

Ekspertin loppuraportti, WorldSkills Lyon 2024

Laji 40, Graphic Design Technology



Ekspertti **Kimmo Koskinen** (Tredu)



Kilpailija **Daniel Kytönen** (Careeria)

Lajin osallistujamäärä oli suuri ja lajia oli myös uudistettu. Toteutuksessa oli kuitenkin käytännön haasteita tavallistakin enemmän, ja se johtui heikosti suunnitellusta infrastruktuurista ja toisaalta sitä voimakkaasti kuormittavasta tehtäväpatterista.

Erityisesti tulostamisen ongelmat kumuloituivat pahasti. Sen aiheutti tarpeettoman suuri tulostustarve ja toimistotasoiset tulostimet, joiden ominaisuudet eivät riittäneet raskaaseen tuotantoon. Koneerikko pahensi tilannetta. Työasemat toimivat hyvin, eikä työtaturmiakaan tapahtunut kuin yksi.

Tällä kertaa ennakkotehtävä (graafinen suunnittelu omassa maassasi -poster) arvioitiin ja siitä pidettiin live-presentaatio kisapäivien aikana. Tämä aiheutti omat haasteensa ja myös epätasa-arvoisen tilanteen, koska eri päivinä tehtävien vaikeusaste oli vaihteleva eikä etukäteen annettu aikataulu pitänyt paikkaansa. Presentaatiot pidettiin kolmen kisapäivän aikana työpisteellä. Tämä sujui yllättävän hyvin, joskin koko ajan neljä eksperttiä (Expert Leadit) olivat kiinni presentaatioiden arvioinnissa, mikä osaltaan hankaloitti eksperttien toiminnan koordinoitua kisapäivien aikana.

Eksperttien rooli kisapäivien aikana oli valvoa ja avustaa kilpailijoita omalla sektorillaan. Avustamista ei kuitenkaan ohjeistettu mitenkään, joten eri sektoreilla saattoi saada eritasoista apua. Mukana oli paljon uusia ekspertejä, jotka auttoivat helposti liiankin auliisti antamalla ratkaisuja ihan peruskysymyksiin. Osa eksperteistä ei hoitanut partiointitehtäviään, mikä kuormitti meitä tunnollisempia.

Kisatehtävät olivat vaikeita ja painottuivat tekemisen massaan, ei niinkään laatuun ja viimeistelyyn. Sinällään hyvien tehtävien haastavuutta olisi saanut hillitä laajuutta ja erikoisvaatimuksia selvästi vähentämällä. Esimerkiksi pakkaustehtävän sai valmiiksi vain noin kolmannes kilpailijoista. Kiire oli ylipäättään todella kova kaikkina päivinä. Liikkuvaa kuvaa tehtävissä oli hyvin vähän, eli sisällöllinen edistys otti jonkin verran takapakkia vuodesta 2022.

Lisäksi tehtävien testaus oli jäänyt puolitiehen, ja tehtävänannossa epämääräisiin ohjeisiin ihan aiheestakin kohdentuviin kysymyksiin käytettiin liikaa aikaa. Lisäksi tehtävässä saattoi olla kahdella eri tavalla määritelty palautusohje, joka oli CIS-aulukossa vielä eri tavalla merkitty, joten ristiintarkistamista todellakin olisi tarvittu. Lisäksi pisteitä jaettiin todella paljon tiedostojen ja kansioiden nimeämisen kaltaisista asioista sen sijaan että olisi arvioitu graafisen suunnittelun

keskeisiä seikkoja. Toisaalta tarkalla teknisellä osaamisella saattoi yltää suhteessa aika hyviin pisteisiin.

Haasteista huolimatta kilpailu oli innostava kokemus ekspertille ja kilpailijalle. Tunnelma oli korkealla, kävijöitä oli paljon ja työalue oli varsin toimiva. Käytännön järjestelyt erityisesti kuljetusten osalta olivat kuitenkin koko kisapäivien ajan ala-arvoisesti hoidettu. Ruokailut toimivat hyvin ja ruoka oli monipuolista.

Kaiken kaikkiaan kisareissu oli raskas mutta antoisa seikkailu – jälleen kerran.