

MUO-C3032 JOHDATUS MUOTOILUUN 6 OP

SUUNNITTELUTYÖN KULKU

12.9.2022 | heidi.paavilainen@aalto.fi

A'' Aalto-yliopisto
Taiteiden ja suunnittelun
korkeakoulu

Kuka puhuu?

Yliopistolehtori, TaT Heidi Paavilainen
Kiinnostus: Muotoilun käyttö yleisesti ja kiertotaloudessa, muotoilu ja yhteiskunta, maailman ja muotoilun muuttuminen.

Kurssit:
JOHDATUS MUOTOILUUN
DESIGN AND MEDIA CULTURES
HISTORY OF INNOVATIONS AND DESIGN
EMPIIRINEN TUTKIMUS
OPINNÄYTESEMINAARI



LUENTOSARJAN OHJELMA

- Kaikki tämän listan tapaamiset klo 9:15-12.
- **Ma 12.9. (Deloitte U119)** Heidi Paavilainen muotoilun ideoinnista, suunnittelusta ja haasteista. Iltapäivällä Simo Puintila luonnostelusta
- **Ke 14.9. (Q202, Väre)** Teppo Vienamo teollisesta muotoilusta, Hanna-Kaarina Heikkilä muotoilijan monikenttäisyydestä + keskustellaan tekstien pohjalta
- **Ma 19.9. (Y307a)** Maija Fagerlund tekstiilisuunnittelusta, Anssi Ahonen digitaalisella ja digitaalisen suunnittelusta + keskustellaan tekstien pohjalta
- **Ma 26.9. (Y207a)** Irina Viippola designyritystoiminnasta, Nathalie Lautenbacher keramiikkamuotoilusta + keskustellaan tekstien pohjalta
- **Ma 3.10. (Y307a)** Kirsti Taiviola lasimuotoilusta, Mikko Jalas kestävästä kehityksestä + keskustellaan tekstien pohjalta
- **Ma 10.10. (Y307a)** Leena Svinhufvud muotoilutyön muutoksesta, Simo Puintila esineistä ja estetiikasta + keskustellaan tekstien pohjalta

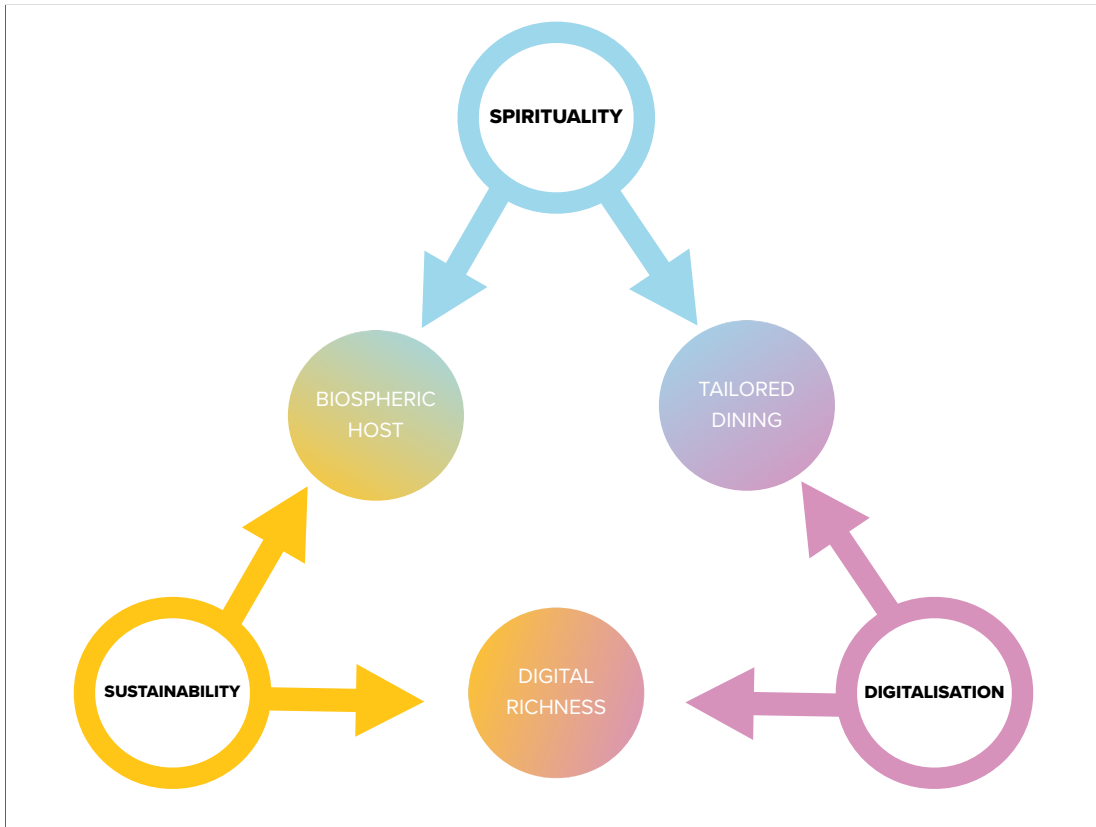
Johdatus muotoiluun...





RAJOITTEET ON LAHJA

INSPIROITUMISEN KEINOJA





SPIRITUALITY + SUSTAINABILITY= "BIOSPHERIC HOST"





Moodboardit ja muut tiedonluontialustat

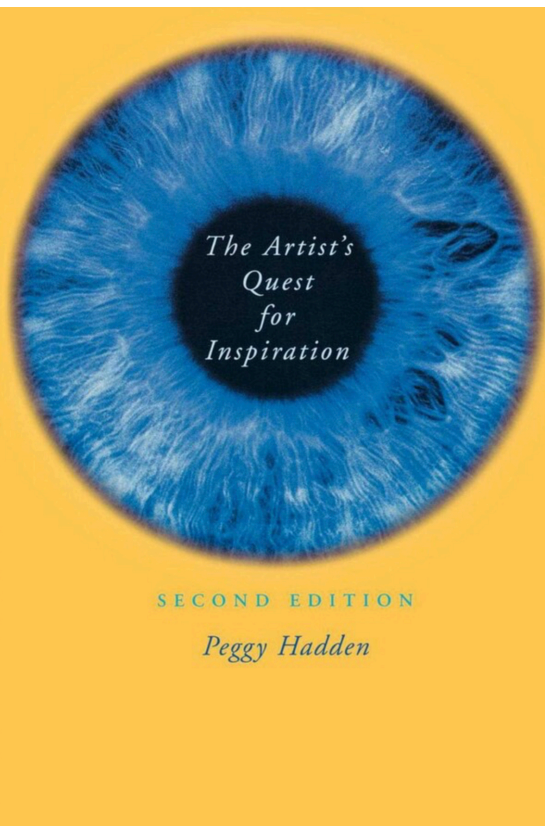
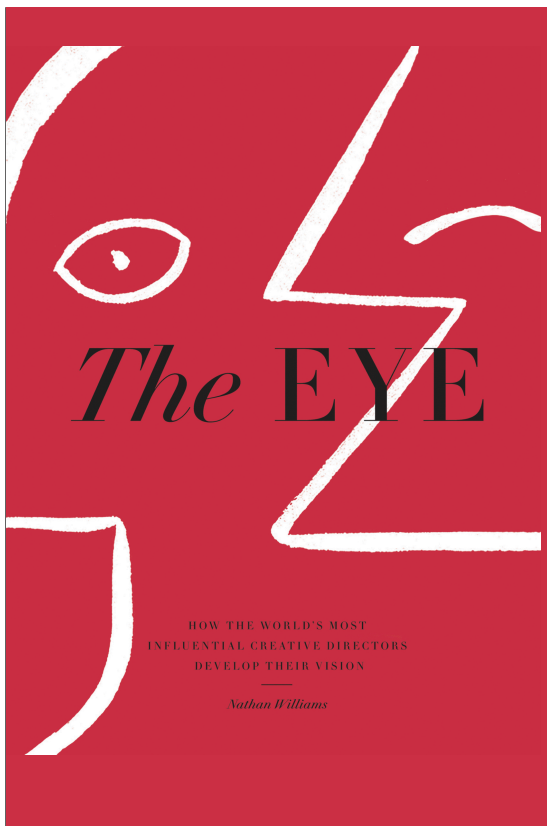




Photo by Boudewijn Huysmans on Unsplash



Sama käsite voi tarkoittaa hyvin erilaisia asioita

Photo by Dovie Ramoskaite on Unsplash

18.05 Fri 9. Sep 69%

AA same.energy

Same Energy | Visual Search Engine

Search Home About Settings Give feedback Collections Log in

Variety / Paintings / Forest / People / Pink-ish / Streetwear / Majestic / Bizarre / Patterns / 3D Renders / Diagrams / Lonely /

Create your own

Save



Valokuvia voi hyödyntää “mekaanisemminkin”:

Photo by Dovie Ramoskaite on Unsplash

“Game of sentences”

- 1 Otetaan nippu valokuvia jollain teemalla
- 2 Kirjoitetaan esim. kaikki aktiviteetit kuvista
- 3 Vaihdetaan kuvausten sanoja
- 4 Valitaan mielenkiintoisimmat uudet virkkeet
- 5 Visualisoidaan virkkeen mukaiset ideat
- 6 Valitaan mielenkiintoisimmat ideat jatkekehittelyyn



Esimerkki:

Kuvassa “Ystävät istuvat terassilla viettämässä iltaa”

Uudessa kuvauksessa “Ystävät istuvat kalliolla aamiaisella”

Kuvassa “Torin keskellä on pieni kahvila”

Uudessa kuvauksessa “Torin laidalla on kultainen aurinko”

Pointti:

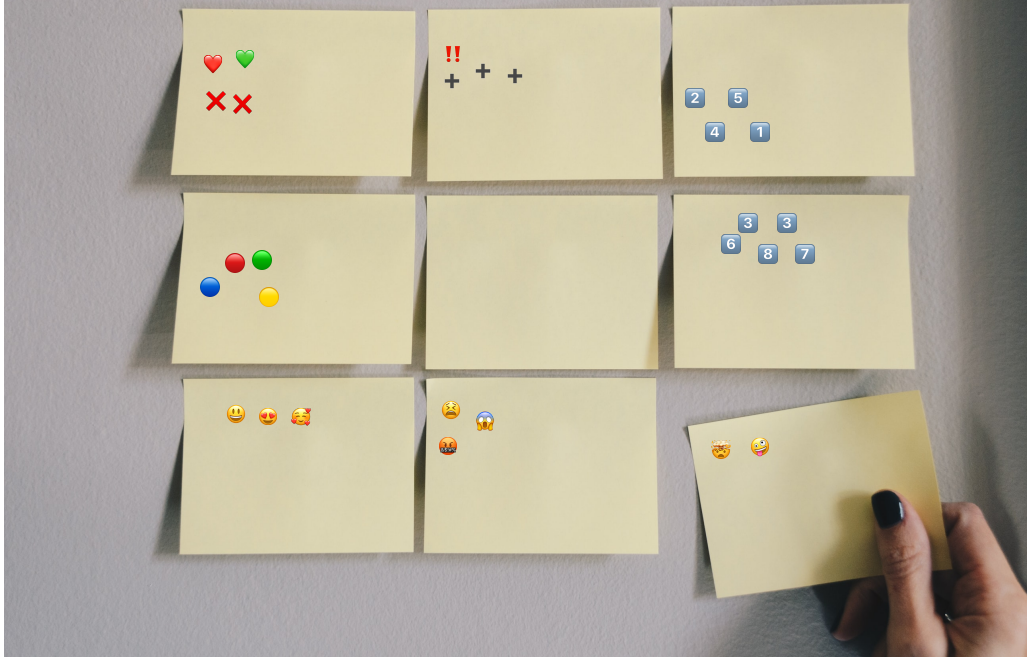
Koska ideat tuotetaan mekaanisesti ja ponnistelematta, niitä on valvaton tuottaa suuri määrä.

Esim 10 virkettä / valokuva X 20 kuvaa = 200 virkettä. Jokaisesta virkkeestä 2 variaatiota = 400 uutta virkettä eli ideaa muutaman tunnin työllä.

Evaluoitiin menee ryhmätyönä muutama tunti. Vaihe 5 on työläin: jatkon valittujen konseptien visualisointi.

Photo by Brooke Lark on Unsplash

Ideoiden valinnan=äänestämisen keinoja



TOIMITAAN TIIMINÄ

Rikasta kritiikin sijaan. Aina kun tekee mieli sanoa "Joo, mutta...", sano sen sijaan "Joo, ja lisäksi..."

Kenelläkään ei ole jatkuvaa auktoriteettia tietää parhaiten.



“Miksi miksi miksi”

1 Tarvemäärittely, esim ongelman kuvaus, mahdollisimman yksinkertaisesti:

“asiakkaalla on tylsää kukkien pakkaamisen ajan”

2 “Miksi asiakkaalla on tylsää?”

Vastaus tähän usein määrittelee ideointiprosessin suunnan.

“Koska asiakkaalla ei ole mitään tekemistä”.

Tämän perusteella voidaan kysyä:

3 “Miksi asiakkaalla ei ole mitään tekemistä?”

Joten ideoinnin lähtökohdaksi tulee

4 “Millaista kiinnostavaa tekemistä asiakkaalla voisi olla?”



“Skenaariointi”

1 Määritä fokusalue (toimialue tai tuotekategoria), jolle haluat kehittää uusia ratkaisuja

“Miten voisimme uudistaa keittiöhygienian ylläpitoa?”

2 Listaa alueen ilmeisimmät ongelmat esim. tutkimustulosten perusteella.

“Toistuva tarve puhdistaa työkaluja. Rumat tekstiilit. Eri liat vaativat eri puhdistustavat ja -aineet. Ruuan ja puhdistusaineiden hajut. Työvälineet kilisevät, kopisevat ja kolisevat.”

3 Kehitä jokaisen ongelman ympärille kolme skenaariota, joissa ongelma on ratkaistu.

“Entä jos... Työkalut puhdistaisivat itse itsensä; työkaluista voisi kuoria irti kerroksia ja alla olisi aina puhtas työkalu; työkalu kloonaisi itsensä ja likainen menisi automaattisesti tiskiinkin; työkalu tunnistaisi milloin sen on puhdistauduttava...”

Tulokset voi esittää

4 havaintoina (insights) ja mahdollisuuksina (opportunities)

Havainto: “Keittön työkalut ovat vähäjärkisiä. Ne eivät opi yksinkertaisia ruuanlaittoprosesseja pitkänkään ajan kuluessa. Työkalut myös vaativat paljon huoltoa.”

Mahdollisuus: “Kannattaisi konseptoida älykkäitä ruuanlaiton työkaluja.”



Photo by Brooke Lark on Unsplash

“Aikataulutus”

1 Piirrä vaakasuora aikajana, joka kattaa suunnitteilla olevan tuotteen kannalta järkevän ajanjakson päivästä

“6:30-7:00 ... 19:30-20:00”

2 Kirjoita oletuksia (tai tietoa) käyttäjän arkitoimista päivän eri aikoina.

“6:30 lasten herätys, aamiaistoimet”

3 Lisää taso, jossa liität fokusalueen toimet aikajanelle.

“7:00 tiskikoneen tyhjennys ja täyttö, puurokattilan käsinpesu, biojätteet ulko-ovelle”

4 Lisää kolmas taso, jossa ideoidaan design-interventioita eri ajankohtiin ja tapahtumiin.

“7:00 Biojättesäiliön sensori ilmoittaa puhelimelle, että biojättesäiliö on alkamaisillaan haista.”



Photo by Brooke Lark on Unsplash



IDEOINTISESSION IDEOISTA...

2-3% korkealaatuisia

10-25% kehityskelpoisia

20-45% olemassa olevan variaatioita

5-10% jo olemassa olevia

15-30% ei ole ideoita vaan havaintoja ja toiveita.

Mitä enemmän tuotetaan ideoita, sitä monilukuisempi on ylin 2-3%.