

Ilina Kantanen

# NAISTENVAATEMALLISTO FRIS- BEEGOLFAAJILLE

Opinnäytetyö

Muotoilija

Muoti ja puvustus

2023



**Kaakkois-Suomen  
ammattikorkeakoulu**

Tutkintonimike	Muotoilija (AMK)
Tekijä/Tekijät	Iina Kantanen
Työn nimi	Naistenvaatemallisto frisbeegolfaajille
Toimeksiantaja	Discats Oy
Vuosi	2023
Sivut	44 sivua, liitteitä 2 sivua
Työn ohjaaja(t)	Esko Ahola

## TIIVISTELMÄ

Päämääränä tässä opinnäytetyössä oli suunnitella frisbeegolfaajille naistenvaatemallisto sekä kaksi printtiä. Malliston tarkoitus oli toimia niin harrastajien kuin ammattilaisten käytössä. Discats Oy toimi opinnäytetyön toimeksiantajana ja mielipiteiden antajana. Malliston tarkoitus on toimia joko myytävänä kokonaisuutena tai opiskelijan oman toiminimen tuotteina.

Opinnäytetyö painottuu tutkimuskysymykseen: Millainen olisi hyvä ja toimiva vaatemallisto frisbeegolfiin? Opinnäytetyössä tutkittiin myös, miten materiaalit ja mallit vaikuttavat vaatteisiin sekä miten huomioida harrastajat ja ammattiurheilijat?

Opinnäytetyössä tutkittiin urheiluvaatteissa käytettäviä materiaaleja ja niiden ominaisuuksia. Tutkimuksessa perehdyttiin printin suunnitteluun ja värien vaikutukseen. Tutkimuksessa oli tarkoitus löytää sopivat materiaalit ja tehdä printti, joka toimisi niin frisbeegolfradalla kuin arjessakin. Tutkimuksen pääongelmana oli, kuinka saada urheiluvaatteista juuri frisbeegolf lajiin sopiviksi.

Tutkimuksessa tutkimusmenetelmänä käytettiin Jane Lambin ja Jo Kallalin kehittämää FEA-mallia, jonka Koskennurmi-Sivonen suomensi TIE-malliksi. TIE-mallissa, kulttuurin keskiössä on vaatteiden käyttäjä. TIE-mallin lisäksi tutkimuksessa käytettiin havainnointia ja haastattelumenetelmää. Näiden tutkimusmenetelmien avulla tutkittiin frisbeegolfvaatteiden toimivuutta, tyyliä ja ulkonäköä. Tutkimuksessa haastateltiin kahta eritasolla pelaavaa frisbeegolfin pelaajaa. Toinen heistä pelaa amatikseen frisbeegolfia ja toinen harrastaa säännöllisesti.

Opinnäytetyön lopputuloksena oli valmis suunnitelma neljän asukokonaisuuden vaatemallistosta, josta valmistettiin yksi asukokonaisuus eli kaksi tuotetta. Lopputuloksessa voi nähdä kuinka frisbeegolf on vaikuttanut vaatteiden suunnitteluun sekä printin ulkonäköön. Tästä opinnäytetyöstä voi olla hyötyä muille urheiluvaatteiden suunnittelijoille.

**Asiasanat:** frisbeegolf, mallisto, urheiluvaate

Degree title	Bachelor of Culture and Arts
Author (authors)	Iina Kantanen
Thesis title	Women's clothing collection for disc golfers
Commissioned by	Discats Oy
Time	2023
Pages	44 pages, 2 pages of appendices
Supervisor	Esko Ahola

## ABSTRACT

The aim of the thesis was to design a women's clothing line and two prints for disc golf players. The purpose of the collection was to suit both amateurs as well as professionals. The thesis was commissioned by Discats Oy. The purpose of the collection is to function either as saleable products or as products of the author's own business.

The thesis focuses on the research question: What would be a good and functional clothing line for disc golf? The thesis also studies how materials and models affect clothing along with how to consider enthusiasts and professional athletes?

In the thesis, the materials used in sportswear and their properties were studied. The design of the print and the effect of colours were also studied. Was to find suitable materials and make a print that would work both on the disc golf course and in everyday life. The main problem of the research was how to make sports clothes suitable for disc golf.

In the research, the FEA model developed by Jane Lamb and Jo Kalla was used as a research method, which Koskenurmi-Sivonen has translated into the TIE model. In the TIE model, the centre is culture and the wearer of the clothes. In addition to the TIE model, the research used observation and the interview method. These research methods were used to study the functionality, style, and appearance of disc golf clothing. In the study, two disc golf players playing at different levels were interviewed. One of them plays disc golf as a profession and the other is an amateur playing it regularly.

The result of the thesis was a ready plan for a clothing collection including four outfits. Out of these, one outfit, comprising, two products, was made. The result shows how disc golf has influenced the design of the clothes and the appearance of the print. This thesis can be useful for other sportswear designers.

**Keywords:** disc golf, collection, sportswear

# SISÄLLYS

KESKEISET KÄSITTEET .....	6
1 JOHDANTO .....	7
2 TUTKIMUSASETELMA .....	8
2.1 Tutkimuskysymykset.....	11
2.2 TIE-malli .....	11
2.3 Havainnointi .....	13
2.4 Haastattelu .....	13
3 TUTKIMUKSEN VAIHEET.....	14
3.1 Havainnot frisbeegolfissa.....	14
3.2 Pelaajahaastattelut .....	16
3.3 Haastattelun vaikutus työhön.....	17
3.4 Sovellettu TIE-malli.....	17
4 MALLISTON IDEOINTI.....	19
4.1 Luonnokset .....	21
4.2 Materiaalit .....	24
4.3 Värit .....	26
5 SUUNNITTELUPROSESSI .....	27
5.1 Kokeilut.....	28
5.2 Prototyypit.....	29
5.3 Printti .....	30
5.3.1 Jatkuva printti.....	31
5.3.2 Paikka printti .....	32
6 VALMIS MALLISTO.....	34
6.1 Valmiit tuotteet .....	39
7 VALMIIN TUOTTEEN ANALYSOINTI TIE-MALLIN AVULLA .....	40
8 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS .....	41
9 JOHTOPÄÄTÖKSET JA YHTEENVETO.....	42

10 POHDINTA.....	43
LÄHTEET.....	45
KUVALUETTELO	
LIITTEET	
LIITE 1. HAASTATTELUKYSYMYKSET	
LIITE 2. MALLISTOKOKONAISUUS ESITYSKUVINA	

## **KESKEISET KÄSITTEET**

### **Frisbeegolf / Disc golf**

Golfia muistuttava urheilulaji, jossa heitetään frisbeetä mahdollisimman vähin heitoin erityiseen koriin (Suomisanakirja 2023).

### **Käytännöllinen / Practical**

Tarkoituksenmukainen, käytännössä tapahtuva, käytännön vaatimusten mukaan ajatteleva ja menettelevä (Suomisanakirja 2023).

### **Prototyyppi / Prototype**

Jonkin asian koekappale ja versio mallista (Kotimaisten kielten keskus 2023).

### **Urheiluvaate / Sport clothes**

Erilaisissa liikuntamuodoissa käytettävä vaate, joka mukautuu käyttäjän liikkeen mukana (Suomisanakirja 2023).

### **Printti / Print**

Painokuva, joka voi olla koko kankaan täyttävä raportti kuvio tai jossain tietyssä kohdassa oleva kuva (Kotimaisten kielten keskus 2023).

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyön aiheena on suunnitella vaatemallisto frisbeegolfin naispelaajille. Samalla tarkoituksena on myös toteuttaa muutama vaate mallistosta. Päädyin tekemään tästä aiheesta opinnäytetyöni, sillä frisbeegolf on kasvava laji niin ratojen kuin harrastajien osalta. Olen itse harrastanut frisbeegolfia ja olen huomannut, ettei lajiin ole erikseen suunniteltuja vaatteita, joten päätin lähteä muuttamaan asiaa. Lähdin suunnittelemaan mallistoa valmiiksi kokonaisuudeksi, jonka voi myydä eteenpäin toiselle yritykselle. Tai vaihtoehtoisesti voin pitää sen itselläni ja toiminimen perustaessa käyttää omana mallistona.

Frisbeegolf on rento harrastus, jota voi pelata yksin tai ryhmässä. Frisbeegolfissa tavoitteena on heittää frisbee mahdollisimman vähillä heitoilla maalikooriin. Peliväylä aloitetaan avausheitolla, jonka jälkeen seuraava heitto heitetään aina siitä kohdasta mihin edellinen heitto pysähtyi. Väylä on pelattu, kun frisbee on maalikorissa, jonka jälkeen siirrytään seuraavalle väylälle. Yleensä frisbeegolfraataan kuuluu 9 tai 18 väylää, joiden pituudet vaihtelevat kolmesta kymmenestä metristä aina kolmeensataan metriin. Pelin on voittanut se pelaaja, joka on kiertänyt koko radan vähimmillä heitoilla. Radan aikana on tapana vaihtaa frisbeetä aina pelitilanteen tai väylän mukaan. Frisbeekiekkoja on karkeasti ajatellen kolmea erityyppistä eli teräväreunainen draiveri, jota voi käyttää aloitusheittoihin sillä se lentää pisimmälle. Lähestymisheittoihin käytetään yleensä midrangea, joka on pyöreäreunaisempi kuin draiveri eikä lennä niin pitkälle. Viimeisiin korin lähestymisheittoihin käytetään putteria, sillä sen avulla on helpompi osua koriin. (Frisbeegolfliitto 2023)

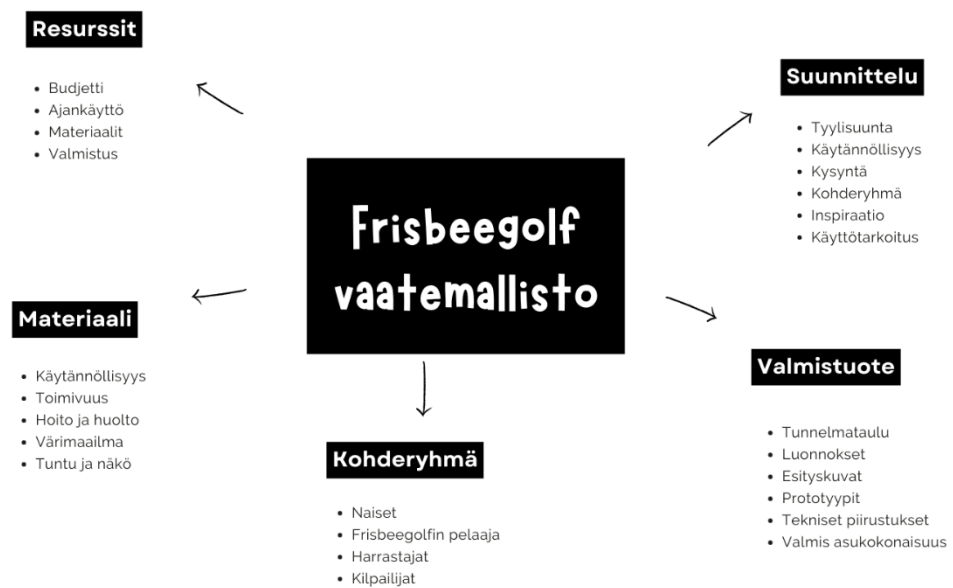
Frisbeegolfin suosio kasvaa koko ajan, vuonna 2022 jäsenseurojen jäsenmäärä on ollut 11100 henkilöä. Tästä määrästä naisia on liittynyt yli 500 henkilöä. Oletettavasti kaikki Suomen naispelaajista ei ole liittynyt mihinkään seuraan, joten pelaajamäärä on oletettavasti suurempi. Suomesta tulee eniten huippupelaajia suhteessa väkilukuun, joten luonnollisesti kilpailuja ja ratojen määrä kasvaa vuosivuodelta isommaksi. (Frisbeegolfliitto 2023)

Frisbeegolfvaatetuksesta ei ole aiemmin tehty opinnäyttöitä tai laajemmin tutkimuksia. Erilaiset frisbeekiekkovalmistajat ovat teettäneet oheistuotteiksi eri-

laisia vaatteita. Yleensä vaatteet ovat hyvin yksinkertaisia, joissa näkyy selkeästi frisbeekiekkojen valmistajan logo. Ja niitä käytetäänkin paljon pelaajien keskuudessa. Sekä vaatteet on lähtökohtaisesti suunniteltu miehille.

## 2 TUTKIMUSASETELMA

Tutkimuksen teoreettisia kehyksiä ovat käsitekartta ja viitekehys. Niillä tarkoitetaan tutkittavan ilmiön eri osa-alueita. Käsitekartassa ja viitekehyksessä tutkimuksen eri näkökohtia jäsenellään omiin selviin kategorioihin ja tekijäryhmiin. Eri kategorioilla ja tekijäryhmillä on yhteys toisiinsa ja varsinaiseen tutkimusongelmaan. Käsitekartalla pystytään visuaalisesti ilmentämään käsitekartan keskiössä oleva ongelma. Keskiön ongelmasta syntyvät hypoteettiset oletukset siitä, mitkä asiat ovat merkittäviä ja lähellä olevaa ongelmaa. Käsitekartta voi haarautua moneen pieneen osa-alueeseen, jotka täytyy huomioida projektin suunnittelussa ja sen edetessä. Käsitekartta auttaa havainnoimaan, mitkä kaikki asiat vaikuttavat hyvään lopputulokseen. (Anttila 1998, 6.1.2.)



Kuva 1. Käsitekartta

Käsitekartassa (kuva 1) näkyvät eri osa-alueet, jotka vaikuttavat tähän projektiin. Käsitekartan keskiössä on projektin aihe, vaatemallisto. Tämä jakautuu viiteen pienempään osaan, jotka ovat suunnittelu, resurssit, materiaali, kohderyhmä ja valmis tuote. Jokaisen kohdan olen purkanut vielä pienempiin osiin, jotka vaikuttavat kyseisiin osiin.

**Suunnittelu** on yksi päätekijöistä. Siinä vaikuttavat alakäsitteet tyyliisuunta, käytännöllisyys, kysyntä, kohderyhmä liittyvät suunnitteluun vahvasti, mutta se myös esiintyy omana kohtana. Inspiraatio ja tyyliisuunta liittyy hieman toisiinsa, sillä ideoita haen vahvasti golfmaailman vaatteista. Käyttötarkoituksella tarkoitan, että vaatteet on suunniteltu optimaaliset frisbeegolfin pelaamiseen sekä olisivat tyylikkäitä käyttää muutoinkin.

**Resurssi**-kohtaan liittyvät budjetti eli kuka maksaa ja paljonko maksaa. Ajankäyttö eli kuinka paljon aikaa menee suunnitteluun ja kuinka paljon aikaa kuluu toteuttamiseen. Materiaalin voi jaotella tietokoneella tehtyyn materiaaliin eli esityskuviin sekä konkreettisesti tuotettuun materiaaliin eli prototyyppeihin ja valmiisiin vaatteisiin. Ja lopuksi valmistus eli miten paljon varata aikaa vaatteiden valmistamiseen.

**Valmis tuotteen** alle olen listannut kohtia ja asioita, joita tulen konkreettisesti toteuttamaan opinnäytetyöhön. Niitä ovat tunnelmataulu, luonnokset, esityskuvat, prototyypit, tekniset piirustukset sekä tietysti valmistamani vaatteet.

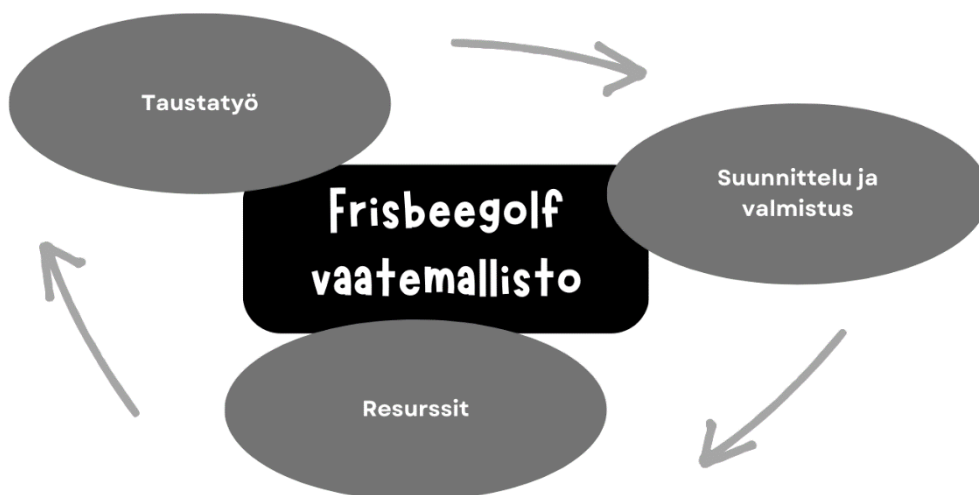
**Materiaali**-kohtaan olen huomionnut käytännöllisyyden, sillä urheiluvaatteessa tulee pystyä urheilemaan ja liikkumaan sujuvasti. Toimivuus, hoito ja huolto on tärkeimpiä kohtia, jotta vaatteet voi likaantuessa pystyä pesemään. Värimaailmaan vaikuttaa värin käytännöllisyys radalla liikkuessa, esimerkiksi tummassa alaosassa ei näy lika niin helposti, kuin vaaleassa. Kirkas yläosa puolestaan helpottaa erottumaan metsässä. Jotta vaate näyttää hyvältä sen on myös tunnettava hyvältä päällä ja vaatteen tuntuun vaikuttaa paljon sen materiaali.

**Kohderyhmään** olen avannut, kuka malliston käyttäjä olisi. Hän on nainen, joka pelaa frisbeegolfia. Hän voi olla harrastaja, joka käy pelaamassa silloin, kun ehtii, tai hän voi olla kilpailija. Hän voi pelata kilpaa pienemmissä kisoissa, joissa ei vaatekoodeja ole tai hän voi pelata isommissa kisoissa, joissa on vaatekoodit.

Käsittekartassa tutkitaan asiaa laajemmasta näkökulmasta, kun taas viitekehystä näkee pelkistetyn kokonaisuuden. Viitekehysten esittäminen visuaalisesti auttaa havainnointia, sillä pelkästään verbaalisti esitelty luominen on

vaikeaa ja saattaa aiheuttaa ymmärtämisongelmia sekä on vaikeasti hahmoteltavissa. Viitekehys voidaan rakentaa monella tavoin. Hyvän visuaalisen esitystavan löytäminen kannattaa, sillä silloin tutkimuksen lähtökohdat kirkastuvat olennaisesti. (Anttila 1998, 6.1.1.)

Tutkimukseni viitekehukseen (kuva 2) visualisointiin päätin käyttää kehämallia. Tässä tutkittava ilmiö on keskellä kehää ja sitä ympäröivät vaikuttavat tekijät (Anttila 1998, 6.1.1). Keskellä kehää on valmis frisbeegolf vaatemallisto ja sitä ympäröi kolme keskeisintä tekijää, joiden avulla saa valmiin lopputuloksen. Malliston toteuttamiseen kannattaa kartoittaa taustatyötä, pitää hahmottaa kenelle tekee ja mitä tekee. Toisena kohtana on suunnittelu ja valmistus. Viimeisenä tulee ottaa huomioon saatavissa olevat resurssit. Hyvän malliston toteuttamiseen voi joutua tarkkailemaan kehän kohtia useaan otteeseen, jotta työstä tulee laadukas ja se miellyttää toteuttajaa ja käyttäjää.



Kuva 2. Viitekehys

**Taustatyö**ympyrä sisältää haastatteluja, tunnelmataulun luomisen sekä muuta tiedonkeräämistä, mikä auttaa suunnitteluprosessissa. **Suunnittelu ja valmistus** kohta sisältää malliston suunnittelua eli luonnoksien tekemistä sekä materiaalien hankkimista. Samaa ympyrään kuuluu valmistus eli kaavojen tekemisen ja ompelutyötä, sillä suunnittelu ja valmistus liittyvät toisiinsa, ja

niitä tehdään osittain samaan aikaan. **Resurssi**-ympyrään voi ajatella käsitekartasta (kuva 1, s.8) kohdat, jotka siinä ovat samassa resurssi kohdassa eli päällimmäisenä budjetti ja ajankäyttö.

## 2.1 Tutkimuskysymykset

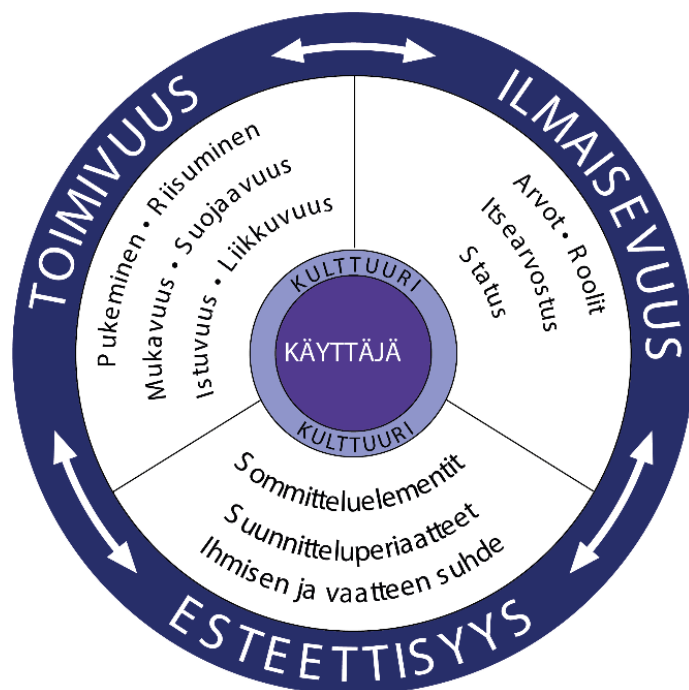
Tutkimuskysymykset syntyvät tutkimusongelmista. Ongelma on helpompi muuntaa tutkimuskysymykseksi, jolloin tähän on helpompi löytää vastaus. Tutkimuskysymys voi olla hyvin laaja, jolloin se voi tarvita vierelleen alakysymyksiä. Opinnäytetyön runko saadaan tutkimuskysymysten avulla. (Kananen 2014, 27–36.)

Opinnäytetyöni tutkimusongelmana on suunnitella vaatemallisto frisbeegolfinpelaajille. Ongelmaan kuuluu mikä erottaa frisbeegolfvaatteen normaaleista urheiluvaatteista. Ongelmana on myös havainnoida miten harrastajat ja ammattuurheilijat eroavat toisistaan ja miksi juuri harrastajat haluaisivat panostaa lajiin erikoistuvissa vaatteissa eikä vain pelata yleisissä urheiluvaatteissa.

Tutkimuksen pääkysymys on: Millainen olisi hyvä ja toimiva vaatemallisto frisbeegolfiin? Tutkimuksessa alakysymyksinä ovat: Miten materiaalit ja mallit vaikuttavat vaatteisiin? ja Miten huomioida harrastajat ja ammattuurheilijat? Opinnäytetyö on produktiivinen ja sen tarkoituksena on suunnitella ja toteuttaa naistenvaatemallisto frisbeegolfin pelaajille.

## 2.2 TIE-malli

Käytän suunnittelumallina yhdysvaltalaisen Jo Kallalin ja Jane Lambin kehittämää vaatesuunnittelun FEA-kehysmallia, jonka Ritva Koskenurmi-Sivonen on kääntänyt TIE-malliksi. Malli on kehitelty erityisvaatetuksen suunnittelun analysointiin. Mallissa suunnittelevaa tuotetta katsotaan suunnittelijan näkökulmasta, jossa käyttäjä, tässä kohdassa urheilija, on suunnittelun keskiössä. Toimivuus, ilmaisevuus ja esteettisyys koskevat kaikkia vaatteita ja niiden huomioinnilla saavutetaan mahdollisimman hyvä suunnittelutulos. (Koskenurmi-Sivonen 2002.)



Kuva 3. TIE-malli (Koskennurmi-Sivonen 2002)

TIE-mallin keskiössä (kuva 3) on käyttäjä, joka on urheilija. Sitten tulee kulttuuri eli missä hän urheilee, joka on tässä tapauksessa frisbeegolf. Näiden ympärillä on kolme kategoriala, jotka ovat: toimivuus, ilmaisevuus ja esteettisyys, ja niiden avulla TIE-mallin kokonaisuus rakentuu.

**Toimivuus**-kategoriassa huomioidaan vaatteiden istuvuutta, kuinka sen saa puettua ja taas riisuttua. Tässä kohdassa huomioidaan myös, miten vaate istuu urheillessa. Tähän lohkoon kiinnitin huomiota, sillä urheiluvaatteissa nämä kohdat ovat erityisen tärkeitä toimivan vaatteiden aikaansaamiseksi.

**Ilmaisevuus**-lohko sisältää: arvot, roolit, status ja itsetunto. Tämän lohkon avulla voi huomioida, kuinka vaate voi kommunikoida käyttäjän ja toisen ihmisen välillä, sekä mitä se merkitsee käyttäjälle itselleen.

**Esteettisyys**-kategoriassa tulisi huomioida sommitteluelementit ja suunnitteluperiaatteet sekä ihmisten ja vaatteiden keskinäiset suhteet.

TIE-mallin lisäksi käytän tutkimusmenetelminä havainnointia ja haastattelua. Havainnointi tukee TIE-mallia ja auttaa kiinnittämään huomiota asioihin, joihin ei yleensä kiinnittäisi huomiota. Haastattelemalla saan lisää tietoa vaatteista ja

tarpeista, jotka auttavat vaatteiden suunnittelussa. Haastattelua tulen käsittelemään myöhemmin luvussa 2.4.

### **2.3 Havainnointi**

Havainnointi auttaa löytämään asioita, jotka saattavat normaalissa arkitilanteessa jäädä huomaamatta. Havaintojen teossa koottavien tietojen tulee tukea ongelmanasettelua ja olla luotettavia ja tarkkoja. Havainnointitilanteita on erilaisia, vaihtoehtona on suora havainnointi silloin, kun haluaa tarkkailla tilannetta ja tapahtumia ilman, että tutkittavat tietävät läsnäolosta. Tutkimusaineiston kannalta tällöin saa asiasisältöjä ja ulkopuolelta havaittavia käyttäytymistä koskevia tarkkoja tietoja. Tässä havainnointi menetelmissä voi kuitenkin vaikuttaa oman mieltymykset ja ennakkoluulot asioista ja tapahtumista. (Anttila 1998, 9.1.1)

Jos tietää jo havainnoitavasta aiheesta tarpeeksi, jotta osaa jäsenellä tutkittavan asiat selkeästi, voi käyttää havainnointi menetelmänään strukturoitua havainnointia. Tällöin voi päättää, mitä ja milloin havainnoi, ja havainnoinnista tulee laatia selkeä taulukko ja päättää käytettävä mitta-asteikko. Toisin kuin muita menetelmiä strukturoimatonta havainnointia käytetään, kun halutaan saada mahdollisimman paljon selville havainnoitavasta asiasta, joten sitä on vaikea luokitella etukäteen. (Anttila 1998, 9.1.1.2)

Vaihtoehtona on myös käyttää osallistuvaa havainnointia, jolloin ollaan fyysisesti läsnä tutkimuskohteessa. Sitä voi olla aktiivista, jolloin läsnäolo vaikuttaa siihen ilmiöön, jota ollaan tutkimassa. Tai se voi olla passiivissa, jolloin tutkija on paikalla mutta ei vaikuta tutkittavaan ilmiöön. Kummassakin vaihtoehdossa on kuitenkin pystyttävä erittelemään oma rooli tilanteesta ja raportoitava siitä. Käyn havainnointia tutkimukseen liittyen myöhemmin läpi luvussa 3.1. (Anttila 1998, 9.1.1.4)

### **2.4 Haastattelu**

Yksi yleisimpiä tiedonkeruutapoja on haastattelu. Haastattelun idea on, että haastattelija kysyy haastateltavalta erilaisia kysymyksiä hänen elämästensä ja haastattelun aiheesta. Haastattelu voi olla haastattelutyypin mukaan enem-

män tai vähemmän järjestelmällinen ja kysymykset erilaisia tutkimusaiheeseen kuuluvia kysymyksiä. Haastattelutapoja on useita, ja niitä voidaan jaotella erilaisin perustein. Käytetyin luokittelu perustuu siihen, kuinka kiinteä ja jäsenelty haastattelu on eli kuinka paljon annetaan liikkumatilaa kysymyksienvälillä tai kuinka tarkkoja kysymyksiä esitetään. Haastelutyypit voidaan jakaa karkeasti kahtia eli on avoin haastattelu, jossa olennaista ei ole keskustelun tiukka formaatti, vaan tarkoitus on puhua vapaasti keskustelunomaisesti ja samalla antaen luonnollisesti tilaa kaikille kokemuksille, tuntemuksille ja mielipiteille. Avoin haastattelu vaatii aikaa ja aitoa kiinnostusta aiheeseen, sillä vuorovaikutus- ja haastattelutaitojen ohella avoimessa haastattelussa korostuu haastattelijan persoonallisuuden merkitys. Toisena vaihtoehtona formaalinen strukturoitu haastattelu, jossa haastatteluun tulee valmistautua järjestelmällisin kysymyksiensä kanssa eikä näin ollen haastateltavalle ole kovin suuria vapauksia. (Saarinen-Kauppinen & Puusniekka 2006)

### **3 TUTKIMUKSEN VAIHEET**

Tässä kappaleessa käyn läpi tutkimuksien vaikuttamista työhön. Sekä kuinka mallinnan tutkimusmenetelmiä oman työn hyödyksi.

#### **3.1 Havainnot frisbeegolfissa**

Jo ennen tutkimuksen aloittamista olen tehnyt piilohavainnointia. Tällä tarkoitetaan osallistuvan havainnoinnin erikoismuotoa eli kun tutkija tutkii omaan harrastukseensa liittyvää toimintaa. Tällöin tutkijan ei tarvitse soluttautua ryhmään, sillä kuuluu itsekin siihen. (Vilka 2014, 2.2.5.)

Kun olen aina ollut kiinnostunut vaatteista, tulee myös kiinnitettyä huomiota frisbeegolfradalla vaatetukseen. Tarkempaa havainnointia olen tehnyt tutkimuksen aloittamisen myötä, jolloin rupesin kiinnittämään huomiota naisten vaatetukseen kilpailuissa. Huomasin vaatetukseen vaikuttavan eniten kilpailujen sää, jolloin viileämmällä ilmalla on pidempää vaatetta päällä ja lämpimällä säällä taas lyhyempää vaatetta. Toisena vaikuttavana tekijänä huomasin kilpailujen tason vaikuttavan vaatetukseen. Esimerkiksi seuran järjestämässä viikkokisoissa ei ole väliä minkälaisissa vaatteissa on heittämässä. Kun taas jos kisataan maailmanmestaruudesta kiinnittää kilpailija vaatetukseen enemmän huomiota, sillä useampi silmäpari seuraa kisoja.

Näiden huomioiden perusteella tutkin löytyykö vaatteista ohjeita frisbeegolfin säännöissä. Löysin sääntökirjasta maininnan, jossa kerrotaan, että kaikilla pelaajilla tulee olla hyvin istuva yläosa, jossa on kaulukset. Yläosan materiaalin tulee olla laadukasta urheilukangasta. Kuitenkin juniori- ja amatöörisarjoissa on normaalit t-paidat sallittuja. Yläosan helmalinja ei saa olla liian pitkä ja se saa olla pisimmillään lantiolle. Alaosista ei ole mainintaa muutoin, kun ei saa olla ilman alaosaa (PDGA 2022, 3.04.)



Kuva 4. Havainnointi

Tein havainnoivan tunnelmataulun vaatetuksesta frisbeegolfradalla (kuva 4). Yläosien suhteen kiinnitin huomiota istuvuuden olevan tyköistuva ja pituuden asettuvan lantion kohdalle. Yleisesti jos kyseessä on mitkään muut kisat kuin seuran viikkokisat yläosana on urheilumateriaalista valmistettu kauluksilla oleva paita. Yläosien värityksissä on eniten väri vaihteluja ja jokainen pelaaja käyttää oman mieltymyksen mukaisia värejä.

Alaosien suhteen havainnoin enemmän vaihtelua. Pitkät housut ovat yleensä tyköistuvat vyötärön ja lantion kohdalta. Lahkeen leveys puolestaan on joko

suorat tai tiukat. Yleisimmin pitkät housut ovat väriltään mustat joko siksi, että niitä on yleisimmin markkinoilla tai niissä ei näy lika niin helposti. Lämpimämmällä kelillä käytetään yleisemmin sortseja, sillä niitä on helposti saatavilla. Viime aikoina suosiota on nostanut myös urheiluhameiden käyttö. Näihin hameisiin kuuluu sortsit alle, jolloin niitä on mukava käyttää. Hameiden väreissä suositaan niin mustia kuin muitakin värejä.

### 3.2 Pelaajahaastattelut

Haastattelin kahta eritasoista frisbeegolfin pelaajaa. Käytin avointa haastattelua, jossa haastateltavat saivat vapaasti kertoa omia näkemyksiään ja mielipiteitään. Ensimmäisenä henkilö A on parikymppinen frisbeegolfin harrastaja. Hän on harrastanut lajia aktiivisesti vuodesta 2017 lähtien. Hän käy säännöllisesti kiertämässä kisoja Suomessa ja on mukana frisbeegolfjärjestössä. Toisena haastateltavana (henkilö B) on Discats Oy:n yhteyshenkilöni Annemari Lumpio. Hän on neljäkymppinen frisbeegolfin ammattilainen, joka on pelannut vuodesta 2014 lähtien ja muun muassa sijoittunut 2022 MM-hopealle omassa sarjassaan.

Haastattelin molempia haastateltavia erikseen ja esitin heille samoja kysymyksiä (liite 1). Ensimmäisen taustatietokysymyksen jälkeen tiedustelin, minkälaisissa vaatteissa he yleensä pelaavat. Molemmat kertoivat pelaavansa siisteissä ja joustavissa urheiluvaatteissa. Vaatetukseen vaikuttaa se, meneekö pelaamaan kilpaa vai pelailemaan. Kisakierrokselle valikoituu yleensä golfvaatteita sään mukaan. Kysyin vielä tarkentavan kysymyksen, jossa pohdin, onko frisbeegolfissa kisoissa pukeutumisetikettiä. Molemmilta tuli selkeästi vastaus, että pienemmissä kisoissa ei ole. Mutta kun pelataan ammattimaisesti, niin silloin on sääntöjä ja niistä tärkeimpiä ovat, että paidassa pitää olla kaulukset ja materiaalin tulee olla hengittävää urheilukangasta.

Kysyin heiltä, oliko joitain vaatteita mennyt rikki pelatessa. Ja molemmilla oli mennyt muutamat vaatteet rikki, yleensä housut menevät rikki haaroista, sillä toisinaan tulee niin leveitä haara-asentoja, että housut eivät veny tarpeeksi. Tämän jälkeen keskusteltiin molempien kanssa siitä, olisiko jotain toiveita tai olisiko jotain yksityiskohtaa, mitä housut kaipaisivat. Ammattiurheilija kaipasi

taskua, jonne mahtuu markkeri eli merkkaukiekko, jonka halkaisija on yhdeksän senttimetriä. Myöskään lahkeiden suut eivät saisi olla liian levät, jotta ne eivät häiritsisi vauhdinottoa tai ottaisi kiinni risukkoon. Housuissa käytännöllistä olisi myös kuminauhavyötärö, jolloin ne antaisivat hyvin joustoa kyykistyessä. Harrastaja pohti samoja yksityiskohtia vaatteisiin, tosin merkkaukiekkotaskusta ei ollut puhetta vaan tämän tilalla oli tasku puhelimelle. Keskustelimme myös hieman väreistä, ja molemmat suosivat alaosissa tummia värejä sillä niissä ei näy lika niin helposti. Yläosat puolestaan saisivat olla värikkäitä, sillä väreistä saa iloa. Myös käytännön syistä haluttiin värikkyttä, sillä radalla on helpompi huomata muut pelaajat, kun on värikästä yllä.

### **3.3 Haastattelun vaikutus työhön**

Haastattelujen toteuttamisen jälkeen rupesin kiinnittämään huomiota täydellisten pelihousujen suunnitteluun. Housujen tulee olla hyvätuntuista ja joustavaa materiaalia. Kiinnitin huomiota housujen suunnittelussa taskujen kokoon ja mihin kohtaan ne asettuvat vartalolla. Ennen haastatteluja kaikkiin housujen luonnoksiin olin suunnitellut vetoketjun vyötärölle. Haastattelut kuitenkin muuttivat tätä ja sen jälkeen luonnostelin pelkästään kuminauhavyötäröitä.

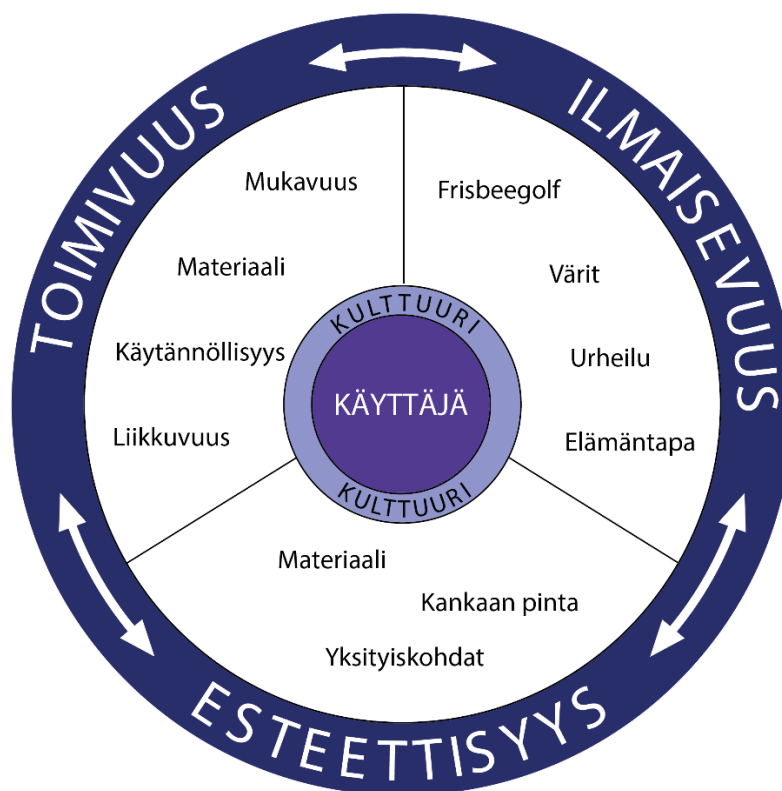
Haastattelujen perusteella lisäsin kauluksia yläosien suunnitteluun, sillä halusin malliston palvelevan myös ammattilaisten tarpeita. Myös paitojen istuvuudesta rupesin piirtämään hieman vartalonmyötäisempiä. Haastattelut antoivat varmuutta värimaailman suhteen, sillä olin ajatellut kirkkaiden värien olevan pääroolissa mallistossa. Jokaisella on kuitenkin oma mielipiteensä väreistä, joita käyttää mielellään.

### **3.4 Sovellettu TIE-malli**

TIE-mallissa keskiössä on vaatteille suunniteltu käyttäjä, jota ympäröi kolme eri lohkoa: toimivuus, ilmaisevuus ja esteettisyys. Jokaisen kohdan huomiointi on tärkeää hyvän lopputuloksen saavuttamiseksi. Tämän tutkimusmenetelmän avulla pystyy tarkkailemaan vaatetta keskiössä olevan käyttäjän näkökulmasta. Lisää TIE-mallista olen kertonut luvussa 2.2.

Sovelsin TIE-mallia (kuva 3, s.12) tutkimukseeni sopivammaksi, joten avasin eri osa-alueita sanoilla, joita haluan nostaa esille suunnittelussa. Toimivuus

koostuu sanoista mukavuus, materiaali, käytännöllisyys ja liikkuvuus. Ilmaisevuus sanoista frisbeegolf, värit, urheilu ja elämäntapa. Esteettisyys sanoista materiaali, kankaan pinta ja yksityiskohdat. Sovellettu TIE-malli on apuna suunnittelussa sekä auttaa suunnittelun etenemisessä ja tuo esille tärkeimmät huomiot.



Kuva 5. Sovellettu TIE-malli (Kantanen 2023, Koskennurmi-Sivosen 2002 mukaan)

Koen, että tutkimuksessa isoimmassa roolissa on TIE-mallin osa-alue toimivuus (kuva 5). Toimivuus koostuu sanoista, jotka vaikuttavat vaatteiden puutteeseen. Käytännöllisyys on työssäni vahvasti esillä, sillä haluan vaatteiden toimivan frisbeegolfradalla kuin arjessa. Vaatteiden toimivuuteen vaikuttaa myös sen materiaali, sillä kun on sopiva materiaali ja vaatteiden malli, se päällä on hyvä liikkua. Kun vaate on mukava päällä siinä mukavampaa pelata frisbeegolfia.

Ilmaisevuudessa vaikuttaa mitä vaatteella halutaan viestiä muille ihmisille. Siinä vaikuttaa vaatteiden käyttäjän haluavan ilmaista pelaavansa frisbeegolfia ja että se voi olla hänelle elämäntapa. Tähän lohkoon lisäsin värit, sillä ne ovat suuressa osassa frisbeekiekoissa ja urheillessa. Esteettisyyden huomiot vai-

kuttavat myös ilmaisevuuteen ja toimivuuteen. Yksityiskohdat tekevät vaatteesta persoonallisen ja taskujen paikat tai kaulukset tekevät vaatteesta erotuvan. Esteettisyyden näkökulmasta materiaalihuomiot ovat kankaan sidos sekä väri. Kankaan sidos ja väri vaikuttavat vaateen ulkonäköön, sillä yksivärisessä vaatteessa on erilainen tunnelma kuin jos vaate on valmistettu värikästä printtimateriaalista.

#### **4 MALLISTON IDEOINTI**

Luovan prosessin ideoiden kartoittamisessa ja niiden jäsentelyssä yksi parhaista toimintatavoista on luoda tunnelmataulu, joka tunnetaan myös nimellä moodboard. Tunnelmataulun avulla voi helposti jakaa omaa visiota muille ja sitä voi helposti muokata sekä luoda erilaisia visioita aiheeseen. Tunnelmataulun luomiseen ei ole yhtä ja oikeaa tapaa, joten jokaisessa projektissa se voi näyttää hyvin erilaiselta.

Suunnittelun inspiroitumisen aloitin etsimällä kuvia kuvapalvelu Pinterestistä. Sivustolta keräsin materiaalia, josta lähdin rakentamaan tunnelmataulua (kuva 6, s.20). Mielikuva tunnelmataulusta tarkentui vielä haastattelujen jälkeen, jolloin sain sen vietyä viimeiseen muotoonsa. Halusin, että yksi tunnelmataulu sisältää kaiken, mitä mallistooni ajattelen, joten siinä on yksityiskohtia vaatteista sekä yleisestä fiiliksestä. Se sisältää myös värimaailmaa ja inspiraatiota printteihin.



Kuva 6. Tunnelmataulu

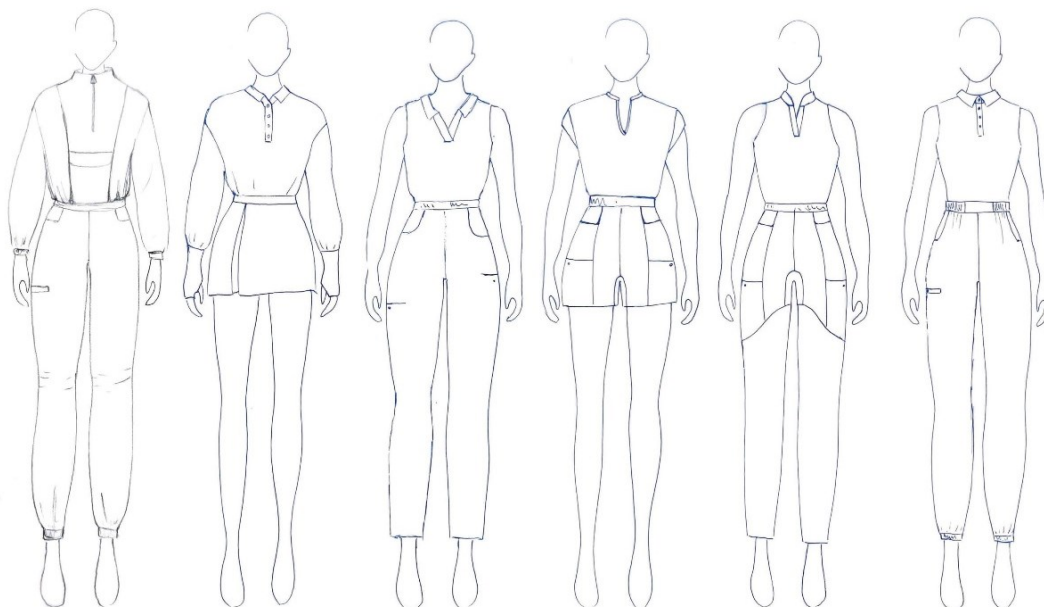
Tunnelmataulun (kuva 6) pohjalta löytyy frisbeegolfradan pohjapiirustus, jollaisen näkee radalle mentäessä. Tämän kaveriksi lisäsin kuvia vaatteista, joissa on joko hauskoja yksityiskohtia tai linjoja. Vasemmassa yläkulmassa on yksityiskohtia, joita ajattelin vaatteisiin. Näitä ovat siisti reidessä oleva isohko tasku puhelimelle tai merkkaukiekolle. Tämän alapuolella oleva valkoinen paita antaa inspiraatiota hihansuiden muodossa sekä paidassa oleva materiaali vaikuttaa miellyttävän paksuhkolta. Näiden vieressä on kuva ulkoiluhousuista, niissä on tyylikkäitä saumoja, joissa on tyylikkäitä saumoja perinteisen sivusauman sijaan.

Kuvan yläreunassa olevat väriraidat ovat malliston värimaailma. Tunnelmataulun oikeasta yläkulmasta löytyvä paita on siluetti ja kaulus inspiraation muodossa. Tämän alapuolella oleva kokovartalokuva luo tunnelmaa peliasusta niin siluetin kuin värien mukaan, eli tummempi alaosa ja vaaleampi yläosa. Tämän vieressä on kuva hameesta, sillä ajattelin hameen tuovan hauskan lisän mallistokokonaisuuteen. Osittain hameen takana on kuva vaaleansinisistä sortseista, joissa oli kiva yksityiskohta vyötärölinjalla. Ja lopuksi kuvaan oli pakko lisätä kuva frisbeekorista, jonka sijoitin suhteellisen keskelle tunnelmataulua.

## 4.1 Luonnokset

Vaatesuunnittelussa yksi olennaisin osa ovat luonnokset. Yleinen ja yleisimmin tunnettu tapa tehdä luonnoksia on luonnospiirustukset. Kyky piirtää on erinomainen apu suunnittelijalle, sillä se on loistava muistiinpano sekä kommunikointi menetelmä. Suunnittelijoiden piirustuksia voidaan jakaa kolmeen eri ryhmään. Ensinnäkin esittelypiirustukset, joilla voidaan esitellä tulevia tuotteita asiakkaille. Seuraavaksi tuotantopiirustukset, jotka tehdään tuotteen valmistamista varten ja lopulta suunnittelupiirustukset, jotka ovat osa suunnittelijan ajatustyötä, ja eivät ole muille jaettavaksi. (Koskennurmi-Sivonen 2014)

Luonnostelin suhteellisen nopeaan tahtiin erilaisia kokonaisuuksia mallistoon. Luonnoksien avulla oli ensiksi tarkoitus tutkia vain mahdollisimman erilaisia luonnoksia ja yhdistelmiä. Haastattelujen jälkeen luonnoksien suunta hieman vaihtui. Sillä rupesin lisäämään yläosiin kauluksia, jolloin paidat palvelisivat myös frisbeegolfin ammattilaisia. Alaosissa puolestaan luonnostelussa muuttui kuminauhavyötäröiden suunnittelu. Pohdin ja ideoin millä kaikilla tavoilla kuminauhavyötärön voisi malleissa toteuttaa.

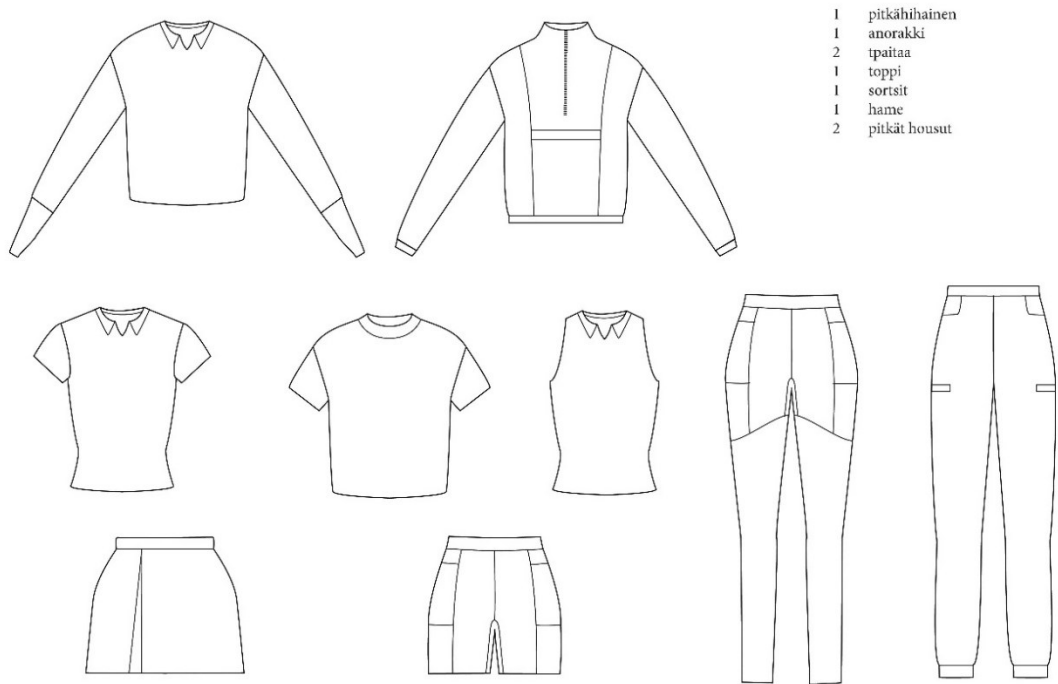


Kuva 7. Luonnokset

Luonnoksia piirsin useita ja tähän valitsin eniten lopputulosta vastaavia luonnoksia (kuva 7, s.21). Ulkoilutakin ja -housut suunnittelin vasemmanpuoleiselle hahmolle. Tämän oikealla puolella on pitkähihainen paita kauluksilla sekä kädensuussa olevissa resoreissa löytyy peukuille kolot. Paidan kaveriksi piirsin sporttihameen, jossa on halkio. Loppujen neljän kokonaisuuksien yläosat ovat lähestulkoon samat. Kuitenkin isoin ero on kauluksen mallissa. Näissä neljässä luonnoksessa alaosat ovat kaikki erilaisia. Näistä ensimmäisen alaosana on suorat housut kuminauhavyötäröllä ja eri korkuisilla reisitaskuilla. Toiselta löytyy sortsit neljällä taskulla ja kolmannella vastaavat pitkän mallisena. Viimeisellä on variaatio ulkoiluhousuista ja suorista housuista yhdellä reisitaskulla.

Luonnoksista valitsin eniten itseäni kiinnostavat yksityiskohdat ja samalla karitoitin minkälaisia linjoja olin luonnoksiin hahmotellut. Näiden havaintojen avulla rupesin piirtämään alustavia tasokuvia (kuva 8, s.23) malliston vaatteista.

Tasokuva eli tekninen piirustus on yksinkertainen sekä mittakaavanmukainen vaatekappaleen esityskuva. Tasokuvassa käy ilmi seuraavat asiat: siluetti eli vaatteen pituus, leveys ja määrätyt yksityiskohdat kuten hihan ja kauluksen muoto. Toisena leikkaus- ja valmistustekniset yksityiskohdat, kuten hihan istutus, halkiot, kiinnittimet ja laskokset. Tasokuvissa on otettava huomioon, että vaatteiden tulee olla samassa suhteessa toisiinsa sekä rinta- ja haaralinjaan sekä nilkan korkeuteen nähden. (Döller & Eberle 2002, 88–105)



- 1 pitkähihainen
- 1 anorakki
- 2 t-paitaa
- 1 toppi
- 1 sortsit
- 1 hame
- 2 pitkät housut

Kuva 8. Alustavat tasokuvat

Alustaviin tasokuvaan (kuva 8) tein pitkähihaisen paidan, jossa on kaulukset ja pitkät resorit hihansuissa. Mallin ajattelin olevan rento, jotta sen voi laittaa toisen paidan päälle lämmittämään viileämmällä säällä. Tämän viereen olen tehnyt ulkotakin tasokuvan. Mallina se on rento anorakki, jossa ei ole huppua. Halusin suunnitella eteen ison etutaskun, jossa voi halutessaan säilyttää frisbeekiekkoa. Seuraavan rivin ensimmäisenä on urheilu t-paita, mallina paita on istuva ja vartaloa myötäilevä. Tämän vieressä on t-paita, joka on rennon mallinen ja toimisi hyvin rentoon pelaamiseen. Kolmantena on urheilutoppi, jonka pohjana toimii sama kaava kuin urheilu t-paidassa. Rivillä neljäntenä on pelihousut, jotka ovat malliltaan suorat ja niissä on reisitaskut sekä kuminauha-vyötärö. Pelihousujen vieressä on ulkoiluhousut. Ne ovat malliltaan löysemmät kuin pelihousut ja niistä löytyy myös reisitaskut. Alarivillä ensimmäisenä on urheiluhame, sillä niiden suosio on noussut urheillessa. Malli on kevyesti A-linjainen ja siinä on laskos edessä. Ja viimeisenä on pelisortsit, niiden pohja on sama kuin pelihousujen.

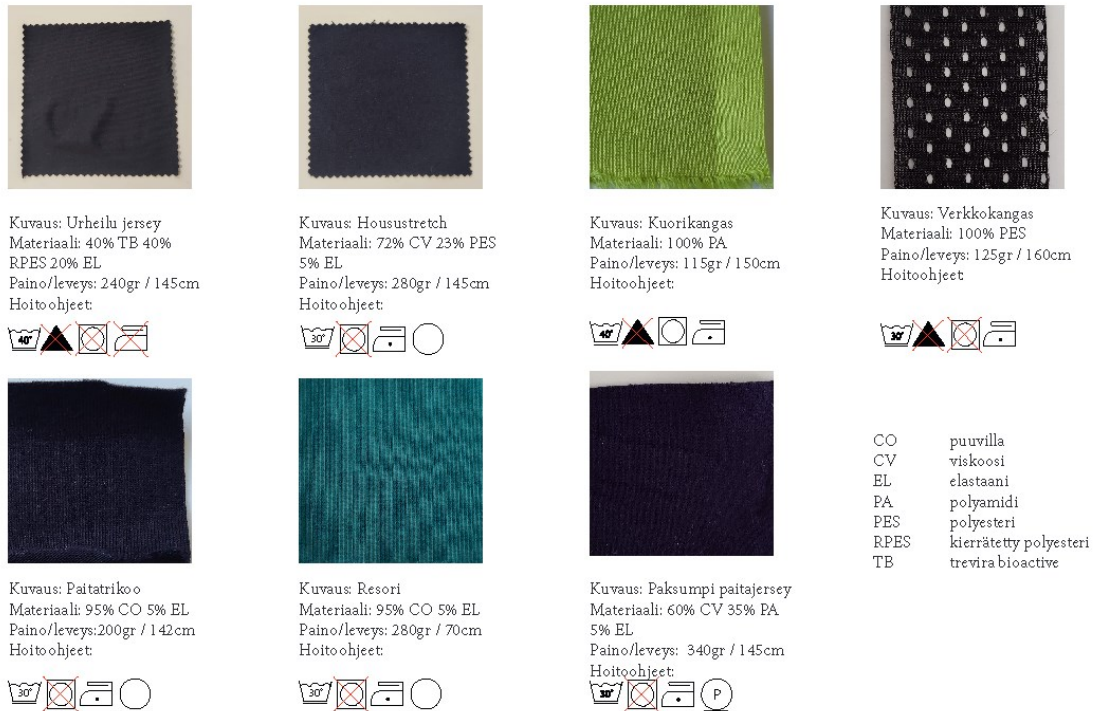
Alustavia tasokuvia oli helppo esitellä yhteistyötaholleni eli Discatsin Annemarielle. Hänen mielestään vaatteet toimivat yhdessä ja niissä on kivoja leikkauslinjoja. Hän piti paljon sortseista sekä vastaavista pitkistä housuista ja olisikin valmis lähtemään pelaamaan kyseisissä housuissa. Pohdimme myös tulisiko

hameeseen sisään valmistetut sortsit vai ei. Pienen keskustelun jälkeen päätimme, että hameella on käytännöllisempi pelata, jos se sisältää sortsit, jotka voisivat olla malliston sortsit, mutta yksinkertaisemmalla mallilla.

## 4.2 Materiaalit

Vaiheena materiaalien valinta on konkreettinen valinta suunnitteluprosessissa. Kankaiden analysointiin kuuluu tärkeimpinä painon, rakenteen ja raaka-aineiden pohdinta, sillä ne vaikuttavat vaatteen ulkonäköön ja siihen, miltä ne tuntuvat iholla. Urheiluvaatteissa materiaalina käytetään yleensä tekokuituja, kuten polyesteriä, sen teknisien ominaisuuksien ansioista. Siitä voidaan valmistaa kevyttä, ohutta ja joustavaa, joten se on paljon käytännöllisempää materiaalina kuin puuvilla tai villa. (Baugh, 2011.)

Materiaalien etsintään käytin muutamaa eri paikkaa, ensimmäisenä kangaskauppaa Eurokangas Oy. Se on Suomen suurin kankaidenvähittäismyyntiyri-tyks ja valikoima on hyvin laaja. Toisena etsin materiaaleja Internetistä, nettisivuna käytin Kankaita.com. Se on saksalainen kankaiden verkkokauppa, jossa on vielä laajempi valikoima varsinkin urheilukankaiden osalta. Ostin kangasnäytteitä ja tarkkailin niiden ominaisuuksia ja sopivuuksia suunnittelemiini malleihin. Kankaiden tiedoissa ilmoitettiin kankaan hinta, materiaali, sen neliö-paino ja leveys sekä hoito-ohjeet. Näiden tietojen sekä materiaalin sidostyyppin avulla pystyin tarkastelemaan soveltuvuutta materiaalien välillä ja pohtimaan tarkoitusta. Kankaiden tietojen avulla pystyi hyvin päättelemään, onko näytteen materiaali toimiva suunniteltuun tuotteeseen. Nimesin materiaalikankaan materiaalit itse käyttötarkoituksen mukaan paitsi kaksi ensimmäistä, joiden nimet tulevat Kankaita.com verkkosivun nimien pohjalta.



Kuva 9. Materiaalikartta

Yritin valita mallistooni mahdollisimman vähän materiaaleja (kuva 9), jotka kuitenkin toimisivat mahdollisimman monessa vaatteessa. Ylärivin ensimmäisenä on urheilujersey. Materiaali on valmistettu trevira bioactivesta, kierrätetystä polyesteristä ja elastaanista. Trevira bioactive on materiaalina hengittävä, joustava sekä siinä on antimikrobinen vaikutus (Trevira 2023). Materiaali on ohut mutta peittävä, joten se toimii hyvin yläosien valmistamisessa. Toisena materiaalina on housustretch, joka on valmistettu viskoosista, polyesteristä ja elastaanista. Materiaali on tukeva ja sileäpintainen kangas, joka joustaa leveyssuunnassa. Kankaan joustavuuden ansiosta materiaalia kannatta omella neuloksella sopivalla neulalla ja jousto-ompelella. Nämä kaksi kangasta ovat mallistoni pääraaka-aineet ja käytän niitä useimmissa malleissa.

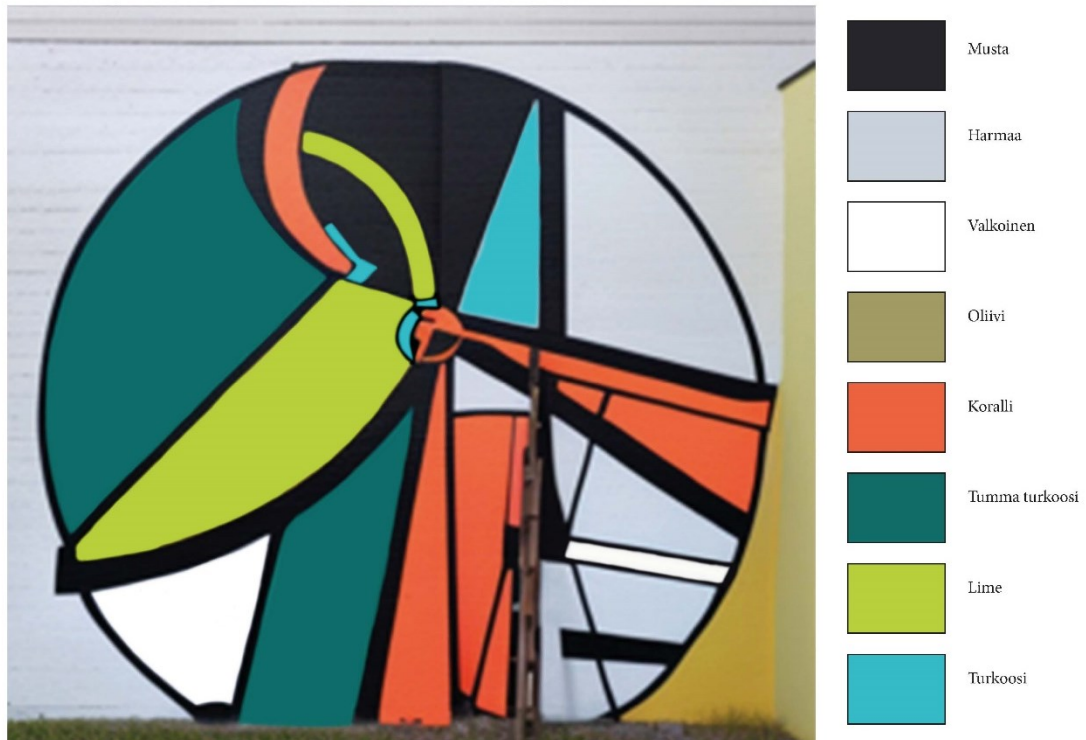
Kolmantena on kuorikangas, joka on materiaalikartan ainut kudottu kangas. Sen valmistamisessa on käytetty polyamidia. Se soveltuu ulkovaatteeseen kuten takkiin. Neljäntenä on verkkokangas, kyseinen kangas on valmistettu polyesteristä ja on kestävä, sekä reikien ansiosta joustava taskupussin materiaali. Toisen rivin ensimmäisenä on paitatrikoo ja toisena resori, jotka molemmat on valmistettu puuvillasta ja elastaanista. Ja viimeiseksi on paksuhko paitajersey,

jonka valmistamiseen on käytetty viskoosia, polyamidia ja elastaania. Valitsemani materiaalit vastaavat sitä mitä halusin niiden olevan. Tietenkin tuotannossa tehtynä malliston materiaalien värit ja printit voisivat olla hieman erilaisia. Silloin myös materiaalien hankinta olisi eri paikoista kuin nyt hankittuna.

### 4.3 Värit

Värit ovat yhdet tärkeimmistä suunnitteluväineistä tekstiili- ja vaateteollisuudessa. Värien näkeminen on aistimus, johon osallistuvat silmät ja keskushermosto ja jotka myös vaikuttavat olennaisesti koohon ja mieleen. Yleisesti värit jaotellaan primaariväreihin, jotka ovat punainen, keltainen ja sininen. Näitä sekoittamalla saadaan sekundaarivärit eli oranssi, violetti ja vihreä. Sekundaarivärejä sekoittamalla saadaan ruskean ja oliivin värisävyjä, joita kutsutaan tertiaariväreiksi. Näiden värien lisäksi on värittömät värit eli musta ja valkoinen sekä harmaan eri sävyt. Värisävyt voidaan jaotella kylmiin ja lämpimiin väreihin. Kylmillä väreillä on sininen pohjasävy, eivätkä ne sisällä lainkaan keltaista. Siniset sävyt ja kylmät vihreät yhdistetään veteen ja siten kylmyyteen. Lämpimillä väreillä on keltainen pohjasävy eivätkä ne sisällä sinistä. Keltaiset ja lämpimät punaiset yhdistetään aurinkoon ja tuleen ja siten niitä pidetään lämpiminä. (Döller & Eberle 2002, s.214–221)

Muotiväreihin vaikuttaa ajankohta, muotitrendit, yksittäisen ihmisen mielentila tai kokonaisen ryhmän elämäntapa. Vaikka muotiväripaletti vaihtuu sesongin tai malliston mukaan, niiden rinnalla toimii ajattomat perusvärit kuten musta, valkoinen ja ruskean sävyt. Värisävyjä voidaan jaotella erilaisiin muotiteemoihin kuten urheilullinen, jossa teemana on raikkaat värit yleensä siisen erisävyjä sekä kirkkaat huomioväri punainen, keltainen ja vihreä. Teemana voi olla myös luonnollinen värimaailma ja tässä värit ovat luonnon, metsän ja tulen murrettuja värejä kuten oliivi, oranssi ja ruskea. Yhtenä teemana voi käyttää myös romanttista värimaailmaa. Tässä teemassa herkäät ja naiselliset värit kuten vaaleat luonnonsävyt ja lempeät pastellin värit. (Döller & Eberle 2002, s.228–235)



Kuva 10. Värikartta

Värikarttaani (kuva 10) vaikuttavat henkilökohtaiset mieltymykseni. Valitsin kolme neutraalia väriä: mustan, valkoisen ja harmaan, jotka toimivat helppoina perusväreinä ja tuovat neutraaliutta vaatteisiin ja täten toimivat yleisesti kaikille sekä muiden värien kanssa. Kirkkaaksi väriksi valitsin korallin. Värinä koralli on pinkin ja persikkaisen välistä ja se on naisellinen ja positiivinen väri. Toiseksi kirkkaaksi väriksi valitsin limen, joka on vihreän ja keltaisen välistä. Värinä lime on elinvoimainen ja nuorekas. Kolmanneksi kirkkaaksi väriksi valitsin turkoosin ja se yhdistetään iloiseksi väriksi, joka on kuitenkin rauhoittavampi kuin koralli. Valitsin myös kaksi tummempaa väriä kirkkaiden värien kaveriksi. Nämä tummemmat värit ovat oliivi ja tumma turkoosi. (Adams 2017.)

## 5 SUUNNITTELUPROSESSI

Tässä luvussa käydään läpi, mitä on vuorossa sen jälkeen, kun on tehty alustavat ideat ja piirretty luonnoksia. On aika siirtyä prototyypin valmistamiseen, joka voi olla yksittäisiä pieniä osia tuotteesta tai kokonaisia tuotteita. Päätin valmistaa mallistostani pitkät pelihousut reisitaskuilla. Sillä ajattelin niiden valmistamisen tuovan eniten uuden oppimista itselleni, sekä niiden pohjalta voisi olla helpoin valmistaa malliston muut alaosat. Ajattelin housujen toimivan niin

harrastelijoilla kuin ammattilaisilla, joten tästäkin syystä päädyin niiden valmistamiseen. Housujen kaveriksi päätin valmistaa urheilumateriaalista tehdyn yläosan, jonka päätin olevan urheilutoppi. Sillä ajattelin sen olevan hyvä yhdistelmä pitkien housujen kanssa, sekä mallin keskiössä on pääntien malli ja kauluskokeilut.

## 5.1 Kokeilut

Vaatteen toteuttamisessa olennaista ovat erilaiset kokeilut. Niitä on hyvä tehdä silloin, kun ei ole ihan varma siitä, mitä haluaa tai että saa varmasti suunnitelman näyttämään samalta kuin valmis tuote. Tässä tapauksessa lähdin kokeilemaan kauluksen istuvuutta, sekä kokeilin, minkälainen vyötärö voisi olla käytännöllinen ja miellyttää silmää.

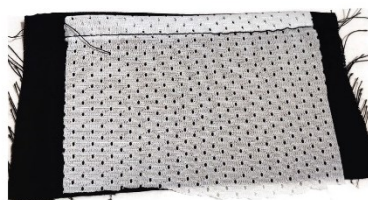
Kuminauhakokeilu 1



Kuminauhakokeilu 2



Taskumateriaalikokeilu



Kauluskokeilu



Kuva 11. Kokeilut

Ensimmäisenä kokeiluna (kuva 11) valmistin kuminauhakokeilun, jossa kangas ja kuminauha ovat yhtä pitkät. Tässä versiossa siksak kuvio oli helppo ommella ja kolmioista sai helposti samankokoisia. Kuitenkin huonona puolena oli, että kuminauha ei veny yhtä paljon, joten se voi olla vaikeampi pukea

päälle. Tämän jälkeen tein saman kokeilun, mutta venyitin kuminauhaa ommellessa. Sen ansiosta kuminauha joustaa paremmin ja siksak-ommel tulee helpommin esille.

Tässä vaiheessa varmistin taskupusseihin valitsemani verkkokankaan toimivan yhdessä housustrechin kanssa. Joten tein vielä niistä taskupussi-kokeilun, jonka ansiosta totesin materiaalien toimivan hyvin yhteen. Viimeisenä kokeiluna valmistin kauluksen. Kaulusta kokeillessa huomasin sen ulkoreunan tarvitsevan lisää pituutta, jotta kaulus näyttäisi hyvältä. Tämä auttaa kaulusta laskeutumaan kauniisti, sillä tähän kuvaan olen leikannut auki leikkauksia kaulukseen. Näiden kokeilujen ja havaintojen perusteella on helpompi työstää valmiita vaatteita.

## **5.2 Prototyypit**

Prototyyppi on testiversio suunnitelman toimivuudesta. Sen tarkoitus on saada mahdollisimman paljon lisä tietoa tuotteesta mahdollisimman vähällä vaivalla. Prototyyppiin valitsin tehtäväksi pitkät housut, joissa on reisitaskut eli housut, joiden suunnittelua olen huomioinut tutkimuksen aikana. Sekä niiden kaveriksi urheilutopin kauluksilla. Näihin protoihin materiaalit eivät ole lopullisia vaan halpoja kokeilumateriaaleja, sillä päällimmäisenä tarkoituksena oli katsoa vaatteiden linjojen istuvuutta. Valmistin vaatteet koossa S, sillä mallini käyttää yleisimmin sen kokoisia vaatteita.



Kuva 12. Prototyypit

Vaatteiden sovituksessa (kuva 12) huomasin tarpeen muutamille sovitusmuutoksille. Paidassa kaavaa piti muokata siten, että se on istuvampi vyötäröltä. Proton kaulusta piti leikata muutamasta kohdasta auki, jotta se laskeutui kauniisti päällä. Tämä täytyi huomioida kauluksen kaavan ulkoreunan suurentamisena. Tarkastelin samalla kädentien linjaa edestä sekä takaa. Housujen protoon tuli myös hieman huomioita sovituksessa. Lantion kohdalla oli liikaa kangasta, joten housut jäivät liikaa pussittamaan, eikä näin ollen istuneet niin ihonmyötäisesti. Housut asettuivat vyötäröstä hyvälle kohdalle, mutta protosta puuttui kuminauha vyötäröltä, joten kaavan vyötärölinjaa piti hieman laskea. Nämä muutokset siirsin kaavoille, jonka jälkeen rupesin valmistamaan vaatteita lopullisista materiaaleista.

### 5.3 Printti

Printin suunnittelussa voi käyttää erilaisia tapoja. Aihetta kannattaa lähteä tavoittelemaan viitteellisillä piirustuksilla sekä jollain mielikuvalla siitä, mitä on tekemässä. Luonnostelussa tulee huomioida printin suunniteltu käyttötarkoitus kuten se, että vaatetuksessa printin koko on yleensä pienempää kuin sisustekstiileissä. Printti koostuu geometrisista ja orgaanisista sommitte-

luelementeistä ja niiden asettelun suhteesta toisiinsa ja välitilaan. Näitä muokkaamalla voidaan rakentaa toistuvaa pinta eli raportti. Printin ulkonäköön vaikuttavat suurelta osalta myös värit, jotka katsoja ensimmäisenä rekisteröi. Värit ovat vaikuttava työkalu, sillä niillä voi rauhoittaa tai elävöittää printtiä. (Peltonpää-Forss 2009, 111–137.)

### 5.3.1 Jatkuva printti

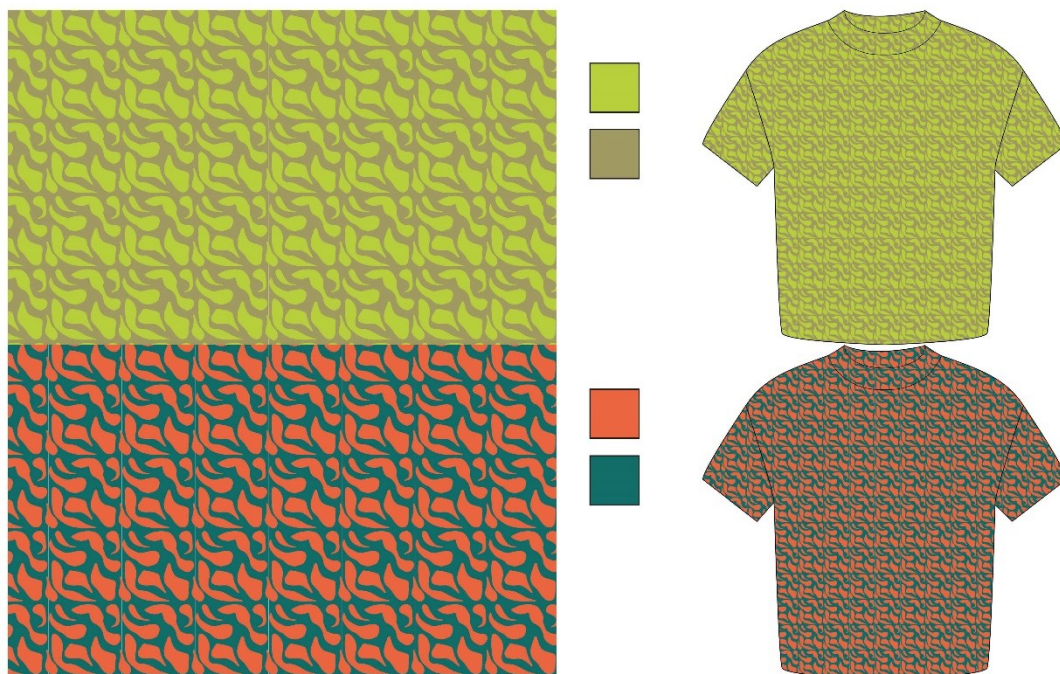
Halusin suunnitella printtejä mallistooni, sillä printeillä saa helposti vaihtelua vaatteeseen, sekä printillä saa yksinkertaisestakin vaatteesta mielenkiintoisen. Lähdin suunnittelemaan kahta erilaista printtiä, joiden suunnitteluun hain suoraa inspiraatiota frisbeegolfradalta. Molempiin printteihin valitsin kaksi väri- vaihtoehtoa.



Kuva 13. Jatkuva printti luonnokset

Ensimmäinen luonnos (kuva 13) syntyi kirjoittamisen ohessa piirtelemällä paperille ympyröitä. Tämän jälkeen lähdin tekemään frisbeegolfradan omaisia muotoja. Oivalsin, että tähän voisi toimia printtinä mallistoon, joten lähdin suunnittelemaan sen pohjalta tekemään koneella printtiä. Kun olin saanut

muodot hahmoteltua ja katsottua, että ne toimivat jatkuvassa raportissa rupe-  
sin miettimään väri variaatioita printtiin. Valitsin värikartasta värejä ja yhdistete-  
lin niitä erilaisin väriparein.

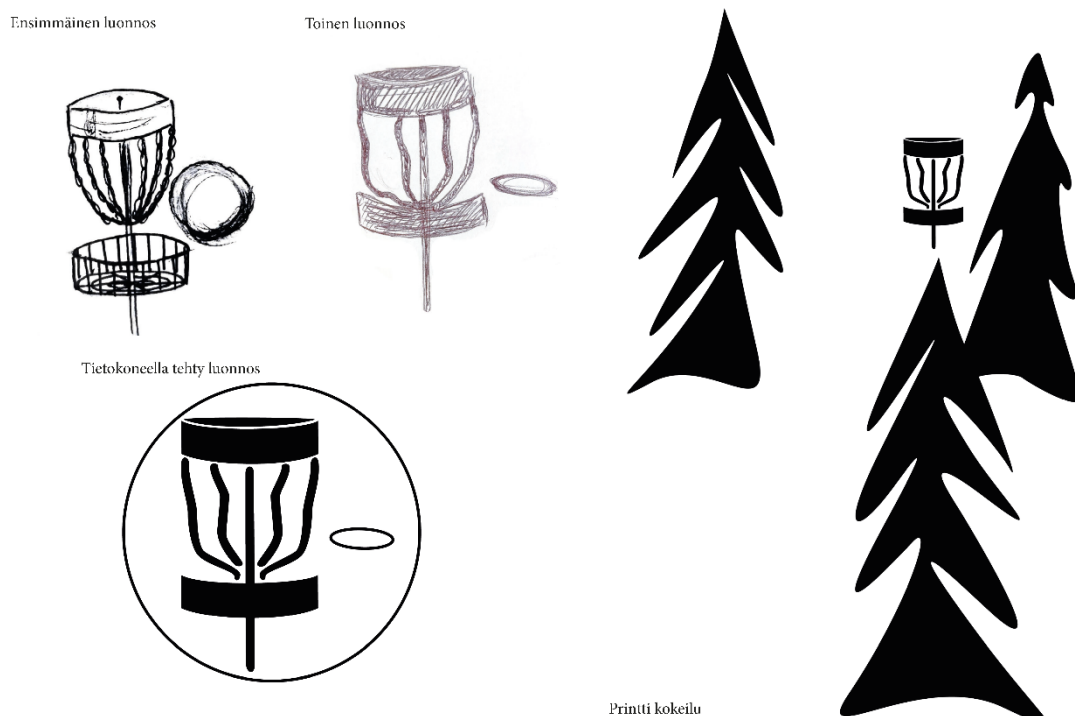


Kuva 14. Jatkuva printti

Loppujen lopuksi päätin kyseiset värit jatkuvaan printtiin (kuva 14), eli oliivi-  
lime sekä tumma turkoosi-koralli. Väriparin oliivi-lime värit päätin siksi, että ne  
ovat väriharmoniassa ja siinä voi helpommin nähdä frisbeegolfradan piirteitä.  
Toisen väriparin valitsin tuomaan jotain erilaista ja elävää printtiin, joten vasta-  
väreinä toimivat tummanturkoosi ja koralli. Näiden värisestä printistä ei niin  
selkeästi näe mikä se on, joten se tekee printistä neutraalimman.

### 5.3.2 Paikka printti

Jatkuvan printin kaveriksi suunnittelin printin, joka on vain yhdessä kohdassa  
ja näin ollen paikkaprintti. Printin suunnittelussa ei tarvitse huolehtia miten  
printti jatkuu, jos niitä laittaa vierekkäin sillä paikkaprintin on tarkoitus toimia  
yksinään omana kokonaisuutena. Jatkuvan printin suunnittelin hieman frisbee-  
golf neutraalimmaksi, jolla tarkoitan, että se ei huuda frisbeegolfia. Tämän ta-  
kia suunnittelin yksittäisestä printistä hieman enemmän frisbeegolfin fiilikseen  
sopivan.



Kuva 15. Paikka printti luonnokset

Kuvassa (kuva 15) on ensimmäinen ajatus millainen printti voisi olla, sekä toinen versio printistä, jonka tein hieman myöhemmin suunnitteluprosessin aikana. Näiden ajatuksien pohjalta rupesin miettimään miltä printti voisi näyttää yksivärisenä. Joten ryhdyin piirtämään luonnosta koneella. Tässä vaiheessa tein kaikki alustavat kuvion täysin mustalla, sillä halusin printissä muotojen tukevan kuvaa, jolloin printti voisi toimia minkävärisenä tahansa. Ensimmäinen versio printistä vaikutti hieman tylsältä, sillä se oli luonnoksien pohjalta tehty versio koneella. Joten totesin sen tarvitsevan kehitystä. Pelkän frisbeekorin kaveriksi lisäsin kuusia ja printistä tuli heti hieman mielenkiintoisempi. Mutta silti siitä puuttui jotain ja samalla kuuset veivät liikaa huomiota frisbeegolfkorista. Vaihdoin kuuset suoriksi puiksi, joita asettelemalla syntyi valmis paikka-printti.

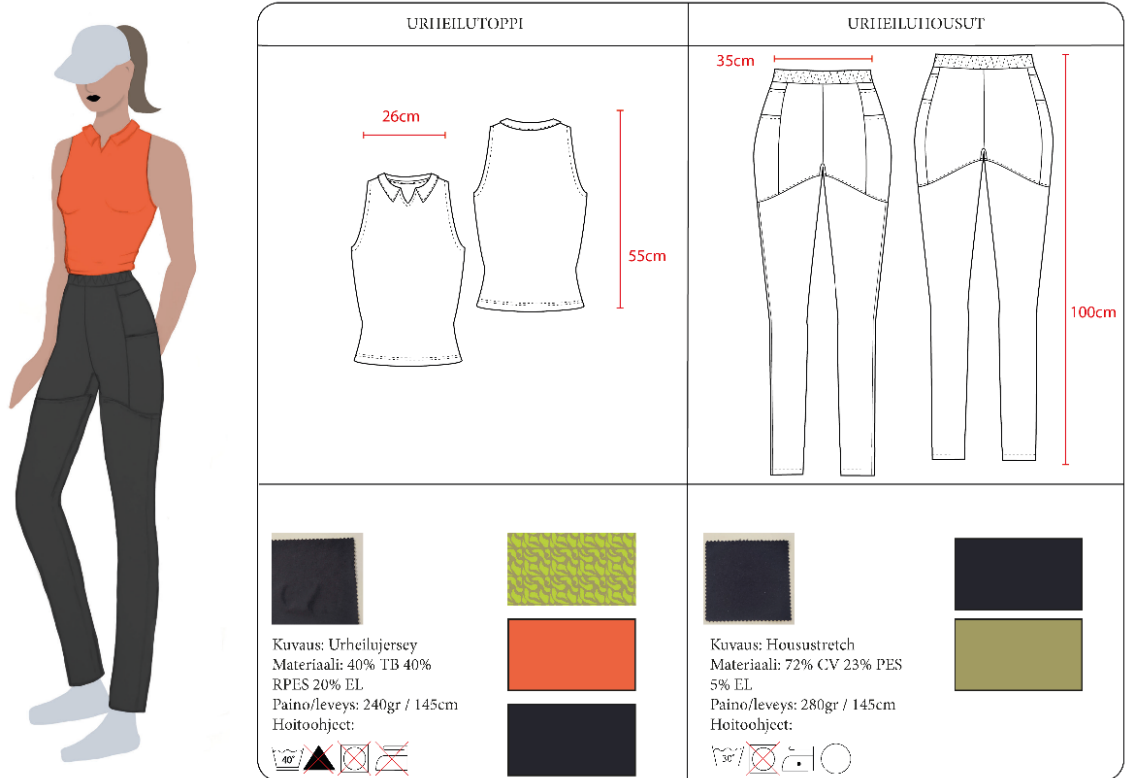


Kuva 16. Paikka printti

Valmis printti (kuva 16) on suunniteltu samalla tyylillä kuin jatkuva printti, joten siinä ei ole ääriiviivoja. Suunnittelin printin olevan kuva, joka näyttäisi hyvältä isona selässä mutta toimisi myös pienempänä kuvana muualla vaatteissa. Printissä keskellä ylhäällä on pieni kori ja sen edessä ja vieressä on puita. Printti kuvastaa frisbeegolfvöylää. Printin ensimmäisenä värvaihtoehtona on musta, jolloin se toimii minkä vaan värin päällä. Tähän esimerkkiin olen suunnitellut printin tulevan limen päälle, mutta tulen käyttämään sitä myös muiden värien päällä. Toisena värinä valitsin koralli-harmaa-oliivin, sillä halusin kuvion erottuvan tummasta pohjasta hyvin. Kun printti erottuu hyvin pohjasta siihen myös kiinnittää helpommin huomiota.

## 6 VALMIS MALLISTO

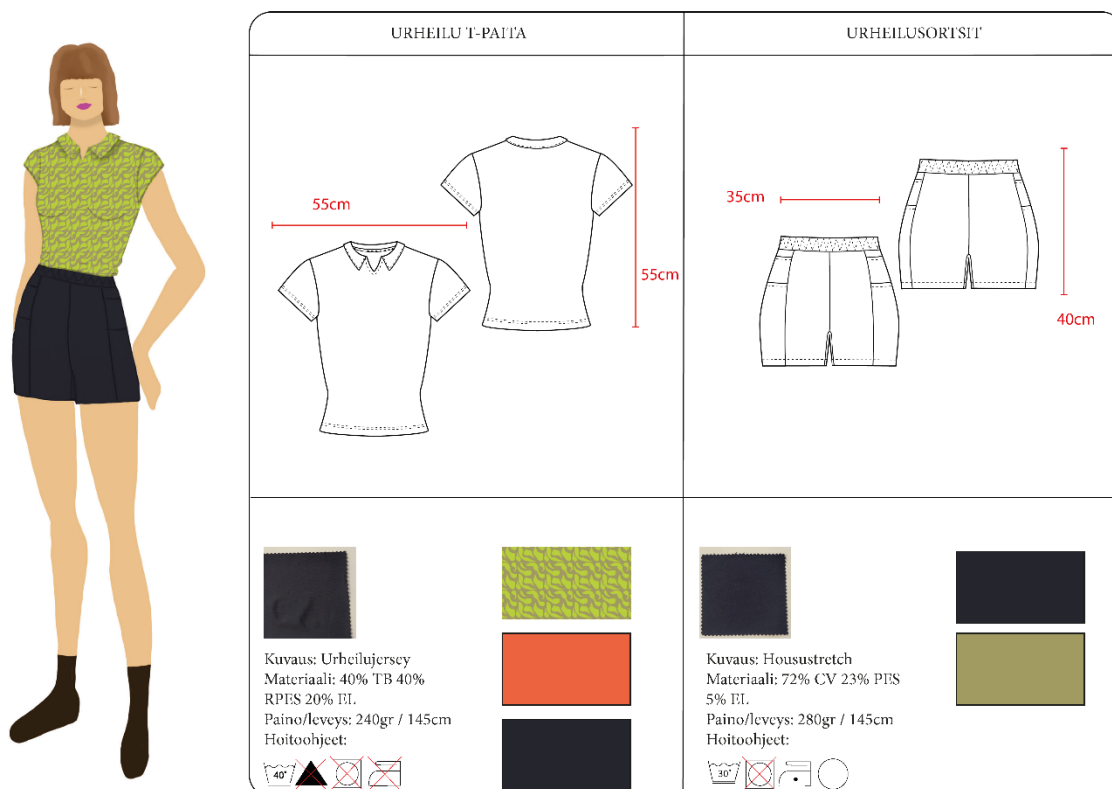
Alustavien tasokuvien (kuva 8, s.23) perusteella lähdin kehittämään vaatteita pidemmälle. Rupesin pohtimaan tarkemmin vaatteiden malleja sekä yksityiskohtia. Yksityiskohtien varmentumisen myötä valmistin esityskuvat asukokonaisuuksista (liite 2). Värillisten esityskuvien lisäksi työstin tasokuvat, joissa näkee päällepäin näkyvät tikkaukset sekä mittasuhteet.



Kuva 17. Asukokonaisuus 1

Ensimmäiseen asukokonaisuuteen (kuva 17) olen suunnitellut urheilutopin ja urheiluhousut. Urheilutoppi on vartalonmyötäinen ja sen helma asettuu lantiolle. Pääntiellä on sirot kaulukset, jotka tuovat ryhtiä ja yksityiskohdan vaatteeseen. Topin materiaaliksi olen valikoinut urheilujerseyä, joka on valmistettu trevira bioactivesta, polyesteristä ja elastaanista. Suunnittelin että paitaa voisi valmistaa kolmessa eri värissä, jotka olisivat jatkuva printti värissä oliivi-lime, sekä yksivärisenä koralli ja musta.

Urheiluhousut puolestaan ovat malliltaan istuvat ja niissä on reisien kohdalla poikkisaumat. Housuissa on kaksi taskua kummallakin puolella, joista alemmat taskut ovat isommat ja niihin mahtuu helposti puhelin mukaan. Housuissa on kuminauhavyötärö mikä antaa joustoa ja mukavuutta liikkeessä. Housut ovat valmistettu housustrech kankaasta, joka on materiaaliltaan viskoosia, polyesteriä ja elastaania. Suunnittelin housuja olevan saatavilla mustana ja oliivina.



Kuva 18. Asukokonaisuus 2

Toiseen asukokonaisuuteen (kuva 18) suunnittelin urheilu t-paidan ja urheilusortsit. Paita on valmistettu samasta kankaasta kuin ensimmäisen asukokonaisuuden urheilutoppi. Jonka takia urheilu t-paidan väri variaatiot ovat samat sekä materiaalin koostumus on sama eli trevira bioactivea, polyesteria ja elastaania. Myös urheilu t-paita on malliltaan hyvin samanlainen urheilutopin kanssa, sillä urheilu t-paidan malli on vartalonmyötäinen ja siinä on kaulukset. Eroavaisuus on siinä, että urheilu t-paidassa on hihat.

Alaosaksi suunnittelin urheilusortsit, joiden malli perustuu urheiluhousujen mukaan. Paitsi sortseissa ei ole reisisaumoja, sillä lahkeen pituus on paljon lyhyempi kuin urheiluhousuissa. Kankaana urheilusortseissa on housustetch, joka on koostumukseltaan viskoosia, polyesteria ja elastaania. Sekä väriksi suunnittelin mustan ja oliivin.



Kuva 19. Asukokonaisuus 3

Kolmas asukokonaisuus (kuva 19) koostuu kahdesta vaatteesta nämä ovat pitkähihainen paita ja urheiluhame. Pitkähihainen paita on malliltaan löysähkö. Paidassa on laskettu olkalinja, kaulukset sekä resorit hihansuussa. Resorit ovat malliltaan pitkät ja niissä on reiät peukaloille, sillä tällöin paita on lämpimämpi viileämmällä kelillä. Paita on valmistettu paksummasta paitajerseyä, jonka koostumus on viskoosi, polyamidi ja elastaani. Hihansuissa on käytetty resoria, joka on puuvillaa ja elastaania. Väreiksi yläosaan olen valinnut tumman turkoosin ja turkoosin, sekä molemmissa on printti pienenä vasemmalla edessä ja selässä isona. Molemmissa väreissä paikkaprintti on mustana.

Urheiluhame on suoranmallinen hame, jossa on kuminauhavyötärö sekä laskos edessä oikealla puolella. Hameeseen on valmistettu sortsit, jotka lisäävät hameen soveltuvuutta urheiluun, sekä tuovat lisä taskuja alaosaan. Hameen sortsiosuus on valmistettu urheilujerseyä eli trevira bioactivesta, polyesteristä ja elastaanista. Ja päällä oleva kangas on kuorikangasta, joka on polyamidia. Hameen väreiksi valitsin mustan ja limen, joissa molemmissa sortsien väri on musta.



Kuva 20. Asukokonaisuus 4

Neljänteen eli viimeiseen (kuva 20) asukokonaisuuteen suunnittelin ulkoilutakin, t-paidan ja ulkoiluhousut. Ulkoilutakki on malliltaan väljätkö, jossa on lasketut olkalinjat. Takissa on pystykaulus ja edessä vetoketju. Sekä edestä löytyy iso tasku, jossa on taskuläppä. Takin helmassa ja hihoissa on kuminauhat. Takki on valmistettu kuorikankaasta mikä on polyamidia sekä taskupussissa on käytetty verkkokangasta mikä on polyesteriä. Takki löytyy kahdesta väristä eli lime ja oliivi.

Takin alle suunnittelin niin sanotusti normaalin t-paidan mikä toimii jokaisella. Paidan mallin suunnittelin löysäksi, jossa on laskettu olkalinja ja resori päantiellä. Paita on valmistettu paitatrikoosta, joka on puuvillaa ja elastaania. Paidan kauluksessa on käytetty resoria, joka on materiaaliltaan puuvilla ja elastaani. Suunnittelin paitaa saavan kolmessa eri värisssä, joista ensimmäinen on tummaturkoosi-koralli jatkuva printti. Toisena on koralli-harmaa-oliivi paikkaprintti mustalla pohjalla. Ja kolmantena musta paikkaprintti lime pohjalla. Kolmanneksi vaatteeksi asukokonaisuuteen suunnittelin ulkoiluhousut. Mallina ne ovat löysähköt ja niissä on kuminauha vyötärö sekä kuminauhat lahkeiden-

suissa. Housut on valmistettu kuorikankaasta mikä on polyamidia sekä taskupussissa on käytetty verkkokangasta mikä on polyesteriä. Housut löytyvät kahdesta väristä eli lime ja oliivi.

## 6.1 Valmiit tuotteet

Mallistosta valitsin yhden asukokonaisuuden, jonka valmistin. Asukokonaisuuteen valmistin prototypin, joka oli luvussa 5.2. Protojen perusteella muokkasin kaavaa ja valmistin valmiit vaatteet niihin tarkoitetuilla materiaaleilla. Vaatteiden materiaalit kustansin itse ja näin ollen värit ovat niitä mitä löysin kyseisestä materiaalista.



Kuva 21. Valmis asukokonaisuus

Valmiiseen asukokonaisuuteen (kuva 21) olen valmistanut ensimmäisen asukokonaisuuden pohjalta vaatteet. Kokonaisuuteen kuuluu urheilutoppi ja urheiluhousut. Urheilutoppi on malliltaan tyköistuva ja siinä on kaulukset. Olen valmistanut sen urheilujerseyästä, joka on materiaalina trevira bioactivea, polyesteria ja elastaania. Materiaali on ohutta ja tukevaa neulosta eikä siitä kuulla läpi alla olevat vaatteet.

Urheiluhousut on malliltaan istuvat ja niissä on kuminauhavyötärö. Olen valmistanut sen housustretch kankaasta, joka on materiaaliltaan viskoosia polyesteria ja elastaania. Materiaali on tukevaa ja hyvin joustavaa neulosta. Sen suuri joustavuus vaikutti siten, että kaavan olisi pitänyt olla vielä pienempi, kun se oli nyt halutun ulkonäön saavuttamiseksi. Housuissa on kahdet taskut molemmilla kyljillä, joista ensimmäiset on pienemmät taskut. Alemmat taskut puolestaan suuremman mihin mahtuu helposti merkkaukiekko tai puhelin.

## **7 VALMIIN TUOTTEEN ANALYSOINTI TIE-MALLIN AVULLA**

Suunnitteluprosessin apuna toimi TIE-malli (kuva 5, s.18). Kulttuurin keskiössä on vaateen käyttäjä, joka työssäni oli frisbeegolfin pelaaja. Suunnittelijana, valmistajana sekä kohderyhmän edustajana pystyn arvioimaan TIE-mallin osa-alueita kuten toimivuus, ilmaisevuus ja esteettisyys tulevan käyttäjän näkökulmasta. Kysyin mielipidettä TIE-mallin osa-alueisiin Oosa Kantaselta, joka toimi sovittajana protomalleista valmiisiin tuotteisiin.

Urheilutoppi täyttää sovelletun TIE-mallin toimivuuden osa-alueen. Toppi on mukava päällä, sillä siinä on pehmeää neulosmateriaalia. Materiaali eli urheilujersey soveltuu hyvin kyseiseen vaatteeseen, sillä kangas on käytännöllinen urheilumateriaali ja siinä on hyvä liikkua elastaanin ansiosta. Urheilutopin ilmaisevuuslohko täytyy hyvin. Mielestäni toppi sopii hyvin frisbeegolfiin niin ammattilaisille kauluksien ansiosta kuin harrastelijoille materiaalin mukavuuden ansiosta. Yläosan väriksi olisin halunnut jotain värikästä, mutta materiaalissa kuluttajille oli saatavilla vain tumman harmaata, joten siksi päädyin siihen väriin. Esteettisestä näkökulmasta mielestäni yläosasta huomaa urheilullisen suunnittelun kuitenkin sen olevan tyylikäs ja toimivan muussakin käytössä kuin frisbeegolfissa. Yläosassa on kaunis sileä pinta, joka näyttää tyylikkääle ja kiiltää mukavasti auringossa. Oosan mielestä yläosa tuntui mukavalta päällä ja sen kanssa oli hyvä liikkua. Hän olisi halunnut vaateen olevan kirkkaamman värinen, mutta se toimi myös näin.

Urheiluhousut täyttää sovelletun TIE-mallin toimivuus osa-alueen. Sillä housut on mukavat jalassa niiden mallin ja materiaalin ansiosta. Materiaalin joustavuuden ja paksuuden ansiosta housut ovat hyvin käytännölliset urheillessa, ja ne ovat mukavat jalassa pitää muulloinkin. Elastisuus antaa vaatteelle hyvin

joustoja liikkuen. Ilmaisevuuslohko täyttyy hyvin, sillä housut ovat tummat ja malliltaan ne soveltuvat hyvin frisbeegolfiin pelaamiseen. Esteettisyydessä on huomioitu mallin olevan imarteleva vartalolla ja housuissa on yksityiskohtia, jotka palvelevat pelaamista. Kangas on miellyttävän tuntuinen niin sisältä kuin ulkoakin. Joten mielestäni vaatteet täyttävät hyvin TIE-mallin osa-alueet. Oosan mielestä vaate oli mukava päällä, vaikka se osoittautuikin liian isoksi vyötäröltä. Hänen mielestään taskut olivat juuri hyvän kokoiset niin merkkauk-  
kielelle kuin puhelimellekin.

## 8 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS

Laadullisessa tutkimuksessa tutkimuskohteen ja tutkittavan materiaalin tulee olla yhteneväisiä. Epäolennaiset tekijät eivät saa vaikuttaa teorian muodostumiseen. Laadullisessa tutkimuksessa luotettavuuden arvioinnista vastaa tutkija itse. Varsinkin produktiivisessa työssä tutkijan tekemiä tekoja ja ratkaisuja arvioidaan. Tutkijan on pystyttävä perustelemaan päätöksiään ja tekemään itsearviointia ratkaisuistaan. Mielestäni tämän työn validiteetti on hyvällä tasolla, sillä olen tutkinut aihetta lähteiden avulla, ja tutkimusmenetelmien avulla havainnoinut ja arvioinut tutkimusta työn vaiheiden aikana. (Vilka 2021, luvut 7.6, 7.8.)

Laadullisessa menetelmässä erilaiset lopputulokset ovat mahdollisia riippuen tutkijasta. Se ei kuitenkaan tarkoita, että toisen tekemä tutkimus olisi heikompi. Laadulliset tutkimukset ovat ainutkertaisia ja niissä toistettavuus on käytännössä mahdotonta. Tutkimuksen päällimmäinen tarkoitus on olla ymmärrettävä lukijan puolesta. (Vilka 2021, luvut 7.6, 7.8.)

Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, millainen olisi frisbeegolfiin pelaamiseen erikoistunut vaatemaalisto. Käytin tiedonkeruumenetelminä Koskenurmi-Sivosen TIE-mallia, jonka pohjalta tein oman sovelletun version mallista. TIE-mallin lisäksi käytin työssä tiedonkeruumenetelminä havainnointia ja haastattelua. Lähteinä käytin kirjallisuutta ja pyrin käyttämään kirjallisuutta, joka ei ole vanhempaa kuin yli kymmenen vuotta. Kirjallisuuden lisäksi käytin nettilähteitä ja niissä pyrin valikoimaan luotettavaa tekstiä, jossa olisi mahdollisimman paljon asiasisältöä. Kaikkien lähteiden kohdalla tarkastelin tekstin kirjoittajaa ja hänen asemaansa tekstin suhteen.

Tekstissä olevat kuvat olen lisännyt kuvaamaan tekstiä, eikä niitä ole lisätty tekstin pituuden saavuttamiseksi. Kuvat olen avannut tekstein, sekä olen pyrkinyt tekemään niistä mahdollisimman asiasisältöisiä ja tarkkoja.

## 9 JOHTOPÄÄTÖKSET JA YHTEENVETO

Opinnäytetyön tutkimuskysymyksenä oli: Millainen olisi hyvä ja toimiva vaatemallisto frisbeegolfiin? Tutkimusta tutkin pääosin malliston tekemisen vaiheista ja minkälaisia yksityiskohta lajin puolesta vaatteet kaipaavat. Tutkimuskysymystä varten haastattelin kahta pelaajaa, jotka antoivat mielipiteitä malliston toteuttamista varten. Havainnoin mitä frisbeegolfin pelaajat käyttävät yleisimmin pelatessaan. Haastattelujen ja havainnointien perusteella sain selville pelaajien käyttävän yleisimmin golfiin suunniteltuja vaatteita sillä ne ovat siistejä ja tyylikkäitä vaatteita eikä muutakaan ole. Toimivaan malliston ajattelin kuuluvan vaatteita, joita on helppo yhdistellä keskenään.

Tutkimuksessa pääkysymyksen apuna toimii kaksi alakysymystä. Ensimmäinen alakysymys: Miten materiaalit ja mallit vaikuttaa vaatteisiin? Oikean materiaalin löytäminen ja valitseminen tiettyyn vaatekappaleeseen löytyi yllättävän helposti. Varsinkin housuihin materiaali löytyi helposti mutta kaavoittaessa en huomioinut tarpeeksi materiaalin joustavuutta, jonka takia housut meinasivat tippua sovittajan jalasta.

Ja toisena alakysymyksenä: Miten huomioida harrastajat ja ammattiuurheilijat? Mielestäni huomion ammattilaiset ja harrastajat hyvin mallistossa. Ammattilaisia varten suunnittelin urheilupaidat kauluksilla ja ne ovat urheilumateriaalia tarkoittaen materiaali joustaa ja hengittää. Kaikkia pelaajia varten suunnittelin pelihousut, joidenka pitäisi palvella niin harrastajia kuin ammattilaisia. Harrastajia sillä niissä on hyvin taskuja, joihin saa puhelimen helposti mukaan. Ammattilaisnäkökulmasta taskuihin mahtuu merkkaukiekko. Housujen malli on istuva, mutta ei liian tiukka ja housut ovat yleisilmeeltään tyylikkää.

Materiaalien hankinnan olisin voinut aloittaa hieman aikaisemmin, jolloin olisi ollut mahdollista valmistaa kaksi prototyyppiä alaosasta. Tällöin alaosan istu-

vuus S-koossa olisi voinut olla vielä parempi. Housut istuvat hyvin myös M-koiselle malille ja näyttävät paremmilta silloin. Joten näiden huomioiden perusteella olisin tehnyt housuista pienemmät ja kiinnittänyt enemmän huomiota takana olevaan poikkisauman sijaintiin.

Miksi frisbeegolfin pelaaja haluaisi ostaa mallistoni vaatteen? Sillä frisbeegolfia voi pelata mitkä tahansa vaatteet yllä. Miksi hän haluaisi panostaa ja ostaa juuri frisbeegolfiin suunnitellun vaatteen ja mikä tekee vaatteesta juuri frisbeegolfvaatteen? Kuvittelen vaatteiden erottuvan frisbeegolfvaatteeksi sillä, että niihin on pyritty suunnittelemaan yksityiskohtia, joista on hyötyä pelaessa. En kuitenkaan usko, että satunnainen pelaaja ostaisi välttämättä mallistoni vaatteita. Vaan ostajakunta olisi elämäntapaharrastajia tai ammattilaispelaajia, jotka haluaisivat muutakin kuin golfvaatteita tai frisbeekiekkobrändien vaatteita.

## 10 POHDINTA

Työn tavoitteena oli suunnitella toimiva mallisto frisbeegolfin pelaajille. Ensimmäisenä rupesin rakentamaan tunnelmataulua mallistoon omien mielikuvien mukaan. Sen pohjalta aloitin tekemään luonnoksia mallistoon. Haastattelin kahta frisbeegolfin pelaajaa, ensimmäinen oli frisbeegolfin harrastaja ja toinen ammattilainen. Kuuntelin heidän ideoitansa ja kommentteja vaatteista ja näiden haastattelujen perusteella muokkasinkin tunnelmataulua ja vein sen viimeiseen muotoonsa. Kun olin saanut tunnelmataulun valmiiksi tein sen pohjalta lisää luonnoksia vaatteista, joista tein alustavat tasokuvat. Alustavien tasokuvien perusteella etsin sopivia materiaaleja malleihin sekä valitsin valmistettavat vaatteet. Vaatteet päätin niiden opettavuuden takia sekä ajattelin niiden antavan mahdollisimman laajan mielikuvan malliston yleisilmeestä.

Kun olin tehnyt päätöksen valmistettavat vaatteet tilasin niihin kankaat ja kaavoitin mallit sekä valmistin prototyypit. Ennen esityskuvien tekemistä suunnitelin mallistoon kaksi printtiä kahdella eri väri variaatioilla. Valmis mallisto sisältää neljä asukokonaisuutta, jotka koostuvat yhdeksästä yksittäisestä vaatekappaleesta. Näistä neljästä kokonaisuudesta kaavoitin ja ompelin yhden kokonaisuuden käyttämällä niihin ajateltuja materiaaleja.

En ole kerennyt saamaan kommentteja toimeksiantajani puolesta, mutta kysyn vielä palautetta mallistosta.

Mielestäni mallistokokonaisuus osoittautui toimivaksi. Vaatteet toimivat yhteen ja niitä voi helposti yhdistellä muiden vaatteiden kanssa. Vaatteet eivät myöskään ole liian urheilullisia, jolloin niitä voi käyttää monipuolisesti arjessakin. Malliston tekemisessä opin kuuntelemaan ja näkemään enemmän mitä tietty käyttäjäkunta tarvitsee vaatteisiinsa. Opin uusista materiaaleista sekä työskentelemään näiden materiaalien kanssa. Mallisto on toimiva kokonaisuus, jota voin alkaa markkinoida eteenpäin tai vaihtoehtoisesti perustaa yrityksen, jonka ensimmäisenä mallistona asut toimisivat.

## LÄHTEET

Adams, S. 2017. The designer's dictionary of colour. New York: Abrams.

Anttila, P. 1998. Tutkimisen taito ja tiedonhankinta. WWW-dokumentti. Saatavilla: <https://metodix.fi/2014/05/17/anttila-pirkko-tutkimisen-taito-ja-tiedon-hankinta/> [viitattu 6.2.2023].

Baugh, G. 2011. The fashion designer's textile directory. Lontoo: Thames & Hudson.

Döller, H. & Eberle, H. 2002. Muoti piirtäminen, väri ja tyyli. 1.-4. painos. Helsinki: Sanoma Pro

Koskennurmi-Sivonen, R. 2014. Suunnittelusta käsin. Luonnokset muodinluojan työssä. PDF- dokumentti. Saatavilla: <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/153027> [viitattu 3.3.2023].

Frisbeegolfliitto. 2023. WWW-dokumentti. Saatavilla: <https://frisbeegolfliitto.fi/> [viitattu 22.3.2023].

Kananen, J. 2014. Laadullinen tutkimus opinnäytetyönä. Jyväskylä: Suomen Yliopistopaino Oy.

Kielitoimiston Sanakirja. 2023. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/> [viitattu 10.4.2023]

Koskennurmi-Sivonen, R. 2002. Käsityötuote. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://rkosken.kapsi.fi/kasityotuote.html> [viitattu 21.2.2023].

PDGA. 2022. Competition Manual for Disc Golf Events – Dress Code. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.pdga.com/rules/competition-manual/304> [viitattu 4.4.2023]

Pellonpää-Forss, M. 2009. Kankaanpainanta. Välineet, suunnittelu ja painaminen. Jyväskylä: Teollinen korkeakoulu.

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. KvaliMOTV – Menetelmäopetuksen tietovaranto. WWW-dokumentti. Saatavilla:

<https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/> [viitattu 13.2.2023].

Suomisanakirja. 2023. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.suomisanakirja.fi/> [viitattu 28.3.2023].

Trevira. Trevira Bioactive. 2023. WWW-dokumentti. Saatavissa:

<https://www.trevira.de/en/trevira-brands-the-seal-of-quality-for-functional-textiles/trevira-bioactive> [viitattu 4.4.2023].

Vilka, H. 2014. Tutki ja havainnoi. PDF-tiedosto. Saatavissa:

<http://hanna.vilka.fi/wp-content/uploads/2014/02/Tutki-ja-havainnoi.pdf> [viitattu 13.2.2023].

Vilka H. 2021. Tutki ja kehitä. E-kirja. 5. Painos. Jyväskylä: PS-Kustannus

Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/Record/kaakkuri.227023> [viitattu: 3.4.2023].

## KUVALUETTELO

Kaikki kuvat ovat lina Kantasen omia, jos ei toisin mainita

Kuva 1. Käsitekartta

Kuva 2. Viitekehys

Kuva 3. TIE-malli (Koskennurmi-Sivonen 2002)

Kuva 4. Havainnointi

Kuva 5. Sovellettu TIE-malli (Kantanen 2023, Koskennurmi-Sivosen 2002 mukaan)

Kuva 6. Tunnelmataulu

Kuva 7. Luonnokset

Kuva 8. Alustavat tasokuvat

Kuva 9. Materiaalikartta

Kuva 10. Värikartta

Kuva 11. Kokeilut

Kuva 12. Prototyypit

Kuva 13. Jatkuva printti luonnokset

Kuva 14. Jatkuva printti

Kuva 15. Paikka printti luonnokset

Kuva 16. Paikka printti

Kuva 17. Asukokonaisuus 1

Kuva 18. Asukokonaisuus 2

Kuva 19. Asukokonaisuus 3

Kuva 20. Asukokonaisuus 4

Kuva 21. Valmis asukokonaisuus

**HAASTATTELUKYSYMKSET**

1. Kerrotko hieman itsestäsi ja kuinka pitkään olet pelannut frisbeegolfia?
2. Minkälaisia vaatteita käytät yleensä pelatessa?
3. Koetko että onko frisbeegolfissa vaate etikettiä?
4. Onko jokin vaate mennyt rikki pelatessa?
5. Onko jotain yksityiskohtaa, jota kaipaisit vaatteeseen?
6. Minkälaisia värejä suosit vaatteissa?

**MALLISTOKONAISUUS ESITYSKUVINA**