalit:** kuvia inspiroivista hahmoista, paperia ja kyniä tai virtuaalinen seinä (esim. Padlet).

**Tarvittava aika:** 45 minuutista puoleen päivään.

### Miten toimitaan?

- 1)** Valitkaa kolme innostavaa kuvitteellista tai todellista hahmoa. Kerätkää kuvia heistä ja kuvailkaa, millaisia ominaisuuksia heillä on.
- 2)** Luokaa ideoita heidän ulkonäkönsä, käyttäytymisensä ja taitojensa perusteella tai tarkastelkaa asioita heidän näkökulmastaan. Käyttäkää visuaalisia keinoja ja olkaa mahdollisimman tarkkoja yksityiskohdista. Pitäkää kiinni hahmon tyylistä mahdollisimman tarkasti. Mitä villimpiä ideoita keksitte, sitä parempi!
- 3)** Tarkastelkaa kehitettyjä ideoita ja kootkaa niistä projektiinne uusia näkemyksiä, ideoita ja näkökulmia.

**FUTE**