

# Muotoilijan saappaissa -näyttely

*Muotoiluajattelu on muotoilijoiden työskentelytapa. Se on kokonaisvaltaista ajattelua ja loistava työkalu tarkastella asioita ja luoda innovatiivisia ratkaisuja käsiteltäviin asioihin. Se on tutkivaa, pohtivaa, oivaltavaa ongelman ratkomista.*

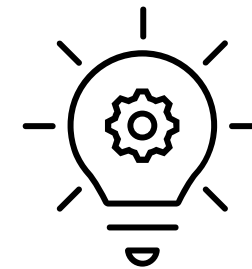
*Se on kykyä katsoa asioita eteenpäin ja uskallusta heittäytyä epämukavuusalueella ns. "elämysalueelle". Muotoiluajattelu mahdollistaa myös ilmapiirin, missä kokeilu ja epäonnistuminen ovat sallittuja.*

*Se antaa luvan olla luova ja leikkisä, mikä synnyttää mahdollisuuden uudenlaiseen luovan ja rationaalisen ajattelun vuoropuheluun.*

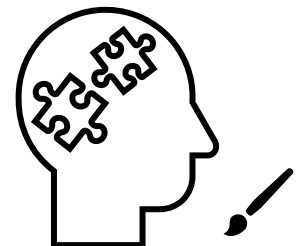
Muotoilijan saappaissa -näyttelyssä tarkastellaan, millaista muotoilijoiden ajattelutyö on. Se koostuu seitsemästä erilaisesta osasta, joissa tuodaan esiin eri muotoilualojen tapoja esittää suunnitelmia erilaisten hahmotelmien, kuvitusten ja pienoismallien avulla. Näyttelyyn tutustuva voi hypätä muotoilijoiden saappaisiin tekemällä erilaisia tehtäviä. Tehtävät löytyvät aineiston lopusta. Tarkoituksena on leikitellä käyttäen omaa mielikuvitusta.



Tutki ja  
tarkastele



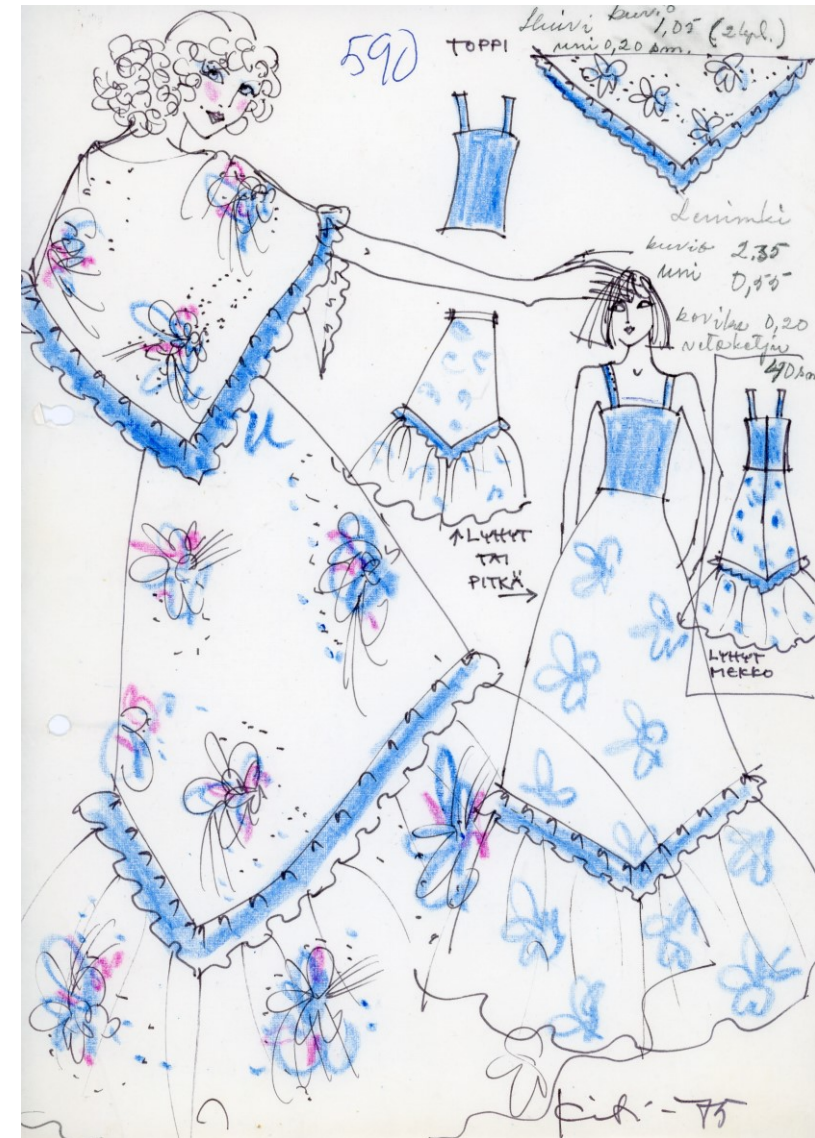
Käytä  
mielikuvitusta



Esitä  
piirtäen

# 1. Vaatteiden suunnittelu

Esillä olevat aineistot ovat  
Anne Linnonmaan ja Kirsti Maunulan arkistoista.









ANNE  
LINNONMAA  
FOR MEN



ANNE<sup>®</sup>  
LINNONMAA  
ECOLOGICAL FASHION

Aapoo Finland Oy  
Ymsinkatu 22, 00130 Mäkelä, Finland  
tel. +358 (0)15-7800 133, fax +358 (0)15-7600 137

DELIVERY TIME 44-45/98

BASIC COLOURS

TREND COLOURS

	11		35
	02		36
	03		57
	09		62
			12

LOKAKUU 2004    OCTOBER 2004

	65		59
1928 S - XL		1281 S - XXXL	
	55		63
1605 S - XXXL	V. 695 S - XL	1372 S - XXXL	U. 23 49 S - XL
	59		60
1878 S - XXXL	V. 310 S - XL	1288 S - XL	
	63		1207
		4168 S - XXXL	V. 310 S - XXXL

02   03   09   11   310   545   655   710

DESIGN | ARKISTO



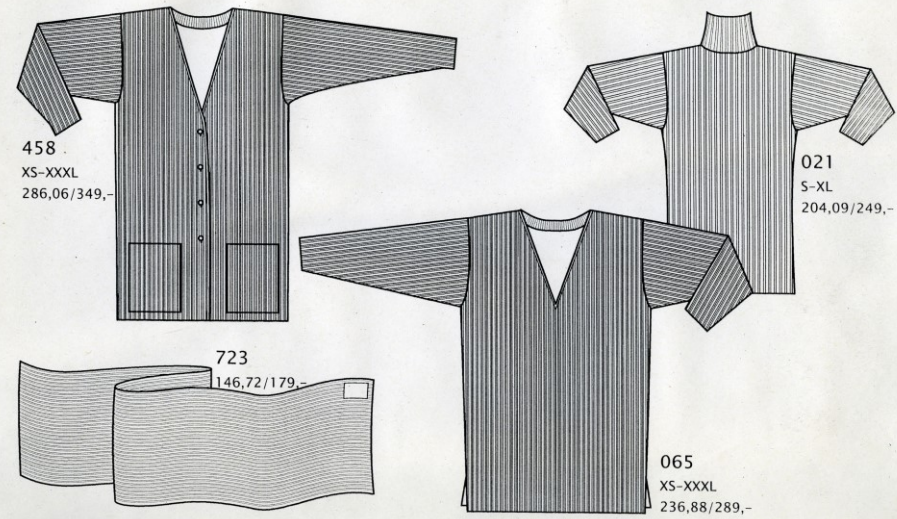


ANNE  
LINNONMAA  
ECOLOGICAL TRADITION

BASIC  
BASIC  
BASIC  
BASIC

tilaus tehtaalla: 37/98 (11.09.1998)  
tilaus tehtaalla: 42/98 (16.10.1998)  
tilaus tehtaalla: 46/98 (13.11.1998)  
tilaus tehtaalla: 50/98 (13.12.1998)

toimitus: 44-45/98 (26.10 -06.11.1998)  
toimitus: 01-02/99 (04.01 -15.01.1999)  
toimitus: 06-07/99 (08.02 -18.02.1999)  
toimitus: 10-11/99 (08.03 -19.03.1999)



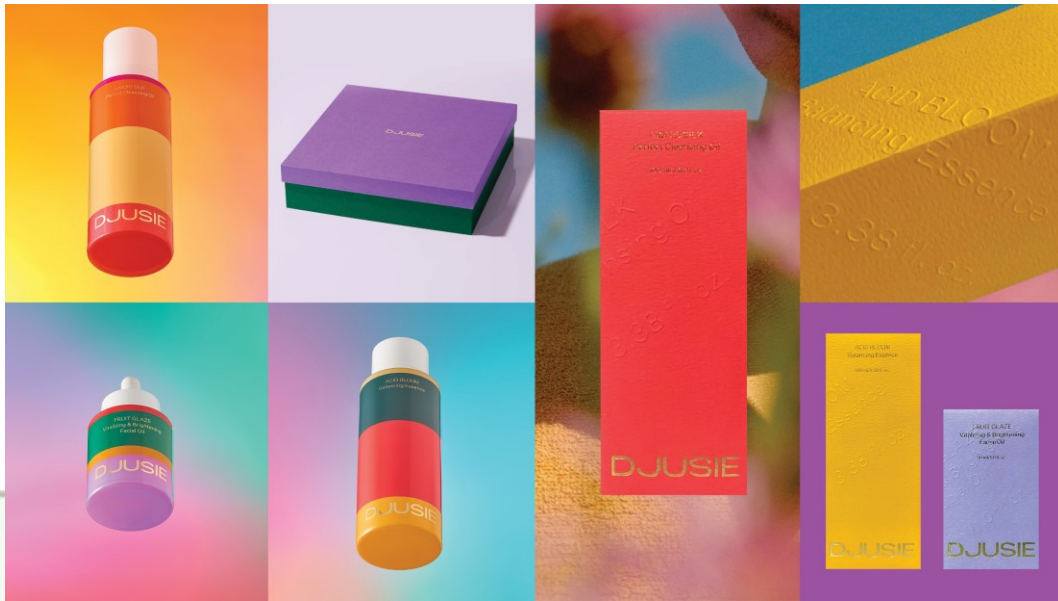


## 2. Pakkausten suunnittelu

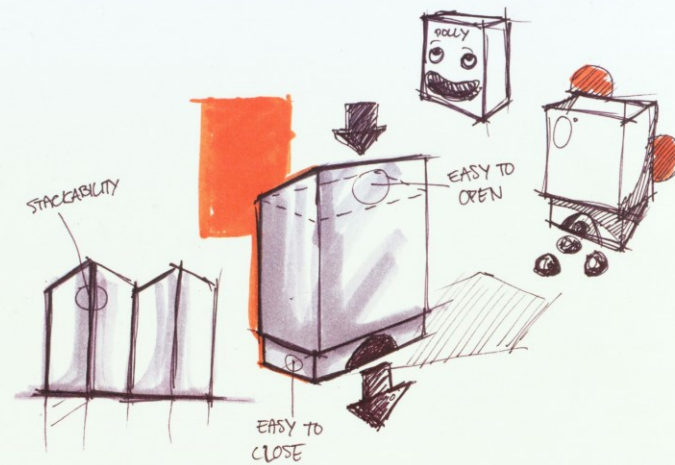
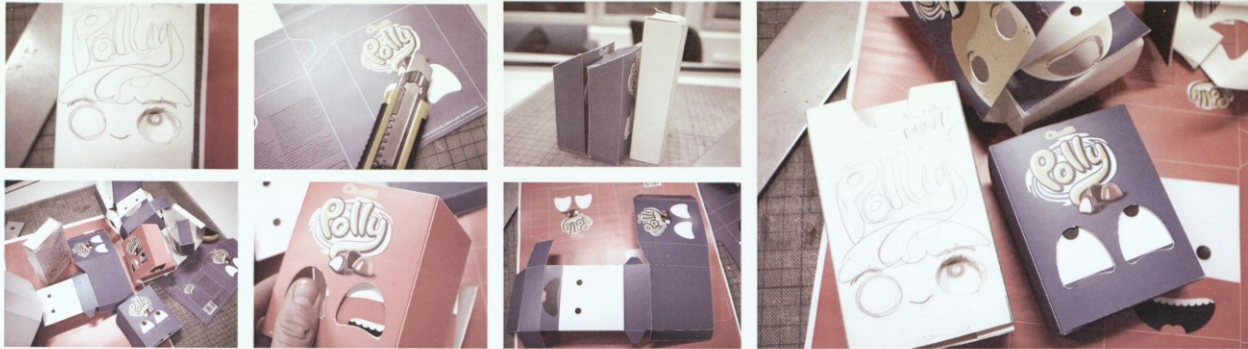
Esillä olevat aineistot ovat Grafia ry:n järjestämän Vuoden Huiput –kilpailun näyttelymateriaaleja.











### 1. Development

At the beginning, my desire was to shift the existing packaging to a more efficient packaging. New packaging should work after opening it, be re-closeable and at the same time it would work better with the consumer than the old traditioned bag. New features with this packaging will create a new kind of experience to a consumer, combined with a graphical identity, that brings "a fun element" into this packaging and adds a lot more value to Polly as brand.



### 3. Usability & Graphics

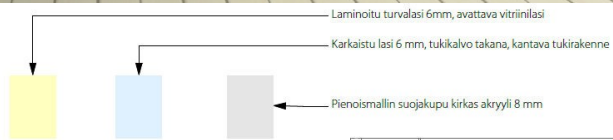
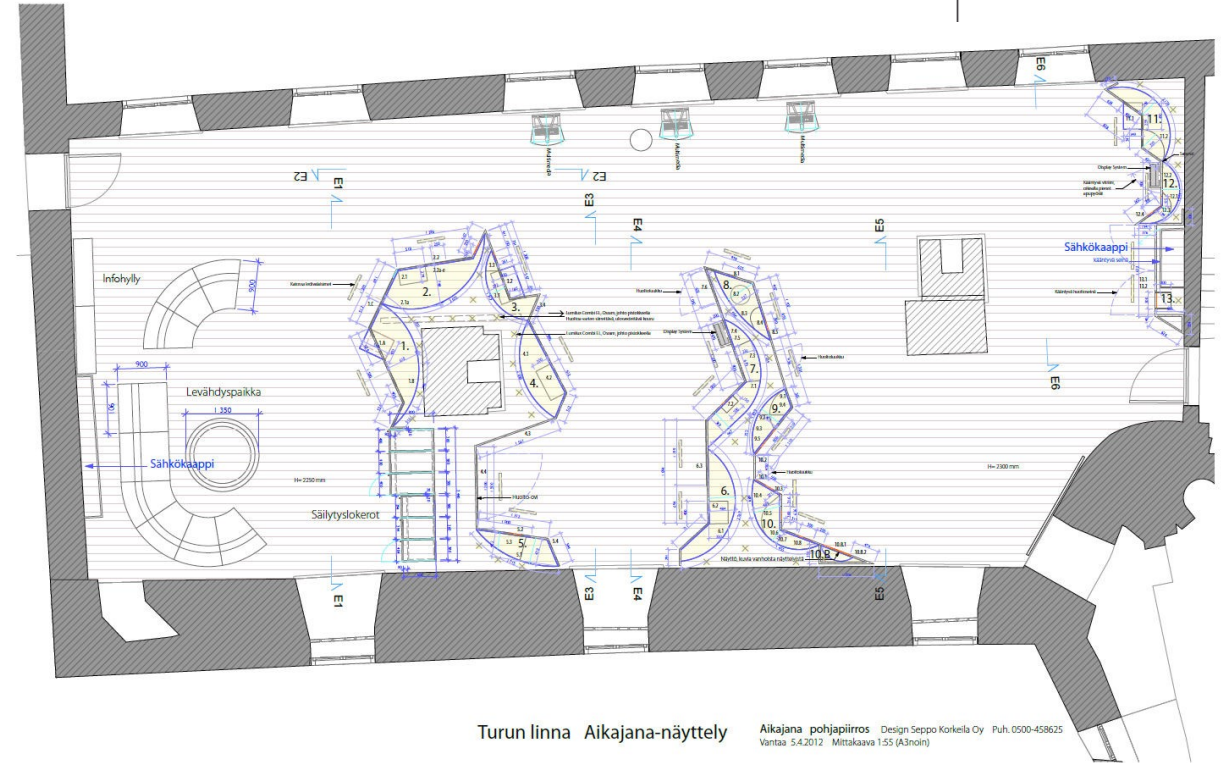
Packaging is very easy to use. When the (Polly shaped) eyes are looking upwards, the packaging is closed. And when you push the top of the packaging, the inner part will glide down, and at the same time eyes are concentrating to figures mouth. Mouth is perforated, and it'll also work as a sealing - giving a consumer a safe feeling about the product inside.

One of the most important things in this packaging is that it is very compact. It moves along the consumer and can be re-closed easily. A pocket size Polly packaging is a new product for a whole new market area.



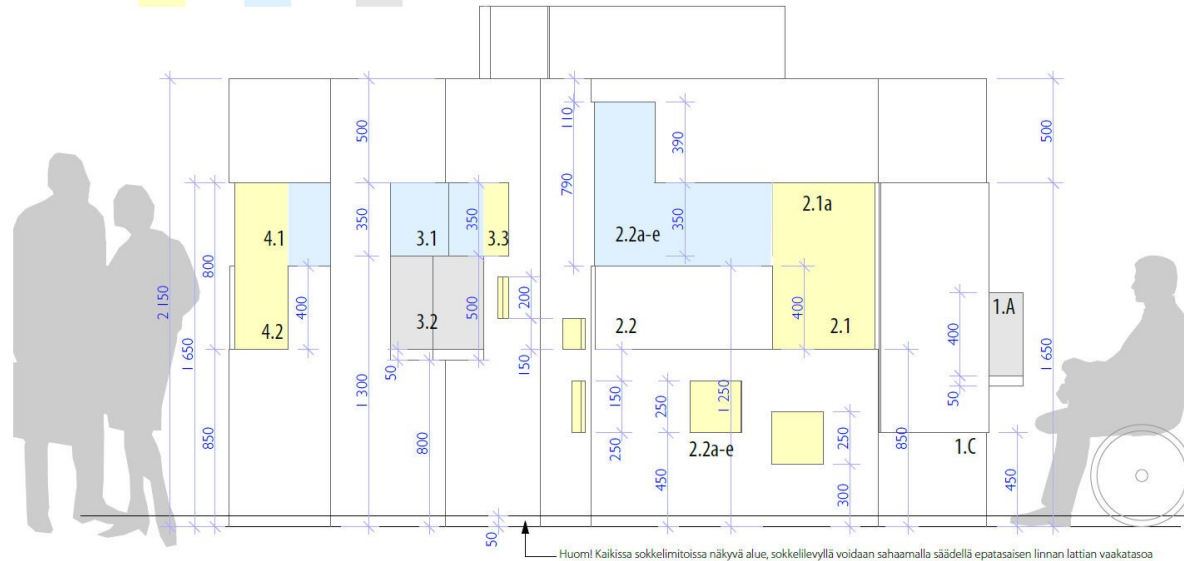
## 3. Tilasuunnittelu

Esillä olevat aineistot ovat Seppo Korkeilan arkistosta.



Turun linna Aikajana-näyttely

Aikajana pohjapiirros Design Seppo Korkeila Oy Puh. 0500-458625  
 Vainaa 5.4.2012 Mittakaava 1:55 (A3-moin)



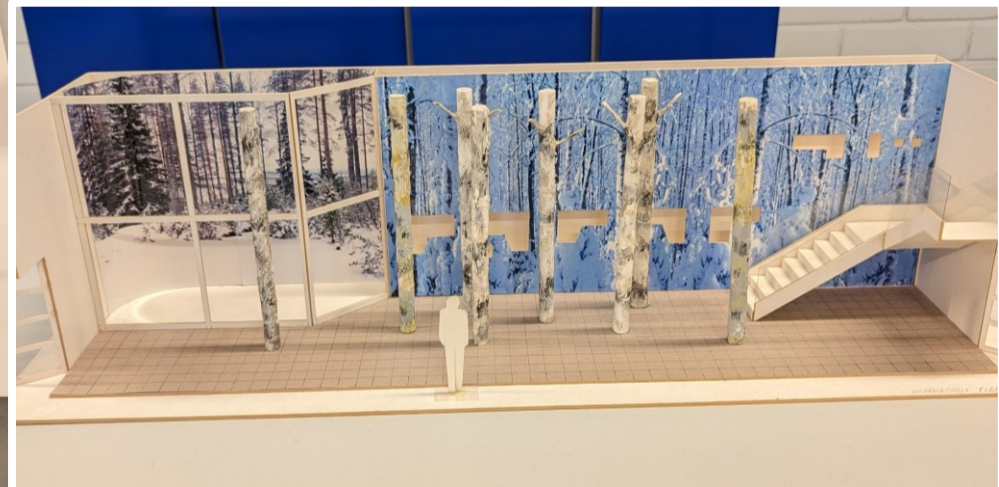
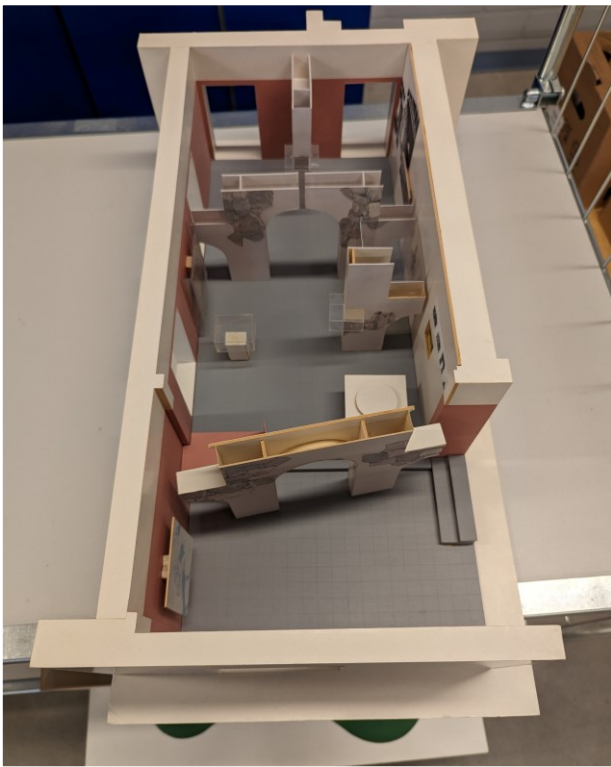
Aikajana, vitriinin etukuvanto E2 1:20

Design Seppo Korkeila Oy Puh. 0500-458625











# 4. Teollisen tuotteen suunnittelu

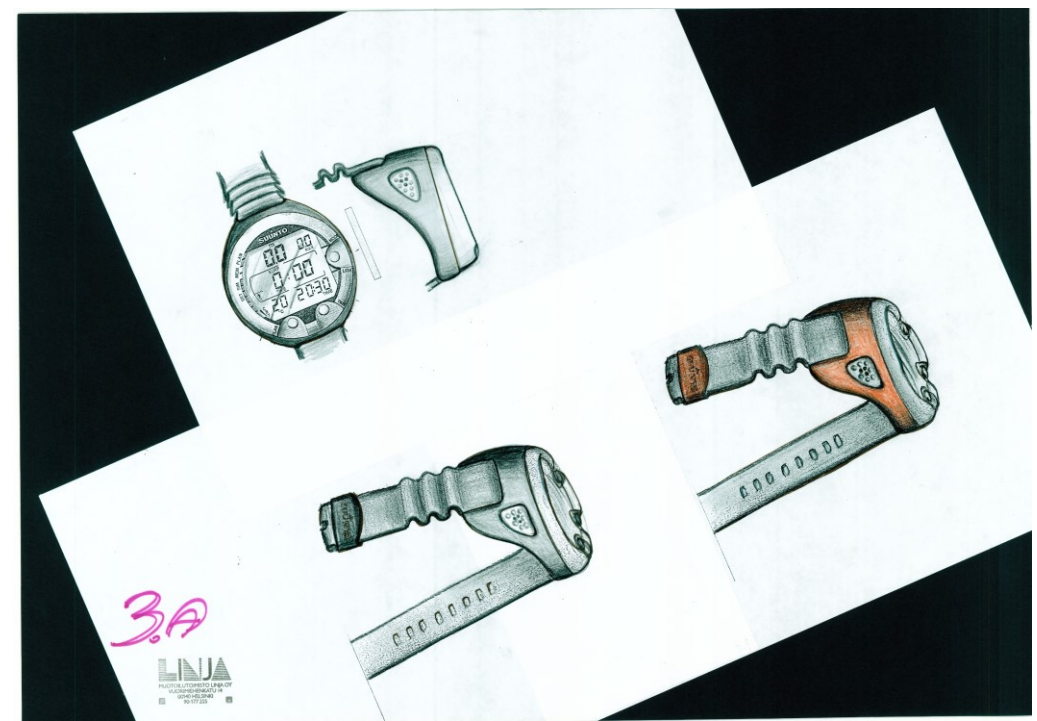
Esillä olevat aineistot ovat Linja Design Oy:n arkistosta.







**Linja**  
design  
Muotoilu- ja suunnittelu Linja Oy  
Vuorimiehentie 14  
FIN-00140 Helsinki  
Finland  
Tel: +358-(0)9-177 255  
Fax: +358-(0)9-42 273 330  
DIVE WATCH, SKETCH 224-05



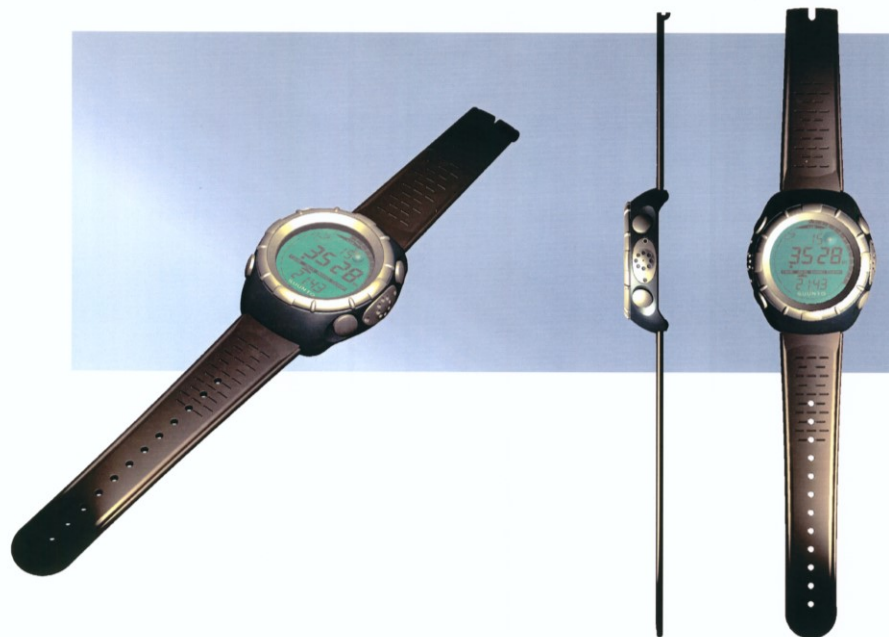




LINJA  
NORVAUTTUURILINJAOY  
SUUNTO, OUTDOOR COMPUTER  
23.9.1997, DESIGN CONCEPT SKETCH 7.







**Linja**  
design

Maottolunomisto Linja Oy  
Vuorimiehenkatu 14  
FIN-00140 Helsinki  
Finland

Tel: +358 (0)9 177 255  
Fax: +358 (0)9 42 272 330

DIVE WATCH, SKETCH 68 224-99

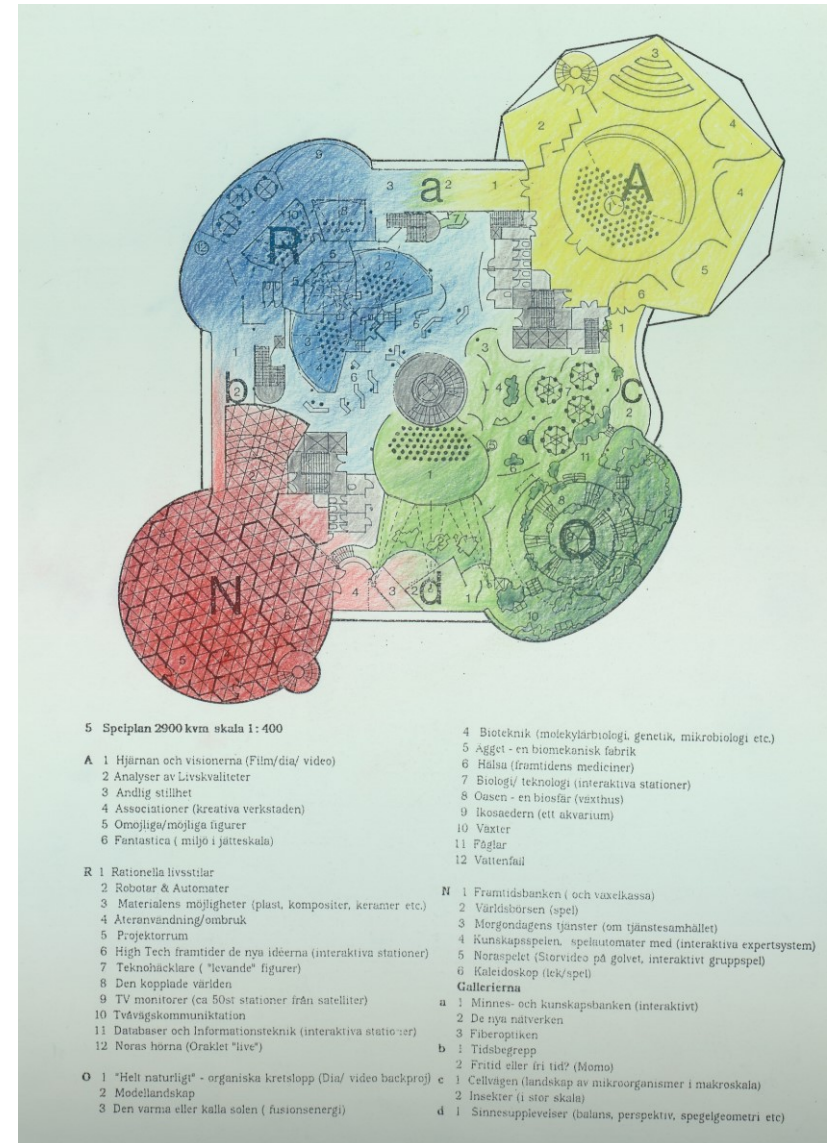


Linja Design

# 5. Rakennuksen pienoismalli

Esillä olevat aineistot ovat Henrik Wahlforssin arkistosta.





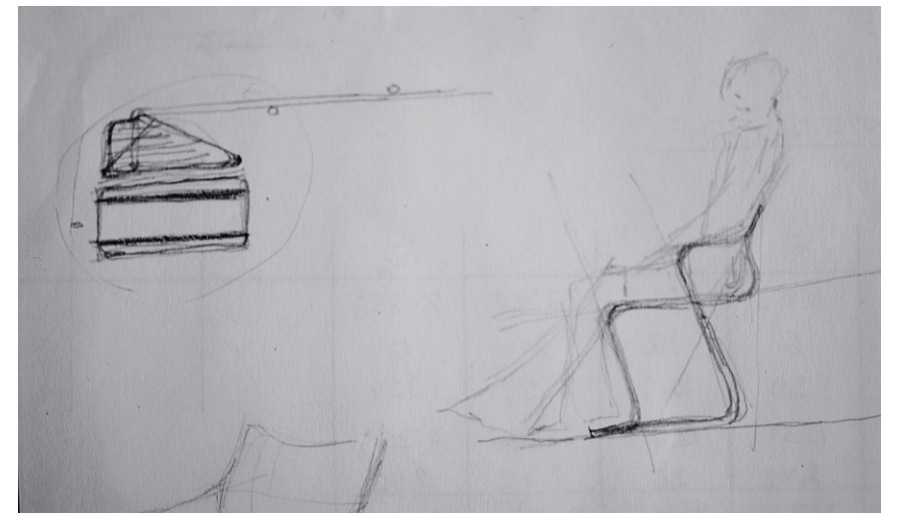
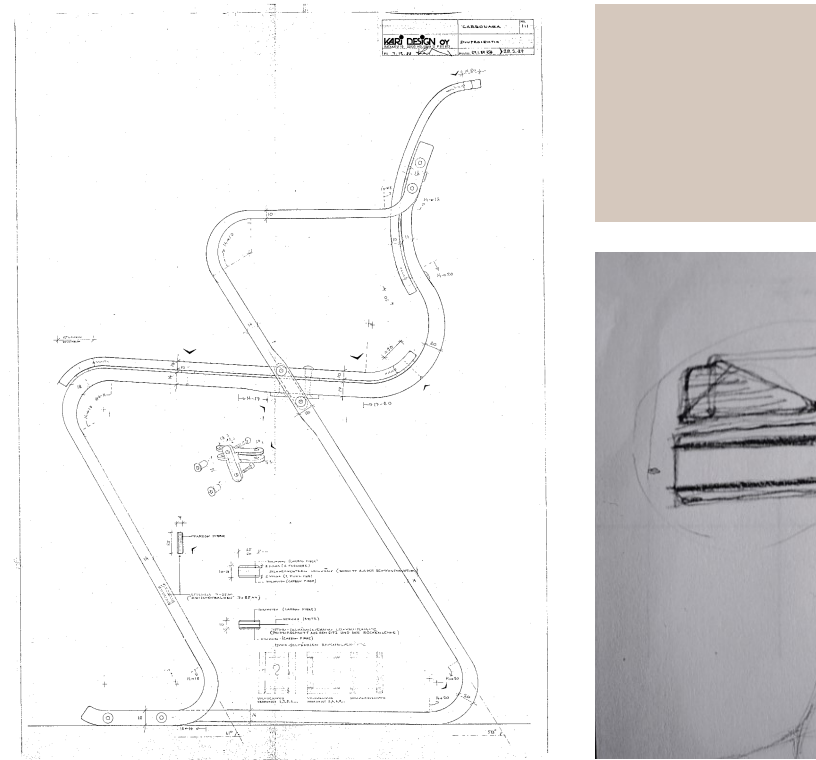
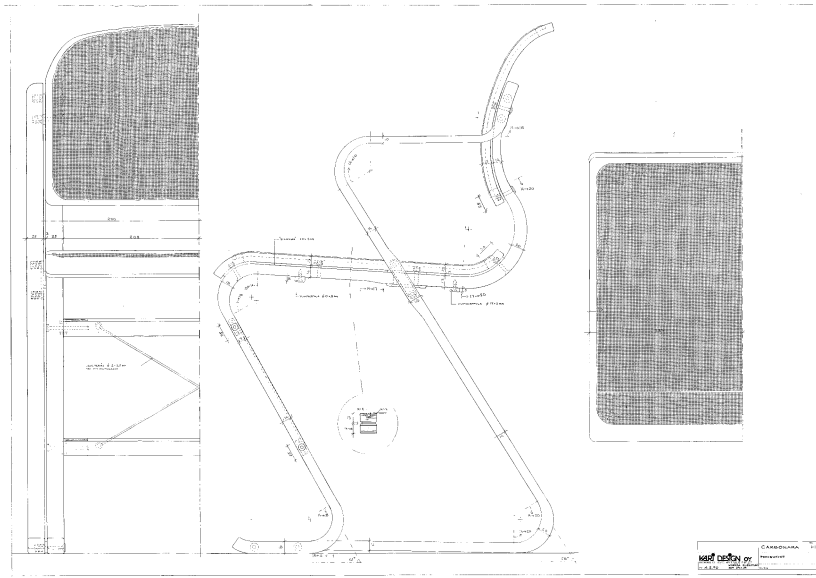






## 6. Tuolien suunnittelu

Esillä olevat aineistot ovat Kari Asikaisen, Simo Heikkilän, Timo Saarnion ja Ahti Taskisen arkistoista.







Ahti Taskinen

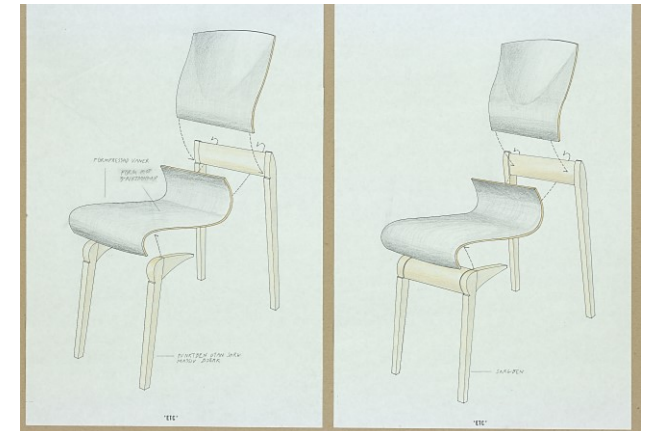
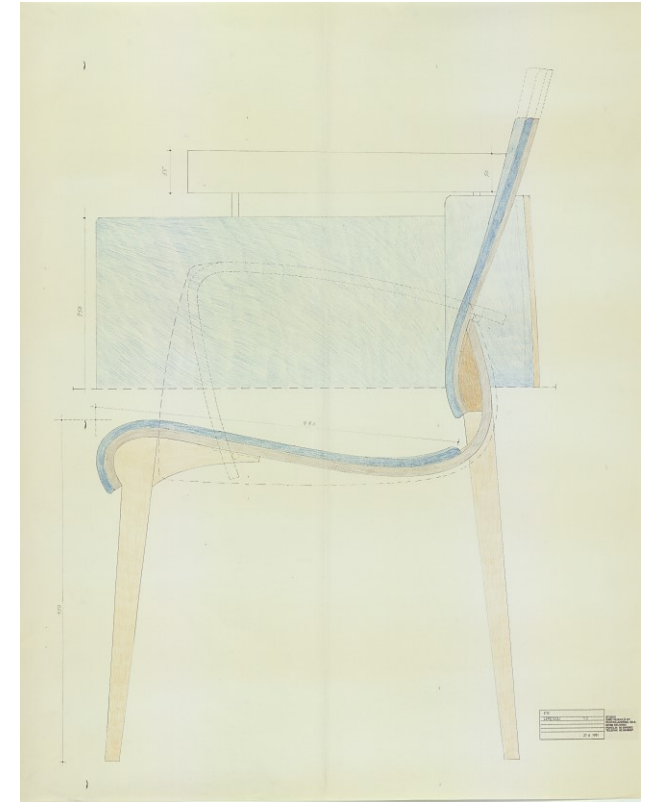
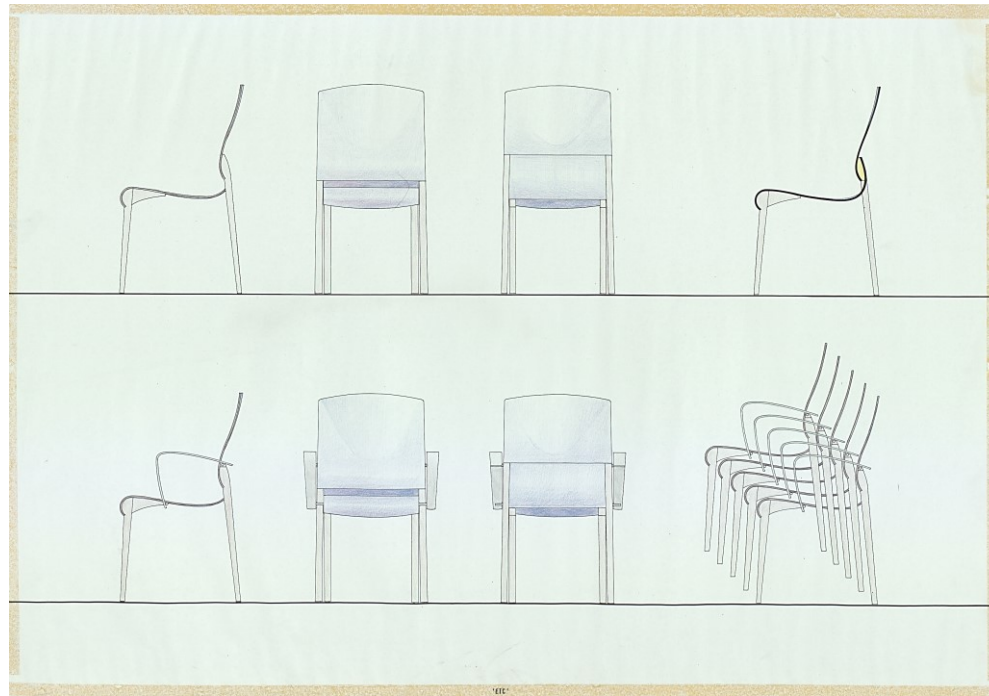


Timo Saarnio

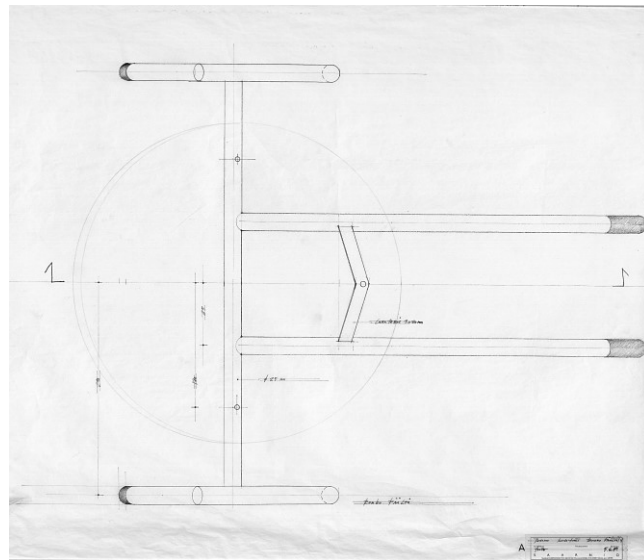
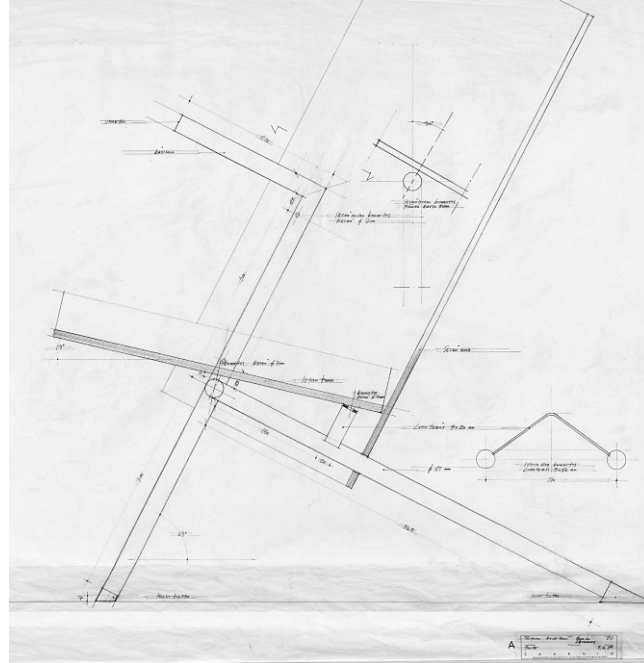
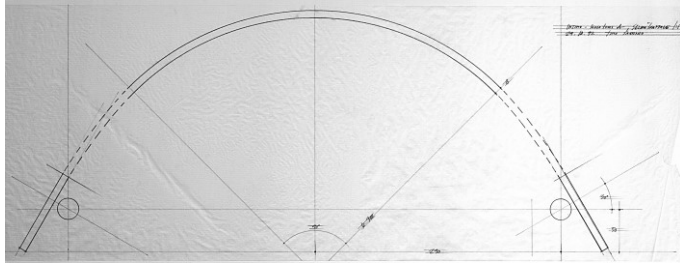


Simo Heikkilä





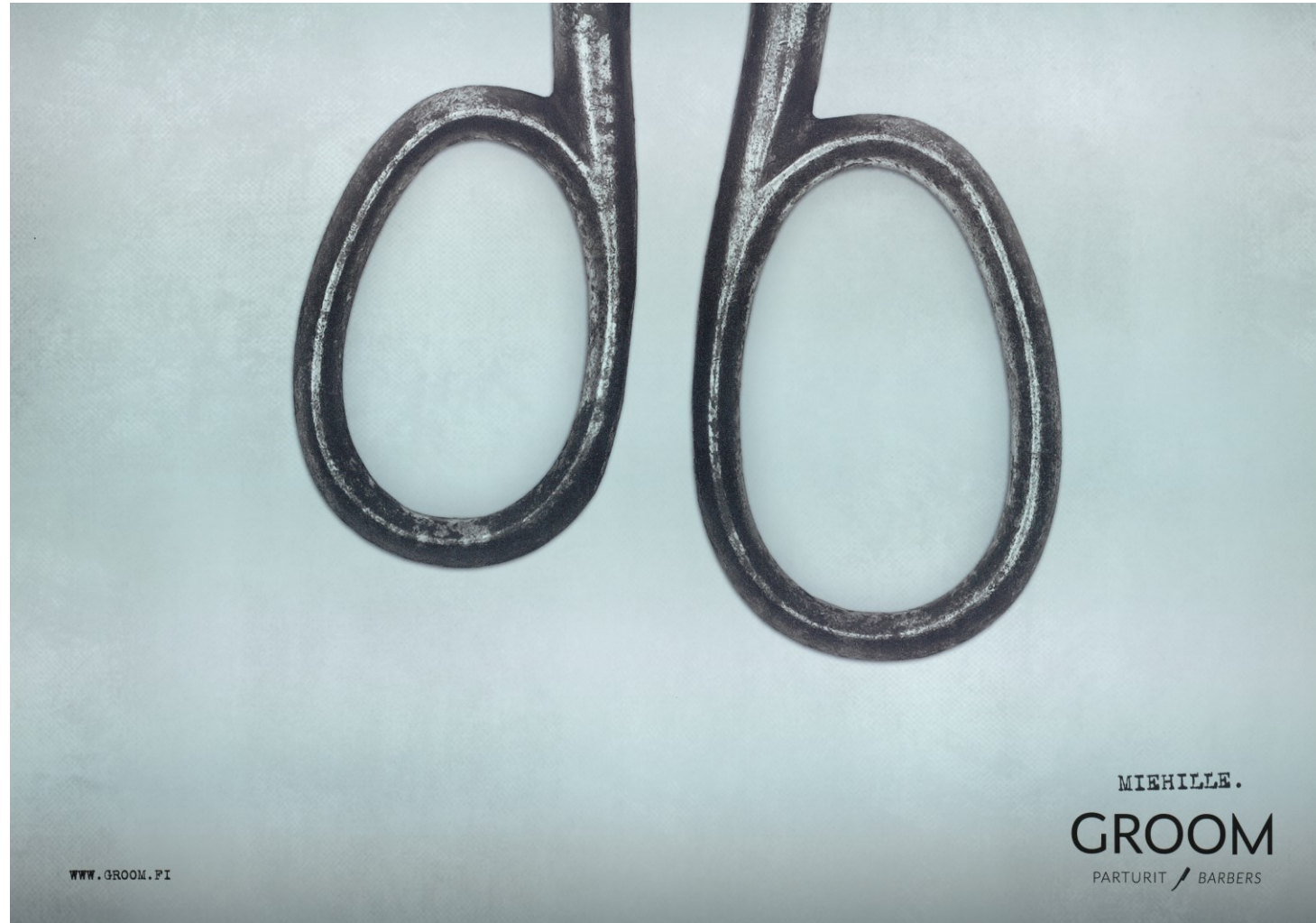




# 7. Mainosjulisteiden suunnittelu

Esillä olevat aineistot ovat Grafia ry:n järjestämän Vuoden Huiput -kilpailun näyttelymateriaaleja.









1,6 s

3,3 s

10 s

17 s

50 s

Seiso seitsemän metrin päässä. Mitkä hirvet erotat? Sekuntimäärä kertoo, kuinka paljon sinulla on jarrutusaikaa 100 km tuntivauhdissa.

**NOKIAN  
RENKAAT**  
PITKÄÄ IKÄÄ

Jos näet yllä olevan kahtena, tiedät minne olla yhteydessä.  
040 848 4000 / apua@aasuomi.fi / aasuomi.fi



Tutki ja  
tarkastele



Käytä  
mielikuvitusta



Esitä  
piirtäen

# Tehtävät

Tehtävät on tarkoitettu tehtäväksi tiimien kesken. Aluksi tiimi tutustuu aineistoon ja toimii sitten tehtävän mukaisesti. Paperiin piirretään käyttäjä tai käyttötilanne eli henkilö käyttämässä tuotetta. Tarkoitus on kuvata piirroksessa tiimin keskusteluissa esiinnoitettuja asioita mahdollisimman helpoilla ja yksinkertaisilla tavoilla, ei niinkään piirtää mestariteosta. Tiimi voi luonnostella paperiin vaikka tikku-ukkoja.



Piirustuslauta



A4 paperi



Lyijykynä

## 1. Vaatteiden suunnittelu

*Tutustukaa aineistoon,  
valitkaa YKSI luonnos tai vaate  
ja ideoikaa tiimin kanssa.*

1. Ideoikaa, kenelle vaate on suunniteltu ja mihin käyttötarkoitukseen.
2. Keksikää kolme kriteeriä tai ominaisuutta, miksi hän pitää juuri tästä vaatteesta.  
Ominaisuudet voivat olla näkyviä tai vaateen sisällä.
3. Piirtäkää kuva käyttötilanteesta.  
Tuokaa kuvassa esiin ideointia ja ajatuksia.

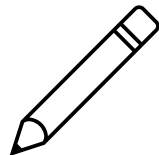




## 2. Pakkausten suunnittelu

Tutustukaa aineistoon,  
valitkaa YKSI pakkaus  
ja ideoikaa tiimin kanssa.

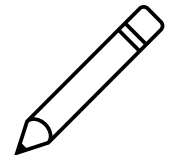
1. Keksikää tuotteelle kohderyhmä ja keskustelkaa, millainen on tyypillinen käyttäjä.
2. Keksikää kolme kriteeriä tai ominaisuutta, miksi hän pitää juuri tästä tuotteesta. Ominaisuudet voivat olla pakkauksessa näkyviä tai muuten tuotteeseen liittyviä.
3. Piirtäkää kuva käyttäjästä käyttämässä tuotetta.  
Tuokaa kuvassa esiin ideointia ja ajatuksia.



## 3. Tilasuunnittelu

Tutustukaa aineistoon,  
valitkaa YKSI pienoismalli  
ja ideoikaa tiimin kanssa.

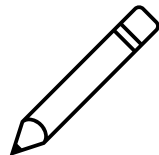
1. Ideoikaa, mikä tila voisi olla ja mitä kaikkea siellä voisi tehdä.
2. Keksikää, ketkä tilaa käyttävät ja miksi.
3. Piirtäkää kuva käyttäjästä tilassa.  
Piirros voi olla myös lähikuva. Tuokaa kuvassa esiin ideointia ja ajatuksia.



#### 4. Teollisen tuotteen suunnittelu

*Tutustukaa aineistoon,  
valitkaa YKSI malleista  
ja ideoikaa tiimin kanssa.*

1. Ideoikaa, mihin käyttötarkoitukseen tuote on suunniteltu ja millaiselle käyttäjälle.
2. Keksikää kolme kriteeriä tai ominaisuutta, miksi hän pitää juuri tästä tuotteesta  
Ominaisuudet voivat olla näkyviä tai sisäänrakennettuja.
3. Piirtäkää kuva tuotteen käyttäjästä.  
Tuokaa kuvassa esiin ideointia ja ajatuksia.



#### 5. Rakennuksen pienoismalli

*Tutustukaa  
pienoismalliin ja  
ideoikaa tiimin kanssa.*

1. Keksikää, mikä tämä rakennus on ja mihin käyttötarkoitukseen se on suunniteltu.  
  
Ideoikaa, kuka tai ketkä käyttävät rakennusta.
2. nusta.
3. Piirtäkää kuva käyttäjästä tai käyttäjästä.  
Tuokaa kuvassa esiin ideointia ja ajatuksia.

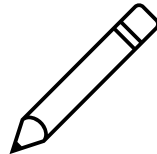




## 6. Tuolien suunnittelu

Tutustukaa tuoleihin,  
valitkaa YKSI malli  
ja ideoikaa tiimin kanssa.

1. Ideoikaa, mihin käyttötarkoitukseen tuoli on suunniteltu ja millaiselle käyttäjälle.
2. Keksikää kolme kriteeriä tai ominaisuutta, miksi hän pitää juuri tästä tuolista. Ominaisuudet voivat olla näkyviä tai sisäänrakennettuja.
3. Piirtäkää kuva tuolin tyypillisestä käyttötilanteesta. Tuokaa kuvassa esiin ideointia ja ajatuksia.



## 7. Mainosjulisteet

Tutustukaa aineistoon,  
valitkaa YKSI juliste  
ja ideoikaa tiimin kanssa.

1. Pohtikaa, millaiselle kohderyhmälle tai henkilölle mainos on suunnattu.
2. Keksikää kolme asiaa, mitkä kiinnittävät juuri tämän henkilön huomion ja miksi.
3. Piirtäkää kuva tästä henkilöstä. Tuokaa kuvassa esiin ideointia ja ajatuksia.

