

1/3 Kasvava ymmärrys

JOHDATUS MUOTOILUUN	SUUNNITTELUN TEORIAM	DESIGN AND MEDIA CULTURES	SUUNNITTELUN DIGITAALISIA TYÖKALUJA
KÄYTTÄJÄT JA VUOROVAIKUTUS	MUOTOILUN TYÖPROSESSIT	MALLINRAKENNUS	TEOLLISET VALMIS- TUSTEKNIIKAT JA MATERIAALIT
TEKSTIILITUOTAN- NON MATERIAALIT JA MENETELMÄT	HISTORY OF INNOVATIONS AND DESIGN	PALVELUMUOTOILUN PERUSTEET	ESTETIIKKA JA SARJATUOTANTO
STRATEGIC IDENTITY AND DESIGN	TYÖNÄYTEKANSIO JA AMMATTILAISUUS	EMPIIRINEN TUTKIMUS	FASHION IN SOCIETY
MUODONANTO	SUSTAINABLE DESIGN	DIGITAL SERVICE DESIGN PROJECT	TEKSTIILIMALLISTO, PROSESSIT JA VIIMEISTYKSET
KOKEELLISEN MUOTOILUN PROJEKTI	MUOTOILUPROJEKTI	KERAMIIKAN VALUTEKNIIKAT JA MATERIAALIT	LASISTUDIOTUOTAN- NON PROSESSIT JA TEKNIIKAT



Niklas Alenius: Conveying emotions through physical objects, 2019

TAPPIVÄRIT



Kuva 10.
Yllätysväri.



Kuva 11.
Vaalea okra.



Kuva 12.
Pine tree green.

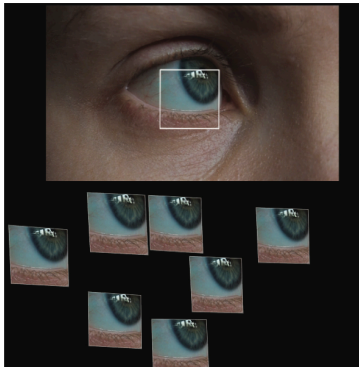


Kuva 13.
Gold topaz.

Emilie Tuuminen: Aistien leikki. Kokeellinen tutkimus luovuudesta lasinpuhalluksen keinoin, 2020

.3.2 SUUNNITELMA : VIDEOMAPPING

Videomapping tarkoittaa tekniikkaa, jossa erilaisia ohjelmistoja käyttäen projisoidaan videoita joko kaksi- tai kolmiulotteisille pinnolle. Kun lasilevyt on ripustettu näyttelytilaan, rajaamalla Madmapper-sovellusta käyttäen lasilevyjen pinnat. Projisoitu video kohdistuu ainoastaan näille valituille pinnolle. Kun olen sovelluksen avulla valinnut tarvittavat alueet, otan sovellukseeni työpöydästä näyttökuvan, jonka tuon After Effects-sovellukseen. After Effects mahdollistaa sen, että videoita voi leikata vain tietyille, ennalta määritetyille alueille. After Effectsin avulla pystyn myös leikkaamaan videon niin, että ajoittain levyille projisoiduu sama video, ja ajoittain erilliset videot. Halutessani voin myös projisoida videomateriaalia vain osalle levyistä. Tällä tavoin voin teikitellä leikkauksen kanssa luoden haluamani tunnelmaa.



Alustavia
mapping
testejä.



Sini Henttu: Hulluus luovuuden lähteenä. Henkilökohtainen ja abstrakti kuvaus mielenterveyshäiriöiden ja inspiraation rajapinnoista, 2019



Hanna-Kaarina Heikkilä: Wild in the City. Taidetta kaupunkitilassa, 2019



Vivi Pesonen: Digitaalinen työpaja. Selvitys digitaalisesti järjestettävien työpajojen vaatimuksista, olemassa olevista internet-työkaluista työpajoihin sekä digitaalisen työpajapalvelun konseptointi, 2019

4.4.2 Non-diegetic UI design

Most of the UI design in *God of War*, henceforth referred to as *GOW*, is very strictly non-diegetic. While the HUD consists mainly of non-diegetic interfaces, it adds an element of immersion by splitting the HUD into two modes, which I refer to as the cinematic HUD and the combat HUD.

The game uses cinematic HUD in all of the game sections that do not include cutscenes and combat. Cinematic HUD is very minimalistic and consists only of a quest compass as well as occasional spatial interface elements, such as interaction markers. The HUD also displays some other UI elements upon interaction with a corresponding in-game element. For example, if the player picks up currency, the HUD displays the amount picked up and the player's total currency, for a few seconds after the interaction. The addition of the cinematic HUD seemed to help the immersion in the game world, as the exclusion of the combat HUD delivered a sense of peace.



FIGURE 7: Cinematic HUD displaying the compass on top and the temporary elements for acquired XP and a quest completion screen.

Elias Broms: How UI design affects the gameplay experience in three third-person action-adventure games

VAIHE 3. Prosessi

Oleellinen osa toimivaa kalenterijärjestelmää on sen kyky mukautua käyttäjänsä tarpeisiin. Harva pystyy luomaan täydellistä systeemiä kertatehtävillä, ja tarpeillamme on lisäksi tapana muuttua matkan varrella. Siksi onkin tärkeää havainnoida omaa suunnitteluprosessiasi ja suunnitelmien toteutumista.

Kalenteri on kuin Muuttuva labyrintti. Jotkin asiat ovat kiinteitä ja pysyvät paikallaan muuttujista huolimatta, mutta toiset asiat liikkuvat aina tarvittaessa. Kun jotakin asiaa joutuu muuttamaan, käynnistää se usein ketjureaktion, jonka myötä monen muunkin asian on liikutettava. Asioiden järjestelyä helpottaa, kun kiinteät ja joustavat asiat merkitään kalenteriin selkeästi toisistaan erottuviksi. (Palaamme tähän myöhemmin.)

Oheinen kaavio kuvaa kalenterin käytön kiertokulkua. Optimoidaksesi kalenterisi tehokkuuden sinun on analysoitava sen toimintaa ja pyrittävä viilaamaan ongelmakohtia toimivammiksi. Alussa joudut todennäköisesti tekemään eniten muutoksia systeemiisi, mutta kun se muokautuu tarpeisiisi ajan myötä jatkuva viilaamisen tarvekin vähenee.

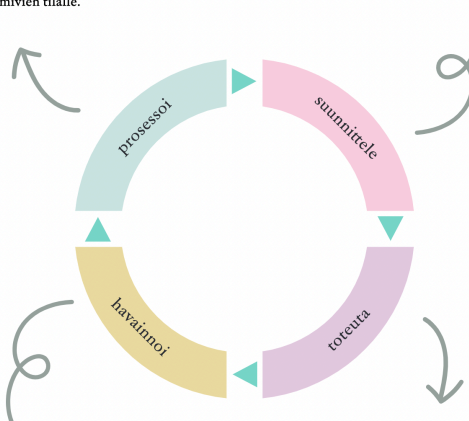
Mistä sitten tiedät, että jokin ei toimi? Jos esimerkiksi huomaat, että suunnittelemasi asiat jäävät roistuvasti tekemättä, tai kalenterinkäytöstä huolimatta sinun on vaikea hahmottaa kokonaisuutta, systeemiissäsi on todennäköisesti parantamisen varaa. Tee muistiinpanot näistä havainnoista, ja kirjoita ylös myös miten aiot kokeilla muuttaa tilannetta. Kun teet aktiivisesti muistiinpanoja havainnoistasi, sinun on helpompaa jälkikäteen päätellä, miksi jokin toimii tai ei toimi, ja hyödyntää havaintojasi tulevien ongelmien ratkaisussa.

Esimerkki:

"Jätän aina kukkien kastelun viimeinkin, vaikka merkitsen sen aina viikon tehtävälistään. Niinpä kokeilen jatkossa merkitä tehtävän suoraan tietyn päivän kohdalle, jotta en jatkuvasti delegoisi sitä eteenpäin ja eteenpäin."

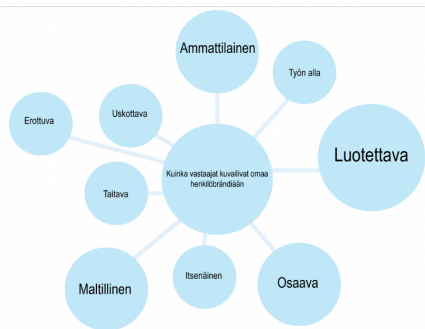
- Analysoi havaintosi ja pyri löytämään ongelmakohdat.
- Sovella hyviksi havaittuja metodeja jatkossakin.
- Mieti vaihtoehtoisia menetelmiä huonosti toimivien tilalle.

- Huomio tekemäsi analyysi ja havainnot suunnitelmaa luodessasi.
- Tee suunnitelma parhaan tämän hetkisen kykyi mukaan.

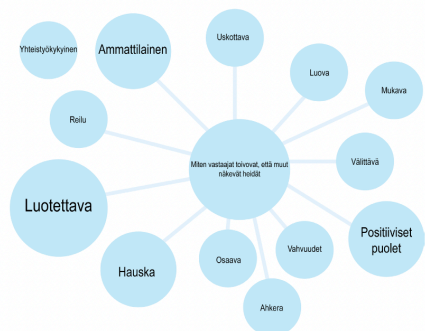


- Havainnoi, mitkä asiat toimivat hyvin, ja mitkä kaipaavat hiomista.
- Tee muistiinpanoja tai kerää dataa esimerkiksi seurantaalukoiden eli trackerien avulla.

- Seuraa suunnitelmaasi.
- Muista, että suunnitelma ei ole sama asia kuin sitoumus. Pidä kirjaa myös suunnitelmista, jotka eivät toteutuneet.



Kuva 5. Kuinka vastaajat kuvaavat omaa henkilöbrändiään.



Kuva 6. Miten vastaajat toivovat, että muut näkevät heidät.

Sonja Norpila: Muotoilijan henkilöbrändi. Mitä tarvitaan onnistumiseen, 2021



Kuva 2. Takiatia illan hämärässä (2020)

Anni Vilkkö: Luontosuhteen vaikutus muotoilijaidentiteettiin, 2021