

Millainen on hyvä korva? Keramiisen kupin korvan tutkimus

Oletuksemme oli, että käyttökokemukseen vaikuttaisi eniten korvan ergonomisuus, se, miltä se tuntuu kädessä. Omien kokemusten myötä on huomannut, että on inhottavaa kantaa kuumaa kuppia, jossa korva on liian pieni, siitä ei saa kunnon otetta tai on muuten huono. Tämä perustuu myös vahvasti ihmisen ergonomiaan. Peter Budnick on käsitellyt artikkelissaan sitä, kuinka ihmisten puristus sekä nipistys otteissa on eroja. (Peter Budnick 2014) Puristukseen ja nipistykseen vaikuttavat kyynärvarren kiertyvyys, olkapään koukistuminen, ranteen ryhdikkyys ja puristuksen pituus. Naisilla kiinnipitämisen voima on noin 40% alhaisempi kuin mitä se miehillä on. Lisäksi hän mainitsee, että nipistysotteeseen voimaa saa 80% vähemmän kuin puristusotteeseen (kuva 3)

Pinch Grip



Poor

Power Grip



Improved

Kuva 3.

Keraamisen kupin korvan arviointiomake



Kuppi 9.

1. Juotavuus?

Tosi huono



Erinomainen

2. Kuljetettavuus?

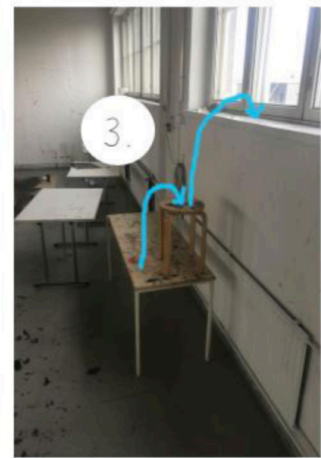
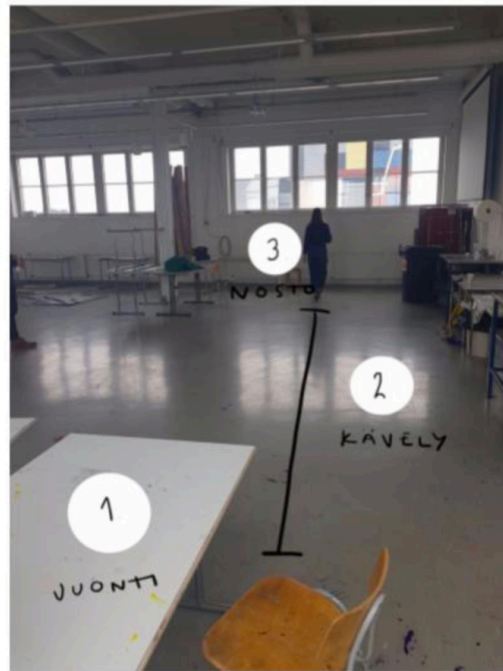
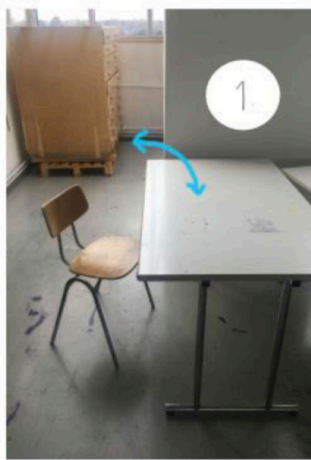
Tosi huono



Erinomainen

3. Nostettavuus?

Rata



Kuva 7.

V
o
i
t
t
a
j
a



Korva n:o 1.
KA 7,8



Korva n:o 3.
KA 7,7



Korva n:o 7.
KA 7,367



Korva n:o 9.
KA 7,267



Korva n:o 4.
KA 7,2



Korva n:o 2.
KA 6,767



Korva n:o 10.
KA 6,667



Korva n:o 6.
KA 6,467



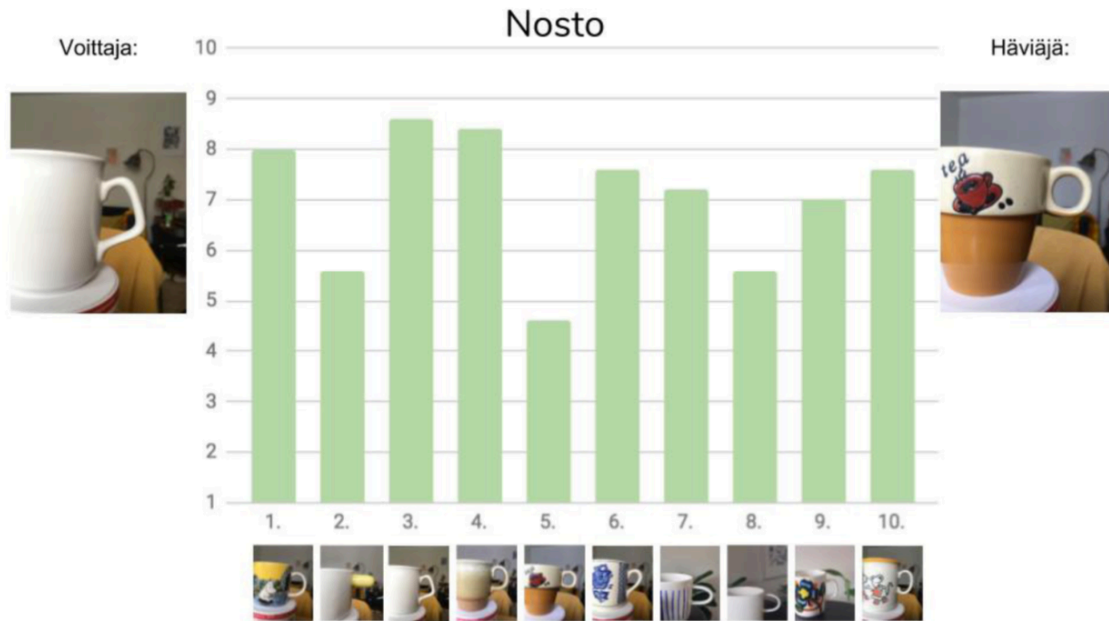
Korva n:o 8.
KA 6,1



Korva n:o 5.
KA 5,434

H
ä
v
i
ä
j
ä

Kuvaaja 2.



Diagrammi 3.

4.2 Pohdinta ja yhteenveto

Tuotteen muotoilun ohella tuotteeseen kiintymiseen ja käytön miellyttävyyteen liittyy osatekijänä myös ihmisten oma henkilökohtainen osa. Tähän muotoilijat tai täydellinen suunnittelutyö ei voi vaikuttaa. Esineet joihin kiinnymme ovat muutakin kuin pelkkää materiaa, ne tuovat iloa ja niille luodaan merkityksiä. Ihmisten lempi esineet (tai kupit) saattavat hyvinkin olla ns. huonoja käyttää, resuisia, tai rahallisesti arvottomia, mutta sillä ei ole väliä sillä lempi esineet ovat symboleita joille on leimautunut positiivinen olemus (Donald A. Norman, 17).

Siihen miksi tuote miellyttää meitä, ja on hyvä käyttää, vaikuttavat monet asiat, ja kolme muotoilun näkökulmaa: visceral- (sisäinen) , behavioral- (käytöksellinen) ja reflective (pohtiva) design (Donald A. Norman, 63-100). Nämä kolme näkökantaa tulevat suoraan ihmisten emotionaalien samoin nimetyistä eri prosesseista. Visceral prosessit ovat sisäistä tunnetta, automatisoitua ja ennakoivaa, ne nousevat esiin ensimmäisenä. Siihen liittyy biologinen reaktio hyvään/pahaan. Behavioral prosessit ohjaavat jokapäiväistä käyttäytymistämme ja toimintaamme. Reflective prosessit ovat biologisesti ylimmän luokan käsittelyä, pohdintaa ja määrittelyä, syvempiä merkityksiä. Jokaisella tasolla on erityinen rooli ihmisen toiminnassa, ja ne vaativat täten erilaista ”design thinkingiä” (Norman 2004, 21-24, 38-40).

Visceral Designin tasolle täten tärkeää on tuotteen ulkomuoto, behavioral tasolla käytön toimivuus ja miellyttävyys ja reflective tasolla omakuva, henkilökohtaiset mieltymykset ja muistot (Donald A. Norman, 39).

Kirjallisuus:

Peter Budnick, Review of Hand/Wrist/Arm Ergonomics Analysis Methods: Part 1. Internet-artikkeli, 5.2.2014. WWW-dokumentti. <https://ergoweb.com/review-of-hand-wrist-arm-ergonomics-job-analysis-methods-part-1/> [luettu 9.4.2018]

Taylor, G. 1985. A Study of Clay Handles on Ceramic Vessel Forms. Kansas State University, Department of Arts. MA Thesis.

Jiwon Han 2015. A Study on the Coffee Spilling Phenomena in the Low Impulse Regime. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2078152015300377#f0005>

Norman Donald A, 2004. Emotional Design: why we love (or hate) everyday thing, Basic Books

Kuvalähteet:

Kuva1:

Vasen ylälaita-oikea alakulma

1. <http://artfulaffirmations.blogspot.fi/>

2. <https://fi.pinterest.com/pin/191051209165475864/>



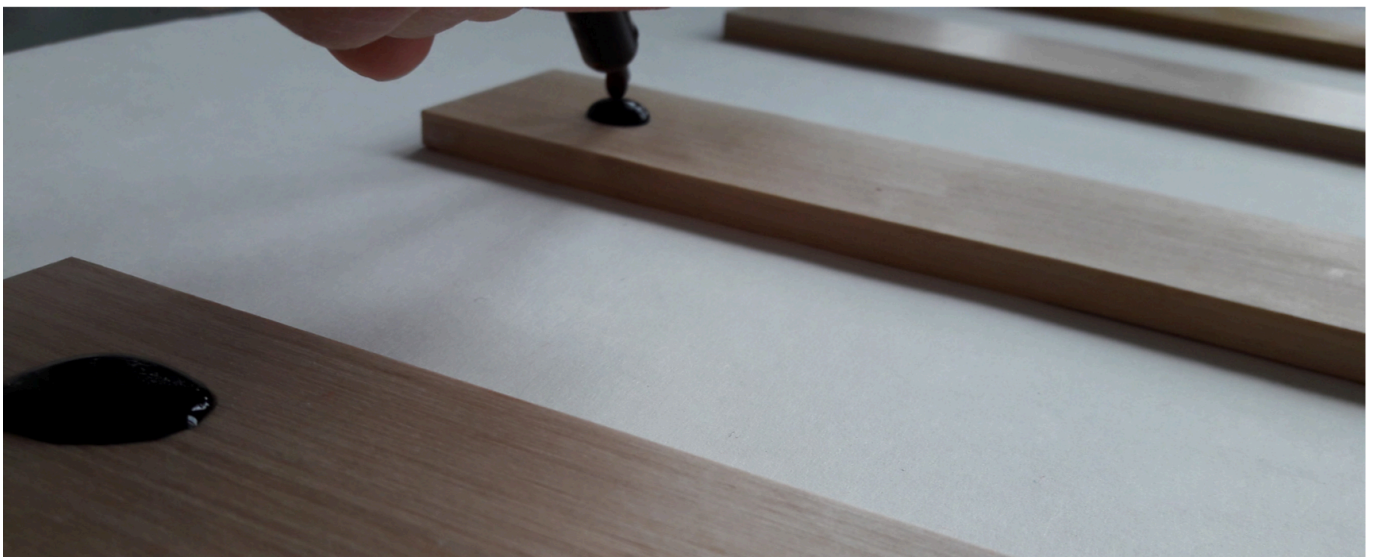
Naisten housujen taskut ja niiden tilavuudesta havainnot

Täydellistä tarjotinta metsästämyssä

Tutkimus lounasravintoloihin soveltuvista tarjottimista

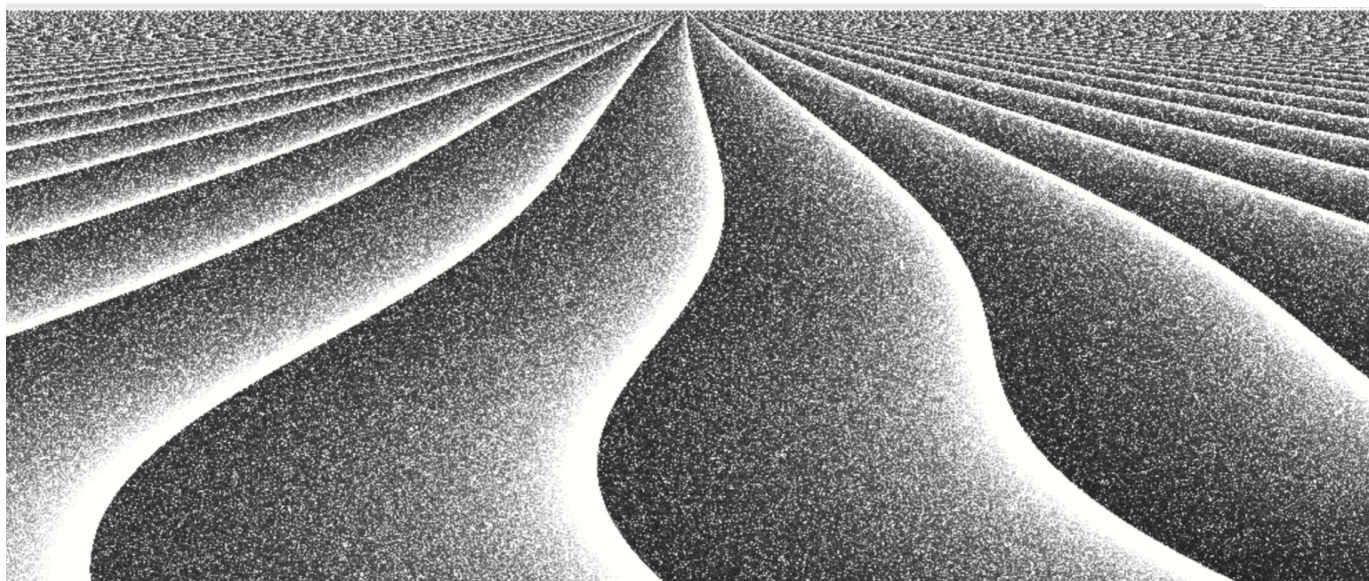
LUONNON MATERIAALIT PUUN PINTAKÄSITTELYAINEINA

Tutkimusraportti / Aalto yliopisto / Tutkiva muotoilija / Kevät 2017



**MILLAINEN HUUMORI TOIMII
SIVOUSVÄLINEISSÄ?**

**THE
FUTURE ARTIST**



Violetti

Tutkielma violetin värin assosiaatioista ja käytöstä kuluttajien ja ammattilaisten näkökulmasta.



<http://static1.squarespace.com/static/5650bc83e4b0746f0dfb72b/572e8c4ada5d42043969b734/572e8de2da5d42043969dd84/1462668770851/ralphsleowski-thumb-630x419-47489.jpg?format=original>

Onko froteen käyttötarkoitus nähty kylpytakeissa kuten edellisissä kuvissa vai voisiko materiaalista saada aikaan myös tällaisen vaikutelman?





Tilan rajaaminen ja kieltojen noudattaminen



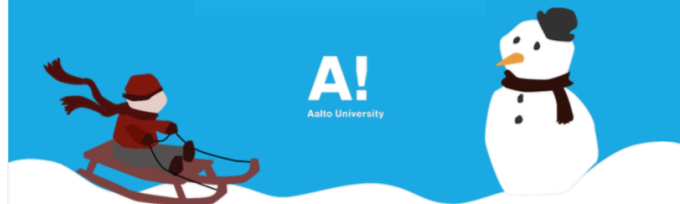
MELULLE ALTISTUMINEN

MATKA OTANIEMEEN AALTO-YLIOPISTOLLE



Tutkimus selluloosa-pohjaisesta ilmailusta

TUTKIVA PULKKAILIJA

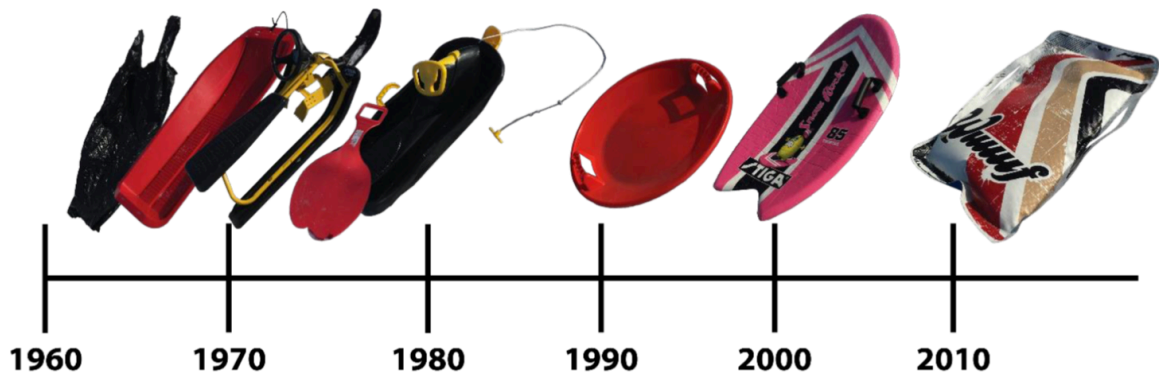


Sisällysluettelo

| | |
|---|----|
| Tiivistelmä | 3 |
| 1. Johdanto tutkivaan pulkkailijaan..... | 4 |
| 2. Tutkimusmenetelmät..... | 5 |
| 2.1 Kokeileminen eli testaus tutkimusmenetelmänä..... | 5 |
| 2.2 Strukturoitu haastattelu tutkimusmenetelmänä..... | 6 |
| 3. Mäenlasku..... | 7 |
| 4. Tutkimuksen suunnittelu..... | 8 |
| 4.1 Tiedon kerääminen | 8 |
| 4.2 Laskuvälineet..... | 10 |
| 4.3 Kokeilijaryhmä..... | 14 |
| 5. Tutkimuksen suorittaminen | 15 |
| 5.1 Mäenlasku | 15 |
| 5.2 Saadut tiedot otoksesta..... | 16 |
| 6. Tutkimustulokset | 17 |
| 6.1 Tutkimuksen otoksen laadun arviointi..... | 17 |
| 6.2 Kokonaistulokset..... | 18 |
| 6.3 Hajonnan analysointi kvalitatiivisissa mittareissa..... | 20 |
| 6.4 Kvalitatiivisten tulosten arviointi laskuvälineittäin | 22 |
| 6.5 Lasten ja aikuisten väliset erot tuloksissa | 25 |
| 7. Johtopäätökset..... | 29 |
| 8. Lähdeluettelo | 31 |
| 9. Liitteet | 32 |

Tiivistelmä

Tämä tutkimus käsittelee erilaisia mäenlaskuvälineitä. Tutkimusaiheessa yhdistyvät muotoilu, kokeileminen ja suomalainen mäenlaskukulttuuri. Tutkimme laskuvälineiden objektiivisia ja subjektiivisia ominaisuuksia. Aineisto kerättiin Helsingin Paloheinän pulkkamäessä 4.3.2018. Tutkimuksessa käytettiin kokeilemista ja strukturoitua haastattelua (kyselylomake) tiedonhankintamenetelminä. Tutkimuksemme tavoitteeksi asetimme eri aikakausina suosittujen mäenlaskuvälineiden ominaisuuksien kartoituksen sekä mäenlaskuvälineiden vertailun suorituskyvyn, ergonomian, muotoilun ja hauskuuden näkökulmista. Halusimme lisäksi löytää parhaan mäenlaskuvälineen. Valitsimme tutkimukseen 8 erilaista mäenlaskuvälinettä, jotka poikkesivat toisistaan ja edustivat eri aikakausia. Rekrytoimme 8 laskijaa: 4 aikuista ja 4 lasta. Tutkimuspäivän olosuhteet olivat hyvät ja kokeileminen voitiin suorittaa suunnitellusti. Tutkimuksen otos oli 189 laskua. Vaikkakin otos oli verraten pieni, on se riittävä tämän tutkimuksen puitteisiin. Tutkimustulokset kirjattiin ja analysointiin Excelissä ja tuloksia tarkasteltiin eri näkökulmista. Testin kvalitatiivinen voittaja oli uusin laskuväline, Wuuf-tyyny, joka voitti viidessä seitsemästä kvalitatiivisesta mittarista. Tyyny sai mm. hauskuudesta täydet pisteet, joka onkin mäenlaskussa kriittinen tekijä. Wuuf pärjasi myös objektiivisissa mittareissa ollen kolmas tilannenopeudessa ja toinen laskun kestossa. Wuuf-tyyny erottui muista laskuvälineistä erityisesti pehmeydellään, grafiikallaan sekä ergonomisilla kahvoillaan, ja voimme suositella näiden tekijöiden huomioonottamista laskuvälineiden suunnittelussa. Tuloksista voitiin päätellä, että painon ja laskun nopeuden suhde ei ole verrannollinen, eli mäenlaskukin on tekniikkalaji. Mielenkiintoinen yleistettävissä oleva huomio tutkimuksessa oli, että laskuhauskuus ja laskumukavuus näyttäisivät olevan suoraan verrannollisia.



Kuva 2. Laskuvälineet aikajanalla



Tutkimuksen voittajat

- Nopein laskuväline (km/h): Stiga -rattikelkka
- Lyhin laskun kesto (s): Liukuri
- Hallittavuus: Stiga -rattikelkka
- Kestävyyden tuntu: Wuuuf -tyyny
- Laskumukavuus: Wuuuf -tyyny
- Ote / kyydissä pysyminen: Wuuuf -tyyny
- Kantomukavuus: Jätesäkki ja liukuri
- Muotoilu: Wuuuf -Tyyny
- Laskun hauskuus: Wuuuf -Tyyny
- Tasaisin kvalitat. laatu: Rattipulikka



Kuva 13. Tutkimuksen voittajat