

Haastattelurunko ja arviointimatriisi

Tässä työkalussa käydään askeleittain läpi, miten haastattelurunko ja arviointimatriisi laaditaan käytännössä. Esimerkkitilanteessa haussa on HOD (head of department), tarkemmin pukusuunnittelija av-tuotantoon. Vastaavaa logiikkaa voit hyödyntää rakentaessasi runkoa ja matriisia vaikkapa tekniseen tai tuotannolliseen rooliin rekrytoidessasi.

Haastattelurungon ja arviointimatriisin avulla voit arvioida työnhakijoita johdonmukaisesti ja tasavertaisesti. Tämä varmistaa, että arviointi perustuu olennaisiin kriteereihin, ja vähentää tiedostamattomien ennakkoluulojen vaikutusta. Tavoitteena on, että valinta tehdään objektiivisesti, ottaen huomioon vain ne taidot ja ominaisuudet, jotka ovat olennaisia tehtävässä menestymiselle. Näin edistetään vastuullisuutta ja yhdenvertaisuutta rekrytointiprosessissa.

1. Kirjaa ylös tarvittavat taidot ja ominaisuudet, jotka ovat tässä projektissa tärkeitä pukusuunnittelijalle.

Esimerkiksi:

- a. Luovuus ja taiteellinen työskentely:** Kyky luoda visuaalisesti vaikuttavia, aikakauteen tai teemaan sopivia asuja sekä kyky luoda yhtenäinen visuaalinen maailma ohjaajan ja muiden taiteellisesti vastaavien kanssa.
- b. Tekninen osaaminen:** Taito käyttää erilaisia materiaaleja, ompelutekniikoita ja työvälineitä.
- c. Johtamisosaaminen:** Esihenkilönä toimiminen, tiimin ohjaaminen ja tukeminen sekä tavoitteiden asettaminen. Kyky johtaa sekä tiimiä että omaa työtä itsenäisesti.
- d. Viestintä- ja yhteistyötaidot:** Kyky vuorovaikuttaa ohjaajan, näyttelijöiden ja muiden tiimin jäsenten kanssa tavoitteiden saavuttamiseksi.
- e. Organisointikyky, ajan ja budjetin hallinta:** Valmius työskennellä tiukoissa aikarajoissa ja hallita projektin etenemistä aika- ja budjettirajoitteiden puitteissa.
- f. Kokemus ja koulutus:** Alan koulutus tai aiempi kokemus pukusuunnittelijana.

2. Arvioi kriteerien tärkeys suhteessa tehtävän vaatimukseen.

Määrittele, mitkä kriteerit ovat kaikkein olennaisimpia ja mitkä vähemmän tärkeitä. Voit käyttää pistearvostelua, esimerkiksi tärkeimmille kriteereille 3 pistettä, keskivertokriteereille 2 pistettä ja vähemmän tärkeille 1 piste seuraavasti:

- Luovuus ja taiteellinen työskentely: 3 pistettä
- Tekninen osaaminen: 3 pistettä
- Johtamisosaaminen: 3 pistettä
- Viestintä- ja yhteistyötaidot: 2 pistettä
- Organisointikyky, ajan ja budjetin hallinta: 2 pistettä
- Kokemus ja koulutus: 1 piste

Tämä on myös maksimipistemäärä, jonka työnhakija voi saada täyttäessään vaatimuksia. Esimerkiksi työnhakija voi saada 0–3 pistettä luovuudesta ja taiteellisesta työskentelystä, mutta vain 0–2 pistettä viestintä- ja yhteistyötaidoista. Tässä esimerkissä työnhakija voi saada maksimissaan 14 pistettä, kun hän täyttää kaikki vaatimukset erinomaisesti.

Haastattelurunko

3. Laadi haastattelurunko, joka auttaa sinua arvioimaan eri kriteerejä.

Haastattelurunko voisi sisältää seuraavat kysymykset:

Luovuus ja taiteellinen työskentely

- Miten lähestyt luovaa prosessia?
- Voitko kertoa esimerkkejä aikaisemmista projekteistasi, joissa olet toteuttanut tiettyyn visuaaliseen maailmaan, teemaan tai aikakauteen liittyviä puvustuksia?

Tekninen osaaminen

- Millaisia materiaaleja ja ompelutekniikoita olet käyttänyt aiemmissa projekteissasi?
- Voitko antaa esimerkin, jossa olet joutunut tekemään kompromisseja käytännön ja luovan työn välillä?
- Miten huomioit työssäsi ekologisen vastuullisuuden?

Johtamisosaaminen

- Miten huolehdit siitä, että osastosi ymmärtää ja sitoutuu projektin taiteellisiin tavoitteisiin?
- Millä keinoilla edistät tiimisi työhyvinvointia ja tuet heidän jaksamistaan?
- Miten toimit, kun tiimissäsi ilmenee erimielisyyksiä tai ristiriitoja?

Viestintä- ja yhteistyötaidot

- Kuinka varmistat, että olet ymmärtänyt toiveet puvustuksen osalta?
- Miten otat vastaan ja annat palautetta?

Organisointikyky, ajan ja budjetin hallinta

- Miten suunnittelet aikataulut ja budjetit sekä varmistat, että projektit etenevät aikataulussa ja budjettien puitteissa?
- Miten käsittelet yllättäviä muutoksia aikataulussa?
- Miten hallitset monimutkaisia aikatauluja ja useiden eri osapuolien toiveita?

Kokemus ja koulutus

- Onko sinulla alan koulutusta tai aiempaa työkokemusta pukusuunnittelijana?

Arviointimatriisi

4. Laadi arviointimatriisi ja hyödynnä sitä arvioinnin tukena.

Esimerkiksi:

Kriteeri ja maksimipistemäärä	Arviointikysymykset	Pisteet
Luovuus ja taiteellinen työskentely (3)	- Miten lähestyt luovaa prosessia? - Voitko kertoa esimerkkejä aikaisemmista projekteistasi, joissa olet toteuttanut tiettyyn visuaaliseen maailmaan, teemaan tai aikakauteen liittyviä puvustuksia?	
Tekninen osaaminen (3)	- Millaisia materiaaleja ja ompelutekniikoita olet käyttänyt aiemmissa projekteissasi? - Voitko antaa esimerkin, jossa olet joutunut tekemään kompromisseja käytännön ja luovan työn välillä? - Miten huomioit työssäsi ekologisen vastuullisuuden?	
Johtamis- osaaminen (3)	- Miten huolehdit siitä, että osastosi ymmärtää ja sitoutuu projektin taiteellisiin tavoitteisiin? - Millä keinoilla edistät tiimisi työhyvinvointia ja tuet heidän jaksamistaan? - Miten toimit, kun tiimissäsi ilmenee erimielisyyksiä tai ristiriitoja?	
Viestintä- ja yhteistyötaidot (2)	- Kuinka varmistat, että olet ymmärtänyt toiveet puvustuksen osalta? - Miten otat vastaan ja annat palautetta?	
Organisointikyky, ajan ja budjetin hallinta (2)	- Miten suunnittelet aikataulut ja budjetit sekä varmistat, että projektit etenevät aikataulussa ja budjettien puitteissa? - Miten käsittelet yllättäviä muutoksia aikataulussa? - Miten hallitset monimutkaisia aikatauluja ja useiden eri osapuolien toiveita?	
Kokemus ja koulutus (1)	Onko sinulla alan koulutusta tai aiempaa työkokemusta pukusuunnittelijana?	
Yhteensä		

Lisätietoja

Haastattelurungon ja arviointimatriisin on Avaus-hankkeen toimeksiannosta tuottanut Inklusiiv-konsulttitoimisto.

www.inklusiiv.com

hello@inklusiiv.com

Avaus on vuosina 2023–2025 Audiovisual Producers Finland – APFI ry:n käynnistämä av-alan vastuullisuushanke, joka rahoitettiin EU:n elpymis- ja palautumistukivälineestä (RRF).



**Euroopan unionin
rahoittama**

NextGenerationEU