



Graafikon matka pakkaussuunnittelukilpailuun

Opinnäytetyö
Bettiina Lievonen

Savonia-ammattikorkeakoulu
Kuopion Muotoiluakatemia
Viestinnän koulutusohjelma
Graafinen viestintä

Paketissa

Graafikon matka pakkaussuunnittelukilpailuun

Bettiina Lievonen

Opinnäytetyö

Koulutusala Kulttuuri	
Koulutusohjelma Viestinnän koulutusohjelma	
Työn tekijä(t) Bettiina Lievonen	
Työn nimi Paketissa – Graafikon matka pakkaussuunnittelukilpailuun	
Päiväys 2.5.2013	Sivumäärä/Liitteet 95/4
Ohjaaja(t) Riitta Junnila-Savolainen	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) Young Package –kansainvälinen pakkaussuunnittelukilpailu	
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyössä graafisen viestinnän opiskelija osallistui kansainväliseen pakkaussuunnittelukilpailuun, nimeltä Young Package. Kilpailu on tarkoitettu nuorille suunnittelijoille ja kyseisen vuoden teemana oli suunnitella pakkaus vanhuksille.</p> <p>Tekijä perehtyi opinnäytetyössä aiemmin tuntemattomaan graafisen suunnittelun osa-alueeseen, tavoitteenaan kehittää tietämystään ja ammatillista osaamistaan. Työ eteni kriittis-realistisen evaluaation mallin mukaisesti ja työn eri vaiheissa hyödynnettiin sekä ulkoista palautetta että tekijän kriittistä pohdintaa ja itsereflektointia.</p> <p>Opinnäytetyöhön kerättiin tietoa pakkaussuunnittelun perusteista, tuotemuotoilun menetelmistä, erilaisista materiaaleista sekä kilpailun teeman mukaisesta kohderyhmästä. Tekijä loi kaksi pakkauskonseptia, joista toisesta jalostui prototyypin rakennuksen ja testauksen avulla valmis kilpailutyö. Pakkaukselle tekijä suunnitteli myös visuaalisen ulkoasun.</p>	
Avainsanat Pakkaussuunnittelu, kilpailu, kartonki, prototyyppi, itsereflektointi, kriittisrealistinen evaluaatio	

Field of Study Culture			
Degree Programme Degree Programme in Graphic Design and Communication			
Author(s) Bettiina Lievonen			
Title of Thesis Package – Graphic Designer’s journey to the Package Design Competition			
Date	2.5.2013	Pages/Appendices	95/4
Supervisor(s) Riitta Junnila-Savolainen			
Client Organisation /Partners Young Package – International Package Design Competition			
<p>Abstract</p> <p>The subject of this final thesis was to participate in the international package design competition called Young Package. The Competition is aimed at designers up to 30 years of age and the topic of the year 2013 was Ageing.</p> <p>The aim of this thesis was to develop the author’s knowledge and professional expertise in the field of graphic design which she was not familiar with. The work proceeded according to the critical realistic evaluation model and both external feedback and critical self-evaluation were utilized in the different phases of the project.</p> <p>The author gathered information about package design principles, product design methods, different materials used in the package design industry and the target group in accordance with the competition theme. The author created two package concepts, of which one was chosen. The final competition entry was made after several prototypes and careful tests. The author also designed the visual appearance of the package.</p>			
<p>Keywords</p> <p>Package design, competition, cardboard, prototype, self-evaluation, critical realistic evaluation</p>			

SISÄLTÖ

1. Lähtövalmistelut	10	3. Eväät matkalle	24	6. Tuulta purjeisiin	44
1.1 Miksi pakkaussuunnittelu	10	3.1 Perustiedot, hyvä pakkaus	25	6.1 Inspiraatiosta ideaksi	44
1.2 Henkilökohtaiset tavoitteet	12	3.2 Pakkaussuunnittelu prosessi	27	6.1.1 Aivoriihi	45
1.3 Resurssit	12			6.1.2 Ideointimenetelmät	46
1.3.1 Työn tietoperusta	12	4. Suunta hukassa	30	6.2 Luonnostelu	49
1.3.2 Kustannukset ja aikataulu	14	4.1 Tyhjää täynnä?	30	6.3 Kaksi konseptia	51
1.3.3 Riskit	15	4.2 Vierailta vesillä	32	6.3.1 Palaute konsepteista	53
1.4 Termistö	16			6.3.2 Jatkokehittely	56
2. Päämääränä Young Package	18	5. Apua tulossa	36	7. Prototyypit	58
2.1 Säännöt ja osallistuminen	18	5.1 Kriittisrealistinen evaluaatio	36	7.1 Prototyyppien valmistus	60
2.2 Tehtävänannon purkaminen	19	5.2 Tehtäväanalyysi	39	7.2 Ojasta allikkoon	66
2.3 Kohderyhmä	21	5.3 Funktioanalyysi	41	7.3 Lopullinen muoto ja testaus	68
2.4 Helppo avata	23			7.3.1 Muoto	69
				7.3.2 Mitat ja stanssaus pohja	71

7.4 Materiaalit	74	10. Loppu hyvin, kaikki hyvin?	88
7.4.1 Aaltopahvi	74	10.1 Palaute muilta	88
7.4.2 Kartongit	74	10.2 Omat ajatukset matkasta	89
8. Tutut maisemat	76	LÄHTEET	
8.1 Lähtökohdat suunnittelulle	76	LIITTEET	
8.2 Kuvituksen suunnittelu	80	1. Kilpailun säännöt	
8.3 Typografia	82	2. Konsepti 1: Toucan	
		3. Konsepti 2: Open Sesame	
9. Vihdoin perillä	84	4. Muotoluonnokset	
9.1 Valmis pakkaus	84		
9.2 Osallistuminen kilpailuun	87		

“Luck is what happens when preparation meets opportunity.”

Seneca

1

LÄHTÖVALMISTELUT

1.1 Miksi pakkaussuunnittelu?

Toukokuu 2012, päätöksenteon aika. Kolmas lukuvuosi lähestyi loppuaan ja minun täytyi jättää opinnäytetyön aihekuvaus. Olin vältellyt päätöstä kuukausia. Tuntui, etten ollut vielä valmis aloittamaan opinnäytetyötä. Se kuulosti niin lopulliselta, sitten opinnot olisivat ohi ja minun pitäisi olla valmis.

Pohdin erilaisia itseäni kiinnostavia aihevaihtoehtoja mielessäni. Yritysilmeen suunnittelu olisi ollut turvallinen valinta, mutta epäilin, ettei se tarjoaisi opinnäytetyölleni mitään uutta tai persoonallista. Kuvittaminen on lähellä sydäntäni, mutta realistinenpuoli itsessäni

totesi, ettei aihe tuo juurikaan turvaa tulevaisuudelle tai edesauta työllistymistäni. Mielessäni kyti myös kolmas aihe. Aihe oli kiinnostanut itseäni jo pitkään, mutta olin epävarma olisiko sen toteuttaminen mahdollista, koska kyseistä aihealuetta ei oltu käsitelty opinnoissani lainkaan.

Epäilyksistäni huolimatta päätin ehdottaa opinnäytetyöni aiheeksi pakkaussuunnittelua. Ajattelin, että aihe olisi ehdottomasti perehtymisen arvoinen. Olin koko opintojeni ajan pyrkinyt kehittämään itseäni monipuoliseksi suunnittelijaksi kaikilla graafisen suunnittelun osa-alueilla ja tämä alue oli vielä tutkimatta.

Tiesin, että aihe vaatisi minulta valtavasti. Koska aihetta ei oltu käsitelty aiemmin, täytyi minun ottaa kaiketta selvää itse. Aiheeni hyväksyttiin ja sain tästä uutta energiaa ja uskoa, että pystyn tähän. Tässä vaiheessa en kuitenkaan vielä tiennyt, kuinka kivinen tie minulla olisi edessä.

Aihekuvauksessa olin tuonut ilmi, että haluan työlleni asiakkaan, mielestäni työelämäyhteys tekisi työstäni todellisemman ja merkittävämmän. Minulla oli suuria toiveita asiakkaan suhteen ja toivoin, että suunnittelemani pakkaus saisi paljon näkyvyyttä. Suunnittelin myös, että pyytäisin pakkaussuunnitteluun perehtyneen mainostoimiston yhteistyökumppaniksi.

Kesän aikana etsin itselleni asiakasta ja yhteistyökumppani, mutta silloin ensimmäiset vaikeudet alkoivat. Vaikka kuinka yritin, en löytänyt itselleni asiakasta. Otin yhteyttä koulumme projektisuunnittelijoihin ja opettajiin, kävin läpi tuttuja yrittäjiä sekä muita kontaktejani, mutta sain vain yhden asiakastarjouksen. Tämä ei kuitenkaan vastannut niitä tavoitteita tai odotuksia, jotka olin opinnäytetyölleni asettanut.

En myöskään löytänyt itselleni yhteistyökumppania. Pakkausalaan perehtyneet yritykset olivat suurimmaksi osaksi keskittyneet pääkaupunkiseudulle, joten sijainti rajasi potentiaaliset yritykset muutamaa ehdokkaaseen. Näissä yrityksissä ei kuitenkaan oltu

kiinnostuneita yhteistyöstä tai yhteydenottoihini ei vastattu.

Muistellessani mielentilaani kesän jälkeen, kirkkaimpina mielessä on hätäntyminen, epätoivo ja lannistuminen. Tarvitsin aikalisän ja sellainen tarjoutui, kun aloitin työharjoittelun. Työharjoittelun aikana ajatukseni kirkastuivat ja keksin aiheen opinnäytetyölleni. Päätin hylätä ajatuksen asiakkaasta ja osallistua pakkaussuunnittelukilpailuun. Ajatus tuntui täydelliseltä. Sopivan kilpailun löytäminen ei vain ollut helppoa, mutta sitten silmiini osui kilpailu nimeltä Young Package.

1.2 Henkilökohtaiset tavoitteet

Ennen kaikkea opinnäytetyö oli minulle matka uusille seuduille. Halusin laajentaa osaamistani graafisen suunnittelun osa-alueelle, jonka koin kiinnostavaksi ja hyödylliseksi tulevaisuuteni kannalta. Opinnäytetyö tarjosi minulle tilaisuuden tutkia ja oppia uutta. Halusin kehittyä monipuolisemmaksi suunnittelijaksi, joten päätin rohkeasti tarttua tilaisuuteen.

Toivoin, että opinnäytetyön kautta kasvaisin niin suunnittelijana kuin persoonanakin. Tavoitteenani oli ottaa ohjat omiin käsiini ja kantaa vastuu työstä. Tämä tarkoitti myös, että osaisin oikealla hetkellä kysyä

neuvoa. Tavoitteenani oli testata omat projektinhallintakykyni. Toivoin myös, että tiedonhankintataitoni ja oma-aloitteisuuteni kehittyisivät.

Pyrin työssäni löytämään jotain uutta ja tuomaan omaa näkemystäni pakkaussuunnitteluun. Kunnianhimoisena ihmisenä lähdin hakemaan kilpailusta menestystä, sillä olisi minulle suuri merkitys useassakin mielessä. Kilpailussa pärjääminen toisi arvokkaan lisän portfoliooni ja olisi täydellinen päätös vuosien opiskelulle. Menestyksen kautta toivoin myös saavani onnistumisen tunteen, joka vahvistaisi uskoani siihen, että olen matkalla oikeaan suuntaan.

1.3 Resurssit

1.3.1 Työn tietoperusta

Koska minulla ei ollut ennen opinnäytetyön aloittamista juurikaan kokemusta pakkaussuunnittelusta, oli minun hankittava paljon erilaista tietoa. Minun oli etsittävä tietoa pakkaussuunnittelun perusteista ja suunnitteluprosessin kulusta. Tämän lisäksi perehdyin erilaisiin materiaaleihin, kuten papereihin, pahveihin ja kartonkeihin. Kilpailussa on vuosittain vaihtuva teema, joten perehdyin myös siihen liittyviin seikkoihin tarkemmin.

Suunnittelutyössä tärkeää oli myös inspiraation hakeminen. Itselleni olen todennut toimivimmaksi tavaksi inspiraationhakuun kuvien katselun. Onneksi netissä on lukuisia kuvasivustoja, joihin on kerätty mielenkiintoisia pakkauksia. Hyvä keino inspiraation hakuun oli myös silmien avaaminen. Tutkin erilaisia pakkauksia missä ikinä olinkaan, kaupassa, kotona tai kyläilemässä tuttujen luona.

Kilpailua varten oli valmistettava mallikappale suunnittelusta pakkauksesta. Tarvitsinkin tietoa pakkauksen valmistusprosessista. Oman mallikappaleeni rakensin käsin, mutta halusin kuitenkin selvittää kuinka pakkaus valmistettaisiin teollisesti.

Opinnäytetyössä jouduin perehtymään moniin itselleni uusiin asioihin. Yksi niistä oli muotoilu. Varsinaisiin opintoihini ei ole sisältynyt minkäänlaista kolmiulotteista suunnittelua, joten tämä oli ehdottomasti suurin haasteeni. Etsin tietoa muotoilualan suunnitteluprosesseista ja työskentelytavoista ja sovelsin niitä omaan työhöni.

Suurimman osan tarvitsemastani tietoperustasta löysin kirjallisuudesta. Internet toimi lähinnä apuna inspiraation haussa. Jälkeenpäin voin kuitenkin todeta, ettei kannata väheksyä maalaisjärjen tärkeyttä. Jos jostain ei ole kirjoitettua tietoa, voi vastaus löytyä itse pähkäilemällä. Työn aikana totesin myös, ettei kysyvä tieltä

eksy. Paljon arvokasta tietoa sain kysymällä neuvoa ja mielipidettä opiskelu- ja työkavereiltani. Keskustelin opinnäytetyöstäni paljon myös muiden itselleni läheisten ihmisten kanssa, vaikka heillä ei olekaan asiasta ammatillista osaamista, he toivat työhöni aivan toisenlaisia näkökulmia. Hyödynsin tällaista kyselytietoa varsinkin ideointi ja luonnosteluvaiheessa.

Vaikka minulla ei ollutkaan kokemusta pakkaussuunnittelusta, minulla on ominaisuuksia, joista oli hyötyä työn toteuttamisessa. Näistä tärkein oli graafisen suunnittelun ammattitaito, joka on kehittynyt opintojeni aikana. Lisäksi muotoilu on aina kiinnostanut minua ja ymmärrän hyvin geometrisia kuvioita ja muotoja.

1.3.2 Kustannukset ja aikataulu

Opinnäytetyölläni oli rajallinen budjetti, joten en tehnyt kalliita hankintoja. Suunnitteluvaiheessa pystyin hyödyntämään omaa tietokonettani ja ohjelmiani. Prototyyppien rakennuksessa hyödynsin myös kotoa löytyviä materiaaleja, kuten ruokapakkausten kartonkeja. Pakkauksen pohjan teetin kirjapainossa ja askartelin itse lopullisen kappaleen leikkaamalla ja liimaamalla.

Aihemuutoksen myötä alkuperäinen aikatauluni muuttui (Kuvio 1). Lisäksi kilpailu alkoi melkein kuukauden myöhemmin kuin olin kuvitellut, joten aikataulu kiristyi entisestään. Tärkeintä mielestäni oli kuitenkin, että

pystyin varaamaan mahdollisimman paljon aikaa ideointiin ja suunnitteluun. Alkuperäistä aikataulua suunnitellessani otin huomioon, että suoritin syksyn aikana työharjoittelua ja halusin keskittyä siihen mahdollisimman hyvin. Lopulta aikataulua rasitti myös muuttunut elämäntilanteeni, joka vaikeutti työn etenemistä.

Alkuperäisestä aikataulusta poiketen pääsin rakentamaan ensimmäisiä prototyyppijä melkein kaksi kuukautta suunniteltua myöhemmin. Voi siis rehellisesti sanoa, että aikataulu oli lopulta todella tiukka, vaikka olin aloittanut valmistelut hyvissä ajoin. Joihinkin muutoksiin en vain pystynyt varautumaan.

Toukokuu: Aiheen päättäminen ja aihekuvauksen jättäminen.

Kesäkuu - Heinäkuu: Asiakkaan ja yhteistyökumppanin etsintä.

Elokuu: Työharjoittelu. Asiakkaan ja yhteistyökumppanin etsintä.

Syyskuu: Työharjoittelu. Aiheen varmistuminen, tiedon hankinta.

Lokakuu: Työharjoittelu. Tiedon hankinta.

Marraskuu: Tiedon hankinta. Työsuunnitelmaseminaari. Kilpailu käynnistyi.

Joulukuun: Tiedon hankinta. Raportointi. Ideointi ja inspiraation haku.

Tammikuu: Luonnostelu ja ideointi. Prototyyppien raportointi.

Helmikuu: Prototyyppien ja testaus. Mallikappaleen valmistus ja lähettäminen kilpailuun. Raportointi.

Maaliskuu: Kilpailu päättyi. Raportointi.

Huhtikuu: Raportointi. Arviointiseminaari.

KUVIO 1. Opinnäytetyön aikataulu. Lievonen, B. 2013

1.3.3 Riskit

Kun aloittaa uutta työtä tai projektia, on hyvä tiedostaa mahdolliset riskit. Suurimpana riskinä työssä pidin omien taitojeni riittämättömyyttä. Pelkäsin, että olin haukkaamassa liian suurta palaa aiheesta, josta minulla oli niin vähän kokemusta. Olin hieman myös huolissani mahdollisesta motivaation puutteesta. Vaikka pakkaus-suunnittelu olikin itseäni kiinnostava aihe, olisi tylsä tai liian vaikea kilpailuteema voinut latistaa intoni. Riskeihin varauduin tekemällä SWOT-analyysin, jonka avulla pyrin hahmottamaan kaikki mahdolliset riskitekijät (Kuvio 2).



KUVIO 2. Swot -analyysi opinnäytetyöstä.

1.4 Termistö

Seuraavaksi selitän opinnäytetyöni raportissa käyttämiäni termejä.

Antiikva: Kirjaintyyppi, jossa on vaakasuorat päätteet ja kirjainten viivat ovat erivahvuisia (Itkonen, M. 2012, 12).

Antropometria: Oppi ihmisruumiin mittasuhteista. (Suomisanakirja)

CMYK: Neliväripainatus. CMYK-värijärjestelmää käytetään pääasiassa painotuotteita varten tehtävissä kuvissa ja aineistoissa. Lyhenne CMYK tulee englanninkielisistä

sanoista Cyan (syaani), Magenta (magenta), Yellow (keltainen) ja Key (avainväri eli musta). (Värijärjestelmät)

Ergonomia: Työmenetelmien yms. kehittäminen ihmiselle fyysisesti sopiviksi (Suomisanakirja).

Flexopainatus: Pitkien, rainamuotoisten painotuotteiden valmistusmenetelmä (Järvi-Kääriäinen, T & Ollila, M. 2007, 147).

Groteski: Päätteetön ja viivoiltaa lähes tasapaksu kirjaintyyppi (Itkonen, M. 2012, 12).

Itsereflektio: On itsensä kohtaamista, itsensä ilmaisemista, itsensä arvioimista (Anttila, P. 2005, 416).

Nuuttaus: Nuuttauksessa kartonkiin muodostetaan taiveura hallitun taivutuksen ja taittamisen mahdollistamiseksi (Järvi-Kääriäinen, T & Ollila, M. 2007, 134).

Offset: Painomenetelmä, jossa painatus siirtyy painolevytä kumille ja kumilta kartongille (Järvi-Kääriäinen, T & Ollila, M. 2007, 147).

Rullakointi: Rullakko on tuotteiden jakeluhäkki, jonka alla on pyörät (Järvi-Kääriäinen, T & Ollila, M. 2007, 10).

Semiotiikka: merkkioppi, merkkien ja merkkijärjestelmien tutkimus (Suomisanakirja).

Stanssaus: Menetelmä, jossa levyyn tai rumpuun kiinnitetyillä terillä leikataan paperiarkki haluttuun muotoon (Järvi-Kääriäinen, T & Ollila, M. 2007, 155).

Syväpaino: Painomenetelmä, jossa painoväri siirretään kartongin pintaa painosylintereiltä, joihin on syövytetty tai kaiverrettu pieniä kuppeja (Järvi-Kääriäinen, T & Ollila, M. 2007, 147).

Toksikologia: Myrkkyjä, niiden vaikutuksia ja niiden aiheuttamien sairauksien hoitoa käsittelevä lääketieteen haara (Suomisanakirja).

Typografia: Kirjaintyyppien valinta ja käyttö (Itkonen, M. 2012, 11).

2

PÄÄMÄÄRÄNÄ YOUNG PACKAGE

Young Package on kansainvälinen pakkaussuunnittelu-kilpailu, joka on tarkoitettu nuorille, kilpailuun voivat osallistua kaikki alle 30-vuotiaat. Kilpailussa on kaksi kategoriaa: Yliopisto-opiskelijat ja nuoret alle 30-vuotiaat suunnittelijat sekä lukiolaiset. Kilpailu ei edellytä alan koulutusta vaan on avoin kaikille luoville nuorille. Kilpailu on keskittynyt pakkauksiin, jotka valmistetaan paperista ja se on järjestetty vuosittain, aina vuodesta 1996 alkaen. Kilpailussa on myös vuosittain vaihtuva teema. Young Package -pakkaussuunnittelukilpailun on perustanut yksi maailman johtavista pakkausten valmistajista, Model Obaly. Vuodesta 2009 alkaen kilpailun on organisoinut CHEZHDESIGN.CZ. (Young Package)

2.1 Säännöt ja osallistuminen

Vuonna 2013 kilpailun teemana oli vanheneminen ja vanhuus (LIITE 1). Maailman Terveysjärjestö WHO:n mukaan maailmassa elää nykyään 605 miljoonaa yli 60-vuotiasta ihmistä. Vuoden 1980 jälkeen heidän lukumääränsä on kaksinkertaistunut ja vuoteen 2050 mennessä luvun pitäisi ylittää 2 miljardin raja, mikä tarkoittaa viidesosaa koko maapallon väestöstä. Samaan aikaan yli 80-vuotiaiden määrä nelinkertaistuu. Muotoilijoiden näkökulmasta katsottuna arkipäiväisten tuotteiden suunnittelu on suuri haaste ja vastuu. (Young Package)

Kilpailun tehtävänä oli suunnitella pakkaus, joka auttaisi vanhuksia nujertamaan jokapäiväisiä ongelmia ja helpottaisi heidän tietään täysipainoiseen ja aktiiviseen vanhuuteen.

Osallistujia pyydettiin olemaan hienotunteisia ja ymmärtämään tasavertaisen suunnittelun periaatteet. Eli suunnittelijoiden tuli huomioda, että pakkauksilla, jotka ovat suunniteltu pelkästään vanhuksille, edesautetaan heidän eristäytymistään yhteiskunnassa. Suunniteltavan pakkauksen oli siis sovittava myös muille ikäryhmille. Suunnittelijoiden tuli huomioda myös sopivien värien käyttö, typografia, pakkauksen koko ja käytettävät materiaalit. (Young Package)

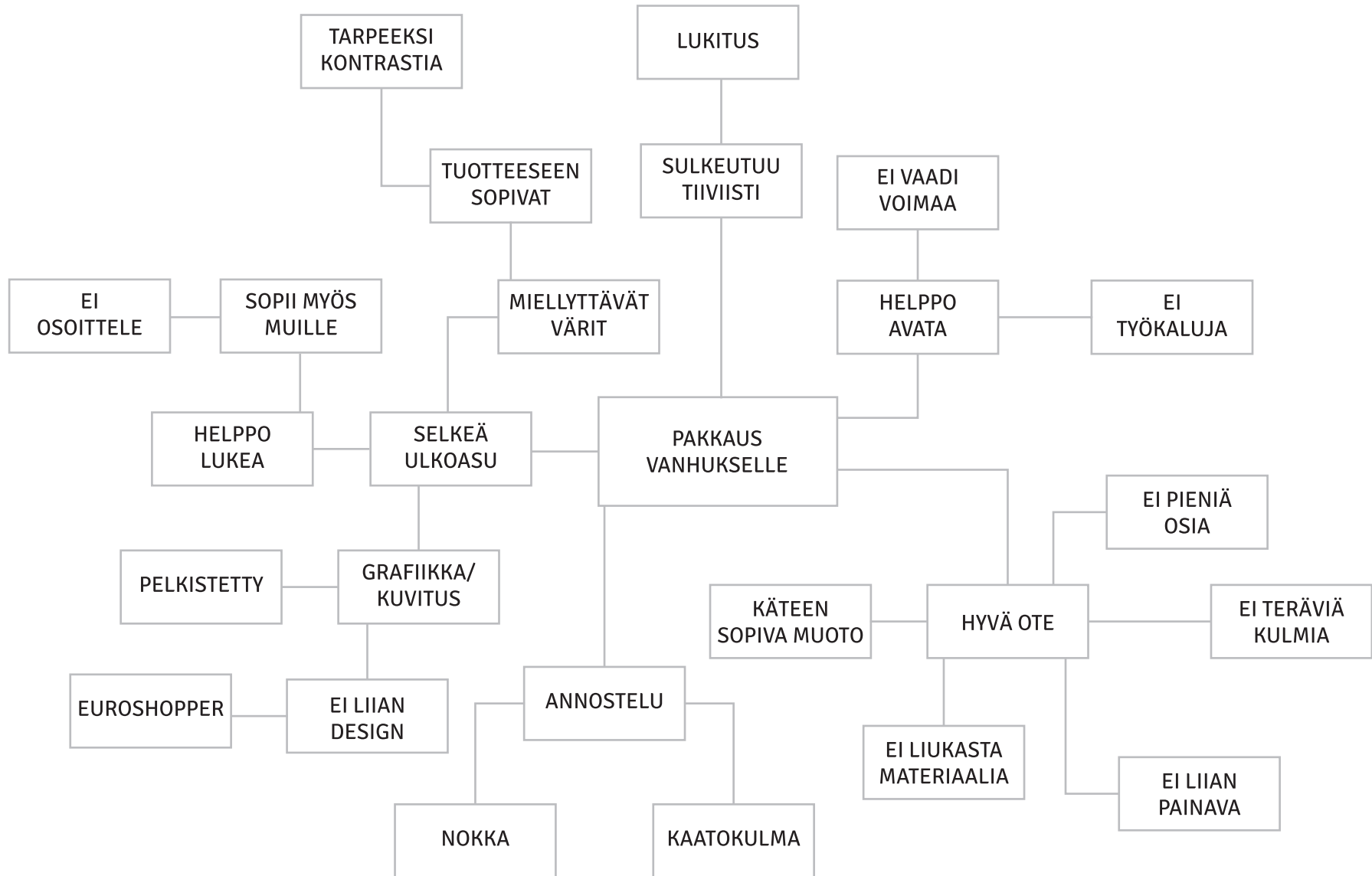
Kilpailussa arvioitiin innovatiivisuutta ja luovuutta, pakkauksen ergonomiaa, toimivuutta ja käsittelyn helppoutta. Myös ympäristölliset näkökulmat, muoto, idean omaperäisyys, mielikuvituksellisuus ja esitystavan laatu olivat tuomariston arviointikriteereitä.

Kilpailutyössä tuli käyttää painokelpoisia materiaaleja, jotka olivat Model Obaly -yhtiön tavallisesti käyttämiä, kuten aaltopahvia, sileää pahvia ja mallinnuslevyä. Työssä sai myös hyödyntää polypropeenikalvoa.

Osallistuminen tapahtui rekisteröitymällä kilpailun internet-sivuilla ja kilpailutyöstä lähetettiin mallikapale postitse. Kilpailun voittajalle luvattiin 1200 euron suuruinen palkinto.

2.2 Tehtävänannon purkaminen

Teemaa oli hieman valotettu, jo ennen varsinaisen kilpailun alkua, joten se ei tullut yllätyksenä. Teema tuntui todella haastavalta, mutta myös tärkeältä. Oma isoäitini kärsii nivelreumasta, joka on heikentänyt hänen käsiensä toimintakykyä huomattavasti. Olin nähnyt kuinka haastavia tavalliset arkiset asiat hänelle voivat olla kun sormet eivät toimi kunnolla. Olimme myös jo ennen kilpailua puhuneet pakkausten vaikeasta avattavuudesta. Mielestäni tärkeimmät asiat, jotka pakkauksessa tulisi huomioda, olivat avattavuus ja selkeä typografia. Kirjasin ensimmäiset mielikuvani teemasta ajatuskartaksi (Kuvio 3).



Kuvio 3. Mielikuvakartta kilpailun teemasta ja suunnittelun rajauksista.
 Lievonen, B. 2013

“Ihminen vanhenee, koska mikään ei kestä ikuisuutta ja sisäelimet kuluu ja rapsahtelee”

Visa 11, Helsinki (Tulusto, R. 2010, 59)

2.3 Kohderyhmä

Jotta osaisin suunnitella käyttäjälähtöisesti, oli minun tutustuttava kohderyhmän maailmaan. Erityisesti minua kiinnosti tietää millaisia muutoksia ihmiskehossa tapahtuu vanhetessa ja kuinka nämä muutokset vaikuttavat arkipäiväiseen elämään. Varsinkin käsien toimintaan oli tärkeää perehtyä. Tietysti kaikki muutokset ovat yksilöllisiä, eikä yleispätevää selvitystä voi tehdä. Yritin kuitenkin parhaani mukaan asettua iäkkään ihmisen asemaan.

Yli 80-vuotiaiden ikäryhmä kasvaa kaikista nopeimmin. Tämä tarkoittaa, että myös väestön keskimääräinen eli-

najanodote kasvaa jatkuvasti. Ikääntyvien määrän kasvu aiheuttaa yhteiskunnalle taloudellisia ja sosiaalisia paineita ja vaatimuksia. Tänä päivänä tulisi kuitenkin ajatella ikääntyvää väestöä myös voimavarana ja yhteiskunnan tulisi kiinnittää entistä enemmän huomiota vanhusten aktiivisuuden ja itsenäisyyden tukemiseen. Näin tarvelähtöinen ajattelu pystytään kääntämään voimavaralähtöiseksi. (Lyyra, T-M & Pikkarainen, A. 2007, 5.)

Joidenkin ennusteiden mukaan vuonna 2025 suomalaisista 25 prosenttia on eläkeläisiä. Ikääntyvien ihmisten valtava määrä vaikuttaa myös pakkausteollisuuteen. Pakkauksilta vaaditaan entistä parempaa toimivuut-

ta. Helposti avattavien ja käytettävien pakkausten arvostus lisääntyy, koska sormivoimia ja -näppäryyttä edellyttävät pakkaukset eivät sovi vanhuksille. Myös tuotetietojen luottavuudessa on huomioita, että ikääntynyt kuluttaja pystyy lukemaan niitä ilman apuvälineitä, kuten suurennuslasia. On myös erikoisryhmiä, joiden käsivoimat ovat merkittävästi heikentyneet. Heille vaikeasti avattava pakkaus voi olla este tuotteen ostamiselle. (Järvi-Kääriäinen, T & Ollila, M. 2007, 30.)

Ikääntyminen aiheuttaa muutoksia näkökykyyn. Muutokset voivat olla esimerkiksi näkökyvyn tarkkuuden, hämäränäön, syvyyenäön ja värien erotuskyvyn heikkeneminen. Myös silmän mukautumiskyky vähenee.

Lähelle näkeminen vaikeutuu vähitellen vanhenemisen myötä. Tämä on merkittävä asia kun luetaan pakkauksen tuotetietoja. Monet yli 40-vuotiaat kykenevät lukulasien avulla lukemaan pientä, lähellä olevaa tekstiä. Kyse on normaalista ikääntymiseen liittyvästä ilmiöstä, jota kutsutaan ikänäköksi. Tavallista on, että ikänäkö alkaa vaivata 40-45 ikävuoden jälkeen niitä, jotka eivät ole ennen tarvinneet silmälaseja. (Ikänäkö)

Ikänäkö vaikeuttaa pienen tekstin lukemista läheltä ja lukeminen onnistuu ehkä viemällä kohdetta kauemmas. Ikänäkö saatetaan yleensä havaita ongelmana sanomalehden, kartan tai pakkauksissa olevien tuoteselosteiden lukemisessa. (Ikänäkö)

Iäkkäiden näkökykyä voidaan tutkia mittamalla eri näkötoimintojen arvoja. Tällaisessa näköseulonnessa voidaan mitata esimerkiksi näkö tarkkuutta, näkökenttää, kontrasti herkkyyttä, väri- ja hämäränäköä, liikkeen näkemistä ja häikäistymistä. (Heikkinen, E & Rantanen, T. 2008, 179.)

On vaikeaa sanoa tyhjentävää selitystä, millaisia vaatimuksia pakkauksen täytyy täyttää, jotta se toimii kaikille. Tärkeä huomio oli kuitenkin, että vanhukset ovat yhteiskunnalle voimavara, eikä rasite. Päätinkin omassa pakkauksessani keskittyä erityisesti pakkauksen helppoon avattavuuteen ja suljettavuuteen. Graafisen suunnittelun näkökulmaa pakkaukseen toi

värimaailma, grafiikat ja typografia, jossa keskeisin asia oli hyvä luettavuus. Hyvän luettavuuden kannalta tärkeimmät seikat ovat, fontti, fontin pistekoko sekä tekstin ja taustan riittävän suuri kontrasti.

2.4 Helppo avata

Toimivien pakkausten arvostus alkaa näkyä myös erilaisina toimenpiteinä. Yksi näistä on Suomen Reumaliiton laatima Helppo avata -merkki, joka on osa Helppo pakkaus on ETU -hanketta. Merkin tarkoitus on kertoa kuluttajalle, että pakkauksen pystyy avaamaan ilman apuvälineitä.

Reumaliiton arvion mukaan 1,5 miljoonaa suomalaista kärsii käsien huonosta toimintakyvystä. Helppo avata -merkki onkin siis positiivinen lisäarvo pakkaukselle. Samalla merkki viestii kaikkien kuluttajien tasapuolisuudesta arvostuksesta.

Merkin käyttöoikeuden voi saada pakkaukselle, joka läpäisee Valtion teknillisen tutkimuskeskuksen kehittämän testin. Merkkiä voidaan hakea elintarvike- tai lääkepakkaukselle. Testissä pakkauksesta tutkitaan seuraavat asiat:

- Avausmekanismin näkyvyys
- Avaustavan selkeys
- Otteen saaminen avausmekanismista
- Otteen pitävyys avausmekanismista
- Voiman tarve pakkausta avatessa
- Avausmekanismin rikkoutumattomuus avatessa
- Otteen pitävyys pakkauksesta
- Pakkauksen rikkoutumattomuus avatessa
- Tuotteen pysyminen pakkauksessa avaamisen jälkeen
- Pakkauksen avaamisen helppous

Kyseiset kriteerit perustuvat pohjoismaiseen NICen (Nordic Innovation Center) rahoittamaan Easyopen-pack 2006-2008 -tutkimukseen. Samoja kriteereitä pyrin noudattamaan oman pakkauksen suunnittelussa ja koitin miettiä kuinka hyvin pakkaus voisi läpäistä kyseisen testin. (Suomen reumaliitto)

3

EVÄÄT MATKALLE

Koska pakkaussuunnittelu oli minulle ennestään melko tuntematon graafisen suunnittelun osa-alue, täytyi minun perehtyä alan perusteisiin aivan alusta alkaen. Vaikka opinnäytetyössäni keskeisin teema on suunnittelukilpailu ja luovuus, halusin pyrkiä työlläni ammatilliseenkehitykseen.

Koin tarpeelliseksi etsiä kattavasti tietoa pakkaussuunnitteluun liittyvistä asioista, mutta koska ala on valtaavan laaja, rajasin tietomäärän kilpailutehtävän ympärille. Etsin tietoa, joka olisi yleispätevää missä tahansa pakkaussuunnitteluprojektissa ja jota voisin hyödyntää tulevaisuudessa. Sen jälkeen tarkastelin niitä osa-alueita, jotka olennaisesti liittyivät kilpailutehtävään.

Etsin ensin tietoa pakkaussuunnittelun perusteista, termeistä ja pakkauksen tehtävistä. Halusin myös tietää pakkaussuunnittelusta osana yhteiskuntaa ja kestäväää kehitystä. Selvitin myös, millainen on pakkaussuunnittelun prosessi ja sen vaiheet.

Pakkaussuunnittelua voidaan tarkastella useiden eri asiakkaiden silmin, mutta nyt keskityin vain kuluttaja-asiakkaaseen. Pakkausmateriaalien kirjo on valtava, joten rajasin tiedonhankintani koskemaan ainoastaan kilpailun säännöissä sallittuja materiaaleja. Kilpailun tehtävänannon mukaisen kohderyhmän takia pidin tärkeänä perehtyä pakkausten avaus- ja sulkemismekanismeihin.

Tein työn graafisen suunnittelun näkökulmasta, joten muodon ja funktion lisäksi huomioin pakkauksen estetiikan. Vaikka työ oli tarkoitus suunnitella ikääntyneille ihmisille, kilpailun säännöissä korostettiin, ettei työ saa sulkea pois muitakaan kohderyhmiä. Tähän joukkoon laskin myös kilpailun tuomariston, joihin työllä täytyi tehdä vaikutus.

3.1 Perustiedot, toimiva pakkaus

Emme ehkä aina tiedosta, kuinka paljon vaatimuksia pakkauksella voi olla ja kuinka monia toimijoita sen lyhyt elinkaari koskettaa. Pakkauksen on palveltava tuotteen lisäksi esimerkiksi pakkaajia, kuljettajia, kaupan henkilökuntaa, kuluttajaa sekä jätteenkäsittelijöitä. Pakkauksen tärkein tehtävä on suojata pakattua tuotetta, mutta se tuo myös tuotteelle lisäarvoa. Pakkaus myös säilyttää, mahdollistaa tuotteen jakelun, kertoo tuotteesta ja myy. (Järvi-Kääriäinen & Ollila. 2007, 9-12.)

Erilaiset kuluttajaryhmät asettavat pakkaukselle omat vaatimuksensa. Pakkauksen suunnittelussa tulisi myös huomioida houkuttelevuus, design, väri, painatus, käytettävyys ja turvallisuus. Ja tämä kaikki tulisi tapahtua kustannustehokkaasti ja mahdollisimman ympäristöystävällisesti. (Järvi-Kääriäinen & Ollila. 2007, 9-12.)

Tuotteeseen voi kohdistua erilaisia fysikaalisia, kemiallisia ja biologisia rasitteita, joita pakkauksen tulisi ehkäistä. Eniten tällaista rasitusta tapahtuu kuljetuksen aikana, jolloin pakkauksen on kestettävä iskuja ja värähtelyä. Muita rasituksia voivat olla mm. kosteus, pöly. (Järvi-Kääriäinen & Ollila. 2007, 9-12.)

Suojaaminen on myös osa turvallisuutta. Pakkaukselta tulisi nähdä, onko tuote voinut vaurioitua tai onko pakkaus avattu luvattomasti. Pakkaus on myös osa tuotteen aitouden varmistamista. Turvallinen pakkaus myös estää mm. lapsia ja kotieläimiä saamasta haltuunsa myrkyllisiä tai muuten haitallisia tuotteita. (Järvi-Kääriäinen & Ollila. 2007, 9-12.)

Pakkauslinjat ja logistiikka asettavat pakkaukselle vaatimuksia. Pakkauslinjat kulkevat suurilla nopeuksilla, jonka takia pakkauksen on oltava kestävä, kitkaominaisuuksiltaan ja muodoltaan sopiva, jottei tuote- ja pakkaushävikkiä syntyisi. Pakkauksen tulee myös pysyä pystyssä täytettäessä ja sulkeuduttava tehok-

kaasti. Logistiikassa on huomioita pakkauksen kuljetus ja varastointi. Pakkauksen tulisi olla oikein mitoitettu, jottei tyhjää tilaa jäisi. (Järvi-Kääriäinen & Ollila. 2007, 9-12.)

Pakkaus on osa tuotteen markkinointia. Yleensä tuotteet tunnistetaan pakkauksesta, joten se on tärkeä osa tuotteen imagoa. Pakkauksen tyylin tulisi antaa ensivaikutelma siitä, millainen tuote siinä on sisällä. Tyyliin vaikuttavat mm. pakkauksen koko, muoto, värit, tekstit ja typografia. Erilaisten säädöksiensä takia pakkauksissa on myös oltava monenlaisia merkintöjä. Merkinnöt voivat sisältää mm. säilytys- tai käyttöohjeita. (Järvi-Kääriäinen & Ollila. 2007, 9-12.)

Hyvä pakkaus

- Suojaa tuotetta
- Säästää ympäristöä
- Säilyttää tuotteen
- Sopii tehokkaaseen tuotantoon ja jakeluun
- On hygieninen
- On turvallinen käyttäjälle
- Markkinoi tuotetta ja on osa yrityskuvaa
- Antaa informaatiota tuotteesta ja pakkauksesta
- Lisää tuotteen käyttömukavuutta
- Vähentää tuotehävikkiä
- Voidaan kierrättää tai hyödyntää energiana
- Noudattaa kestävä kehityksen periaatteita
- On edullinen

Kuvio 4. Hyvän pakkauksen ominaisuudet. (Järvi-Kääriäinen, T. & Ollila, M. 2007, 12. Soveltanut Lievonen, B. 2013.)

Pakkauksen tulisi lisätä tuotteen käyttömukavuutta. Esimerkiksi pakkaus tulee voida avata ja sulkea sekä tyhjentää täysin. Käyttömukavuuteen kuuluu myös, että käyttäjälle annetaan tarpeeksi tietoa kuinka pakkaus voidaan hävittää. Pakkaukset rasittavat ympäristöä ja toimivan pakkauksen suunnittelussa ympäristön haittavaikutukset pyritään minimoimaan. Erilaisten pakkausmateriaalien erot voivat olla hyvinkin pieniä jos pakkaus voidaan toteuttaa ilman ylipakkaamista. Toimivan pakkauksen ominaisuuksiin kuuluu myös edulliset valmistuskustannukset ja se, että materiaali voidaan käytön jälkeen hyödyntää esimerkiksi energiana. (Järvi-Kääriäinen & Ollila. 2007, 9-12.)

3.2 Pakkaussuunnittelun prosessi

Pakkausala on haastava, kukaan ei yksin hallitse kaikkia tietoa, jota pakkauksen suunnitteluun tarvitaan. Suunnitteluprosessi yhdistää eri alojen osaajat. Pakkauksen suunnitteluun vaaditaan osaamista pakkaus-tekniikasta, kemiasta, fysiikasta, matematiikasta, konetekniikasta, tietotekniikasta, logistiikasta, mikrobiologiasta, toksikologiasta, designista, markkinoinnista ja semiotiikasta. (Järvi-Kääriäinen & Ollila, 2007, 15.)

Pakkaussuunnittelu prosessi alkaa raaka-ainetoimittajista, kuten sellunvalmistajista. Tämän jälkeen pakkausmateriaalinvalmistaja jalostaa raaka-aineista

esimerkiksi paperia, pahvia ja kartonkia. Pakkauksen elinkaaren alkuvaiheessa ovat mukana myös yritykset, joiden tuotteille pakkaus tulee, mainostoimistot, suunnittelijat ja painotalot. (Järvi-Kääriäinen & Ollila, 2007, 15.)

Jokainen pakkaussuunnitteluprosessi on omanlaisensa. Uuden pakkauksen kehityksessä on useita määrittelyvaiheita ennen kuin pakkaus pääsee kuluttajille. Kehityksiprojekteissa voidaan hyödyntää erilaisia kuluttajatutkimuksia. Uutta pakkausta suunniteltaessa pitäisi tietää kuka tuotetta käyttää ja millaisissa tilanteissa. Näin voidaan ottaa huomioon erilaisten kuluttajien tarpeet. Muutokset yhteiskunnassa heijastuvat myös

pakkausteollisuuteen. Tällaisia muutoksia ovat esimerkiksi pienten kotitalouksien määrän kasvaminen, joka on lisännyt pienten pakkausten kysyntää. (Järvi-Kääriäinen & Ollila. 2007, 29.)

Yleensä pakkaussuunnittelu jaetaan kahtia teknisen- ja visuaalisen suunnittelun kesken. Teknisellä suunnittelulla tarkoitetaan pakkauksen rakenteen suunnittelua. Rakennesuunnittelussa käytetään suunnitteluohjelmia, joiden avulla voidaan luoda aivan uusia pakkausmuotoja. Ohjelmien kirjastot sisältävät myös valmiita sovelluksia. Uudesta pakkauksesta voidaan myös valmistaa 3D-mallinnus CAD-ohjelmilla. (Järvi-Kääriäinen & Ollila. 2007, 48-49.)

Pakkauksen visuaalisuudesta vastaavat usein mainostoimistot ja graafiset suunnittelijat. Pakkauksen suunnittelu eroaa tavallisimmista graafisen suunnittelun alueista, koska kyseessä on kolmiulotteinen objekti. Monet seikat ovat kuitenkin samoja myös pakkaussuunnittelussa, kuten värien, kuvien, tekstin ja materiaalien merkitys viestin välittämisessä. Graafisen suunnittelijan työkalut ovat myös pitkälti samat. Ulkoasu voidaan suunnitella esimerkiksi Adobe Photoshop ja Illustrator ohjelmilla. Ulkoasu luodaan asemoimalla kuva- ja tekstielementit rakennesuunnittelijoiden piirtämän viivakuvan päälle. (Järvi-Kääriäinen & Ollila, 2007, 48-49.)

Seuraavaksi pakkauksen matka kulkee painotaloon. Pakkauksen valmistuksessa voidaan hyödyntää kirjapainon kaikkia painotekniikoita. Oikea painotekniikka on valittava aina tapauskohtaisesti halutun lopputuloksen saavuttamiseksi. Kartonkipakkausten yleisin pakkausten painotekniikka on Offset-menetelmä. Offsetissa painettava kuva siirtyy painolevyllä kumille ja siitä kartongille. Offsetin etuna on edulliset kustannukset suurissa erissä. (Järvi-Kääriäinen & Ollila, 2007, 147.)

Muita tekniikoita ovat esimerkiksi syväpaino, jossa painosylintereiden pintaan syövytetään pieniä kuoppia, joihin painoväri levittyy. Syväpainossa kustannukset ovat Offsettia suuremmat. Yksi harvemmin käytetty

tekniikka on Flexopaino, joka soveltuu pitkien painomäärien valmistukseen. Flexon hyviin puoliin kuuluu ympäristöystävällisyys vesiohenteisten painovärien ansiosta. Laadussa Flexo ei kuitenkaan pärjää Offsetille tai syväpainolle. (Järvi-Kääriäinen & Ollila, 2007, 147.)

Painamisen jälkeen pakkaus stanssataan haluttuun muotoon stanssaus koneella. Koneessa painettu kartonkiarkki puristetaan stanssausformun ja nuuttausmatriisien väliin. Stanssausformu leikkaa arkkiin halutun muodon ja nuuttausmatriisit painavat arkkiin taitokset. Stanssausuksen yhteydessä arkkiin voidaan tehdä kohokuviointi eli preeglaus. Stanssausuksen jälkeen pak-

kaus liimataan. (Järvi-Kääriäinen & Ollila, 2007, 147.) Tämän jälkeen tuote pakataan pakkaukseen. Tämä voi tapahtua heti tuotantolinjan jälkeen tai esimerkiksi ulkoistamalla pakkaaminen. Pakkaamisen vaiheita ovat mm. annostelu, pakkauksen suljenta, lisäosien liittäminen, etiketöinti, kuluttajapakkausten pakkaaminen jakelupakkauksiin ja niiden rullakointi. (Järvi-Kääriäinen & Ollila, 2007, 183.)

Seuraavaksi pakkaukset kulkevat usein keskusvaraston kautta kauppoihin. Kaupoista pakkaukset siirtyvät kuluttajille ja kotiin, jossa ne otetaan käyttöön. Tuotteesta riippuen pakkaus voidaan varastoida pitkäksi aikaa tai hävittää heti käytön jälkeen. Viimeinen vaihe

pakkauksen elinkaareissa on sen loppusijoituspaikka. Pakkaus voidaan esimerkiksi kompostoida, polttaa, kierrättää, hyödyntää energiana tai viedä kaatopaikalle. Tärkeää on, että pakkauksesta löytyy tarvittava tieto pakkauksen hävittämisestä. (Järvi-Kääriäinen & Ollila, 2007, 149.)

4

SUUNTA HUKASSA

4.1 Tyhjää täynnä?

Ensimmäinen ongelma, joka minun täytyi ratkaista tehtävänannon jälkeen, oli tuotteen valinta. Kilpailun säännöissä ei määritelty, mille tuotteelle pakkaus tulisi suunnitella, joten vaihtoehtoja oli rajattomasti. Kyse ei siis ollut mistään pienestä ongelmasta, tuotteen valinta määrittäisi koko projektin.

Lähdin pohdiskelemaan mahdollisimman arkipäiväisiä tuotteita, joita jokainen voisi käyttää iästä huolimatta. Yritin mieltä löytyisikö jostain itselleni tutusta tuotteesta jokin selkeä ongelma. Ensimmäinen ajatukseni oli, etten haluaisi suunnitella elintarvikepakka-

usta, koska silloin joutuisin miettimään pakkauksen hygieniää. En kuitenkaan täysin tyrmännyt ajatusta, koska ruoka yhdistää kaikkia ihmisiä, mikä mielestäni olisi hyvä lähtökohta kilpailuun, jossa eri kulttuurit kohtaavat. Tuotteen kuitenkin täytyi sopia kartongissa säilytettäväksi.

Mielestäni oli tärkeää, että tuote on sellainen, jonka voin lähettää pakkauksen mukana, silloin sen toimivuuden voi todeta helpommin kuin tyhjän paketin. Tuote ei siis saanut olla helposti pilaantuvaa ja sen täytyi sietää olosuhteiden muutokset, kuten lämpötilan vaihtelut. Tuotetta ei myöskään saanut tunnistaa olemassa olevaksi brändiksi. Minun oli lisäksi huomioi-

tava, että tuote kulkee tullin läpi, joten se ei saanut olla mitään epäilyksiä herättävää. Näillä perusteella suljin pois kaikki nestemäiset ja jauhemaiset tuotteet.

Ryhdyin listaamaan kodin arkipäiväisiä tavaroita. Yhdeksi ehdokkaaksi nousi CD-levy. Minua miellytti ajatus, että epäekologiset muovikannet voisi korvata paperilla. Olen myös kokenut CD:n irrottamisen kotelosta ongelmalliseksi. Ne ovat joskus niin tiukassa, että levyä joutuu vääntämään voimalla, jotta se irtoaa. Epäilin kuitenkin, ettei tuote ollut sopiva kilpailun teemaa ajatellen.

Muita vaihtoehtoja joita pohdin olivat mm. hammas-harja, joka olisi myös ollut kaikkia yhdistävä tuote. Nykyiset muovipakkaukset olisivat mielestäni kaivanneet ympäristöystävällisempää vaihtoehtoa ja helpompaa avausmekanismia. Tämä olisi ollut hyvä vaihtoehto, koska siinä olisi ollut selkeä ongelma, johon olisin voinut miettiä ratkaisua. Minua kuitenkin epäilytti hammas-harjan vaatima hygieniataso ja kartongin sopivuus pakkausmateriaaliksi.

Pohdin tuotteeksi myös erilaisia vaatteita, kuten sukkaa. Sukkapakkausten ongelmallisuuteen törmää usein kaupoissa; tuotetta ei näe kunnolla repimättä pakkausta auki, jolloin se ei ole enää myyvä. Sukat

myös sidotaan toisiinsa langalla, jolloin avaamiseen tarvitaan apuvälineitä. Aiheeksi tämä tuntui kuitenkin liian haastavalta.

Valitsin lopulta tuotteeksi kuivaruuan, kuten riisin, leuseet ja hiutaleet. Aihe tuntui kaikista mieleeni tulleista ideoista sopivimmalta. Ruoka yhdistää meitä kaikkia iästä tai kansallisuudesta riippumatta. Tuotteen pystyi tarvittaessa lähettämään pakkauksen mukana eikä sitä voi yhdistää tiettyyn brändiin. Tuote myös jätti paljon vapauksia pakkaukselle, koska sille oli mahdollista suunnitella erilaisia avausmekanismeja, muotoja tai annosteluvaihtoehtoja. Minua kuitenkin huolestutti tuotteen tavanomaisuus kilpailussa erottumisen kannalta.

4.2 Vierailta vesillä

Muotoilu tai kolmiulotteinen suunnittelu eivät kuulu opintoihini, joten olin aivan uuden haasteen edessä. Visuaalisen muodon hahmottamista en pitänyt ongelmallisena, vaan pakkauksen toiminnallisuuden ymmärtäminen tuotti vaikeuksia. Minulle ei riittänyt, että pakkaus olisi ulkomuodoltaan mielenkiintoisen näköinen. Tärkeämpää oli, että pakkauksen funktio olisi huolellisesti mietitty ja jokainen osa tarkoituksenmukainen. Olin valmis tinkimään muodon innovatiivisuudesta, kunhan pakkaus toimisi erittäin käyttäjäystävällisesti. Halusin noudattaa samaa suunnittelufilosofiaa, joka minulle on tyypillistä kaikessa graafisessa suun-

nittelussa. Pyrin aina pelkistettyyn lopputulokseen ja karsimaan pois kaiken turhan ja monimutkaisen.

Perehdyin tuote- ja konseptimuotoiluun ja sovelsin niiden menetelmiä omassa työssäni. Konseptimuotoilussa on kyse uuden tuotteen kehittämisessä ja nyt olin kehittämässä uutta pakkausta. Konseptilla tarkoitetaan luonnosta tai hahmotelmaa, eli ei valmista tuotetta. Tuote on valmis vasta kun se on menestyksekkäästi saatu markkinoille. Kilpailutyöni ei siis ollut valmis tuote, vaan pakkauskonsepti. Konseptissa esitetään luonnoksena ja kolmiulotteisena hahmomallina tuotteen muoto ja toimintaperiaate. (Kettunen, I. 2001, 59.)
Konseptimuotoilussa on neljä vaihetta, joita päätin

seurata myös omassa työssäni. Vaiheet ovat Tieto, Idea, Valinta ja Testaus (Kuvio 5). (Kettunen, I. 2001, 60.)
Tiedonkeruu vaiheessa selvitetään asiakkaiden ja käyt-



Kuvio 5. Konsepti muotoilun vaiheet. (Kettunen, I. 2001, 60.)

täjien tarpeet, määritellään tuotteen ominaisuudet ja asetetaan tavoitteet muotoilulle. Tiedonhaun tavoitteena on selvittää mitä käyttäjät arvostavat ja huomioida myös mahdolliset piilevät tarpeet. Tiedon keruun pohjana voidaan käyttää muotoilubriefiä, joka antaa suunnittelulle suuntaviivat. Itselläni muotoilubriefin asemassa toimi kilpailun teema ja säännöt. (Kettunen, I. 2001, 62.)

Kohderyhmästä voidaan kerätä tietoa monin tavoin. Tiedonhankinnassa voidaan hyödyntää esimerkiksi havainnointia, haastatteluja, kyselyjä, testejä, kirjallisuutta ja asiantuntijoita, sekä osallistumista tuotteen käyttöön varsinaisen käyttäjän kanssa. Itselleni sopivin

tiedonhankintatapa oli havainnointi ja haastattelut (Kuvio 6). Sitä olin jo aiemmin, osittain tiedostamatta, tehnyt tarkkaillessani omaa isoäitiäni. Keräsin myös tietoa kirjallisuudesta, joka lähinnä vaan toi varmuuden asioihin, jotka vanhuksista jo tiesin. Päätin jättää tiedonkeruusta pois kyselyt ja testit. Niiden avulla olisi toki voinut saada paljon tietoa, mutta epäilin, että tietomäärä tulisi olemaan niin sekalainen, ettei minulla olisi aikaa analysoida sitä. (Kettunen, I. 2001, 63.)

Konseptimuotoilun toinen vaihe on ideointi. Ideoinnis-



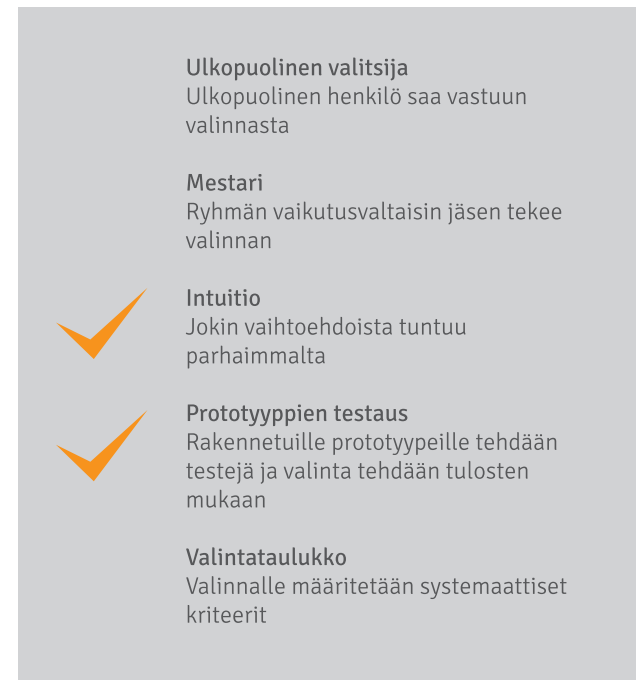
Kuvio 6. Erilaisia tiedonkeruu menetelmiä. (Kettunen, I. 2001, 63. Soveltanut Lievonen, B. 2013.)

sa pyritään kehittämään niin paljon ratkaisuehdotuksia kuin mahdollista. Ideointivaiheessa tulisi välttää kritiikkiä ja vuorotella luovien kierrosten ja arvioinnin välillä. Jokaisella kierroksella ideat kehittyvät eteenpäin ja konseptien lukumäärä vähenee. Ideointivaihe voi jatkua loputtomiin, se on vain pystyttävä lopettamaan. Ideat voivat syntyä intuitiolla, kokemuksella, maalaisjärjellä tai inspiraatiolla, mutta ideoinnissa voi myös hyödyntää erilaisia menetelmiä. Itse halusin hyödyntää tuttua ja aiemmin tehokkaaksi kokemaani menetelmää, aivoriiheä. (Kettunen, I. 2001, 70.)

Kun ideoita on koottu mahdollisimman paljon, on

vuorossa kriittisin vaihe, konseptin valinta. Ideoinnissa pyritään välttämään kritiikkiä, mutta nyt konseptit on arvioitava tarkasti, jotta paras vaihtoehto löytyy. **Ilkka Kettunen** on teoksessaan *Muodon palapeli* sivuilla 84-85 listannut erilaisia konseptin valintamenetelmiä (Kuvio 7). Lista perustuu Ulrich & Eppingerin (2000) teokseen *Product design and development*.

Konseptin valinnan voi suorittaa joku yksittäinen henkilö, valinta voi perustua intuitioon, konsepteista voidaan listata hyvät ja huonot ominaisuudet tai niitä voidaan arvioida valintataulukon avulla. Itse päädyin suorittamaan valinnan osittain intuitiolla ja lopulta prototyyppien testauksella. Intuitiolla rajasin alkuvaiheessa pois



Kuvio 7. Konseptin valintamenetelmiä. (Kettunen, I. 2001, 84-85. Soveltanu Lievonen, B. 2013.)

vaihtoehdot, jotka tuntuivat toimintaperiaatteeltaan tai rakennettavuudeltaan liian vaikeilta. (Kettunen, I. 2001, 84-85.)

Testausta tulee tehdä koko suunnitteluprosessin ajan. Testauksella pyritään saamaan tärkeää palautetta tuotteen kohderyhmältä. Testaamisella pyritään selvittämään, että tuote vastaa kohderyhmän tarpeita ja vaatimuksia. Testauksella kerätään tietoa myös jatkokehittelyä ja markkinointia varten. (Kettunen, I. 2001, 86.)

Omassa työssäni hyödynsin testausta koko prosessin ajan. Pyysin palautetta konseptien eri vaiheissa ja siitä oli hyötyä varsinkin prototyyppien rakennuksen aikana.

Lopullisissa testauksessa koehenkilönä toimi isoäitini, joka oli avainasemassa tiedonhankinnassani.

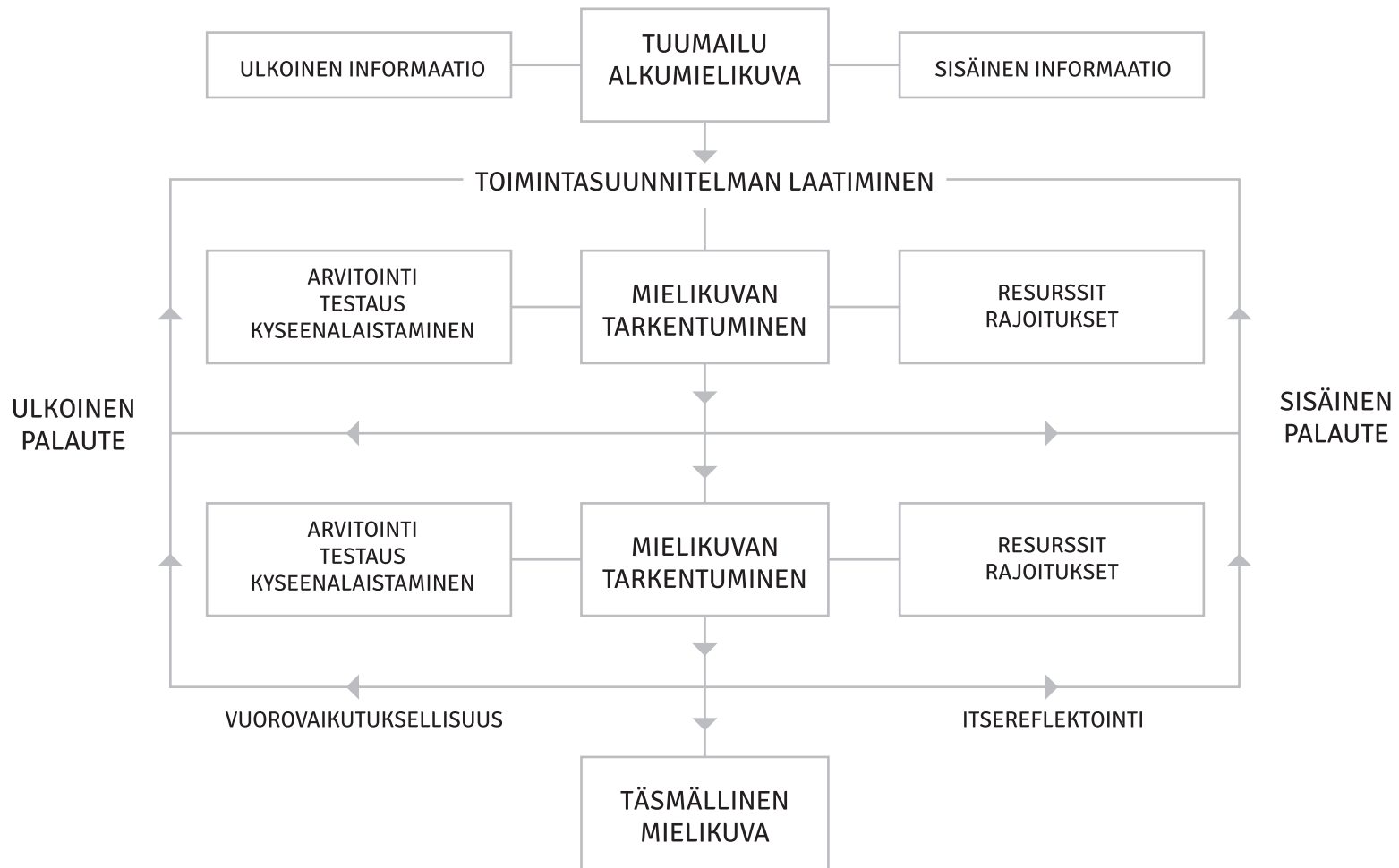
5

5 APUA TULOSSA

5.1 Kriittisrealistinen evaluaatio

Opinnäytetyöni eteni kriittisrealistisen evaluaation mukaan. Realistinen evaluaatio oli minulle ennestään tuntematon menetelmä, mutta siihen perehdyttyäni huomasin sen sopivan työni viitekehikseksi todella hyvin. Menetelmä on ensisijaisesti kehitetty sosiaalityön tutkimukseen, mutta sen on havaittu soveltuvan myös luoviin projekteihin, joiden tarkoitus on kehittää uusia ideoita ja innovaatioita. Realistisessa evaluaatiossa on mahdollista hyödyntää reflektiivisiä ja itsereflektioivia menetelmiä. (Anttila, P. 2005, 93.)

Realistinen evaluaatio etenee toimintakierroksissa, eli sykleissä (Kuvio 8). Prosessi alkaa tuumailulla ja alkumielikuvan luomisella, johon vaikuttavat sekä sisäinen että ulkoinen informaatio. Sisäistä informaatiota voivat olla mm. intuitio, osaaminen ja kokemukset. Omassa työssäni sisäistä informaatiota oli esimerkiksi se osaaminen ja tieto, jota olen koulutukseni kautta saanut. Informaatioon kuului myös ne havainnot, joita olin tehnyt oman isoäitini arjesta. Vaikka en ollut kilpailun kohderyhmää, kuluttajana myös omat kokemukseni pakkauksista, kuuluvat sisäiseen informaatioon. Ulkoista informaatiota oli fakta- ja asiantuntijatieto, johon perehdyin. Tällaista tietoa tarvitsin niin pakkassuunnittelusta, kilpailusta kuin vanhuksistakin.



Kuvio 8. Työskentelyn eteneminen realistisen evaluaation mallin mukaan.
(Anttila, P. 2005, 463. Soveltanut Lievonen, B. 2013)

Jokaisella toiminta kierroksella käydään läpi sisäistä ja ulkoista palautetta. Opinnäytetyölläni ei ollut varsinaista toimeksiantajaa, jolta olisin saanut palautetta, joten pyysin palautetta työ- ja opiskelukavereiltani ja muilta läheisiltäni. Pidän ulkoista palautetta tärkeänä, koska se kannusti ja ohjasi työskentelyä projektin eri vaiheissa.

Tiesin alusta asti, että opinnäytetyöstäni tulisi henkilökohtainen ja luova prosessi, jonka tavoitteena on oma ammatillinen kehittäminen. Siksi oli luontevaa, että työssäni oli vahvasti mukana myös itsereflektointi. Itsereflektoinnissa on kyse itseymmärryksestä. Siinä tekijä tarkastelee omaa työskentelyään, ajatuksiaan ja mielikuviaan. (Anttila P. 2005, 78.)

Minulle itsereflektoinilla oli tärkeä merkitys. Luotan vahvasti omaan näkemyksiini ja ideoihini, mutta haluan myös kehittyä suunnittelijana. Mielestäni kehittymiseen tarvitaan uskallusta kyseenalaistaa omat ajatukset. Itsereflektoinnin avulla pystyin eri suunnittelun vaiheissa pohtimaan miksi teen jonkin asian näin.

5.2 Tehtäväanalyysi

Hyödynsin suunnittelun alkuvaiheessa teollisessa muotoilussa käytettyjä tehtävä- ja funktioanalyyskejä. Tehtäväanalyysi on tekniikka, jonka avulla voidaan tarkastella esimerkiksi tuotteen ergonomisia ja antropometrisia ominaisuuksia. Tehtäväanalyysi on menetelmä, jota voi hyödyntää ideoinnin alkuvaiheessa. Menetelmän avulla muotoilija voi perehtyä tarkemmin tuotteeseen ja siihen kuinka ihmiset tuotetta käyttävät. (Kettunen, I. 2001, 78.)

Tehtäväanalyysissa tehdään selvitys kaikista toimista, joita käyttäjä joutuu tuotteen kanssa suorittamaan.

Tällaista erittelyä käytetään uusien konseptien luomiseen ja näin voidaan havaita esimerkiksi millaisia ongelmia tuotteen käytössä esiintyy. Tehtäväanalyysin on tarkoitus perustua maalaisjärkeen ja niihin havaintoihin, joita voimme tehdä ihmisiä tarkkailemalla. (Kettunen, I. 2001, 78.)

Suoritin tehtäväanalyysin itse ja kirjasin ylös havaintoja joita huomasin omassa toiminnassani. Tehtäväanalyysia varten otin tarkasteluun kaksi erilaista riisipakkausta, toinen oli Ungle Ben's (Kuva 1) ja toinen Pirkan pitkäjyväinen riisi (Kuva 2).

Tehtäväanalyysin avulla pystyin löytämään muutamia ongelmakohtia, jotka pyrin ratkaisemaan omassa pakkauksessani. Omassa suunnitelmassani halusin tehdä pakkauksesta tukevamman ja paremmin käden muotoa mukailevan. Lisäksi avausmekanismissa ei saanut olla pieniä, vaikeasti käsiteltäviä osia. Pakkauksen pitäisi avautua ilman repimistä ja tuotetta ei myöskään saisi kaadettaessa tulla liikaa kerralla.

UNCLE BEN'S

Pakkaus avataan vetämällä nokka ulos pakkauksesta.

Nokka on melko pieni ja vaikea käsitellä

Pakkaus on kapea, tukevan otteen saamiseksi pakkausta täytyy puristaa

Kaadettaessa pakkausta joutuu kallistamaan itseään kohti

Kaadettaessa riisi kulkee nokan kautta. Nokasta tulee helposti kaadettua liikaa

Ylimääräistä tuotetta on vaikea saada takaisin pakkaukseen

Käytön jälkeen pakkauksen voi sulkea kätevästi



KUVA 1. Uncle Ben's -riisipakkauksen avausmekanismi. Valokuva Lievonen, B. 2013.

PIRKA PITKÄJYVÄINEN RIISI

Pakkaus avataan painamalla pyöreä läppä pakkauksen sisään. Avaaminen on kömpelöä ja läppä repeää helposti

Pakkaus on kapea, tukevan otteen saamiseksi pakkausta täytyy puristaa

Kaadettaessa läppä on riisin tiellä, eikä läppää ole helppo vetää pakkauksen ulkopuolelle

Kaadettaessa riisi roiskuu helposti ohi mitta-astiasta

Riisiä tulee kaadettua helposti liikaa

Käytön jälkeen pakkausta ei voi sulkea tiiviisti ilman teippiä



KUVA 2. Pirka pitkäjyväinen riisipakkauksen avausmekanismi. Valokuva Lievonen, B. 2013.

5.3 Funktioanalyysi

Funktioanalyysi on käyttäjälähtöinen menetelmä ja se on tehtäväanalyysia analyttisempi. Siinä tuotetta tarkastellaan käyttäjän näkökulmasta ja pohditaan, miksi jokin esine on muotoiltu siten kuin se on. Analyysi sopii olemassa olevien tuotteiden kehittämiseen tai avuksi aivan uusien tuotteiden suunnitteluun. (Kettunen, I. 2001, 78.)

Pakkauksella on useita funktioita ja käyttäjiä. Päätin kuitenkin suunnittelua helpottaakseni keskittyä funktioanalyysissa ainoastaan kuluttajaan, erityisesti vanhuksen näkökulmasta. Jätin siis huomioimatta pakka-

uksen valmistajat, logistiikan, kaupan henkilökunnan ja pakkauksen lopullisen sijoituspaikan eli jätehuollon. Nämä toimijat ovat myös tärkeä osa pakkaussuunnitteluprosessia, mutta kilpailun kannalta ne eivät mielestäni olleet niin merkittäviä. Keskityin miettimään pakkauksen kulkua kaupan hyllyltä asiakkaan keittiöön ja pohdin kuinka pakkauksen tulee palvella asiakasta eri vaiheissa. Näin rajasin neljä keskeisintä perusfunktiota, jotka pakkauksella on (Kuvio 9).

1. Houkuttelevuus

Ensinnäkin pakkauksen täytyi houkutella ostamaan, jotta muut funktiot pääsivät toteutumaan. Ollakseen houkutteleva, sen oli erotuttava muista tuotteista. Pakkauksen tuli olla selkeä ja teksti helposti luettavissa, ostopäätös voi kariutua siihen jos iäkäs henkilö ei pysty lukemaan pakkauksen tietoja.

2. Säilytys

Toiseksi funktioksi määrittelin sen, että pakkaus säilöö ruuan. Sen on siis pakattava tuote sellaiseen muotoon, että säilyttäminen kaupan tai kodin hyllyllä onnistuu.

Sen on oltava kooltaan myös kompakti, ettei se vie liikaa tilaa. On myös hyvä jos pakkaus liittyy muiden pakettien kanssa.

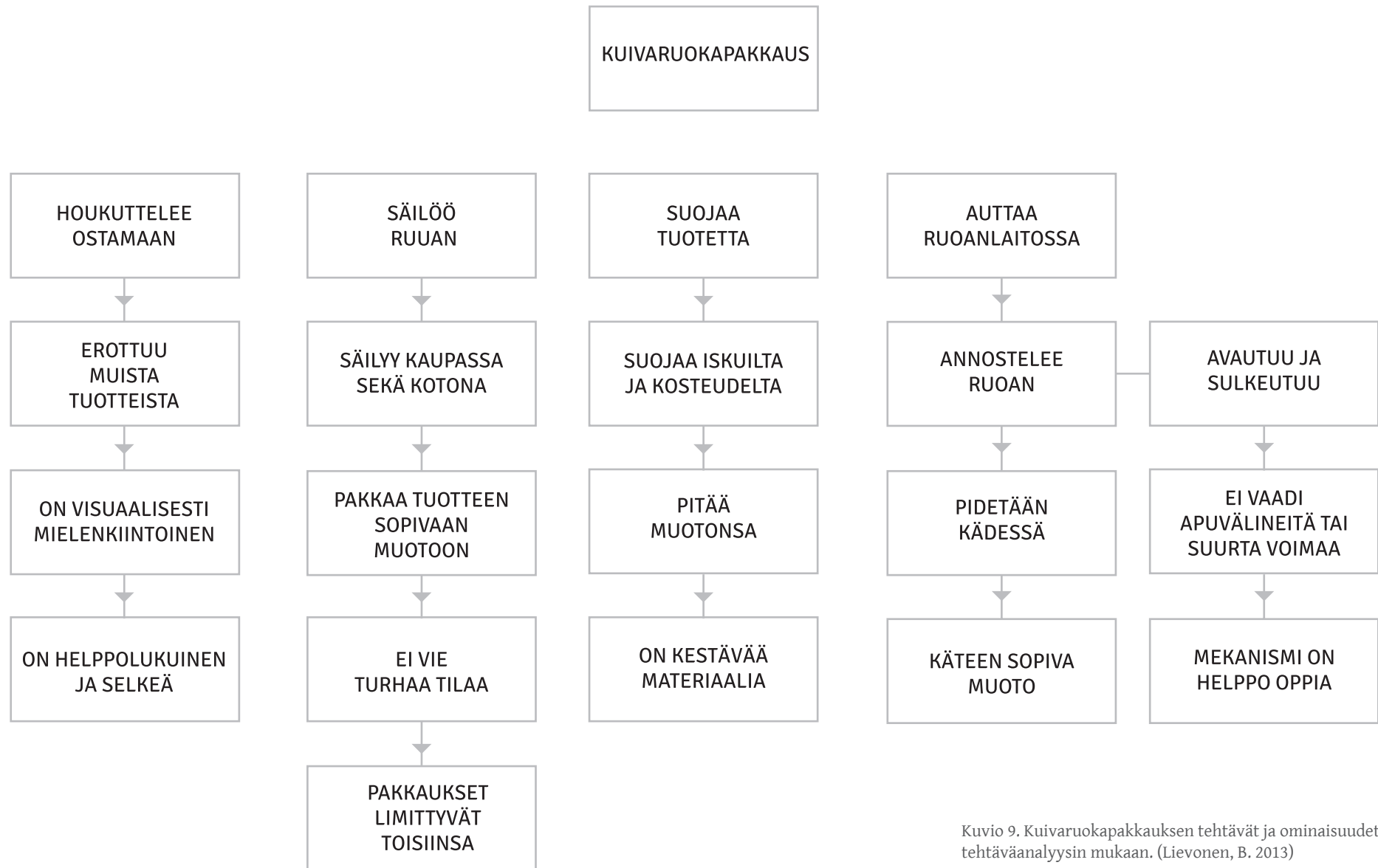
3. Suojaaminen

Kolmas funktio on ruoan suojaaminen. Pakkauksen on suojattava tuotetta liialta, iskuilta ja kosteudelta. Toisaalta pakkauksesta on myös käytävä ilmi, että se on avaamaton. Pakkauksen on siis oltava kestävä materiaalia ja hygieeninen.

4. Avustaa ruualaitossa

Neljäs ja tärkein funktio on ruuanlaiton avustaminen. Pakkauksessa voi olla ohjeita ruuanlaittoon tai mitta-asteikko, josta näkee kuinka paljon ruokaa on. Pakkauksen on oltava helposti avattavissa ja suljettavissa ilman apuvälineitä, kuten saksia ja teippiä.

On tärkeää, että avausmekanismi on helppo ymmärtää. Huonossa pakkauksessa selitetään kuinka se avataan ja pahimmissa tapauksissa paketti revitään auki, koska avausmekanismia ei ymmärretä. Ruuanlaitto edellyttää, että pakkausta pidetään kädessä, joten sen on oltava käteen sopiva ja tuotteen kaataminen helppoa.



Kuvio 9. Kuivaruokapakkauksen tehtävät ja ominaisuudet tehtäväänalyysin mukaan. (Lievonon, B. 2013)

6

TUULTA PURJEISIIN

6.1 Inspiraatiosta ideaksi

Tiedonhankinnan ja kilpailun teeman pureskelun jälkeen oli vuorossa työn luova vaihe. Mielessäni oli kuva millaisia ominaisuuksia toimivalla pakkauksella tulisi olla ja millaisia ongelmia kilpailun kohderyhmä kohtaa arjessaan. Olin myös perehtynyt pakattavaan tuotteeseen tutkimalla kahta markkinoilla olevaa pakkausvaihtoehtoa ja selvittänyt niiden toimivuutta tehtäväanalyysin avulla. Funktioanalyysi vahvisti ja tuki mielikuvaani toimivan kuivaruokapakkauksen vaatimuksista.

Keräämästäni tiedosta muodostui raamit ideoinnille. Luovassa ideoinnissa toimin hyvin itsenäisesti. On osoitettu, että yksin ideoimalla voi tuottaa enemmän ja parempia ideoita kuin ryhmässä (Kettunen, I. 2001, 72). Olen silti aina pitänyt ryhmässä ideoimisesta, koska toisten ideat voivat toimia todella inspiroivina. Ryhmässä ideointi voi kuitenkin myös aiheuttaa paineita ja kaikkia ajatuksia ei välttämättä uskalla tuoda esiin. Ryhmässä ajatustenkulku voi lisäksi helposti häiriintyä. Vaikka osallistuin kilpailuun yksilönä, ei tietenkään ollut kiellettyä pyytää apua muilta. Siksi kokeilin aluksi vauhdittaa ideointia pitämällä aivoriihen.

6.1.1 Aivoriihi

Aivoriihi on minulle ennestään todella tuttu ideointimenetelmä ja olen hyödyntänyt sitä usein sellaisissa tehtävissä, joissa olen kokenut aloittamisen vaikeaksi. Aivoriihi on ideointia ryhmässä. Ryhmää johtaa yksi henkilö, joka selvittää muille osallistujille mihin ongelmaan ideoinnilla haetaan ratkaisua. Syntyneet ideat kirjataan muistiin. Tavoitteena on saada mahdollisimman paljon ideoita. Ideoiden laatua ei arvioida vaan omituisetkin ajatukset otetaan huomioon. (Kettunen, I. 2001, 75-76.)

Järjestin nopean aivoriiehen, jossa etsittiin ratkaisuja pakkausten avattavuuteen. Aivoriiehen osallistuivat vanhempani. Mielestäni he olivat hyviä henkilöitä avuksi ideointiin, koska olin kertonut heille jo aiemmin opinnäytetyöni sisällöstä ja kilpailusta. Heillä oli siis käsitys mistä oli kysymys. Toimin itse aivoriiehen johtajana ja kirjasin esiin tulleita ideoita ylös.

Halusin, että aivoriiehessä mietittäisiin pakkauksia, jotka on sekä helppoja että vaikeita avata. Huonoja pakkauksia ei ollut vaikea keksiä, vaan niitä löytyi nopeasti useita. Vaikeasti avattaviin pakkauksiin luettiin esimerkiksi maitopurkit, leikkele-, liha- ja makkarapakkaukset, makaronipussit, litran kokoiset jäätelöpaketit,

joita täytyy repiä sekä jauhopussit, joita ei voi avata levittämättä jauhoja pöydälle. Hyvinä pakkauksina pidettiin mm. Ungle Ben'sin nokallista pakkausta ja Tuc-suolakeksejä, jotka sulkeutuvat teipillä.

Ristiriitaisia ajatuksia herättivät metalliset säilyketölkkit, joissa kansi avataan vetämällä. Ideaa pidettiin periaatteessa hyvänä, mutta avaamiseen vaaditaan liikaa voimaa. Tästä kuitenkin nousi esiin idea pakkauksessa olevista vetolenkeistä, joihin sormet pujottamalla ja vetämällä pakkaus avautuisi. Tämän tyyppistä mekanismia on käytetty McDonald'sin Happy Meal -lastenateriapakkauksissa. Tämän idean kehittämistä jatkoin myöhemmin luonnostellessani.

6.1.2 Ideointimenetelmät

Aivoriihen jälkeen päätin jatkaa ideointi itsenäisesti. Erilaisia itsenäisen ideoinnin keinoja voivat olla esimerkiksi piirtäen ideointi. Piirtämällä ajatukset säilyvät muistissa, mutta se myös stimuloi ajattelua ja mielikuvitusta. Piirrookset toimivat myös keskustelun herättäjinä ja keskustelusta syntyy uusia ideoita. (Kettunen, I. 2001, 73.)

Ideoinnissa voi myös hyödyntää tunnettuja ratkaisuja, koska olemassa olevien ratkaisujen tutkimisella voi löytää ideoita, jotka on koettu hyviksi. Vaihtoehtoja voi etsiä myös aivan eri yhteyksistä, kuin mihin ideoitava

tuote on tulossa. (Kettunen, I. 2001, 73.) Tämän koin myös tärkeäksi menetelmäksi siksi, että halusin tietää mitä on jo tehty. Olisi ollut ikävää lähettää kilpailuun työ, joka olisi jo keksitty. Tietenkään tästä ei voinut olla täysin varma, mutta tutkimalla olemassa olevia pakkauksia pystyin viemään omaa ideointiani aivan toiseen suuntaan.

Tunnettujen ratkaisujen etsimisessä hyödynsin eniten internetiä sen helppouden ja monipuolisuuden takia. Verkossa on useita loistavia sivustoja, joihin kerätty innovatiivista pakkaussuunnittelua. Hyviä sivustoja olivat esimerkiksi behance.net, josta löytyy erilaisten suunnittelijoiden portfolioita. Todella inspiroiva sivus-



Kuva 3: Kuvia hauskoista pastapakkauksista. Koonnut Lievenen, B. 2013.

to oli lovelypackage.com, jonne oli kerätty laadukkaita pakkauksia monelta eri alalta. Thedieline.com blogissa oli esitelty tuhansia upeita pakkauksia. Pentawards.com sivustolla esitellään pakkausalan huiput. Pentaward on pakkausalan arvostetuimpia palkintoja ja sivuille on kerätty kaikki viime vuosien voittajat.

Etsin tunnettuja ratkaisuja myös kirjallisuudesta. Special Packaging -oppaaseen on koottu runsaasti olemassa oleva ja yleisesti käytössä olevia kartonki- ja pahvipakkausmalleja. Tämä teos oli hyvä inspiraationlähde, koska jokaisesta mallista löytyi myös valmistanssauspierros, jolla pakkaus oli mahdollista toteuttaa. Tästä oli hyötyä stanssauksien suunnittelussa.



Kuva 4: Kuvia erilaisista avausmekanismeista. Koonnut Lievonen, B. 2013.



Kuva 5: Kollaasi selkeistä visuaalisista ulkoasuista. Koonnut Lievonen, B. 2013.

Sivustoilta keräsin mielenkiintoisia ja inspiroivia kuvia ja kokosin niistä erilaisia kollaaseja. Nämä koollaasit toimivat inspiraation lähteinä niin pakkauksen muodon, kuvituksen ja typografian suunnittelussa. Tein yhden kollaasit esimerkiksi hauskoista pastapakkauksista (Kuva 3) sekä pakkauksista joissa oli mielenkiintoinen avausmekanismi (Kuva 4). Kokosin myös kuvia ulkoasuista, jotka olivat selkeitä, graafisia ja mielestäni kohderyhmälle sopivia (Kuva 5). Tein lisäksi kollaasin erilaisista typografisistaratkaisuksista, jotka itse koin helppolukuisiksi (Kuva 6).

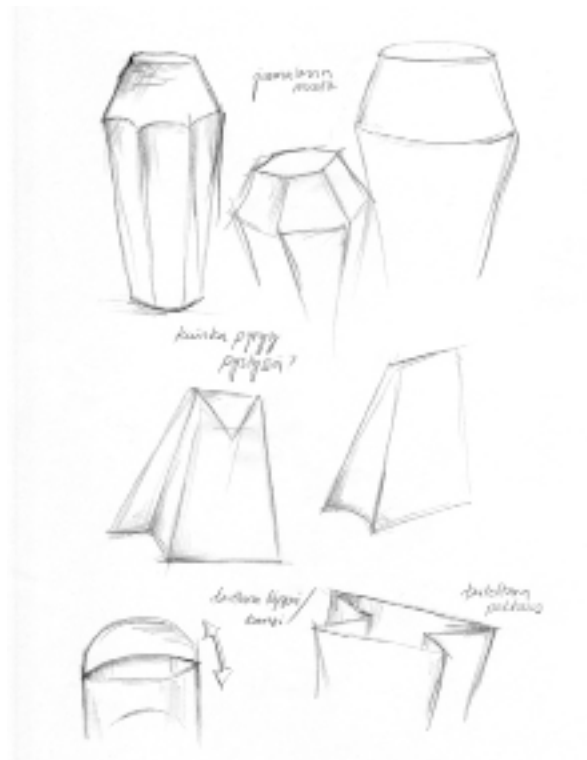


Kuva 6. Kollaasi mielenkiintoisista typografisista ratkaisuksista. Koonnut Lievonen, B. 2013.

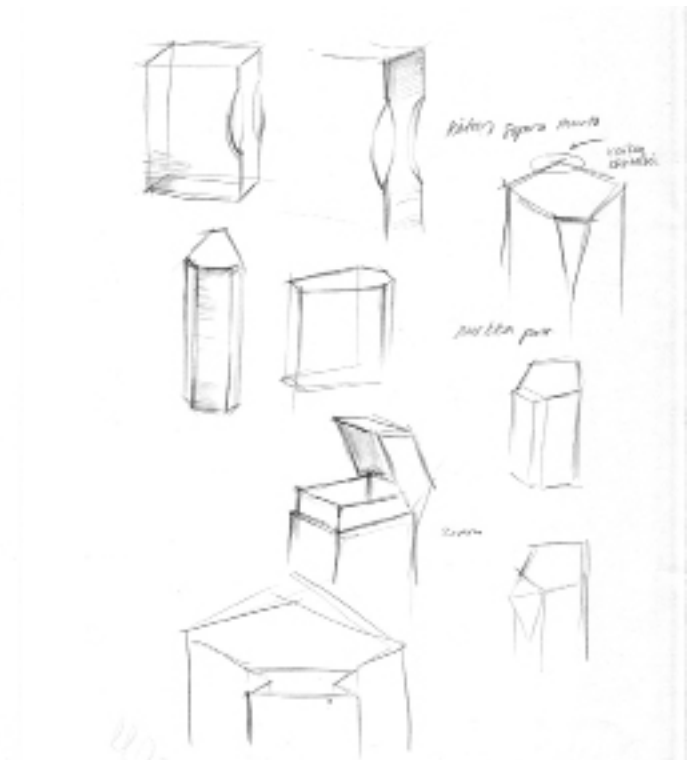
6.2 Luonnostelu

Luonnostelussa käytin aluksi kynää ja paperia (Kuvat 7-10). Pyrin tuottamaan useita ideoita, mutta pidin mielessäni koko ajan kohderyhmän, jolle pakkausta olin suunnittelemassa. Jo luonnosteluvaiheessa mietin sellaisia kysymyksiä kuin “Mikä on tämän muodon tuoma hyöty?”, “Onko tämä mahdollista valmistaa teollisesti?” ja “Onko tässä kaupallista potentiaalia?”.

Pyrin luonnosteluvaiheessa välttämään liian ankaraa kritiikkiä. Havaitsin kuitenkin, että aloin luonnostella



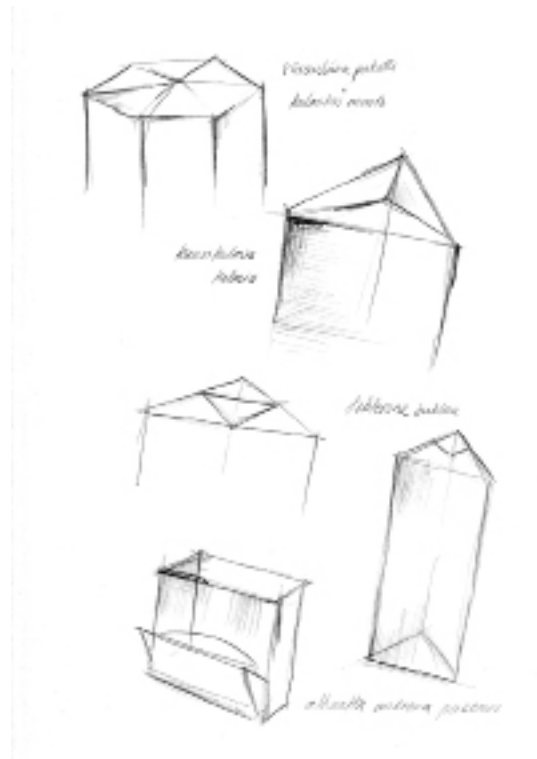
Kuva 7. Ensimmäisiä luonnoksia. Kuva Lievonen, B. 2013.



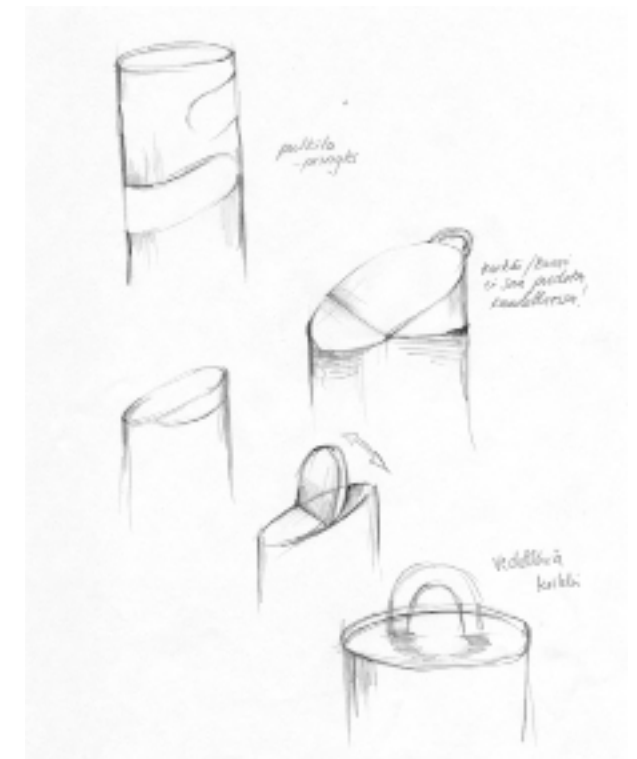
Kuva 8. Ensimmäisiä luonnoksia. Kuva Lievonen, B. 2013.

pakkausta hyvin käytännönläheisesti, pitäen mielessä kenelle pakkaus on tulossa. Siispä luonnoksien joukossa ei ollut kovinkaan hulluja tai outoja ideoita. Yleensä minulla on tapana luonnosteluvaiheessa rönsyillä aiheen ohi, mutta nyt sain pidettyä luonnostelun kilpailun teeman rajoissa. Mielestäni pakkauksen piti olla käyttötavara, ei design-esine.

Luonnoksissa pakkauksen muotokieli oli vielä tässä vaiheessa melko yksinkertainen. Runsaasta määrästä luonnoksia oli valittava parhaimmat ja tässä vaiheessa oli vielä vaikea arvioida pakkausten toteutuskelpoisuutta. Valinnassa päätin luottaa intuition ja valita ne ideat, jotka tuntuivat vahvoilta.



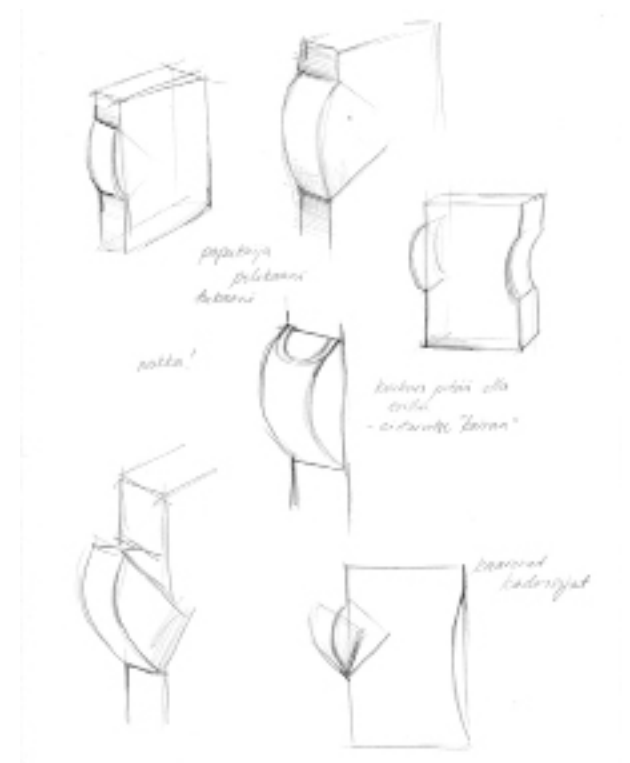
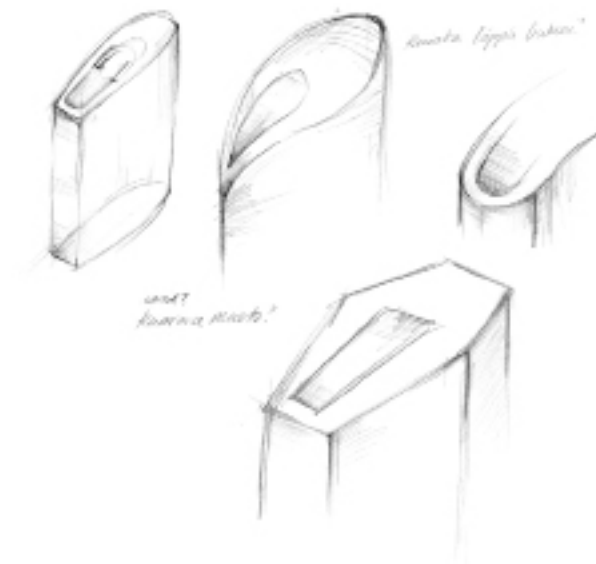
Kuva 9. Ensimmäisiä luonnoksia. Kuva Lievonen, B. 2013.



Kuva 10. Ensimmäisiä luonnoksia. Kuva Lievonen, B. 2013.

6.3 Kaksi konseptia

Luonnosten joukosta valitsin kaksi ideaa, joita pidin kehityskelpoisimpina (Kuvat 11 & 12). Luonnosten joukossa oli myös kolmas idea, jota pidin kiinnostavana, mutta toistaiseksi halusin pitää sen varasijalla, jos kaksi muuta ajatusta eivät olisi osoittautuneet toimiviksi.



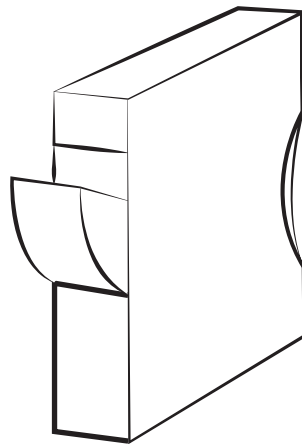
Kuvat 11 & 12: Luonnoksia avausmekanismeista, joista syntyi kaksi konseptia. Kuva Lievonen, B. 2013

Kahdesta ideasta muovasin kaksi konseptia. Ensimmäisessä konseptissa avausmekanismina oli suuri nokka, johon olisi helppo tarttua. Konseptin nimeksi tuli Toucan (suom. Tukaani) (LIITE 2). Konseptissa oli myös mietitty käden muotoa ja pakkaukseen tarttumista (Kuva 13). Paketin teräviin reunoihin suunnittelin sisäänpäin kääntyvät kaaret, joista saisi hyvän otteen.

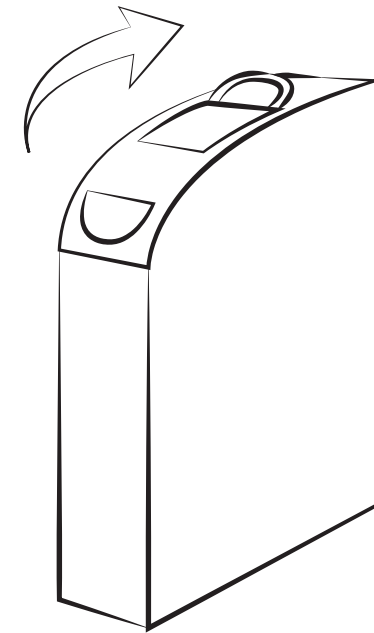
Toisen konseptin nimi oli Open Sesame (suom. Seesam aukene), joka tuli pakkauksen avausmekanismista (LIITE 3). Pakkauksessa oli liukuva läppä, joka peitti aukon josta tuotetta kaadetaan (Kuva 14). Lämpässä oli sormelle tarkoitettu koukku, jolla läppää pystyi vetämään.

Tarkoituksena oli, ettei avaamiseen vaadittaisi kuin

yksi sormi eikä juurikaan voimaa. Lisäksi suunnittelin pakkausta hieman kaarevaksi, jolloin kaatokulman ei tarvitsisi olla jyrkkä.



Kuva 13. Luonnos Toucan-konseptitista.
Piiros Lievonen, B. 2013



Kuva 14. Luonnos Open Sesame-konseptitista.
Piiros Lievonen, B. 2013

6.3.1 Palautetta konsepteista

Kysyin konsepteista palautetta kolmelta työkavereiltani, jotka ovat graafisen alan ammattilaisia, sekä viideltä opiskelukavereiltani ja kolmelta sellaiselta henkilöltä, jotka eivät ole työn tai opiskelun kautta tekemisissä muotoilun kanssa. Kommentit olivat todella monipuolisia ja palautteenantajat toivat esiin hyvin erilaisia seikkoja.

Ensimmäinen konsepti, jonka nimi oli Toucan, nähtiin jo olemassa olevaksi ratkaisuksi, jota on kehitetty eteenpäin. Nokassa oli uutta muotokieltä ja sitä pidettiin hyvänä keksintönä, jonka toiminta on selkeä

ja helppo ymmärtää. Pakkauksen kaarien sanottiin tuovan mielenkiintoa ja kolmiulotteisuutta. Kaaret olivat myös muodoltaan käteen sopivia.

Eniten epäilyksiä aiheutti nokan kestävyys. Epäiltiin, että logistiikan kannalta nokka ei ole kovin käytännöllinen, koska siihen voi kohdistua iskuja ja painetta. Myös pakettia avatessa nokka saattaa rikkoutua helposti. Lisäksi palautteenantajat pohtivat saako pakkauksen helposti tyhjäksi, vai jääkö ruoka nokkaan.

Teknisesti pakkaus vaikutti helpolta toteuttaa, mutta kokonaisuudessaan pakkaus oli kuitenkin melko tavanomainen. Kommenttien lisäksi palautteenantajat

innoistuivat kehittämään nokkaa eteenpäin. Ehdotettiin mm. että nokka olisi koko yläreunan kokoinen tai nokkaan voisi liittää esimerkiksi desimitan kokoisen annostelijan.

Toinen konsepti, eli Open Sesame koettiin erittäin toimivaksi ratkaisuksi. Avausmekanismia pidettiin aivan uudenlaisena ideana ja vetokoukkuja pidettiin sopivana vanhuksille. Kysymyksiä herätti kuitenkin vetokoukun kestävyys, joten materiaalin pitäisi olla tarpeeksi vahvaa, ettei koukku repeydy.

Ehdotettiin, että avausmekanismiin voisi myös lisätä nuolen helpottamaan toiminnan ymmärtämistä. Pak-

kauksen kaatamiskulmaa pidettiin pyöristyksen ansios-
ta ergonomisena. Ehdotettiin myös, että liukumekanis-
miin voisi tehdä erikokoisia reikiä, joilla annosteltavan
ruuan määrää voisi säätää. Kaiken kaikkiaan pakkausta
pidettiin mielenkiintoisena, kunhan avausmekanismi
olisi tehty siten, että se kestää päivittäistä käyttöä.

Kumpikin konsepti herätti keskustelua, mutta ehdotto-
masti eniten kannatusta sai Open Sesame konsepti. Mo-
lempii konsepteihin heräsi myös parannusehdotuksia.
Ehdotettiin, että pakkauksiin voisi miettiä uudenlaista
muotoa, nyt pakkaukset olivat samanmuotoisia kuin
perinteiset riisipakkaukset. Muotokieleen toivottiin
esimerkiksi pyöreyttä, kuten ovaalin- tai pisaranmuo-

toa. Toisaalta pohdittiin, ovatko pakkaukset kauppal-
isia, koska niiden on mahdollista tiiviisti muiden
pakkausten kanssa.

Pakkauksiin, ehdotettiin myös ikkunaa tai mitta-as-
teikkoa, josta näkisi kuinka paljon tuotetta on jäljellä.
Mielenkiintoinen ehdotus oli, että pakkaukseen voisi
jotenkin tehdä luistamattoman pinnan. Avausmekanis-
mia voisi myös korostaa värillä. Pakkausten graafista
ulkoasua ei juurikaan vielä pohdittu, koska en ollut sitä
miettinyt luonnoksissa. Monet olivat kuitenkin sitä
mieltä, että tärkeintä ulkoasussa olisi helppo luetta-
vuus ja tarpeeksi suuri tekstikoko.

Näiden lisäksi keskustelua herätti myös pakkausten
koko. Itse olin pitänyt ehdottomana painorajana yhtä
kiloa. Palautteessa heräsi kuitenkin ajatus onko se jopa
liian suuri, koska vanhukset myös syövät vähemmän.
Mietittiin olisi pakkaus voinut olla pieni annospakkaus,
mutta toisaalta tuote säilyy pitkään.

Palautteen kysyminen oli mielestäni todella hyödyll-
istä. Esiin nousi sellaisia seikkoja, joita olin itsekin jo
pohtinut, mutta sain myös sellaisia näkökantoja, joita
en ollut tullut ajatelleeksi. Ennen palautteen kysymistä
epäilin pakkausten sopivuutta kilpailuun, mutta kom-
mentit kannustivat minua kehittämään niitä eteenpäin
ja sain uskoa, että niissä on potentiaalia. Eniten minua

huoletti pakkausten tavanomaisuus. Olin epävarma kumpaa minun kannattaisi painottaa, pakkausten käytännöllisyyttä ja kaupallista toimivuutta vaiko elämyksellisyyttä ja kilpailussa erottumista. Tulin kuitenkin siihen tulokseen, että koska kilpailussa pyydetään suunnittelemaan käyttöesine ihmisille, täytyi minun niin myös tehdä.

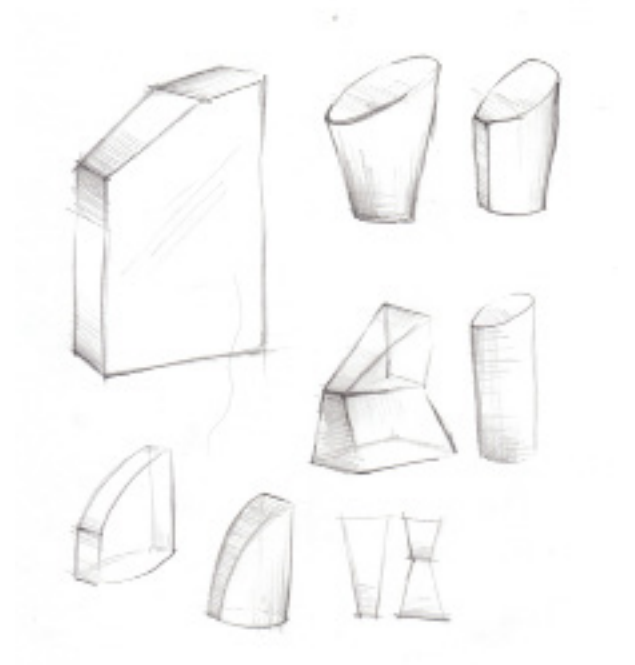
Omien pohdintojeni ja saamani rehellisen palautteen kautta lähdin työstämään Open Sesame -konseptia. Tiesin kuitenkin, että konseptin muoto saattaisi muokkautua vielä radikaalistikin, mutta koska avausmekanismi herätti paljon positiivista huomiota päätin valita tämän konseptin.

6.3.2 Jatkokehittely

Koska minua vaivasi eniten pakkauksen yksinkertainen ulkomuoto, lähdin kehittämään sitä eteenpäin (Kuva 15). Luonnoksissa tutkin sekä pyöreitä että kulmikkaita muotoja. Pyöreä muoto tuntui minusta olevan sopivampi kädelle, mutta kulmikas pakkaus vaikutti helpommalta toteuttaa. Kokeilin myös näiden kahden yhdistelmiä. Tässä vaiheessa annoin itselleni vapauden ideoida hyvin erikoisiakin muotoja. Tämän ansiosta luonnoksia syntyi todella runsas määrä ja yllätyin kuinka paljon erilaisia ideoita mieleeni tuli varsin lyhyessä ajassa. Luonnoksilla pyrin hakemaan pakkaukselle näyttävyyttä, jotta se erottuisi kilpailussa.

Luonnostelussa käytin ensin paperia ja kynää, jonka jälkeen jatkoin piirtämistä Adobe Illustratorilla. Tämä oli mielestäni hyvä toimintatapa. Tietokoneella pystyin tekemään luonnoksiin nopeasti pieniä muutoksia, kopioimaan ja yhdistelemään elementtejä keskenään. Huomasinkin, että ensimmäiset luonnokset alkoivat kokea eräänlaisen evoluution ja kehittyä aivan uudellaisiksi. (LIITE 4)

Kun luonnoksia oli mielestäni tarpeeksi, aloin karsia niitä pois niin, että jäljelle jäivät mielestäni parhaat. Tässä pyrin kriittisyyteen ja määritin itselleni kriteerit, jotka muodossa tuli olla. Muodon täytyi olla toteuttamiskelpoinen, tasapainoinen ja kiinnostavan näköi-

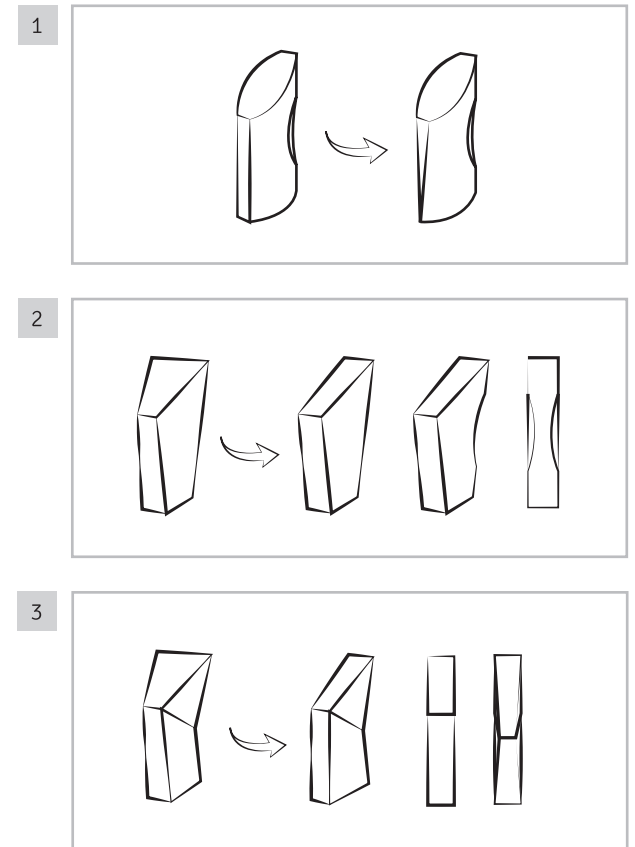


Kuva 15. Lyijykynäluonnoksia erilaisista muodoista.
Kuva Lievonen, B. 2013

nen. Liukumekanismille täytyi olla sopivan muotoinen alue ja kaatokulman juuri sopiva, ei liian jyrkkä eikä liian loiva. Muoto ei saanut aiheuttaa liikaa hukkatilaa tuotteelle. Sen piti myös mielellään limittyä muiden pakkausten kanssa. Limittyminen tuntui tärkeältä logistiikan kannalta, mutta se ei kuitenkaan ollut kilpailun kannalta merkittävää. Halusin pakkaukseen kolmiulotteisuuden tuntua, pelkän kuution sijaan. Pakkaus ei saanut olla liian vaikea toteuttaa, joten hylkäsin heti muutaman liian monimutkaisen mallin.

Valitsin jatkokehittelyyn kolme erilaista muotoa. (Kuva 16) Kaikille muodoille yhteistä oli, että reuna, josta ruokaa kaadetaan oli kapeneva. Mielestäni kapeam-

malta reunalta oli helpompi kohdistaa kaadettava aine osumaan kattilaan tai mitta-astiaan. Mikään valituista muodoista ei ollut parhaan mahdollisen mallinen limittymisen kannalta. Pyöreissä muodoissa limittyminen ei luonnollisestikään ollut mahdollista. Kulmikkaista malleista kokeilin suoristaa joitakin sivuja, etteivät ne tuottaisi niin paljon hukkatilaa. Valituista muodoista aloin rakentaa prototyyppejä.



Kuva 16. Jatsoon valitut muodot.
(Piirros Lievonen, B. 2013)

7

PROTOTYYPIT

Prototyyppi on tuotetta esittävä jäljitelmä, jonka avulla tuotteen muotoa ja ominaisuuksia voidaan tarkastella. Muotoilussa konseptit esitetään kolmiulotteisina ja näitä kutsutaan malleiksi. Prototyypiksi kutsutaan mallia, joka toimii kuten lopullinen tuote. Malleja voidaan hyödyntää jo muotoiluprosessin ideointivaiheessa käyttämällä mallinnustapaa joka on helppo ja nopea toteuttaa. (Kettunen, I. 2011. 98-101.)

Kolmiulotteisuus auttaa yleensä ongelmanratkaisussa, kun tuotteen hahmottaminen selkiytyy. Muotoilussa prototyypit ovat välttämättömiä, jotta tuotteen toimivuus voidaan testata. Mitä enemmän prototyyppejä tehdään, sitä helpompi on havaita tuotteessa olevat

virheet. Prototyyppi on viimeistelty malli, jonka valmistukseen ei välttämättä käytetä samaa materiaalia kuin lopulliseen tuotteeseen, mutta sen on kuitenkin sovelluttava testaukseen. (Kettunen, I. 2011. 98-101.)

Prototyyppejä voidaan tehdä erilaisiin käyttötarkoituksiin. Hahmomallit ovat nopeasti ja helposti toteutettavia ideoinnin apuvälineitä. Ne ovat kolmiulotteisia luonnoksia, joiden avulla voidaan esitellä jokin idea tai tutkia tuotteessa olevaa ongelmaa. Hahmomallit rakennetaan nopeasti edullisista materiaaleista. (Kettunen, I. 2011. 98-101.)

Toimintamallissa keskitytään ainoastaan tuotteen mekaanisiin ominaisuuksiin, eikä ulkonäöllisiä seikkoja huomioida. Toimintamallia kannattaa hyödyntää jos tuotteessa on mekaanisia toimintoja tai rakenteita, joiden kestävyyttä täytyy testata. (Kettunen, I. 2011. 98-101.)

Muita mallityyppejä ovat esimerkiksi Alfa-prototyyppi, joka toimii kuten lopullinen tuote ja on rakennettu oikeasta materiaalista, mutta sitä ei ole valmistettu oikealla tuotantomenetelmällä. Beta-prototyyppi on samanlainen kuin alfa-prototyyppi, mutta sen valmistukseen käytetään oikeaa työmenetelmään. (Kettunen, I. 2011. 98-101.)

Beta-prototyyppijä käytetään viranomaisten vaatimiin turvallisuustesteihin. Nollasarjaan kuuluvat ensimmäiset valmiit tuotekappaleet, joita voidaan käyttää testuksissa ja markkinoinnissa. Pienoismalleja käytetään suurten tuotteiden suunnittelussa. (Kettunen, I. 2011. 98-101.)

7.1 Mallikappaleiden valmistus

Prototyypien rakentamisen aloitin piirtämällä valitut mallit jokaisesta suunnasta. Tämän jälkeen aloin suunnitella pakkauksen stanssia, joka oli todella haastava vaihe. Pakkauksen kolmiulotteisen muodon hahmottaminen oli yllättävän hankalaa ja aluksi testasin valittujen ideoiden toimivuutta hahmomalleilla.

Tulostin ensimmäiset pakkausohjat tavalliselle kopiopaperille ja taittelin ne pakkauksen muotoon (Kuva 17). Tässä vaiheessa minulle tuli vielä joitakin virheitä, esimerkiksi jokin sivu ei taittunut oikealla tavalla. Paperi oli hieman huono materiaali tähän tarkoitukseen,

koska se ei ollut tarpeeksi tukevaa ja rypistyi helposti, mutta halusin testata piirtämäni pohjat juuri virheiden varalta, ennen varsinaisia prototyyppejä.

Kokeilun ja erehdysten kautta hion hahmomallit niin, että niissä jokainen sivu taittui oikein ja niiden muoto alkoi näyttää samalta kuin mielessäni olin ne hahmottanut. Tässä vaiheessa hahmomallit eivät vielä vastanneet lopullisen pakkauksen kokoa. Jotkin hahmomalleista oli todella vaikeita toteuttaa, ja varsinkin kaarevien ja pyöreiden muotojen muuttaminen kolmiulotteiseen muotoon tuotti vaikeuksia.



Kuva 17. Paperista valmistettuja hahmomallikokeiluja. Valokuva Lievonen, B. 2013.

Tämän jälkeen aloin suunnitella prototyypeille stanssaksia, jotka olisivat oikeassa mittakaavassa. Teollisesti valmistettavassa pakkauksissa haluttu muoto tehdään stanssaus koneella. Valmiiksi painettu arkki puristetaan koneessa stanssausformun ja nuuttausmatriisien väliin. Puristuksessa vaadittava voima riippuu materiaalin vahvuudesta, arkin koosta sekä työkalussa olevien leikkaus- ja taitoslinjojen määrästä. (Järvi-Kääriäinen & Ollila, 2007, 148.)

Itse valmistin prototyypit käsin piirtämällä ja leikkaamalla, ja materiaalina käytin tyhjiä elintarvikepakauksia. Halusin hyödyntää kotoa löytyvät tarvikkeet, enkä tuhlaa rahaa materiaaleihin vielä tässä vaiheessa.

Testasin prototyypin rakennusta ensimmäisenä malli numero 2:lla (Kuva 18). Määritin ensin pakkaukselle mitat, joista tärkein oli pakkauksen syvyys, 45mm vaikautti itselleni sopivalta. Tein prototyypistä pienemmän kuin tavalliset kilon riisipakkaukset, mutta en tässä vaiheessa vielä huomionnut pakkauksen tilavuutta.

Prototyypin rakennuksessa tuli mallista ilmi useita ongelmia. Ensinnäkin liukumekanismi ei toiminut kunnolla. Lämpä, jonka tarkoitus oli sulkea kaatoaukko, pääsi liikkumaan sille tarkoitettussa urassa sivuttain, joten se tarrautui kannen liimauksiin. Lämpä ei siis liukunut sulavasti, vaan jumittui. Tämä aiheutti lopulta sen, että kannen liimaus petti.



Kuva 18. Ensimmäinen prototyyppi. Kartongista valmistettu prototyyppi malli nro 2:sta. Valokuva Lievonen, B. 2013

Toinen ongelma oli kaatoaukon sijainti. Olin tätä pohtinut jo aiemmin, mutta nyt sen epäkäytännöllisyys tuli ilmi konkreettisesti. Kaatoaukko tuli liian kauas pakkauksen reunasta, jonka takia ruoka ei päässyt kunnolla valumaan ulos. Aukon sijaintiin vaikutti se, että kannen etuosaan piti jättää tilaa liimalle sekä ”tasku”, johon läppä liukuisi sulkien aukon tiiviisti. Kaatoaukon olisi ehdottomasti pitänyt olla aivan kannen etureunassa, jotta ruoka pääsisi hyvin ulos.

Kolmas ongelma oli vetokoukku. Vaikka tein sen kahdesta kartonkikerroksesta, se ei ollut tarpeeksi kestävä. Tähän vaikutti myös läpän huono liikkuvuus. Koukkuä käsittellessä kartonki alkoi murtua ja taittua.

Vaikka esiintyneet ongelmat olivat todella suuria pettymyksiä, löytyi ensimmäisestä prototyypistä hyviäkin puolia. Pakkauksen selkämykseen suunnittelemani kaaret onnistuivat kohtuullisen hyvin ja ne toivat kädelle mukavan pidikkeen (Kuva 19). Päätin jatkaa niiden kehittelyä. Pakkaus myös pysyi tukevasti pystyssä, vaikka sen muoto olikin yläpainotteinen.

Suurin huolenaiheeni tässä vaiheessa oli liukumekanismi toimivuus. Kuinka saisin läpän liukumaan halutulla tavalla? Päätin tehdä pakkauksesta leveämmän, jolloin liiman ja läpän väliin jäisi enemmän tilaa. Minun oli myös keksittävä kuinka estäisin läppää liikkumasta sivuttain.



Kuva 19. Ensimmäisen prototyypin kaarevat kädensijat.
Valokuva Lievonen, B. 2013

Seuraavan prototyypin kokeilin rakentaa mallista numero 3 (Kuva 20). Sitä rakentaessa yritin ratkaista liukumekanismiin liittyvän ongelman. Tein kannesta 15mm leveämmän kuin malli nro. 3:ssa, näin läpän ja liimauksen väliin jäi enemmän tilaa. Lisäksi tein läppään veto-osan taakse ulokkeen, jonka tarkoitus oli estää läppää liikkumasta sivuttaissuunnassa. Tuo pieni uloke ratkaisi ongelman. Läppä ei päässy liikkumaan kuin eteen ja taakse.

Malli nro. 2:n ensimmäisessä prototyypissä oli ongelma myös kaatoaukon sijainti. Tässä kappaleessa ongelma ratkesi tavallaan itsestään. Stanssin muodosta johtuen pakkauksen etureunaan ei tullut liimasaumaa, joten

kaato aukon pystyi sijoittamaan viiden millimetrin päähän reunasta, jonka varasin taskuksi läpälle.

Vaikka tässä prototyypissä ratkesi minua eniten huolettanut ongelma, ei prototyyppi toiminut täysin toivotulla tavalla. Pakkauksen muodon takia, siihen jäi liikaa hukkatilaa. Tämän pystyi ratkaisemaan tekemällä pakkaukseen loivemman kannen. Suurin ongelma oli kuitenkin kaatamiskulman epäergonomisuus. Koska kaadettaessa etummainen sivu oli pystysuora, joutui pakkauksen kallistamaan melkein ylösalaisin ennen kuin sen sai täysin tyhjäksi.



Kuva 20. Prototyyppi malli nro 3:sta.
Valokuva Lievonen, B. 2013.

Kaatokulma ja aukon sijainti tarvitsivat vielä lisää jatkokehittelyä. Aloin miettiä vaihtoehtoa, jossa kaatoaukko ei olisikaan pakkauksen päällä, vaan avautuisi osittain toiselle sivulle. Lisäksi halusin miettiä läppään tulevan ulokkeen ulkomuotoa tarkemmin. Kehittämäni ratkaisu oli toimiva, muttei visuaalisesti mielenkiintoisen näköinen. Lisäksi vetokoukku täytyi miettiä uudelleen, jotta se olisi tarpeeksi kestävä. Mietin myös vetokoukun korvaamista jollain toisella ratkaisulla.

Yritin rakentaa prototyypin mallista numero 1, mutta lopulta työ osoittautui mahdottomaksi. En saanut kaarevaa kantta asettumaan siististi, joten päätin luopua tästä ajatuksesta. Epäilin, etten pystyisi rakentamaan

tästä mallista pakkausta, joka olisi tarpeeksi huoliteltu kelvataksaan kilpailuun. Kilpailun arviointikriteereihin kuului, että mallikappaleen tulisi olla näyttelykelpoinen. Pyöreitä muotoja on mahdollista käyttää pakkauksissa, mutta sellaisen rakentamiseen olisin tarvinnut ammattilaisten apua.

Tein toisen prototyypin malli nro 2:sta (Kuva 21). Tähän versioon kokeilin tehdä suuremmat kaaret käden sijaan. Omaan käteeni malli tuntui sopivalta, mutta sitä oli vielä testattava koehenkilöillä. Mielestäni muoto myös näytti hyvältä. Minua häiritsi se, että kaaret veivät sivuilta paljon painopinta-alaa ja tämä vaikeuttaisi tekstien ja grafiikan asettelua pakkauksen kylkeen.



KUVA 21. Prototyyppi malli numero 2:sta. Vetokoukun korvasi kaksi uloketta, jotka estivät avausmekanismin läppää liikkumasta sivuttaissuunnassa. Valokuva Lievonen, B. 2013.

Kokeilin tehdä pakkaukseen uuden mallisen kaatoaukon, joka oli osittain pakkauksen päällä ja jatkui myös reunan yli. Liukumekanismissa korvasin vetolenkin kahdella kulmikkaalla ulokkeella. Ulokkeisiin tein pienet urat, joiden avulla ulokkeet tulivat hieman kan- nen päälle. Näin läppä ei päässyt painumaan alaspäin. Liukuminen ei ollut aivan sulavaa sillä läppä jumittui välillä. Tämä johtui siitä, etten leikannut kaikkia osia aivan millin tarkasti ja niiden reunojen epätasaiset kohdat estivät läppää liikkumasta. Uskoin, että huolel- lisuudella tämänkin ongelman voisi korjata.

Mielestäni ulokkeet onnistuivat kuitenkin hyvin.

Niiden työntämiseen ei vaadita lainkaan sorminäppä-

ryyttä, jota vetolenkin käytössä ehkä tarvittaisiin. Pe- riaatteessa pakkauksen avaamiseen ei vaadittu sormia lainkaan vaan pakkauksen pystyi avaamaan painamalla ulkoketta esimerkiksi pöydän reunaa vasten. Ulokkeet myös vaikuttivat huomattavasti kestävämmiltä kuin vetokoukku, vaikka rakensin ne kevyemmästä karton- gista.

7.2 Ojasta allikkoon

Prototyypin rakentaminen ei sujunut ongelmitta. Itseasiassa aina kun sain ratkaistua yhden ongelman, ilmaantui uusi. Ylitsepääsemättömän vaikeaa oli keksiä kuinka saisin pakkauksen sulkeutumaan tiiviisti. Yritin rakentaa erilaisia läppämalleja, mutta mikään ei ratkaissut ongelmaa täysin.

Sain idean läpystä, jossa olisi kaatoaukon muotoinen reikä. Liikuttamalla läppää kaatoaukko avautuisi ja sulkeutuisi. Teorissa idea oli hyvä, käytännössä ei. Ensinnäkin läppä vaati hieman kaarevan kulkureitin ja suunnittelemani pakkauksessa oli 90 asteen kulma.

Ensin koitin ratkaista asian tekemällä pakkauksen sisään kaarevan seinän. Se olikin melko toimiva ratkaisu, mutta aiheutti uuden ongelman. Kaarevan seinä ja kulman väliin jäi tyhjää tilaa, johon ruoka kaadettaessa kerääntyi. Yritin ratkaista ongelma tekemällä kaarevan seinän ja kaatoaukon väliin siivekkeet, jotka estäisivät ruoan kerääntymisen (Kuva 22). Idea oli teoriassa hyvä, mutta prototyypin rakentaminen oli turhauttavan vaikeaa ja monimutkaista, eivätkä siivekkeet lopulta kestäneet käyttöä.

Kokeilin seuraavaksi tehdä kulmauksesta kaarevan. Olin hahmotellut ajatusta jo ensimmäisissä luonnoksissa. Tämä ajatus kariutui kuitenkin aivan alkumetreille.



Kuva 22. Epäonnistunut prototyyppi kaatoaukosta, jossa oli siivekkeet. Valokuva Lievonen, B. 2013

Olin jo aiemmin todennut, että pyöreiden muotojen rakentaminen oli todella haastavaa, joten tämä ei ollut poikkeus. Prototyyppi ei kestänyt kasassa ollenkaan, tai näyttänyt siltä, että se olisi sopinut kansainväliseen suunnittelukilpailuun. Tämä ajatus romuttui siis täysin.

Jottei työ olisi käynyt liian helpoksi, aloin epäillä myös suunnittelemani kädensijojen toimivuutta. Vaikka rakensin prototyyppiä tukevalle, elintarviketeollisuudessa käytetylle kartongille, painuivat kaaret sisään jos pakkausta puristi liian kovaa. Kokeilin myös tehdä prototyyppiä päällystetystä kartongista. Kaarien kohdalle joutui silloin tekemään pienet viillot, että ne taipuisivat muotoonsa. Viillot aiheuttivat sen, että kar-

tongin päällimmäinen kerros repesi taiteltaessa ikävän näköisesti. Jouduin pohtimaan, olisivatko kaaret liian riskaabelit toteuttaa, jos en voinut olla täysin varma, että pystyn tekemään ne siististi. Ongelmia tuntui löytyvän loputtomasti ja erilaisia prototyyppiä kertyikin runsas määrä (Kuva 23).



Kuva 23. Prototyyppiä. Valokuva Lievonen, B. 2013

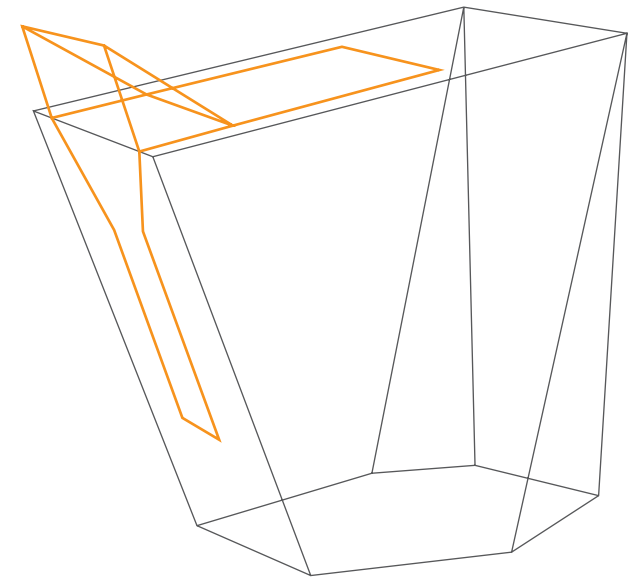
7.3 Ratkaisu

Useiden vaiheiden ja kokeilujen jälkeen sain kehitettyä pakkauksen mekanismin ja muodon, joihin olin tyytyväinen. Malli numero 2 osoittautui ehdottomasti parhaimmaksi, joten kehitin siitä loppulisen muodon. Suunnittelua olisi voinut jatkaa vielä vaikka kuinka kauan, mutta kilpailun päättymispäivä lähestyi koko ajan ja pakkaus oli saatava valmiiksi.

Ensimmäiseen prototyyppiin nähden suurin muutos tapahtui avausmekanismissa (Kuva 24). Lopulliseen versioon kaatoaukko tuli osittain pakkauksen päälle ja osittain sivulle. Liukumekanismin ulokkeesta tuli

3-sivuinen särmiö, jonka yksi sivutahko oli samassa linjassa kuin se pakkauksen sivu, jossa kaatoaukko oli. Näin uloketta oli helppo työntää.

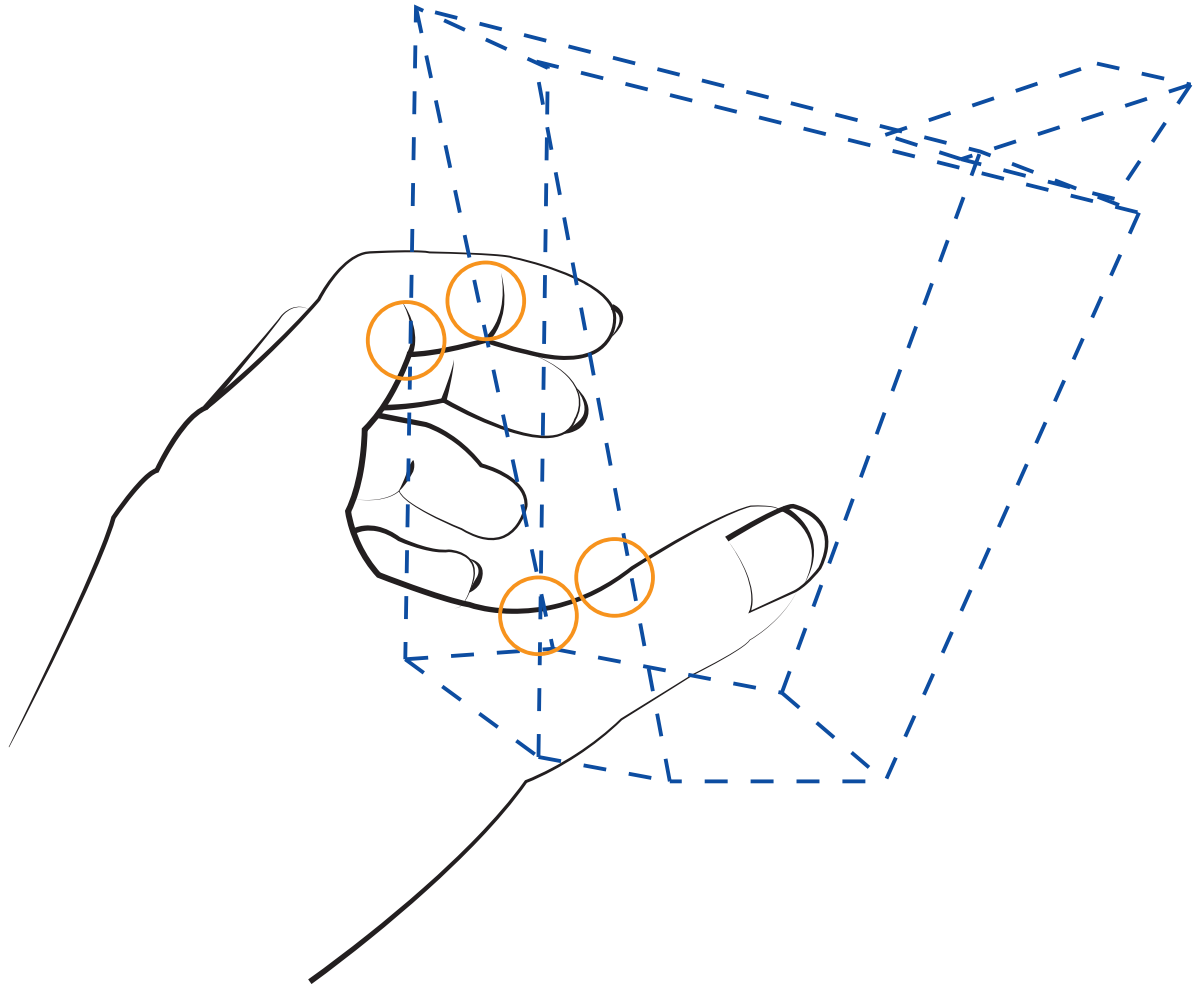
Myös liukumekanismin läppä muuttui. Lopullisessa versiossa läppä oli liimattu kiinni kaatoaukon alapuolelta. Ulokkeen ollessa edessä läppä peitti aukon tiiviisti, mutta kun uloketta työnnettiin taaksepäin taittui läppä siten, että kaadettava ruoka pääsi kiertämään sen sivuilta ulos.



Kuva 24. Pakkauksen muoto ja avausmekanismin rakenne. Piirros Lievonen, B. 2013.

7.3.1 Muoto

Lopullisessa versiossa luovuin myös kaarevista kädensijoista. Niissä oli riskinä, etten olisi saanut tehtyä niitä tarpeeksi siististi kilpailuun lähetettävään kappaleeseen. Halusin kuitenkin kädensijaan muodon, joka mukailisi käden muotoa. Päädyin tekemään pakkaukseen viisteet, joilla pyrin jäljittelemään etusormen ja peukalon niveliä siinä asennossa, jossa ne ovat kun pakkausta pidetään kädessä (Kuva 25). Tein viisteistä alaspäin levenevät, jotta pakkaus sopisi erikokoisille käsille.



Kuva 25: Viisteillä pyrittiin mukailemaan sormien niveliä.
Piirros Lievonen, B. 2013.

Pakkauksen pohjasta tuli suorakulmion sijasta kuusikulmio. Tämän huono puoli oli se, etteivät pakkaukset limittyneet tiivisti toistensa kanssa. Mielestäni oli kuitenkin kilpailun kannalta tärkeämpää, että pakkauksen muoto oli hyvä kädelle. Ajattelin sen merkitsevän kilpailussa enemmän kuin sen, että muoto olisi logistisesti ihanteellinen. Kuusikulmaisen pohjan ansiosta pakkaus myös seisoikin tukevasti paikoillaan (Kuva 26).

Testasin pakkauksen toimivuutta täyttämällä sen riisillä. Jos pakkaus valmistettaisiin teollisesti, annosteltaisiin ruoka pakkaukseen ennen kannen liimausta. Nyt kuitenkin liimasin pakkauksen ensin ja täytin sen supillon avulla.

Riisin kaataminen onnistui hyvin. Tuotetta tuli pakkauksesta hallitusti, ehkä hieman hitaammin kuin kahdessa muussa pakkauksessa, joita testasin tehtäväänalyysin yhteydessä. Riisi ei mielestäni roiskunut niin helposti yli, koska sitä tuli vähemmän kerralla. Avausmekanismi liukuin myös sujuvasti, eikä avaamiseen vaadittu kuin pieni liike.



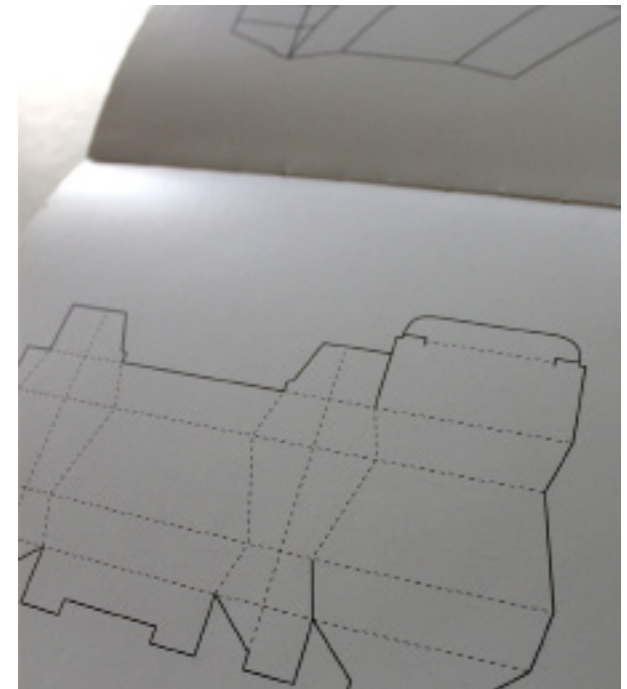
Kuva 26. Prototyyppi lopullisesta muodosta.
Valokuva Lievonen, B.2013

7.3.2 Mitat ja stanssaus pohja

Kun pakkauksen muoto oli selvillä, aloin piirtää lopullista rakennepiirrosta painoa varten. Piirroksen päälle suunnittelin pakkauksen ulkoasun. Tässä vaiheessa tiesin, että pakkaus painettaisiin Kopijyvällä digipainossa. Painamisen jälkeen kotelo stanssataan, tässä tapauksessa leikkasin sen itse käsin. Digipainossa on omat rajoituksensa ja arkin koko sai olla enintään 450 mm x 320 mm. Tämä tuli ottaa huomioon pakkauksen mitoissa, kotelon oli mahduttava kokonaan yhdelle arkille.

En laskenut pakkaukselle tilavuutta, mutta halusin, että pakkauksen mitat olisivat hyvin normaalikokoiselle

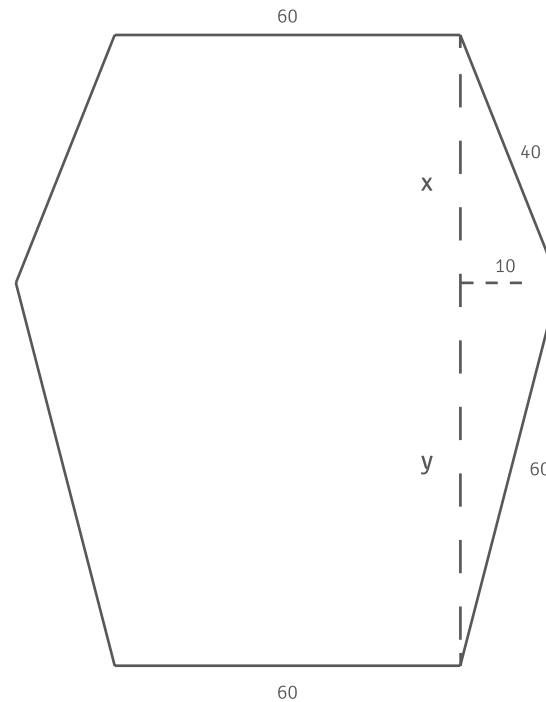
kädelle sopivat. Prototyyppejä rakentaessani, olin tullut siihen tulokseen, että pakkauksen minimileveys sai olla 60mm. Silloin liukumekanismille oli riittävästi tilaa. Muut mitat määritinkin oman näkemykseni mukaan siten, että pakkauksen koosta ja muodosta tuli hyvä. Piirsin stanssaus pohjan Adobe Illustratorissa. Hyviä vinkkejä stanssaukseen sain Special Packaging -teoksesta. (Kuva 27)



Kuva 27. Special Packaging -teoksesta sai paljon hyviä vinkkejä. Roojen, Pepin van. 2004. Valokuva Lievonen, B. 2013.

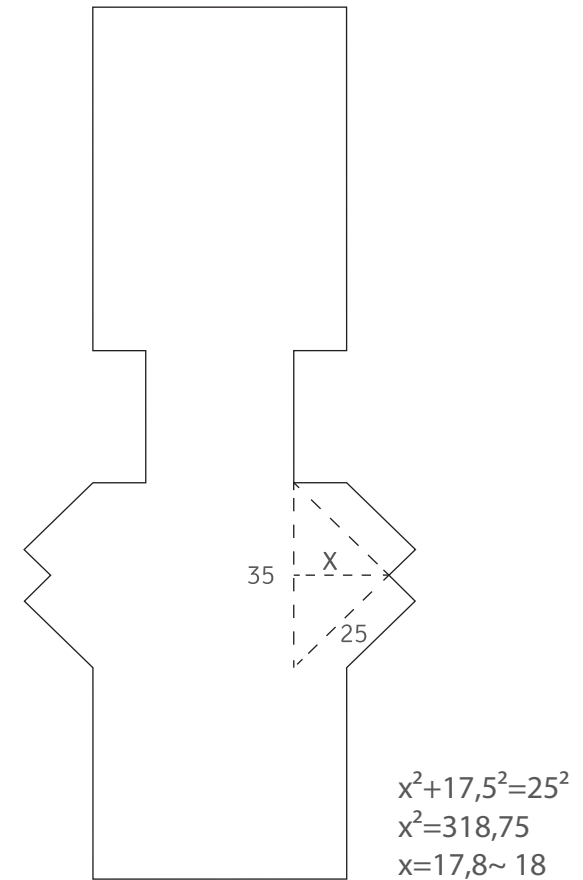
Pakkauksen korkeudeksi määritin 160mm ja kannen pituudeksi 155mm. Joidenkin mittojen laskemiseen tarvitsin Pythagoraan lausetta (Kuva 28). Sen avulla sain laskettua kolmioiden sivujen pituuksia.

Taitettavat reunat eli nuuttaukset erotin leikkausrajoista katkoviivalla. Jouduin tekemään joistakin taitoksista vain 10 mm levyisiä, koska muuten kuva ei olisi mahtunut arkille. Avausmekanismin uloke ja läppä olivat erillisiä osia, ja ne oli saatava sopimaan samalle arkille. Kaikki kuitenkin mahtui arkille juuri ja juuri (Kuva 29).



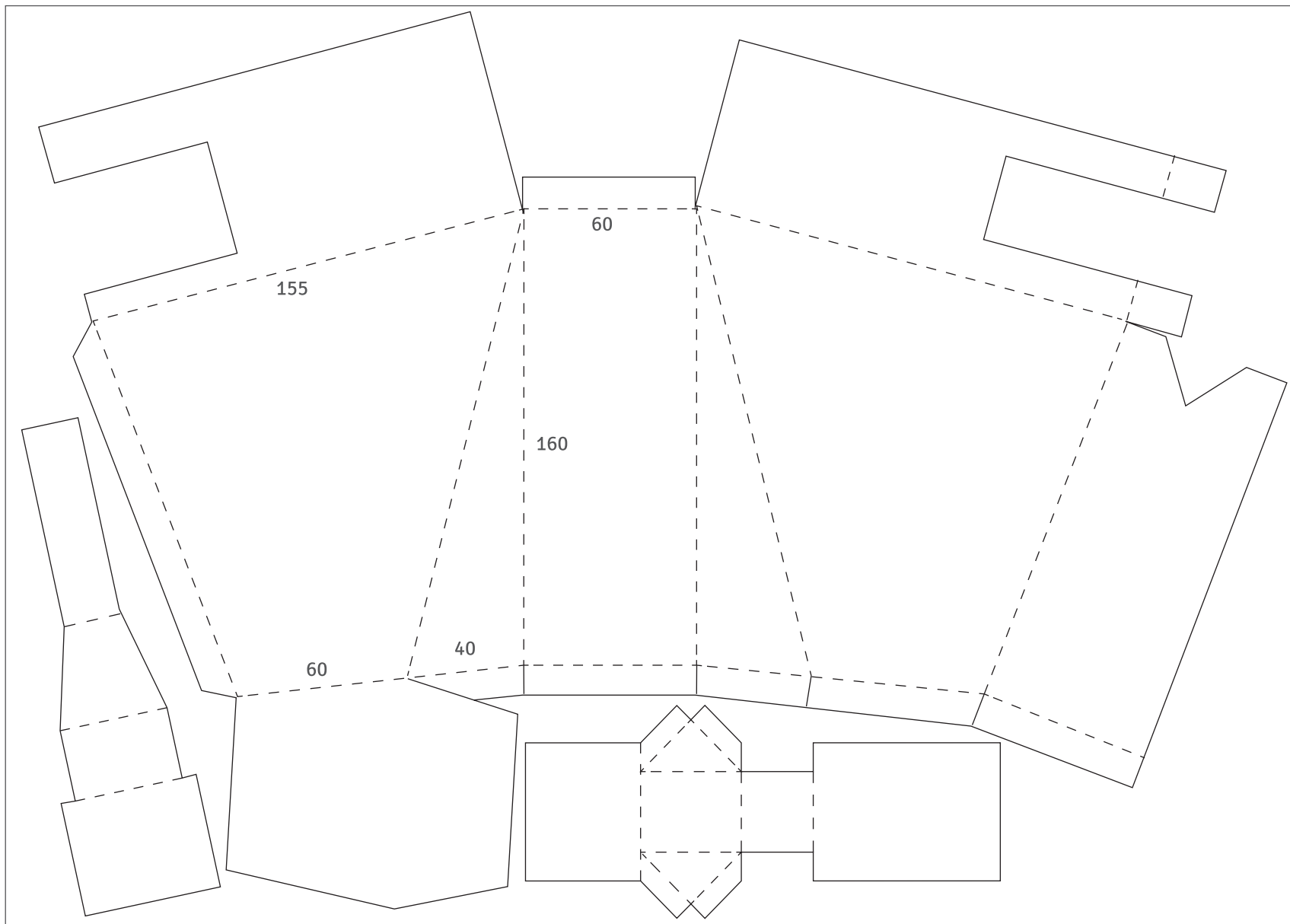
$$\begin{aligned} x^2 + 10^2 &= 40^2 & y^2 + 10^2 &= 60^2 \\ x^2 &= 1500 & y^2 &= 3500 \\ x &= 38,7 \sim 39 & y &= 59 \end{aligned}$$

$$39 + 59 = 98$$



$$\begin{aligned} x^2 + 17,5^2 &= 25^2 \\ x^2 &= 318,75 \\ x &= 17,8 \sim 18 \end{aligned}$$

Kuva 28: Mittojen laskemista Pythagoraan lauseen avulla.
Piiros Lievonen, B. 2013.



Kuva 29. Stanssauspiirroksat aseoituna arkille, koko 1:2. Piirros Lievonen, B. 2013.

7.4 Materiaalit

Pakkauksessa käytettävät materiaalit oli määritelty kilpailun säännöissä. Vaikka kilpailujärjestäjät ilmoittivat olevansa avoimia uusille haasteille ja materiaaleille, toivoivat he, että kilpailutyöt tehtäisiin Model Obalyn käyttämistä materiaaleista. Tutustuin materiaaleihin tarkemmin, jotta tietäisin millaisia ominaisuuksia niillä on ja miten niitä tyypillisesti käytetään pakkausteollisuudessa. En kuitenkaan uskonut, että materiaalin valinnalla olisi ratkaisevaa merkitystä kilpailussa. Tärkeintä oli, että pakkauksen päämateriaali olisi paperijalostetta. Tarvittaessa sai hyödyntää myös polypropeeni muovia.

7.4.1 Aaltopahvi

Aaltopahvi on ehdottomasti yleisin pakkausmateriaali. Siitä voidaan valmistaa esimerkiksi, kuljetuspakkauksia, kuluttajapakkauksia ja myyntitelineitä. Aaltopahvi rakentuu useasta kartonkikerroksesta. Kerroksista yksi tai useampi on taivutettu aaltomaiseen muotoon ja aaltomainen kerros on liimattu suoraan kartonkilevyyn. Aaltopahvin pintakartonki voi olla ruskeaa tai valkoista, päällystettyä, painettua tai painamatonta. (Järvi-Kääriäinen, T. & Ollila, M. 2007, 150-151.)

Aaltokerroksen ansiosta pahvi on jäykkää ja mitä suurempi aallonmuoto on sitä jäykempää pahvi on. Aalto-

pahvin hyviin ominaisuuksiin kuuluu mm. sen keveys ja kestävyys. Se myös eristää lämpöä ja vaimentaa iskuja.

Aaltopahvi on edullista, hygieenistä ja kierrätettävää. (Järvi-Kääriäinen, T. & Ollila, M. 2007, 150-151.)

7.4.2 Kartongit

Kartongin ja paperin ero on, että kartonki valmistetaan useammasta kuitukerroksesta. Kartongin neliömassa voi vaihdella 140 ja 700 g/m² välillä. Kartonkeja voidaan jakaa ryhmiin niissä käytettyjen raaka-aineiden mukaan. (Järvi-Kääriäinen, T. & Ollila, M. 2007, 143.)

Taivekartonki on Suomessa yleisin käytetty pakkauskar-
tonki. Sen kerrokset muodostuvat valkaistusta sellusta
ja hiokkeesta. Sen neliömassa vaihtelee 140 ja 400 g/m²
välillä. Yleisimmät käyttökohteet ovat esimerkiksi elin-
tarvike-, savuke-, kosmetiikka- ja lääkepakkaukset.
(Järvi-Kääriäinen, T. & Ollila, M. 2007, 143.)

Taivekartonki soveltuu erinomaisesti offset- ja syvä-
painoon. Sen painopinta on kaksoissavipäällystetty ja
kiillottettu, usein myös taustapinta voi olla päällystetty
ja pigmentoitu. (Seppälä, M. J. 2000, 57.)

Sellukartonki valmistetaan valkaistusta sellusta, jota voi
olla yksi tai useampia kerroksia. Sellukartonki voi olla

myös savipäällystetty. (Seppälä, M. J. 2000, 57.)
Yleisimmät käyttökohteet ovat tupakka-, makeis-,
kosmetiikka- ja lääkepakkaukset. Sellukartonki kestää
paremmin kosteutta kuin taivekartonki, mutta ei ole
yhtä jäykkää. Sen neliömassat vaihtelevat 170 ja 380g/
m² välillä. (Järvi-Kääriäinen, T. & Ollila, M. 2007, 144.)

Muita tavallisimpia kartonkilaatuja ovat kemiherrekar-
tonki, joka on muuten samanlainen kuin taivekartonki,
mutta hioke on korvattu valkaistulla kemihiertheellä.
Carrier board- kartonki on ruskeaa sellukartonkia, joka
on päällystetty. Paino-ominaisuuksiltaan se ei pääse
monien muiden kartonkien tasolle ja sitä käytetään esi-
merkiksi juomapullojen ryhmäpakkauksissa. Uusiokar-

tonki on valmistettu kokonaan kierrätyskuidusta. Sen
pinnassa käytetään usein mahdollisimman hyvälaatuis-
ta kierrätyskuitua tai sellua, jotta siitä saada painoon
kelpaavaa. Pinta voi myös olla pigmentoitu ja tausta on
harmaa. (Järvi-Kääriäinen, T. & Ollila, M. 2007, 143-144.)

Omassa pakkauksessani käytettiin 300g/m² päällystet-
tyä kartonkia. Olisin itse halunnut käyttää pakkauk-
sessa hieman paksumpaa materiaalia, mutta se ei ollut
mahdollista painoteknisistä syistä. Pakkaus painettiin
digipainossa, jossa 300 g/m² on maksimipaksuus. Paino-
jälki oli melko hyvä, mutta hieman suurilla väripinnoilla
esiintyi epätasaisuutta.

8

TUTUT MAISEMAT

Pakkauksen ulkoasun suunnittelussa sain hyödyntää varsinaista osaamistani ja koulutustani. Rakennesuunnittelun vaativuuden takia ulkoasulle jäi melko vähän aikaa. Haastetta suunnitteluun toi se, ettei pakkaus ollut osa mitään valmista brändiä, vaan minulla oli täysin vapaat kädet.

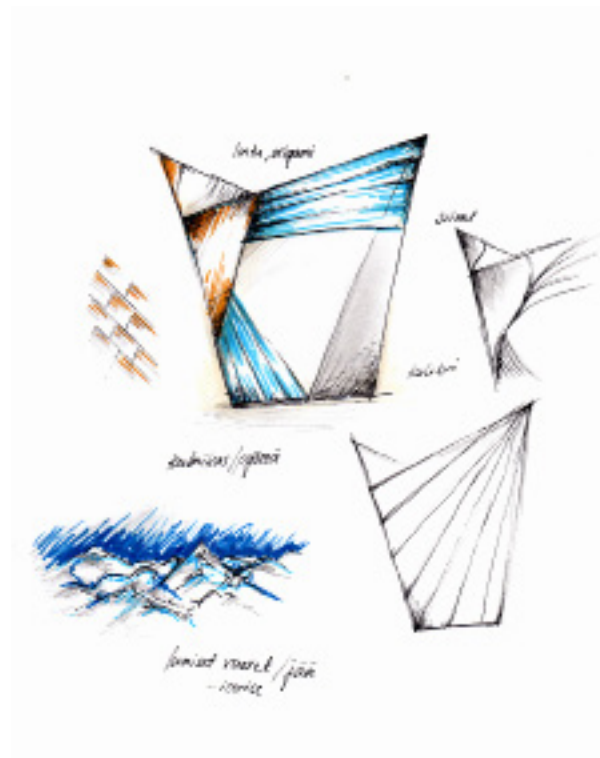
Yritin pitää mielessäni, että pakkaus on konsepti, sen ei tarvinnut näyttää valmiilta kaupalliselta tuotteelta. Sen kuitenkin tuli olla mielenkiintoisen näköinen ja sopia kohderyhmälle. Tyhjistä oli kuitenkin todella vaikea lähteä luomaan mitään, joten minun piti keksiä suunnittelulle lähtökohdat.

8.1 Lähtökohdat suunnittelulle

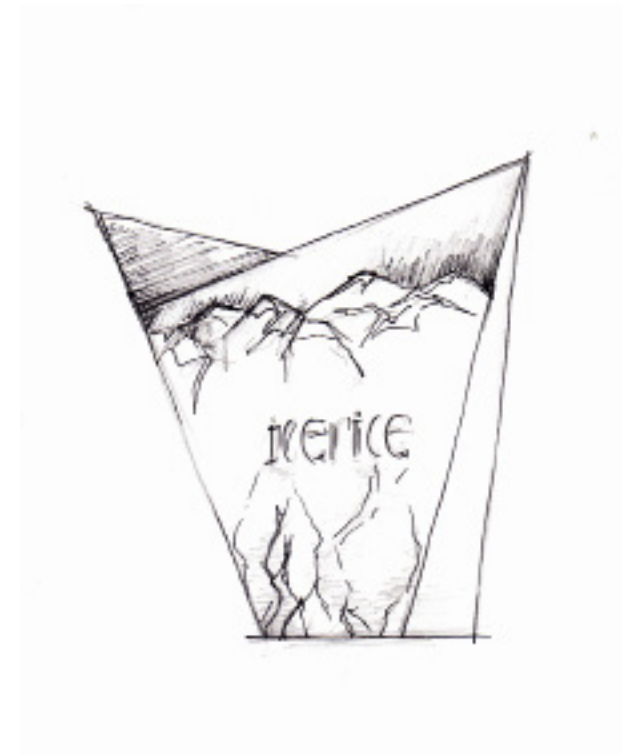
Keskustelin pakkauksesta työkavereideni kanssa ja pyysin heiltä apua ideointiin. Pohdimme pitkään millainen tarina pakkauksen taustalla voisi olla ja tarvitseeko pakkauksen grafiikassa näkyä jotenkin vanhuus-teema. Ennen keskustelua päässäni pyöri vain yksi kysymys, “mitä?”. Keskustelun jälkeen kysymys oli “miksi?”. Aloin miettiä kilpailun luonnetta ja kyseenalaistamaan aikaisemmat ajatukseni. Miksi pakkauksella pitäisi olla jokin hienosti esiintuotu tarina? Miksi pakkauksessa pitäisi näkyä itse tuote? Miksi grafiikan pitäisi millään tavalla kuvastaa vanhuutta?

Mietin pitkään millaisen teeman pakkaukseen valitsin. Aloitin ideoinnin itse tuotteesta eli riisistä ja koitin miettiä, mitä minulle siitä tulee mieleen. Ensimmäiset mielikuvat olivat Aasia, Japani ja Kiina, riisipellot ja lohikäärmeet. Halusin välttää kaikkia kliseitä ja varoa liian helppoja ratkaisuja.

Itämaiseen teemaan hahmottelin esimerkiksi erilaisia lintu- ja origamiaihteita. Mielestäni pakkauksen muoto muistutti hieman lintua (Kuvat 30). Luonnostelin myös lumisia vuoria ja kehitin tarinaa uudesta tuotteesta nimeltä 'jääriisi' (eng. icerice) (Kuva 31). Nämä ideat tuntuivat kuitenkin melko kaukaa haetuilta ja teennäisiltä.



Kuva 30. Luonnoksia lintu ja origami aiheista.
Kuva Lievonen, B. 2013.



Kuva 31. Luonnos jääriisistä. Kuva Lievonen, B. 2013.

Minulla oli ajatuksena, että pakkauksessa näkyisi tuote jollain tavalla, mutta en kuitenkaan halunnut käyttää valokuvaa. Valokuvan käyttö tuntui jotenkin tavanomaiselta ja tylsältä keinolta. Piirsin riisinjyviä ja luonnostelin niistä erilaisia muotoja, virtoja ja ryppäitä. Tämä ajatus kestitkin luonnoksissani todella pitkään ja ajattelin tehdä pakkauksen luomuriisille (Kuva 32).

Laitoin luonnokset sivuun pariksi päiväksi ja katsoin niitä uusin silmin. Idea ei tehnyt enää minkäänlaista vaikutusta ja luonnokset näyttivät juuri sellaisilta helpoilta ratkaisuilta, joita olin halunnut välttää. Hylkäsin idean ja aloitin alusta.



Kuva 32. Luonnoksia luomuriisi teeman mukaisesti. Piirros Lievonen, B. 2013.

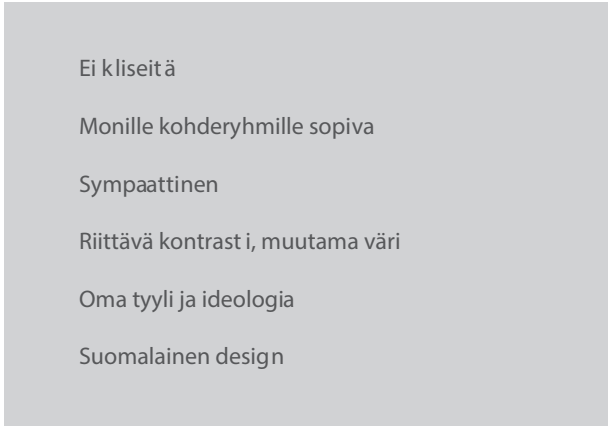
Määritin ulkoasun suunnittelulle muutamia lähtökoh-
tia. Ensimmäinen lähtökohta oli kilpailun teema eli
vanhukset. En kuitenkaan yrittänyt miettiä millainen
olisi vanhukselle suunnattu visuaalinen ulkoasu. En ha-
lunnut, että pakkaus kuvastaisi vanhuutta, mielestäni
sellainen tuntui liian osoittelevalta. Kilpailun säännös-
sä pyydettiin huomioimaan, että pakkaus ei saisi sulkea
pois muita kohderyhmiä ja näin edistää vanhusten
eristäytymistä yhteiskunnasta.

Halusin myös välttää mahdolliset vanhuksiin liittyvät
kliseet. Tietysti muutamat seikat kuten luettavuudel-
taan sopivat tekstit ja riittävä kontrasti oli pidettävä
mielessä. Päätin, että tekisin pakkauksesta mahdoli-

simman selkeän ja kaikille kohderyhmille sopivan. Ha-
lusin käyttää pakkauksessa vain muutamaa väriä, joilla
saisin luotua tarpeeksi kontrastia. Halusin pakkauk-
sesta myös jollain tavalla sympaattisen. Mielestä nämä
lähtökohdat olivat sopivia monille kohderyhmille.

Yhtenä lähtökohtana pidin myös itseäni ja omaa
suunnitteluideologiaani. Halusin viestiä pakkauksen
kautta tuomareille millainen suunnittelija olen. Usein
graafisessa suunnittelussa pyrin yksinkertaisuuteen
ja mielestäni vähemmän on enemmän. Joskus tyylini
saattaa olla jopa minimalistisen pelkistetty. Halusin
tuoda pakkaukseen ripauksen suomalaisuutta, vaikka
riisi ei kotimainen ruoka olekaan. Kaikki Aasiaan liit-

tyvä tuntui liian kliseiseltä ja kuluneelta. Toivoin, että
erottuisin skandinaavisella tyyllillä muiden kilpailutöi-
den joukosta. Mielestäni kansainvälisessä kilpailussa
kannattaa luottaa omaan tyyliinsä.



- Ei kliseitä
- Monille kohderyhmille sopiva
- Sympaattinen
- Riittävä kontrasti, muutama väri
- Oma tyyli ja ideologia
- Suomalainen design

Kuvio 10. Lähtökohdat graafisen ulkoasun suunnittelulle.
Lievonen, B. 2013.

8.2 Kuvituksen suunnittelu

Inspiraationa suunnittelulle toimi pakkaus itse. Pakkaus on hyvin suoralinjainen, jyrkä ja kulmikas. Hain kuvitukseen muodon pakkauksen muotokielestä, jossa toistuvat kolmiot. Oman haasteensa toi myös pakkauksen epäsymmetrinen muoto, olen itse mieltynyt hyvin selkeisiin asetteluihin ja linjoihin. Tein pakkauksen abstraktin, hieman orgaanisesti mutkittelevan kuvion (Kuva 33). Kuviossa yhdistyivät suunnitteluun vaadittu matemaattisuus ja dynaamisuus, kun palat loksahdivat paikoilleen. Pidin myös siitä, että kuviossa jokainen voi nähdä hyvin erilaisia asioita.

Päätin, ettei pakkauksessa tarvinnut olla kuvaa riisistä. Pakkauksessa lukee mitä se sisältää, tietysti viesti jää ymmärtämättä, jos ei osaa kieltä. Tiedostin tämän erittäin hyvin ja tein pakkauksen tekstit suomeksi ja ruotsiksi. Kilpailun tuomarit edustava eri kansallisuuksia ja kilpailun kieli on englanti. Mielestäni ei ollut olennaista ymmärtävätkö tuomarit mitä pakkauksessa lukee, vaan ymmärtävätkö he mitä sillä voi tehdä. Lisäksi pakkaus sopii myös muille ruuille kuin riisille.

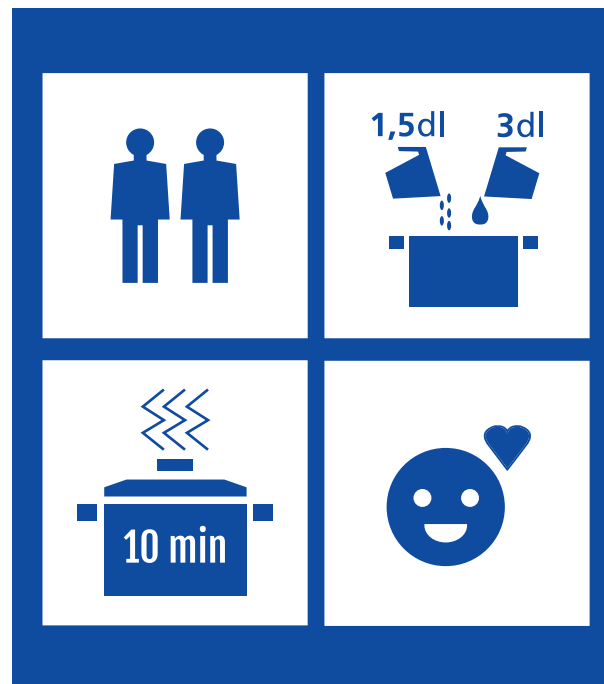
Tein pakkauksen keitto-ohjeet riisille. En kuitenkaan kirjoittanut niitä, vain tein ohjeet kuvallisesti (Kuva 34). Ohjeissa tärkeää oli, että ne olisivat selkeät ja informatiiviset. Lisäsin ohjeisiin ripauksen sympaattisuutta.



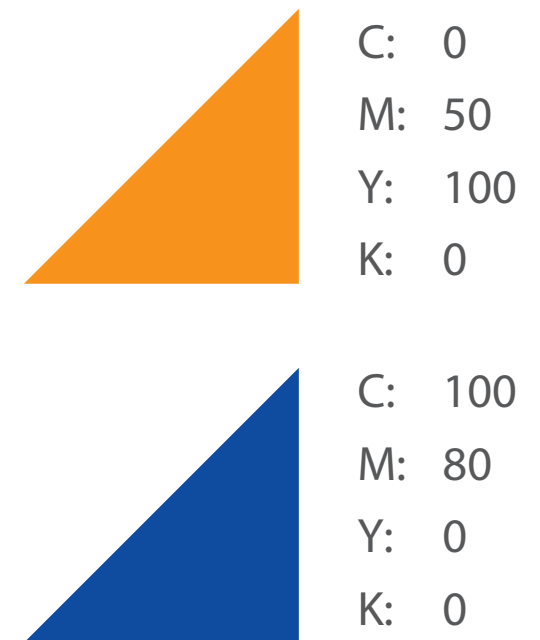
Kuva 33. Kuvituksen inspiraationa toimi pakkauksen kolmiomaiset muodot. Piirros Lievonen, B. 2013.

Mietin myös, mitä muita tietoja pakkaukseen tulisi laittaa. Yleensä elintarvikepaketeissa on ainakin ravintosisältö, säilytysohjeet, valmistajan tiedot ja EAN-koodi. En kuitenkaan laittanut näitä omaan pakkaukseeni, mielestäni sen ei tarvinnut näyttää valmiilta tuotteelta. Lisäsin kuitenkin pakkaukseen pienet ohjeet pakkauksen avaamiseen.

Halusin pakkauksen värien olevan markkinoilla olevista tuotteista erottuvat. Tummansininen toi mielestäni riittävän suuren kontrasti valkoisen kanssa. Yhdistelmä on raikas ja skandinaavinen. Avausmekanismia korostin oranssilla, jotta sen erottaisi selkeästi. Oranssin valitsin, koska se on sinisen vastaväri (Kuva 35).



Kuva 34: Keitto-ohjeiden kuvitus. Piirros Lievonon, B. 2013.



Kuva 35: Pakkauksen värien CMYK- väriarvot. Piirros Lievonon, B. 2013.

8.3 Typografia

Pakkaukseen tuli hyvin vähän tekstiä. Toiselle puolelle pakkausta tuli suomeksi teksti pitkäjyväinen riisi ja toiselle puolelle ruotsiksi långkornigt ris. Riisi sanaan valitsin fontiksi Fjalla One:n, joka on Googlen Web-fontti (Kuva 36). Käytän melko usein Googlen fontteja, koska ne ovat laadukkaita ja ilmaisia. Fjalla One -fontti on groteski, joka mielestäni on antiikvaa selkeämpi luettavuudeltaan lyhyissä teksteissä, joissa on suuri pistekoko.

Fjalla One:n valitsin sen muodon vuoksi. Pakkauksen kylkeen jää melko kapea ja korkea tila, joten halusin fontin mukailevan pakkauksen tätä tilaa. Lisäksi Fjalla

One:n Regular leikkaus on todella jyrkäv, joten se nousee esiin kevyestä grafiikasta. Pitkäjyväistä -sanaan halusin hieman kevyemmän fontin, jossa kuitenkin olisi samaa muotokieltä.

Valitsin toiseksi fontiksi Frutigerin (Kuva 37). Frutiger kuuluu humanistisiin groteskeihin, jotka ovat tavallaan antiikvan ja groteskin välimuotoja. Humanististen groteskien muotokieli ja mittasuhteet perustuvat renessanssiajan antiikvoihin, mutta niissä ei ole päätteitä. Humastiset groteskit myötäilevät myös 1400-luvun taterätekstausta, jonka ansiosta kirjaimissa on paksuusvaihtelua, mikä tekee niistä helppolukuisia. (Itkonen, M. 2012, 59)

Frutigerin on suunnittelut Adrian Frutiger alunperin lentokentän opastetauluihin, joten siinä on huomioitu luettavuus. Fontin suunnittelussa on pyritty selkeyteen ja kirjainmuotojen erottuvuuteen. Suuri x-korkeus parantaa näkyvyyttä kauas. Frutigerin muodot ovat avoimia, joka tarkoittaa, että kirjaimet jättävät sisäänsä tyhjää tilaa. (Itkonen, M. 2012, 61)

Mielestäni typografiassa oli tärkeää kontrasti. Tällä tarkoitan nyt kirjaintyyppien välistä kontrastia. Valitsin fonteiksi kaksi groteskia, mutta fonteilla oli sekä kokoe että vahvuuskontrastia. Luettavuuden takia halusin myös, että tekstin ja taustan väreissä olisi tarpeeksi suuri kontrasti.

Koska grafiikka oli eloisaa halusin, että tekstit olisivat ryhdikkäästi. Siksi tein molemmat sanat saman levyisiksi, jolloin niistä tuli oma kokonaisuutensa. Luonnollisesti sanasta 'ris' tuli suurempi kuin sanasta 'riisi', mutta mielestäni se ei haitannut. Jos olisin halunnut sanoista samankokoisia, olisin joutunut kasvattamaan 'ris' sanan kirjainväliä, jolloin siitä olisi tullut todella harvaa.

**The quick brown fox jumps over the lazy dog
0123456789**

**The quick brown fox jumps over the lazy dog
0123456789**

Kuva 36. Typografiavalinnat, Fjalla One.

The quick brown fox jumps over the lazy dog
0123456789

The quick brown fox jumps over the lazy dog
0123456789

Kuva 37. Typografiavalinnat, Frutiger.

9

VIHDON PERILLÄ

Kun ulkoasu oli valmis, tein Illustrator -tiedostosta PDF:n Kopijyvän painoasetuksilla ja lähetin sen painoon. Hieman jännitin millainen lopputuloksesta tulisi.

9.1 Valmis pakkaus

Sain Kopijyvältä valmiit painetut arkit. Hieman painojäljessä oli epätasaisuutta, mutta ei häiritsevästi. Värit olivat sopivan tummat, jotta kuvioihin ja tekstiin tuli tarpeeksi kontrastia. Arkkeja oli varmuuden vuoksi kuusi kappaletta, uskoin sen määrän riittävän kilpailukelpoisen pakkauksen rakentamiseen. Valmiin kotelon rakentaminen ei ollutkaan aivan niin yksinkertaista kuin olin oletanut (Kuva 38).



Kuva 38. Valmis pakkaus. Valokuva Lievonen, B. 2013.

Leikkasin kotelon irti terävällä veitsellä. Koska minulla ei ollut mahdollisuutta tehdä pakkaukseen oikeita nuuttauksia, käytin taitosten tekemiseen apuna viivoitinta. Myöhemmin keksin tehdä sisäpuolelle kevyet viillot veitsellä, jotta taitokset tulivat siistimmin. (Kuva 39). Ongelmana taittelussa oli se, että joistakin taitoksista kartongin pinta alkoi murtua. Luultavasti tämä johtui kartongin kuitujen suunnasta.

Liimaamiseen käytin Loctite-superliimaa. Liiman huono puoli oli, että se liuotti painovärin irti kartongista, joten liiman kanssa piti olla todella tarkkana. Taharoilta oli kuitenkin mahdoton välttyä. Liima oli myös niin tehokasta, että kun pinnat koskettivat toisiaan



KUVA 39. Sisäpuolelle tehdyt viillot auttoivat taitosten tekemistä. Valokuva Lievonen, B. 2013.



KUVA 40. Valmiita pakkauksia. Kuudesta yrityksestä viimeinen onnistui parhaiten. Valokuva Lievonen, B. 2013.



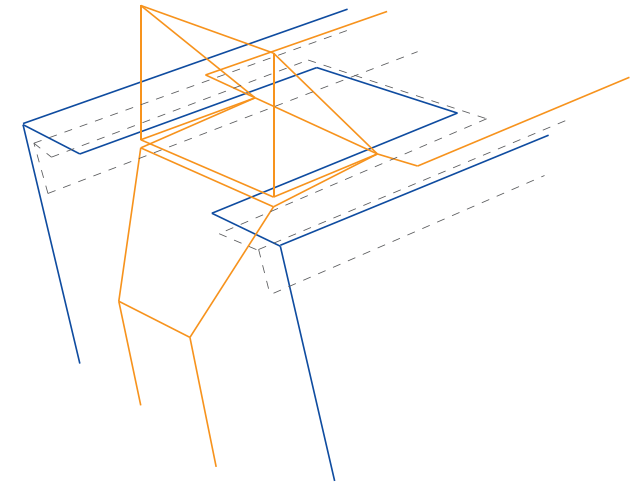
KUVA 41. Pakkauksen oleva nuoli helpotti avausmekanismin ymmärtämistä. Valokuva Lievonen, B. 2013.

ei niitä ollut mahdollista enää korjata. Kokeilin myös hitaammin kuivuvaa kontaktiliimaa, mutta pakkaus ei kestänyt koossa sillä.

Liimatessa huomasin myös ongelman jota en ollut ottanut huomioon prototyyppien rakentamisvaiheessa. Koska lopullisen pakkauksen materiaali oli eri kuin prototyypeissä käyttämäni, se myös käyttäytyi eritavalla. Suurin ongelma oli liukumekanismissa. Lämpen oli tarkoitus jäädä kahden kartonkikerroksen väliin ikään kuin taskuun. Päällimmäinen kartonkikerros oli pakkauksen kansi. Nyt kuitenkin liukumekanismin läppä oli niin paksua materiaalia, ettei kantta saanu kunnolla liimattua kiinni vaan se alkoi rakoilla ja lopulta liimaus

petti, kun pakkausta yritti avata. Jos liimaa koitti levittää suuremman määrän oli riskinä, että liukumekanismi liimautuisi kokonaan kiinni. Epätoivo alkoi hiipiä esiin kun arkit hupenivat enkä saanut koottua siistää pakkausta.

Lopulta minulla oli enää yksi arki jäljellä. Minun oli keksittävä miten saan kannen liimattua siististi. Päätin muuttaa kannen rakennetta, siten että liimasin kartonkikerrokset yhteen taitosten avulla. (Kuva 42) Näin taskuun ei siis jäänyt lainkaan liimaa ja läpän ei ollut mahdollista liimautua kiinni kanteen. Tämä oli viimeinen mahdollisuus saada pakkaus toimimaan täydellisesti ja niin se toimikin.



Kuva 42. Liukumekanismin rakenne lopullisessa pakkauksessa. Piirros Lievonen, B. 2013.

9.2 Osallistuminen kilpailuun

Osallistuminen tapahtui kilpailun verkkosivuilla. Sivus-
tolta löytyneeseen rekisteröitymislomakkeeseen täytin
henkilötiedot ja pakkaus piti myös nimetä. Nimesin
oman pakkaukseni toisen alkuperäisen konseptin mu-
kaan, eli Open Sesame. Lomakkeeseen tuli liittää myös
lyhyt kuvaus pakkauksesta. Kirjoitin näin:

*“Open Sesame is a package concept for the elderly. It is meant
for small dry food like rice, seed and flakes. The shape of the
package is sturdy making it easy to handle. The opening
mechanism was designed in a way that it would not require
great strength. In addition, it does not contain small objects*

*which would be difficult to hold with stiff fingers. In fact, fin-
gers are not needed at all to open the package, only a gentle
push.”*

Rekisteröitymisen jälkeen sain sähköpostiini tunnuk-
sen, joka tuli liittää sekä kilpailutyöhön, että pakettiin
jossa se postitettiin. Huolellisen paketoinnin jälkeen
vein paketin postiin, josta se lähti kohti Tsekkiä.
Kilpailu päättyi 15.3.2013, tulosten julkistamispäiväksi
ilmoitettiin 31.5.2013.



KUVA 43. Pakkauksen luonnollinen koko.
Valokuva Lievonen, B. 2013.

10

LOPPU HYVIN, KAIKKI HYVIN?

10.1 Palaute muilta

Kun pakkaus oli valmis, tein sille viimeisen testin.

Annoin pakkauksen isoäidilleni testattavaksi. En kertonut pakkaukselle mitään käyttöohjeita, koska halusin nähdä kuinka helppo pakkauksen toimintaperiaate on ymmärtää. Mummini oli hyvä koehenkilö, koska hänen sormiensa toimintakyky on huomattavasti heikentynyt nivelreuman takia. Nivelreuma on tehnyt sormista todella jäykät ja sormenpäissä ei ole juurikaan tuntoa, joten pienten esineiden käsittely on vaikeaa.

Oli helpotus huomata kuinka luontevasti mummini pystyi pakkausta käsittelemään. Avausmekanismin

ymmärtämiseen ei mennyt kuin muutama sekunti ja pakkaus avautui todella sujuvasti. Pakkaus oli tarpeeksi tukeva ja sopi hyvin käden muotoon. Mummini ei löytänyt pakkauksesta mitään moitittavaa ja toivoinkin, että jatkaisin pakkausten kehittämistä.

Annoin pakkauksen myös työkavereilleni tutkittavaksi. Heidänkin kommenttinsa olivat kannustavan positiivisia. Avausmekanismin helppous ja kätevyys yllätti monet. Myös ulkoasusta pidettiin ja kuvitusta luonnehdittiin sympaattiseksi.

10.2 Omat ajatukset matkasta

Ennen työn aloittamista tiesin, että olin ottamassa riskiä. Nyt jälkeenpäin voin kuitenkin todeta, että se kannatti. Työ vaati paljon, mutta vähintään yhtä paljon se antoi. Opinnäytetyön aikana huomasin entistä selvemmin, että tällaiselle suunnittelulle on tarvetta ja aihe on ajankohtainen. Minua kummastutti, kuinka vähän teemaa oli huomioitu ylipäättään. Kyseiselle kohderyhmälle suunnattuja pakkausratkaisuja löytyi todella niukasti. Onkin todella jännittävää nähdä millaisia innovaatioita muut kilpailijat olivat keksineet.

Työ oli kaiken kaikkiaan vaativampi kuin olin kuvitellut. Jouduin tekemään paljon töitä sellaisella suunnittelun alueella, johon minulla ei oikeastaan ollut lainkaan valmiuksia. Mielestäni kokemattomuuteni näkyi erityisesti siinä, että pakkauksen rakenteen suunnittelussa kului huomattavasti enemmän aikaa kuin olin alunperin suunnitellut.

Olinkin melko pettynyt siihen, kuinka vähän aikaa minulle jäi suunnitella pakkauksen varsinainen graafinen ulkoasu. Tähän olisin halunnut panostaa paljon enemmän, koska se kuuluu minun ammatilliseen osaamiseeni ja mahdollisesti tulevaisuuden työnkuvaani. Tiedän kuitenkin, etten olisi voinut tinkiä rakenteen

suunnittelusta yhtään. Sen osoitti esimerkiksi hätäisen korjausratkaisu, jonka jouduin kilpailukappaleen rakentamisessa tekemään. Olisin tarvinnut rakenteen suunnitteluun enemmän aikaa.

Kriittisrealistinen evaluaatio oli menetelmänä minulle hyvin luonteva. Olen aiemmissakin suunnittelutöissä edennyt samantyyppisten vaiheiden kautta. Palautteen saamista työn eri vaiheissa olen aina pitänyt rohkaisevana ja ehdottoman tärkeänä. Tässä työssä muilta saamani kommentit puski minua eteenpäin, auttoivat saamaan uusia ideoita tai antoivat varmuutta päätöksentekoon. Aina kommentit eivät olleet mukavaa kuultavaa tai olin täysin eri mieltä palautteenantajan

kanssa. Olen kuitenkin näistä kommenteista erityisen kiitollinen, koska niiden ansiosta pystyin kyseenalaistamaan tekemiseni.

Opinnäytetyön kautta sain paljon hyödyllistä uutta tietoa. Mielestäni hyvä suunnittelija tuntee myös suunnittelemansa tuotteen valmistusprosessin. Pakkausala on aivan oma osa-alueensa, josta raapaisin nyt vain pintaa. Itse keskityin vain paperijalosteisiin, jotka ovat yksi osa pakkausalalla käytettävistä materiaaleista.

Saavutin opinnäytetyölle asettamani tavoitteet hyvin. Ennen kaikkea sain työskennellä aivan uudenlaisen projektin parissa. Haluan yhä kehittyä monipuoli-

semmäksi suunnittelijaksi ja nyt tiedän mistä löydän tarvitsemaani tietoa erilaisista pakkaussuunnitteluun liittyvistä asioista. Halusin myös testata omat projektinhallinta- ja tiedonhankitakykyni. Alkuperäinen aikatauluni petti, mutta sain työn silti ajoissa valmiiksi. Voin siis todeta, että onnistuin kiireestä ja kaikesta epävarmuudesta huolimatta pidettyä ohjaket käsisissäni.

Tiedonhankinnassa oli omat haasteensa. Olisin voinut toimia aktiivisemmin ja saada eri osa-alueista tarkempaa ja syvällisempää tietoa. Esimerkiksi taustatieto vanhuksista perustui paljon omiin kokemuksiini ja havaintoihini, sekä maalaisjärkeen.

Sain portfoliooni työnäytteen, jollaista ei monilla vastavalmistuneilla graafikoilla ole ja voin rehellisesti sanoa, että olen ylpeä suunnittelemani pakkauksesta. Kilpailutilanne toi työhön omat mausteensa. Oli sekä helpottavaa sekä stressaavaa, ettei minulla ollut asiakasta, joka olisi rajoittanut suunnittelutyötä.

Paineita aiheutti epätietoisuus siitä, että onko pakkaukseni lainkaan kilpailuun sopivaa tasoa tai mitä tuomarit mahtavat ajatella siitä. Toivoin kuitenkin, että tekemäni suuri työ palkittaisiin ja tuomarit näkisivät ideassani potentiaalia. Kilpailun tulokset julkistetaan vasta sen jälkeen kun olen jättänyt opinnäytetyöni arvioitavaksi. Nähtäväksi jää kuinka tämä tarina päättyy.

Kiitos

Ilman apua tämä työ ei olisi ehkä koskaan valmistunut tai sen sisältö olisi paljon tyhjempi. Niille mahtaville ihmiselle, jotka ojensivat auttavan kätensä ja antoivat aikansa, haluan lausua nöyrimmät kiitokseni.

Ensimmäkin haluan kiittää kollegoitani Juha Pelliä, Taru Komua, Anne Ahokasta ja Hanna Malista kannustavista sanoista. Kurssikavereitani Sirke Sormusta, Jani Reijosta, Elisa Mykkästä, Hilla Koukia ja Sami Kähköstä haluan kiittää rehellisestä palautteesta. Kiitos J-P Susi erilaisista näkökulmista. Ohjaavista opettajista suurimman kiitoksen ansaitsee Riitta Junnila-Savolainen. Kiitos, että jaksoit vastata loputtomiin kysymyksiini.

Kiitos Kopijyvälle ja Pasi Ojalalle, teitte ideastani konkreettisen ja todellisen. Lopuksi kiitos perheelleni tuesta ja ymmärryksestä niinä hetkinä kun saitte osanne loputtomasta turhautumisestani. Kiitos Mummille, olit suurin inspiraationi tälle työlle.

Lähteet

Painetut lähteet

Anttila, P. 2005. *Ilmaisu, teos, tekeminen ja toiminta*. Hamina: AKATIIMI Oy.

Heikkinen, E & Rantanen, T. 2008. *Gerontologia*. Keuruu: Kustannus Oy Duodecim.

Itkonen, M. 2012. *Typografian käsikirja*. Helsinki: RPS-yhtiöt.

Järvi-Kääriäinen, T & Ollila, M. 2007. *Toimiva pakkaus*. Helsinki: Hakapaino Oy.

Kettunen, I. 2001. *Muodon palapeli*. Porvoo: WS Bookwell Oy.

Lyyra, T-M & Pikkarainen, A. 2007. *Vanheneminen ja terveys*. Tampere: Edita Publishing Oy.

Seppälä, M. 2000. *Paperin ja kartongin jalostus*. Opetushallitus. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Roojen, Pepin van. 2004. *Special Packaging*. Amsterdam: The Pepin Press / Angle Rabbit Editions.

Tulusto, R & Kukkumäki, H. 2010. *Lupa ryppyillä*. Minerva Kustannus Oy. Porvoo: WS Bookwel.

Ulrich, K. & Eppinger, S. 2000. *Product design and development*. 2nd ed. New York: McGraw-Hill.

Sähköiset lähteet

Ikänäkö, [Verkkodokumentti] Viitattu 29.12.2012.

Saatavissa:

http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=dlk00817

Suomen reumaliitto, [Verkkodokumentti]

Viitattu 20.1.2013.

Saatavissa:

http://www.reumaliitto.fi/suomen_reumaliitto/viestinta/reuma-lehti/reuma-lehdessa_julkaistua/reuma-lehti_1_2010/ensimmaisille_pakkauksille_avatt/

Suomisanakirja, [Verkkodokumentti]

Viitattu 30.3.2013.

Saatavissa: <http://suomisanakirja.fi/>

Värijärjestelmät, [Verkkodokumentti]

Viitattu 28.4.2013

Saatavissa:

<http://www.graafinen.com/suunnittelu/varijarjestelmat/>

Young Package, [Verkkodokumentti]

Viitattu 29.3.2013

Saatavissa:

<http://young-package.com/>

Kuvaluettelo

Kuviot 1-3: Lievonen, B. 2013.

Kuvio 4: Järvi-Kääriäinen, T. & Ollila, M. 2007, 12. Soveltanut Lievonen, B. 2013.

Kuvio 5: Kettunen, I. 2001, 60.

Kuvio 6: Kettunen, I. 2001, 63. Soveltanut Lievonen, B. 2013.

Kuvio 7: Kettunen, I. 2001, 84-85. Soveltanu Lievonen, B. 2013.

Kuvio 8: Anttila, P. 2005, 463. Soveltanut Lievonen, B. 2013.

Kuvat 1-2: Lievonen, B. 2013.

Kuvio 9: Lievonen, B. 2013.

Kuva 3: Kuvakooste. Koonnut Lievonen, B. 2013.

<http://www.thedieline.com/blog/2012/9/13/pasta-la-vista.html>

<http://www.thedieline.com/blog/2012/10/17/pietro-gala.html>

<http://lovelypackage.com/williams-sonoma-pasta/>

<http://lovelypackage.com/student-work-melanie-chernock/>

<http://ffffound.com/image/2ca7fef9974792fa9fa1063b77a37cd2fe80af6d>

<http://blog.indecplus.com/?p=13649>

Kuva 4: Kuvakooste. Koonnut Lievonen, B. 2013.

<http://weandthecolor.com/student-package-design-kushi-by-paul-rice/6125>

<http://lovelypackage.com/student-work-ric-bixter/>

<http://lovelypackage.com/student-work-bryan-ku/>

<http://ambalaj.se/2010/11/17/rice-packaging/>

<http://www.flickr.com/photos/38029950@N02/3503160638/>

<http://ffffound.com/image/d09ef12ae482a980330ff6f2dc2b217c55d319f7>

Kuva 5: Kuvakooste. Koonnut Lievonen, B. 2013.

<http://www.apairofpears.com/2011/04/morning-brew-pasta-packaging.html>

<http://bhensleycreative.wordpress.com/identity-design/fs-hr-bag-design/>

<http://bpando.org/2012/08/15/packaging-living-earth/>

<http://lovelypackage.com/student-work-milena-wlodarczyk/>

http://www.granarywholefoods.co.uk/Products/JORDANS-ORGANIC-MUESLI__4125.aspx

<http://www.graphicdesignblog.org/tempting-package-designs/>

Kuva 6: Kuvakooste. Koonnut Lievonen, B. 2013.

<http://www.thedieline.com/blog/2013/1/10/paniagua.html>

<http://lovelypackage.com/acushla/>

http://vi.sualize.us/lovely_ballard_bee_company1_e1318056137111_package_design_picture_rRFH.html

<http://lovelypackage.com/ocado/>

<http://lovelypackage.com/simply-oil/>

<http://lovelypackage.com/the-good-stuff/>

<http://lovelypackage.com/student-work-cecile-dumetier/>

Kuvat 7-26: Lievonen B, 2013.

Kuva 27: Roojen, Pepin van. 2004. Valokuva Lievonen, B. 2013.

Kuvat 28-32: Lievonen, B. 2013.

Kuvio 10: Lievonen, B. 2013.

Kuvat 33-43: Lievonen, B. 2013

LIITTEET



YOUNG PACKAGE 2013

INTERNATIONAL COMPETITION OF PACKAGING DESIGN



Model Obaly company is announcing the 18th year of the International Young Package competition.

ABOUT THE COMPETITION

The international Young Package competition is aimed at students and young designers up to 30 years of age from all around the world. The designs accepted in the competition are especially those made of corrugated and smooth carton or other paper materials, widely used in packaging design. Young Package competition has been held annually since 1996; it was founded, and has continued, thanks to the initiative of the company Model Obaly, a leading package manufacturer, for whom the support of young talents in the field is very important. The competition organizer since 2009 has been CZECHDESIGN.CZ

CATEGORY

The 18th year presents only one category.

Thema for the 2013 Product Package category: **AGEING**

According to the World Health Organization (WHO) 605 million people over 60 live now on the Earth. Since 1980, their number has increased twice and by 2050 should exceed 2 billion, which will represent one-fifth of the total population of the planet population. At the same time, people over 80 will even quadruple. From the perspective of designers designing everyday objects, it is a great challenge and responsibility.

Ageing brings to human life many changes. Deteriorating eyesight, hearing and fine motor skills lead to the fact that we gradually start meeting difficulties where we did not expect them before. The packaging designed for healthy and strong people become an impregnable fortress, with which we will have to struggle daily. Even trivial problems can lead to feelings of inferiority and partial isolation of seniors from the company. Who are today's seniors and how do they live? What makes the life harder for them and what do they miss?

Design a packaging which will help seniors to overcome everyday difficulties and to facilitate their path to full-fledged and active old age. The participants should be sensitive to the principle of equal design and should realize that the packaging design only for the elderly, to some extent, supports their exclusion from society. In this spirit they should suggest packaging that will help seniors, but that will serve to other age groups, too. The designers should also think about the use of appropriate colors, typography, and of the proportionate size and materials.

The competition jury will mainly assess innovativeness and creativity; package ergonomics; functionality; easy manipulation (packages should be easily open by elder people or children as well) environmental aspects; shape, and originality of the idea; constructional ingenuity; quality presentation. Participants will submit their entries in the form of a full-scale functional model. This means that it must be a functional mock-up; if it is designed to open, it must open. The model must be of high quality, with regard to potential representational and exhibition purposes.

In a strongly competitive environment, product packaging plays an important role. Its attractiveness and sales power are no longer determined only by properties and uniqueness of the product; often, it is the package that the customers go by. The competition category is not limited by existing products. The package should present new, original solutions and catch attention by its visionary design.

Competition entries will be accepted in two groups

- 1) University students and young designers of up to 30 years of age
- 2) High-school students

material used

Material used for competition work must be material that can be polygraphically processed and of the type used by the company Model Občdy, mainly a whole range of corrugated cardboard, smooth and mock-up board. Model Občdy company also uses polypropylene film, further printed and formed, and packaging made of a smooth cardboard. Designs containing both the cardboard and the polypropylene film shall be accepted for the competition. Model Občdy processes other types of paper and cardboard that may be used for competition entry. Detailed description of materials and their properties can be found on the competition website www.young-package.com

terms and conditions

Entries sent by postal service will be accepted from participants registered through online registration form. High school, college, university students, and designers of up to 30 years of age can register.

With their entries, participants do not include any CDs or portfolios; only the sent packages will be evaluated.

ENTRY

registration

To register, participants use an online registration form placed on the competition website. Here, they will fill in personal data and entry description for the jury to use in the selection process. After the registration, participants will receive a registration code by e-mail. This code must be indicated both on the entry (in a subtle and elegant manner) and on the envelope or package in which the work will be sent. Consequently, the works will be judged anonymously. You can find the registration form on www.young-package.com. If more works are registered, then each work must be registered separately. In case of more authors the work is registered only once. In the registration form there is a special line for the names of all authors. **Registration entries form will be closed 15 March 2013 at 1 p.m. (Central European Time)!**

sending the works

Competition entries must be mailed carefully wrapped so that they arrive undamaged, i.e. in a sufficient-sized box or envelope, in which it is stabilised and secured. On the envelope or package, the participants have to indicate their registration code. **Entries may either be sent by March 15, 2013 or delivered personally on the last day, i.e. March 15, 2013, from 2 p.m. to 6 p.m. to the address GALERIE/CZD, Vojtěchův 3, Praha 1, Czech Republic.**

Entries submitted only on CD presentation or in a portfolio will be excluded from the assessment process.

Notice for foreign participants: Your parcel should carry a Customs Authorities Statement Package contents on object intended for the International Young Package competition; its value for the customs purposes does not exceed 10 EUR.

Competition entry and shipment costs are covered by the participants. Entries are not returned to the participants; they become the property of the competition organizer. Additional collection of entries in 2013 will not be allowed. Selected works will be donated to the design collection of National Technical Museum in Prague. Ceremonial results announcement will be held in May 2013 in Prague.

Entries are to be sent to the following address:

CZECHDESIGN

K Šofná 562,

149 00 Praha 4

Czech Republic

AWARDS FOR WINNING ENTRIES

University students and young designers of up to 30 years of age

1st prize 1 200 EUR

2nd prize 400 EUR

3rd prize 300 EUR

In this group the Prize of Slovak Design Centre will be awarded.

High-school students

1st prize 800 EUR

2nd prize 200 EUR

3rd prize 120 EUR

LEGAL ARRANGEMENTS

By registering in the competition the competitor confirms that he/she is familiar with the rules of the competition, agrees thereto and undertakes to abide them. In working on the work the competitor shall be obliged to proceed personally, individually and refrain from any intervention in third persons` rights, in particular in the copyrights and other intellectual property rights. Only works with where the creator owns all rights to the work can be registered in the competition. The competitor is expressly aware also of the fact that the competition work (provided work) sent - may be used by the promoter and organizer of the competition for the exhibition, news and promotional purposes without any entitlement to remuneration in all manners of use, for all countries of the world, without any time limitation, or the competition work may be conveyed by the organizer and used by a third person for the same purpose.

For the period of the competition [up to June 30, 2013] the competitor grants to the promoter and organizer the exclusivity in the presentation of the competition work. He/she thereby takes into account that any use of the competition work by the competitor or a third person and also the granting or transfer of the rights of use in favour of a third person is forbidden at the time of the competition due to the conflict with the interests of the promoter and organizer of the competition. In the event that within the evaluation by the expert jury the competition work gets shortlisted, the competitor will be informed by e-mail without undue delay; the competitor undertakes to refrain from the use and transfer of the rights without the organizer`s prior express consent for a period of the following 4 months [by 31 October 2013]. Within the time-limit mentioned the promoter shall have the preferential right to conclude a license agreement with the competitor. In respect of the provision of the exclusive rights of use relating to the competition work for commercial purposes for consideration. If the promoter takes advantage of its preferential rights and offers the conclusion of the agreement for consideration to the competitor by 31 October 2013, the competitor shall be obliged to conclude the agreement and provide the rights. On the contrary, in the event that the preferential right is not taken advantage of, the competitor shall no longer be bound thereby. [However, the

organizer's and promoter's rights to use the competition work for the exhibition, news and promotional purposes shall not be affected thereby even upon the termination of the competition). The legal order of the Czech Republic shall be decisive for all rules of the participation, the competition conditions, contractual arrangements and authorization to use. In dealing with a dispute relating to the competition all affected persons shall be obliged to proceed amicably in the presence of the organizer of the competition. The bodies competent to deal with any eventual disputes which were not possible to be settled amicably with the help of the organizer shall be the general courts of the Czech Republic.

CONTACT

competition organizer:

CZECHDESIGN, a.s., Vejvšská 3, 110 00, Praha, Czech Republic

Young Package competition Manager:

Klára Mergnerová / tel: +420 605 301 058 / email klara.mergnerova@young-package.com

All the information needed concerning the competition is available on the competition website

www.young-package.com

The initiator and promoter of the competition is the company Model Obody.

Organizer is the civic association CZECHDESIGN

promoter

MODEL

organizer

CZECHDESIGN

partners

sponsored by

koograda
DK

ALVYERNAKI
GALLERY
DERRAJMU
LOND

CESKA CENTRA
CZECH CENTRES

Studio
Cinéma
0000000000000000

pixmác

media partners

DESIGN MAC

dpo DESIGNPARTNER.cz

DEKORATIVNÍ SU

maxi design

FORM

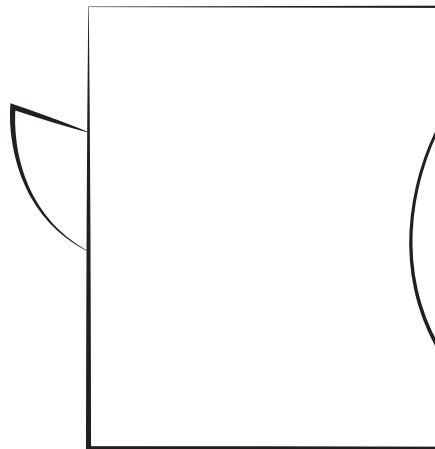
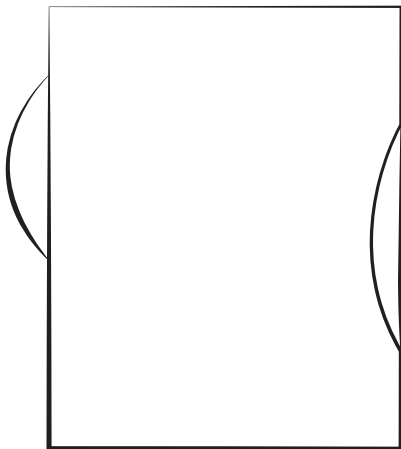
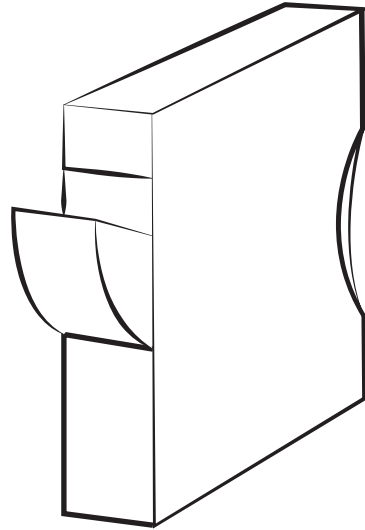
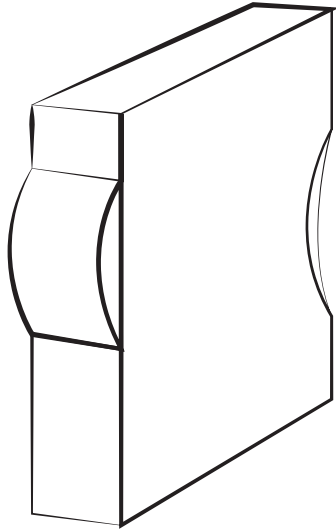
radio wave

Packaging

CZ

designum

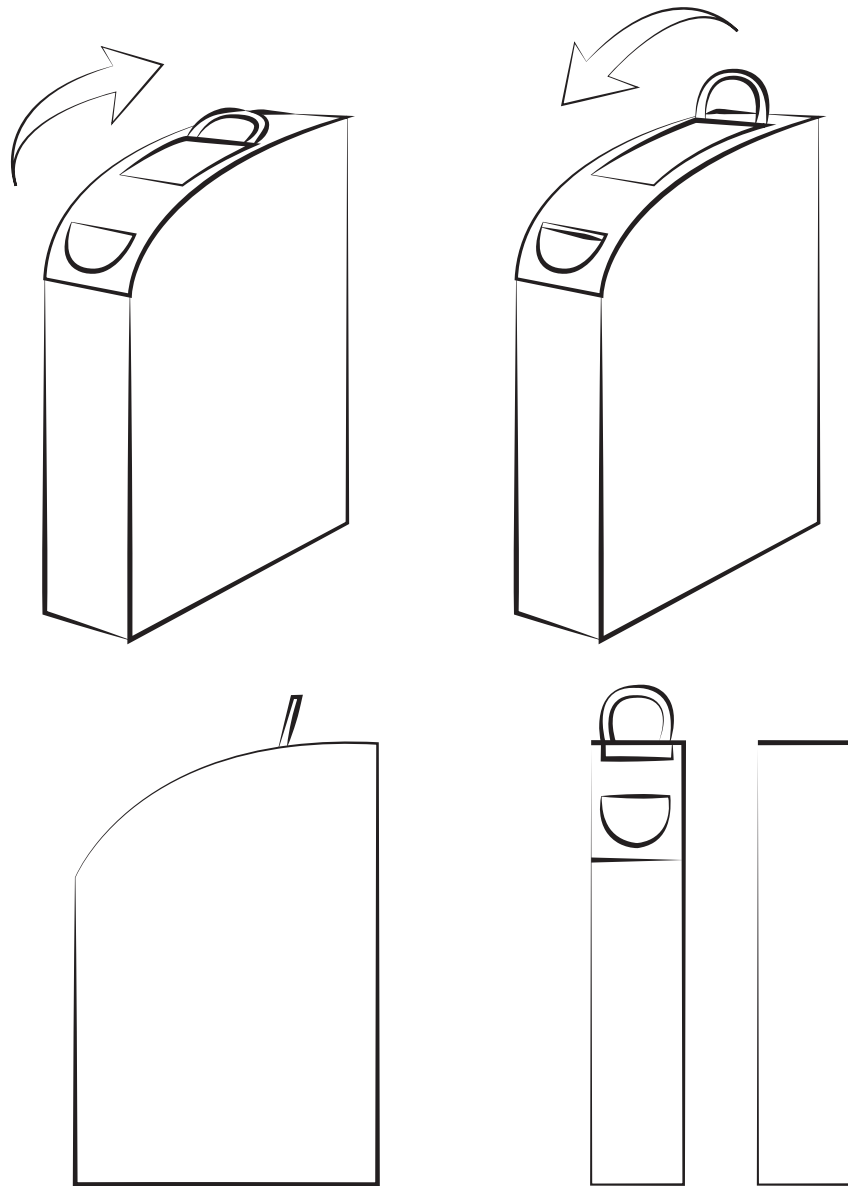
DESIGNBY



Konsepti 1: TOUCAN

- Suuri nokka, johon on helppo tarttua
- Käden muotoon sopivat kaaret, hyvä ote
- Suljentamekanismi?
- Kaatamiskulma?
- Kuinka nokka säilyttää muotonsa?
- Annostelu?

LIITE 3



Konsepti 2: OPEN SESAME

- Liukuva avausmekanismi
- Vetokoukku josta saa helposti otteen
- Ei vaadi suurta voimaa
- Sulkeutuu tiivisti
- Kaatamiskulma?
- Avausmekanismin ura?
- Repäisy osa?
- Mekanismin ymmärrettävyys?

