

URBAANI STOMPER: STEP UP -MALLISTO

Tuotekehitys ja reflektointi



Ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö

Visamäki, Muotoilun koulutus

kevät, 2018

Heta Salminen

Muotoilun koulutus
Visamäki

Tekijä	Heta Salminen	Vuosi 2018
Työn nimi	Urbaani STOMPER: Step Up -mallisto – tuotekehitys ja reflektointi	
Työn ohjaaja/t	Merianne Nebo, Mirja Niemelä	

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön aiheena on urbaaniin vapaa-aikaan keskittyvän jalkinemalliston suunnittelu. Työllä on kaksi päätavoitetta: suunnitella urbaani vapaa-ajan jalkinemallisto tuotekehityksen periaattein sekä opinnäytetyön tekijän suunnitteluprosessin ja suunnittelijaidentiteetin syvempi hahmottaminen itsereflektion menetelmin. Opinnäytetyön suunnitteluprosessin lähtökohtana toimii W17 Vimma Design Show & Showroomiin suunniteltu katumuoti ja unisex- henkinen jalkinemallisto STOMPER.

Opinnäytetyö sisältää teoriaa tuotekehityksestä ja reflektoinnista. Suunnitteluprosessista esitellään tiedonhankintaosuus, aina inspiraation kartoittamisesta trenditutkimukseen sesonkiin A/W 19/20 ja niiden kautta kohderyhmän kartoittamiseen ja käyttöympäristön pohtimiseen. Opinnäytetyön lopussa on itsereflektio-osuus, jossa tarkastellaan opinnäytetyön tekijän henkilökohtaista ja optimaalista suunnitteluprosessia ja suunnittelijaidentiteettiä tätä opinnäytetyöprosessia ennen ja sen jälkeen.

Opinnäytetyön tuloksena saatiin syvempää ammatillista osaamista jalkine-
muotoilusta, sekä perusteellisempi käsitys suunnittelijuudesta. Suunnitteluprosessista syntyi uusi urbaani vapaa-ajan jalkinemallisto STOMPER: Step Up. Tulevaisuuden mahdollista yrittäjyyttä ajatellen opinnäytetyöstä omaksuttiin yleishyödyllistä tietoa tulevaisuuden varalle, niin suunnittelijaidentiteetin pohdinnan kuin pätevän malliston luonnin kautta. Tällaisen syvällisen prosessin läpikäyminen tarjoaa hyvän lopetuksen opinnoille, mutta toisaalta myös hyvän aloituksen tulevaisuutta ajatellen.

Avainsanat jalkinemallisto, urbaani, vapaa-aika, tuotekehitys, reflektio

Sivut 53 sivua

Degree Programme in Design
Visamäki

Author	Heta Salminen	Year 2018
Subject	Urban STOMPER: Step Up -collection – Product Development and Reflection	
Supervisors	Merianne Nebo, Mirja Niemelä	

ABSTRACT

The subject of this thesis is to design a free time footwear collection for an urban lifestyle. This thesis has two main goals: firstly, designing a free-time orientated footwear collection using product development methods and secondly, understanding more deeply the author's personal design process and design identity using methods of reflection. The basis for the new collection is the urban and unisex footwear collection called STOMPER that was designed for the W17 Vimma Design Show & Showroom.

This thesis includes theory for both product development and reflection. It presents the research phase of the design process which includes the inspiration gathering phase, trend research for the season A/W 19/20 and target group and user environment research. The thesis also has a self-reflection part which studies the author's personal and optimal design process and design identity before and after this thesis process.

The results from this thesis were the gained deeper professional skills in shoe design as well as a more in-depth understanding of the design identity. The urban STOMPER: Step Up -collection was created based on this design process. For possible future entrepreneurship, this thesis gave useful content from the design identity reflection process and designing a competent footwear collection. Going through an in-depth process like this at the end of studies was a good ending point but also a very good start regarding the future.

Keywords footwear collection, urban, free time, product development, reflection

Pages 53 pages

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
1.1	Aiheen valinta ja rajaus	1
1.2	Työn tavoite.....	2
1.3	Kysymysten asettelu ja viitekehys.....	2
1.4	Tiedonhankinta ja keskeiset käsitteet.....	3
2	TUOTEKEHITYS JA REFLEKTIO	6
2.1	Mitä on tuotekehitys?	6
2.1.1	Tuotekehityksen lähtökohtia.....	6
2.1.2	Tuotekehitystoiminnan vaiheet	7
2.2	Tuotekehityksen menetelmät suhteutettuna opinnäytetyön aiheeseen.....	8
2.3	Mitä on reflektio?.....	9
2.3.1	Reflektion menetelmät suhteutettuna aiheeseen	9
3	MALLISTON SUUNNITTELUPROSESSI.....	11
3.1	Tiedonhankinta malliston lähtökohtiin	11
3.1.1	STOMPER-mallisto ja sen vaikutus uuteen mallistoon.....	12
3.1.2	Trendit sesonkiin A/W 19/20 – Free Style.....	16
3.1.3	Kohderyhmä ja käyttötarkoitus.....	18
3.1.4	H-kirjaimen käyttö inspiraation lähteenä.....	23
3.1.5	Malliston lähtökohtien koonti	24
3.2	Uuden malliston ideointi- ja luonnosteluprosessi	25
4	STOMPER: STEP UP -MALLISTO	30
4.1	Malliston visuaalinen esitys	30
4.2	Malliston elementit ja tekniset ratkaisut.....	36
5	ITSEREFLEKTIO – DESIGN-IDENTITEETTI JA OMAT PROSESSIT SUUNNITTELUSSA....	38
5.1	Henkilökohtaisen suunnitteluprosessin havainnollistaminen	38
5.1.1	Henkilökohtaisen suunnitteluprosessin pohdinta.....	40
5.2	Suunnittelijaidentiteetin reflektointi	42
5.2.1	Vahvistuneet ja muutoksen kokeneet ominaisuudet	43
5.2.2	Uudet oivallukset.....	45
5.2.3	Johtopäätöksiä suunnittelijaidentiteetin kehityksestä	48
6	POHDINTA OPINNÄYTETYÖN TAVOITTEIDEN TÄYTTYMISESTÄ	50
	LÄHTEET	52

1 JOHDANTO

Tässä luvussa avaan lukijalle aiheen valintaan ja rajaukseen vaikuttavia tekijöitä. Kappaleessa käsitellään myös opinnäytetyön tavoitteita syvällisemmin ja asetetaan opinnäytetyölle kysymykset, joihin prosessin aikana pyritään vastaamaan. Lisäksi esittelen viitekehyksen, avaan tiedonhankintaa ja keskeisiä käsitteitä.

1.1 Aiheen valinta ja rajaus

Opinnäytetyön taustalla toimii syksyn 2017 Työelämäyhteistyö -moduulin W17 Vimma -projekti ja siihen suunnittelemani STOMPER-mallisto, josta tuotekehityksen kautta muodostuu erinäisten vaiheiden kautta paremmin suunniteltu urbaani vapaa-ajan jalkineiden mallisto, joka on tyyllisesti sukupuolineutraali, eli unisex. STOMPER-malliston lähtökohdat olivat itseleni todella relevantit ja yhä ovat, mutta mallistona tulos jäi liian vaillinaiseksi ja prosessi vajaaksi, jotta pystyisin täysin olemaan tyytyväinen. Niinpä koin tarpeelliseksi käyttää STOMPER-malliston materiaalia ja luoda siitä jotain, johon olen tuloksellisesti myös täysin tyytyväinen.

Aiheen valintaan vaikutti myös oma tarpeeni tehdä lopputyö siitä pisteestä, jossa tunnen olevani jalkinesuunnittelijana tällä hetkellä ja kuinka näen itseni tulevaisuuden tekijänä. Tulevaisuuden tavoitteenani on perustaa urbaaneja vapaa-ajan jalkineita valmistava yritys, joten opinnäytetyöni prosessissa halusin aloittaa oman ajatusprosessini mahdollisen tuotteeni hahmottamiselle. Oman suunnittelijaidentiteetin reflektointi ja prosessien pohdinta syvällisesti kiteyttävät oppimani asiat niin alastani, kuin omasta suunnittelijaidentiteetistäni. Koen tämänkaltaisen prosessin läpikäymisen tärkeäksi oman kehitykseni kannalta, varsinkin näin opintojeni päättyessä.

Opinnäytetyöni sisältää teoriaosuuden tuotekehityksestä ja reflektoinnista. Opinnäytetyöni rajautuu pelkästään jalkinemalliston suunnitteluprosessiin. Suunnitteluprosessiin kuuluu tiedonhankintaosuus, jossa asetetaan ideointiprosessille tietyt lähtökohdat. Tutkimusvaiheeseen kuuluu inspiraation kartoitus, trendien tutkiminen, sekä syntyvän malliston kohdeyhmän ja käyttöympäristön pohdinta. Lisäksi tulen esittelemään luonnostelu- ja suunnitteluprosessini sekä lopulta valmiin mallistokartan.

Minkäänasteinen valmistaminen ei ole osa tätä kokonaisuutta. Valmis mallisto esitetään digitaalisena mallinuksena ja mallistokarttana Adobe Illustrator -ohjelmaa hyväksikäyttäen.

1.2 Työn tavoite

Opinnäytetyölläni on kaksi päätavoitetta: uuden malliston luominen tuotekehityksen menetelmin, sekä oman suunnitteluprosessin ja suunnittelijaidentiteetin syvempi hahmottaminen itsereflektion kautta. Tavoitteena on tuotekehityksen menetelmiä hyödyntäen suunnitella täysin uusi urbaani jalkinemallisto. Uusi mallisto pohjaa sen asiakaskunnan tarpeisiin ja tottumuksiin ja sen ulkoasu on hyvin suunniteltu vastaamaan sille asetettuja vaatimuksia, joita ovat unisex, katumuoti ja rento vapaa-aika.

Toinen opinnäytetyön tavoite on oman suunnittelijaidentiteetin tutkiminen ja hahmottaminen syvemmällä tasolla. Liitän opinnäytetyöhöni itsereflektio-osuuden siitä, minkälaisena suunnittelijana näen itseni. Pohdin myös omaa suunnitteluprosessiani, joka antaa tärkeän tuen identiteetin ymmärrykselle ja omien optimaalisten henkilökohtaisten prosessien hahmottamiselle. Opinnäytetyöprosessissani valmistuu arvokasta materiaalia mahdollista yrityksen perustamista varten tulevaisuuden varalle.

1.3 Kysymysten asettelu ja viitekehys

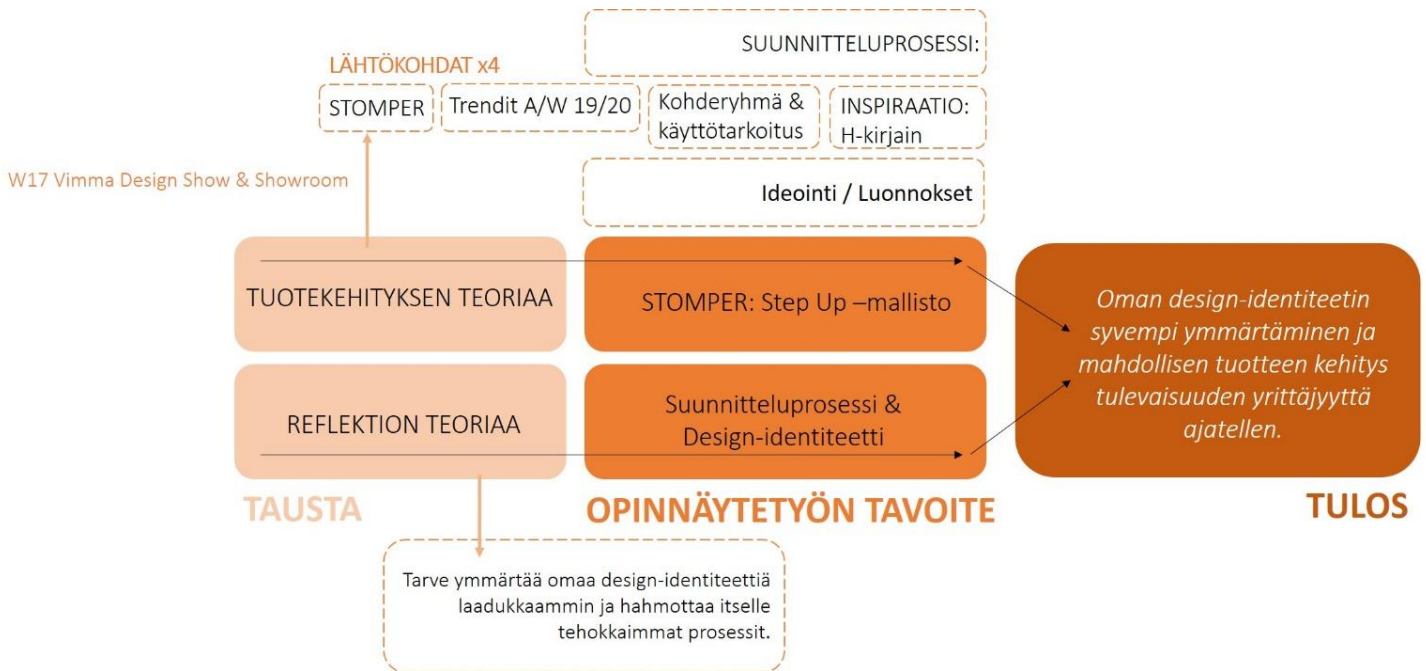
Opinnäytetyössä pyritään vastaamaan sille asetettuihin kysymyksiin. Pääkysymysten vastaus kiteyttää koko opinnäytetyön päätavoitteet, ja alakysymyksillä ja niiden vastauksilla pyritään vastaamaan ja täydentämään opinnäytetyön yksityiskohtia ja täydentämään kokonaiskuvaa.

Pääkysymykset:

- Millainen on urbaani jalkinemallisto?
- Millainen on suunnittelijaidentiteettini itsereflektion kautta?

Alakysymyksiä:

- Mitä on tuotekehitys?
- Mitä on reflektointi?
- Mitä itsereflektiosta voidaan saavuttaa?



Kuva 1. Viitekehys opinnäytetyön prosessista.

Viitekehyksessä (kuva 1) esitellään opinnäytetyön prosessi yksinkertaistusti taustasta, tavoitteiden kautta toteutukseen ja edelleen tuloksiin. Opinnäytetyön tausta tulee kahdesta teoriaosuudesta, tuotekehityksestä ja reflektiosta. Teoriaosuudet tarjoavat ohjenuorat tavoitteille, jotka tässä työssä ovat uuden vapaa-ajan jalkinemalliston luominen ja oman suunnittelijaidentiteetin ja suunnitteluprosessin syvempi ymmärtäminen. Opinnäytetyön suunnitteluprosessin lähtökohdista ensimmäinen on STOMPER-mallisto Työelämäyhteistyö moduulin projektista W17 Vimma Design Show & Showroom, jonka inspiraatio kuvastosta syntyy tuotekehityksen menetelmin uusi, urbaani ja unisex vapaa-ajan jalkinemallisto. STOMPER-malliston lisäksi suunnittelun tueksi tehdään research, eli tutkimusvaihe, jossa uudelle mallistolle määritetään kohderyhmä ja käyttötarkoitus sekä tutkitaan trendejä sesonkiin A/W 19/20. Opinnäytetyöstä tuloksena syntyy malliston ja mahdollisen tulevaisuuden tuotteen lisäksi, oma syvempi käsitys suunnittelijaidentiteetistäni ja omista optimaalisista suunnittelullisista prosesseista itsereflektion kautta. Tuotekehitysprosessi ja itsereflektio kulkevat tässä opinnäytetyössä rinnakkain, jotta muodostuisi laadukas ja ajankohtainen pohdinta omasta optimaalisesta suunnitteluprosessista, omista ajatuksista ja ideologiasta muotoilullisissa päätöksissä.

1.4 Tiedonhankinta ja keskeiset käsitteet

Opinnäytetyöni aineistoa kerään kirjallisen materiaalin lisäksi verkosta havainnoiden sekä ympäristöä tutkien. Tuotekehityksen ja reflektion teoriaa

tutkin kirjallisista lähteistä ja poimin sieltä aineistoa tukemaan omaa opinnäytetyön aihetta. Suunnitteluprosessin esitutkintavaihe ja visuaalisen materiaalin keruu, tapahtuu pääosin verkossa erilaisten kuvallisten materiaalien kautta, joista koostan visuaalisia karttoja, moodboardeja, tukemaan ideointiprosessia. Trenditutkimukseen käytän WGSN-trendiennustesivustoa, joka on tullut minulle tutuksi Hämeen ammattikorkeakoulun jalkineopintojen kautta.

Oleellinen osa tätä opinnäytetyöprosessia on syntyvän materiaalin kerääminen luonnoskirjaan, johon kerään kaiken suunnitteluprosessissa syntyvän materiaalin, aina research-vaiheesta luonnoksiin. Luonnoskirja toimii myös työpäiväkirjana, joka toimii aineistona itsereflektio osuudelle, jonka liitän opinnäytetyöni loppuun. Luonnoskirja tulee olemaan osa opinnäytetyötä kuvallisena referenssinä ja tekstiotteina.

Seuraavaksi olen avannut opinnäytetyössä käyttämiäni käsitteitä, lukijan ymmärtämisen tueksi:

Unisex: Tuotteelle on oleellista, että siinä ei ole selkeitä viitteitä kumpaankaan sukupuoleen, esimerkiksi elementtien, muodon tai ideologian kautta, se on siis sukupuolineutraali. Käsitteenä unisex on tämän opinnäytetyön kannalta oleellinen, koska se on yksi päätavoite syntyvälle mallistolle.

Suunnittelijaidentiteetti: Kokemus omasta näkemyksestä ja menetelmistä suunnittelijana.

A/W 19/20: Lyhenne, joka tässä opinnäytetyössä viittaa malliston suunnittelussa käytettyyn trendi sesonkiin. A-kirjain viittaa sanaan Autumn ja W-kirjain sanaan Winter. Numerot viittaavat vuosiin. Eli kyseessä on sesonki Syksy/Talvi 2019/2020.

Moodboard: Visuaalinen kartta, johon on kerätty erilaista visuaalista materiaalia research vaiheesta ideoinnin tueksi ja lähtökohdiksi (inspiraatio, trendit, kohderyhmä). (Choklat 2012, 186)

Lifestyle board: elämäntapataulu, joka kuvastaa valitun kohderyhmän valintoja, arvoja, elämäntapaa ja kulutustottumuksia. (Kettunen 2000, 81)

Mallistokartta: Visuaalinen esitys tai koonti, jossa näkyy kaikki mallistossa olevat mallit (Nebo 2015).

WGSN (Worth Global Style Network): Maailman kattavin internetissä toimiva trendikirjasto (WGSN n.d.).

Adobe Illustrator: Vektorigrafiikkaan perustuva piirto-ohjelma.

EVA (ethylene vinyl acetate): Keinoaine, jota käytetään jalkineiden pohjamateriaalina (Choklat 2012, 186).

Lesti: Jalkineen muoto, jonka ympärille jalkine kootaan ja rakennetaan. Lesti voi olla materiaaliltaan puuta, muovia tai metallia. (Choklat 2012, 186)

Takale: Jalkineen päällisen kappale, joka sijoittuu jalan takaosaan, kantapään alueelle (Choklat 2012, 42).

Etukappale: Jalkineen päällisen kappale, joka sijoittuu jalan etuosaan varpaiden ja päkiän alueelle (Choklat 2012, 42).

Valmispohja: Jalkineen valmiiksi muottiin valettu pohja (Wear Gustin n.d.).

Randi: Jalkineen päällisen ja pohjan välissä oleva nauhamainen kappale (Choklat 2012, 186).

Liimakenkä: Jalkineen rakenne, jossa jalkineen päällisen eri komponentit (päällinen, vuori, kovikkeet yms.) vedetään lestin pohjaan ja liimataan. (Saaristo 1988, 245)

2 TUOTEKEHITYS JA REFLEKTIO

Tuotekehitys on käsitteenä laaja, joten tässä luvussa kerron siitä yleisesti ja sitten rajaan siitä alueen, suhteutettuna omaan aiheeseeni. Avaan myös reflektion käsitettä ja sitä, kuinka sen osuus näkyy opinnäytetyössäni.

2.1 Mitä on tuotekehitys?

Tuotekehityksen periaatteena on keksiä jotain uutta tai parantaa tai päivittää jo olemassa olevaa tuotetta tai palvelua. Sen tavoitteena on kehittää uusia kilpailukykyisiä tuotteita, palveluita ja järjestelmiä, jotka vastaavat asiakkaiden tarpeisiin, sekä ottavat huomioon olemassa olevan markkina-tilanteen, nopeasti ja taloudellisesti. (Raatikainen 2008, 59)

Onnistuneena tuotekehitystoiminta on yrityksen menestyksen kannalta oleellista. Markkinat vaihtelevat ahkeraan, joten ennen pitkään tulee aika, jolloin yrityksen tuote vanhentuu. Tällöin myynti vähenee ja lopulta loppuu kokonaan. Erityisesti muotitavaroilla tuotteen elinikä, eli se aika jolloin tuotetta valmistetaan ja markkinoidaan, on lyhyt. (Jokinen 2001, 9)

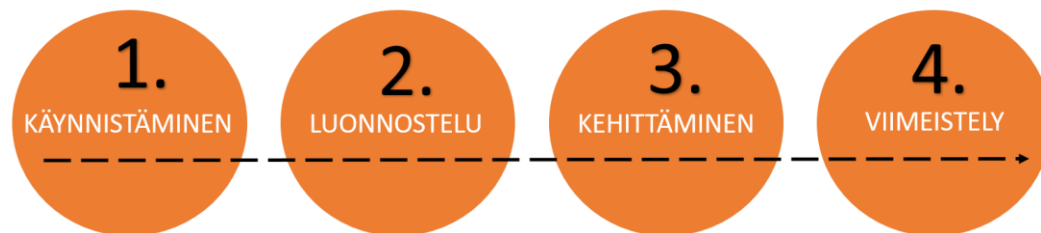
Onnistunut tuotekehitystoiminta on parhaimmillaan yrityksessä jatkuva prosessi, joka voi lähteä liikkeelle mistä prosessin vaiheesta tahansa ja johon liittyy yrityksen toiminnan jatkuva arviointi, sekä tarvittaessa kannattamattomien tuotteiden lopettaminen. Tuotekehitystoiminta tulisi olla yrityksen sisällä tavoitteellista, jotta asiakkaalle pystyttäisiin tarjoamaan tuotteita ja palveluita oikea-aikaisesti niin, että yrityksen kilpailukyky säilyy, olemassa olevia resursseja mahdollisimman tehokkaasti hyödyntäen. (Villanen 2016, 105 - 106)

2.1.1 Tuotekehityksen lähtökohtia

Yrityksen tavoitteet ja vallitseva markkinatilanne määrittävät sen, mistä lähtökohdasta tuotekehitystoiminta lähtee liikkeelle. Kettunen (2000, 49) esittelee viisi eri lähtökohtaa, joista yritys tarpeidensa mukaan saattaa aloittaa uuden tuotekehitysprosessin: käyttäjälähtöinen tuotekehitys, teknologialähtöinen tuotekehitys, suunnittelijälähtöinen tuotekehitys, tuotantolähtöinen tuotekehitys, ja kustomoidut tuotteet. (Kettunen 2000, 49)

Käyttäjälähtöinen tuotekehitys pohjaa käyttäjän tarpeeseen. Markkinoiden muutokset ja tarpeiden havaitseminen käynnistävät tuotekehitysprosessin, jossa yritys hankkii tarvittavan teknologian ja taidon asiakkaan tarpeen tyydyttämiseksi. Teknologialähtöinen tuotekehitys alkaa teknologiasta, rakenteesta tai muodosta ja sille kehitetystä sovelluksesta, jolle vasta kehittämisen jälkeen etsitään sopiva markkina. Tuota innovaatiota voidaan soveltaa kehittämisen jälkeen lukemattomiin sovelluksiin. Suunnittelija-

lähtöinen tuotekehitys pohjaa suunnittelijan tai muotoilijan henkilökohtaisiin ideoihin, ei niinkään asiakkaan tarpeeseen. Idea saattaa olla hyvä, mutta tällaisessa lähtökohdassa on riski, että tuote ei vastaa oletetun käyttäjän tarpeisiin. Tuotantolähtöinen tuotekehitys pohjaa tuotteessa olevaan teknologiseen systeemiin, jonka kehittämiseen on satsattu paljon, jolloin sitä pyritään hyödyntämään mahdollisimman paljon. Kustomoidut tuotteet ovat uusia tuotteita, jotka kehitetään asiakkaan uniikkien toivomusten mukaan (Kettunen 2000, 49-50)



Kuva 2. Tuotekehitystoiminnan vaiheet Jokisen (Jokinen 2001) jaottelun mukaan.

2.1.2 Tuotekehitystoiminnan vaiheet

Tuotekehitysprosessi voidaan pääpiirteittäin jakaa neljään vaiheeseen, jotka ovat käynnistäminen, luonnostelu, kehittäminen ja viimeistely. (Jokinen 2001, 14) (Kuva 2)

Käynnistämisvaiheessa yrityksen menestyksen kannalta oikeiden tuotekehityshankkeiden aloittamiseen vaikuttaa uuden tuotteen kehittämiskustannukset, markkinointinäkymät, saatava tuotto, sekä myös työterveydeliset ja ympäristösuojelliset kysymykset. Jos käynnistämisvaihe on myönteinen, annetaan kehityspäätös. (Jokinen 2001, 14)

Luonnosteluvaihe aloitetaan tehtävän analysoinnilla ja kehityspäätöksen perusteella tuotteelle laaditaan vaatimukset ja tavoitteet. Tämän jälkeen luonnostelu jatkuu ratkaisumahdollisuuksien etsimisellä. Luonnosteluvaihe on luova työvaihe, jolloin kannattaa aloittaa yleistämällä, jotta pääsee eroon mahdollisista ennakkokäsityksistä tehtävää kohtaan. Luonnosteluvaihe on hyvin ongelmanratkaisuun pohjaavaa, jossa dialogi eri tekijöiden välillä on ajoittain voimakastakin, jos tulee ilmi seikkoja, joita ei kehityspäätöstä tehdessä otettu huomioon. Yleistämisvaihe valottaa myös tehtävän olennaiset ongelmat ja kokonaistoiminnon, joka luonnosteluvaiheen seuraavassa vaiheessa jaetaan osatoimintoihin ja näille etsitään ratkaisumahdollisuuksia erilaisia ideointimenetelmiä hyväksi käyttäen. Osatoimintojen valinnassa ratkaisusta valitaan teknisten ja taloudellisten näkökulmien perusteella tehokkaimmat ja eri osatoimintoja yhdistelemällä etsitään kokonaistoiminnon ratkaisuperiaatteita, jotka arvostellaan alkupe- räisten vaatimusten perusteella. Konkreettiseksi luonnoksiksi valitaan yksi

tai useampi ratkaisuperiaate, joka vastaa vaatimukseen sillä tavalla, että niiden teknis-taloudellinen arvostelu on luotettavasti tehtävissä. Koska usein aika- ja kustannussyistä, vain yksi ratkaisuluonnos päättyy tuotteeksi asti, on varmistettava, että ratkaisuluonnokset on arvosteltu huolella parhaimman ratkaisun löytämiseksi. (Jokinen 2001, 14-15)

Kehittelyvaihe alkaa valitun ratkaisun kokoonpanoluonnoksen laatimisella. Tämä vaihe paljastaa yleensä suunnitelman tekniset puutteet ja taloudellisesta näkökulmasta tarkasteltavat heikot kohdat, jotka pyritään tässä vaiheessa poistamaan. Tästä vaiheesta jää käteen yksi tai useampi parannettu suunnitelma. Optimoinnin avulla tuotteesta etsitään valmistuskustannuksiin ja teknisiin ominaisuuksiin vaikuttavat oleelliset osat, kuten raaka-aineet ja valmistusmenetelmät. Kehitysvaihe päättyy kehitettyyn konstruktioehdotukseen, jossa vastataan prosessin alussa tehtävälle asetettuihin tavoitteisiin ja vaatimukseen. Jos näin ei tapahdu, kehitysvaihe alkaa alusta uuden ratkaisuluonnoksen pohjalta. (Jokinen 2001, 15)

Tuotekehitystoiminnan viimeinen vaihe on viimeistely, jolloin valitulle suunnitelmalle mm. piirretään työpiirustukset, sekä laaditaan käyttö- ja huolto-ohjeet. Sarjavalmistukseen menevistä tuotteista valmistetaan tavallisesti koekappale, eli prototyyppi. Prototyyppi jälleen tarkastetaan niin, että se varmasti vastaa sille asetettuihin vaatimukseen ja tavoitteisiin. Prototyypin jälkeen, jos halutaan testata suunniteltuja valmistusmenetelmiä ja saada lisää tietoa tuotteen ominaisuuksista, voidaan tehdä ns. nollasarja. Kun kaikki nämä vaiheet on käyty läpi tuotteen vaatimalla tavalla, viimeistelyvaihe loppuu ja voidaan tehdä lopullinen päätös tuotannon aloittamisesta. (Jokinen 2001, 17)

2.2 Tuotekehityksen menetelmät suhteutettuna opinnäytetyön aiheeseen

Opinnäytetyöni subjektiivinen näkökulma huomioon ottaen, käytän opinnäytetyössäni tuotekehityksen lähtökohdista suunnittelijälähtöistä tuotekehitystä. Opinnäytetyöni tuotekehitysprosessin taustalla on vanha mallisto, jonka lähtökohdat ovat täysin subjektiiviset ja pohjaavat täysin omaan ideointiini ja menetelmiini. Koko opinnäytetyöni prosessi on hyvin subjektiivinen ja omaan ideointiin ja havainnointiin perustuva, aina trendien tulkinnasta kuvitteellisen kohderyhmän luontiin, joten lähtökohta valinta on mielestäni perusteltu. Prosessiin eivät vaikuta ulkopuoliset vaikuttimet, kuten asiakkaan todellinen mielipide tai tarpeet. Syntyvä materiaali tulee olemaan arvokasta tulevaisuuttani ajatellen ja oma design yritys tähtäimessä.

Opinnäytetyöni tulee pohjaamaan pelkästään suunnitteluprosessiin, eli research vaiheen toteuttamiseen omista lähtökohdista, luonnosteluun ja lopullisen mallistokartan laatimiseen Adobe Illustratoria hyödyntäen. Uusi syntyvä mallisto tulee kuvastoltaan ja osittaisilta teknisiltä ratkaisuiltaan pohjaamaan STOMPER-mallistoon. Tuotekehitysprosessini tulee keskittymään suunnittelun lähtökohtiin (STOMPER-mallisto, trendit, kohderyhmä

ja käyttötarkoitus), mallistosta ei tulla valmistamaan prototyyppejä, vaan prosessi jää ideatasolle mahdollista tulevaisuuden hyödyntämistä varten.

2.3 Mitä on reflektio?

Reflektio sanana on ollut olemassa jo pitkään, aina 1200-luvulta asti. Sen latinankielinen sana 'reflecto' tarkoittaa 'taivuttaa taaksepäin', 'kääntää', 'heijastaa'. Toimintana se on mielensisäistä, oman itsensä epäsuoraa havainnointia. (Anttila 2006, 77-78). Sille ominaista on kysyminen ja ihmettely ja se parhaimmillaan mahdollistaa rutiininomaisesta toiminnasta luopumisen. Rutiinista luopuminen mahdollistaa omien käsitysten ja uskomusten hyödyntämisen ja sen avulla pystytään luopumaan itsestään selvistä totuuksista. (Villanen 2016, 241)

Pääasiallisesti muotoilun ja taiteen saralla reflektiivinen ajattelu on jaettu kolmeen näkökulmaan, joissa kokemukseen ja kokemuksiin palataan, tunnistetaan, sekä arvioidaan. Kokemukseen palaamisessa tunnistetaan ja eritellään selvästi havaittuja tapahtumia ja muutoksia. Tunnistamisessa kokemuksen käsittelyssä otetaan tunteet mukaan ja käsitellään tapahtunut vahvistaen myönteisiä tuntemuksia, minimoiden kielteiset. Kokemuksen arvioinnissa tapahtunut arvioidaan siihen asetettujen tavoitteiden ja tiedon valossa. (Anttila 2006, 78)

Reflektiota voi tapahtua henkilökohtaisella tasolla, kuin myös ryhmässä. Henkilökohtaista prosessia kutsutaan itsereflektioksi. Itsereflektio on itseymmärrystä, jossa tutkiskellaan omaa työskentelyä, ajatuksia sekä mielikuvia subjektiivisesta näkökulmasta. Ryhmässä ryhmän jäsenet huomioivat sekä subjektiivisia että objektiivisia seikkoja. (Anttila 2006, 78)

2.3.1 Reflektion menetelmät suhteutettuna aiheeseen

Tässä opinnäytetyössä on tavoitteellinen päämäärä ja tuloksena syntyy jotain, joka on jo ennalta määritelty ja jolle asetetaan tietyt raamit. Reflektiivisuuden kolmijaon näkökulmista tulen hyödyntämään kokemuksen arviointia, jossa havainnoidaan ja tutkitaan kokemusta tavoitteiden ja päämäärien näkökulmasta. Opinnäytetyöni prosessin alussa olen asettanut tehtävälleni tietyt tavoitteet ja lähtökohdat, kuten tavoiteltu mallisto ja oman suunnittelijaidentiteetin kehitys ja suunnitteluprosessini havainnointi ja näitä tulen opinnäytetyöni lopussa arvioimaan kokemuksen arvioinnin menetelmin.

Koska tässä suunnitteluprosessissa ei ole ulkopuolista tekijää tai osallistujaa, kyseessä on henkilökohtainen prosessi, jolloin kyseessä on itsereflektio. Tässä opinnäytetyössä itsereflektio prosessin tavoitteena on ymmärtää omaa suunnittelija identiteettiä paremmin ja syvällisemmin ja arvioida omaa itsenäistä suunnitteluprosessia osana tuota suunnittelijaidentiteettiä. Tulen refleктоimaan omaa työskentelyäni hyödyntäen työpäiväkirjaa,

jota tulen pitämään koko opinnäytetyöprosessin ajan. Tuohon kirjaan tulen kirjaamaan kaiken mielessäni heräävän ajatuksen ja tuottamani materiaalin. Mielestäni hyvän itsereflektio prosessin saavuttamiseksi jo aikaisempien suunnitteluprojektien vertailu tähän opinnäytetyöprosessiin on välttämätöntä, jotta paremmin ymmärrän omia toimintatapoja suunnittelun edetessä ja ymmärrän, mitkä ovat ne kiteytyt kulmakivet omassa suunnittelijaidentiteetissä ja sen henkilökohtaisessa hahmottamisessa.

Opinnäytetyöni loppuun tulen sijoittamaan lopullisen reflektion osuuden, niin sanotun palautteen osuuden. Tuossa osuudessa pohdin ja arvioi asettamiani tavoitteita ja lähtökohtia suhteessa toteutuneisiin asioihin. Tulen tarkastelemaan kokonaisuutta ja sen eri vaiheita ja arvioimaan onnistumistani ja havaintojani. Suunnitteluprosessin osalta tulen koostamaan oman henkilökohtaisen suunnitteluprosessin kaavion, joka havainnoi omaa optimaalista prosessia lukijalle nähtäväksi.

3 MALLISTON SUUNNITTELUPROSESSI

Tässä kappaleessa keskitytään malliston suunnitteluprosessiin. Ensin tutustutaan suunnittelun lähtökohtiin ja tiedonhankintavaiheeseen, eli STOMPER-mallistoon, trendeihin, sekä kohderyhmään ja käyttötarkoitukseen. Luvussa avataan myös malliston ideointiprosessi ja esitellään prosessissa syntyneitä luonnoksia ja vaiheita kohti valmista mallistoa.

3.1 Tiedonhankinta malliston lähtökohtiin

Tässä kappaleessa hahmotan lukijalle suunnitteluprosessin lähtökohdat ja tutkimustyön tulokset; STOMPER-malliston, trendit sesonkiin A/W 19/20, sekä kohderyhmän ja malliston käyttötarkoituksen.

Aki Choklat, kirjassaan *Footwear Design* (2012), jakaa malliston tutkimusvaiheen kahteen osioon, jotka ovat ensisijainen tutkimus ja toissijainen tutkimus. Ensisijainen tutkimus on materiaalia, joka on suunnittelijan itsensä tuottamaa, esimerkiksi omien valokuvien ja luonnosten pohjalta syntyvää ideointia. Toissijainen tutkimus on taas jonkun toisen tuottamaa materiaalia, jota suunnittelija käyttää hyväkseen omassa ajatteluprosessissaan. Tällaista materiaalia on esimerkiksi erilaiset internet-lähteet, kuten kuvat ja artikkelit. (Choklat 2012, 60)

Tämän jaottelun pohjalta oma tutkimusvaiheeni uuden malliston tueksi, jakautui toissijaisen tutkimuksen piirissä trenditutkimukseen ja internetistä havainnoitujen kuvien perusteella koottuihin moodboardeihin. Ensisijainen tutkimus näkyy omissa henkilökohtaisissa inspiraationlähteissä, jotka ovat omia tuotoksiani. Myös kohderyhmän muodostaminen ja asiakaskunnan esittelyn voidaan katsoa kuuluvan ensisijaisen tutkimuksen piiriin, sillä se perustuu omaan havainnointiini.

3.1.1 STOMPER-mallisto ja sen vaikutus uuteen mallistoon

STOMPER.

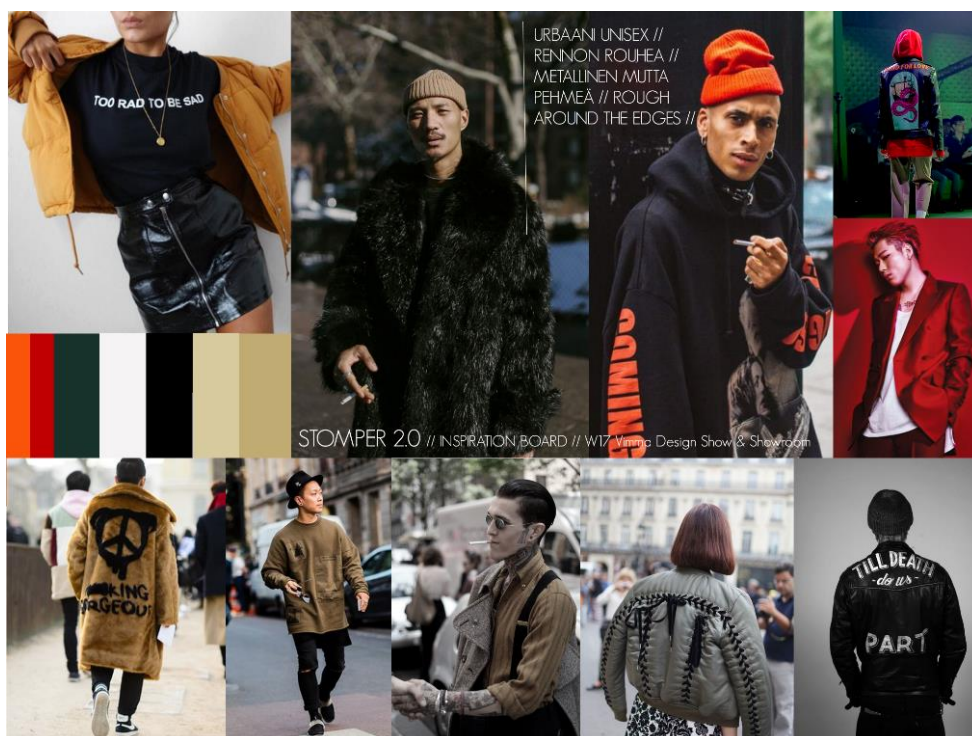
BY HETA SALMINEN



Kuva 3. STOMPER-malliston jalkineet Gates, Cruz ja Marshall.

Tässä opinnäytetyössä suunnittelun taustalla toimii STOMPER-malliston jalkineet (kuva 3). Suunnittelin malliston W17 Vimma Design Show & Showroom -tapahtumaan Helsinki Design Weekille 2017. Tämä tapahtuma antoi ensimmäistä kertaa mahdollisuuden pohtia omaa design-identiteettiä syvällisemmällä tasolla, koulun puitteissa. Ensimmäistä kertaa ei ollut mitään rajoituksia siihen, mitä piti tuottaa ja luoda. Koska mahdollisuuksia oli lukuisia, halusin rajata malliston aiheen ja tavoitteen hyvin lähelle itseäni ja itselleni tärkeisiin pointteihin: unisex, katumuoti, rentous, kontrastisuus. Nämä ominaisuudet muodostavat STOMPER-malliston lähtökohdat.

Kun omat henkilökohtaiset lähtökohdat oli kartoitettu, STOMPER-malliston suunnitteluprosessi alkoi inspiraation ja trendien kartoituksella. Tuon tutkimuksen perusteella tein ideointiprosessin tueksi visuaalisen moodboardin (kuva 4). Inspiraatio tässä prosessissa tarkoitti yleisen tunnelman hahmotusta, jonka halusin mallistossa liikkuvan ronskin katumuodin, sekä rock-henkisyyden välimaastossa, joka paremman kohderyhmän puutteessa toimi löyhänä viittana myös malliston mahdollisiin käyttäjiin. Trenditutkimuksesta sesonkiin A/W 17/18 poimin mallistoon metalliset elementit ja runsaat nauhoitukset. Näistä kahdesta elementistä muodostui koko malliston punainen lanka.



Kuva 4. STOMPER-malliston visuaalinen moodboard, jossa on näkyvissä malliston yleinen tunnelma ja inspiraatio.

Teknisesti STOMPER-malliston jalkineet ovat rakenteeltaan liimakenkiä ja pohja on rakennettu levyateriaalista nimeltä EVA. Lesti on sekä miesten että naisten malleissa sama, N104 (kuva 5), joka profiililtaan on eleetön ja sukupuolineutraali ja jossa koron korkeus on hyvin matala. Kaikissa malleissa on runsaat nauhakiinnitykset ja randina ketjua (kuva 6). Kontrastisuus mallistoon tuli materiaalien kautta pehmeiden ja kovien materiaalien yhdistelyssä. Materiaalivalinnoissa, erityisesti pehmeän haljaksen ja nupukin käytössä, halusin luoda kontrastisuutta metalliüksityiskohtiin ja Marshall-mallissa käyttämäni kiiltävään pintanahkaan.

STOMPER-mallisto kulminoituu sen hyvin uniikkiin ja hyvin käsityömäiseen toteutukseen. Suunnitteluprosessin alusta alkaen minua kiehtoi ketjun käyttäminen jalkineiden oleellisena elementtinä ja sen käyttäminen randina toi jalkineisiin kaipaamaani näyttävyyttä. Ketjun käyttäminen randina saneli hyvin pitkälti pohjan rakennukseen liittyvät ratkaisut ja tuloksena oli hyvinkin ronski ja rustiikkinen design.



Kuva 5. Lesti N104.

STOMPER-mallisto jäi mielestäni liian yksiulotteiseksi ja näytösmäiseksi, joten uusi mallisto tulee olemaan tarkemmin harkittu ja monipuolisempi versio alkuperäisestä edeltäjästä. STOMPER-mallisto oli valmistukselliselta toteutukseltaan myös erittäin käsityömainen ja siihen maailmaan en tulevaisuudella näe itseni sijoittuvan, joten luon uuden malliston siltä kantilta, että se tulisi valmistamaan teollisesti. Teknisesti tulen säilyttämään liimakenkärakenteen ja kiinnitysmekanismina nauhat. Luonnostelun pohjalla tulen käyttämään samaa lestiä, N104. Nahka säilyy uudessakin mallistossa päämateriaalina.

STOMPER-mallisto tulee näkymään vahvimmin uuden malliston suunnittelun pohjalla olevassa visuaalisessa materiaalissa ja ideologiassa. Ideologian haluan yhä säilyttää urbaanissa katumuodissa ja rennossa vapaa-ajassa, sekä unisex-ajattelussa, koska ne ovat hyvin vahvasti läsnä omassa ajattelussa. Tunnelmaltaan uusi mallisto tulee olemaan edeltäjänsä tavoin rento ja vapaa-aikaan keskittyvä. STOMPER-mallistoon kokoamani, aiemmin mainittu moodboard, on yhä tunnelmaltaan ajankohtainen ja tuon tunnelman haluan myös uudessa mallistossa säilyttää.

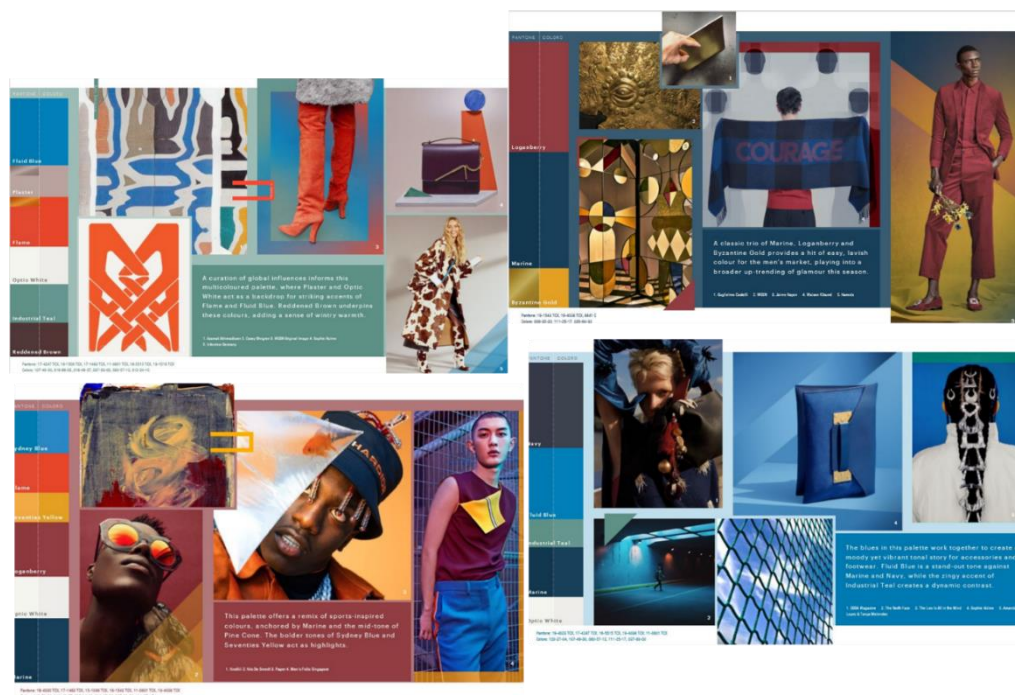


Kuva 6. Randin kiinnityksen prosessikuvausta. Kuvituskuva.

3.1.2 Trendit sesonkiin A/W 19/20 – Free Style

Uusi mallisto tulee keskittymään sesonkiin A/W 19/20. Tuolle sesongille trendisivusto WGSN on ennustanut kolme pääsuuntaa; Free Style, Purpose Full, ja Light Magic. WGSN-sivustolla trendien pääsuuntaukset esitellään syvällisesti, aina ideologiasta ja ajatusmaailmasta konkreettisiin yksityiskohtiin ja väripaletteihin, erilaisten raporttien muodossa. Raportit sesonkiin A/W 19/20, joita itse tulen käyttämään, olivat laaja ideologinen raportti valitusta sesongin suunnasta sekä raportti, joka keskittyy jalkine- ja asustemuotoilun väreihin sekä miesten että naisten näkökulmasta.

Jokainen pääsuuntaus oli ideologialtaan ja tunnelmaltaan hyvinkin erilainen. Tuntui loogisimmalta tarttua niistä yhteen, tässä tapauksessa Free Style -nimiseen suuntaukseen, johon tulen keskittymään tässä opinnäytetyössä. Suuntauksena se tuntui kaikin puolin omalta ja malliston teemaan ja omaan ajatteluun sopivalta kokonaisuudelta. Muihin kahteen suuntaukseen, Purpose Full ja Light Magic, ei keskitytä tämän opinnäytetyön puitteissa.



Kuva 7. Free Style -suuntaus. Moodboardit ovat WGSN-sivustolta (WGSN 2017)

Suuntauksen vapaa muunnos suomenkieleen, Vapaa tyyli, kuvastaa mielestäni kiteytetysti ideologian. Free Style -suuntauksen ideologia perustuu uniikkiuden juhlintaan ja itseilmaisun voimaan ja peräänkuuluttaa maailmaa, jossa jokainen ihminen voi olla oma persoonansa omana itsenään, ilman syrjintää. Sen ideana ei ole sijoittua mihinkään ennalta määriteltyyn

laatikkoon, vaan sen tavoitteena on rikkoa kaikki rajat niin ihmisten, muodin kuin ajattelumallien välillä rodusta, sukupuolesta tai iästä riippumatta. (WGSN 2017, The Vision, Part 2. – Free Style)

Tutustuin suuntauksen visuaaliseen raporttiin jalkine- ja asustemuotoilun saralta, sekä miesten että naisten näkökulmasta, sillä tavoitteenani on luoda unisex-mallisto. Ideologian ja visuaalisen kuvaston yhdistelmä maalaa kuvan hyvin leikittelevästä ja vapaasta suuntauksesta, jossa on hieman 80-lukulainen tunnelma. (kuva 7)

Väripaletiltaan Free Style on pirskahteleva ja ennakkoluuloton. Suuntauksen pohjalla on rauhoittavia ja tasapainoittavia murrettuja keskisävyjä (karpalo, laivastonsininen, punaruskea), joita rikotaan kirkkaalla oranssilla, sähkönsinisellä ja keltaisella. Kulta nostetaan suuntauksen väripaletissa myös yksityiskohdissa esiin, joka tuo villiin väripalettiin ripauksen luksusta. (kuva 8)

PANTONE® — Coated



PANTONE® — Coated



Free Style

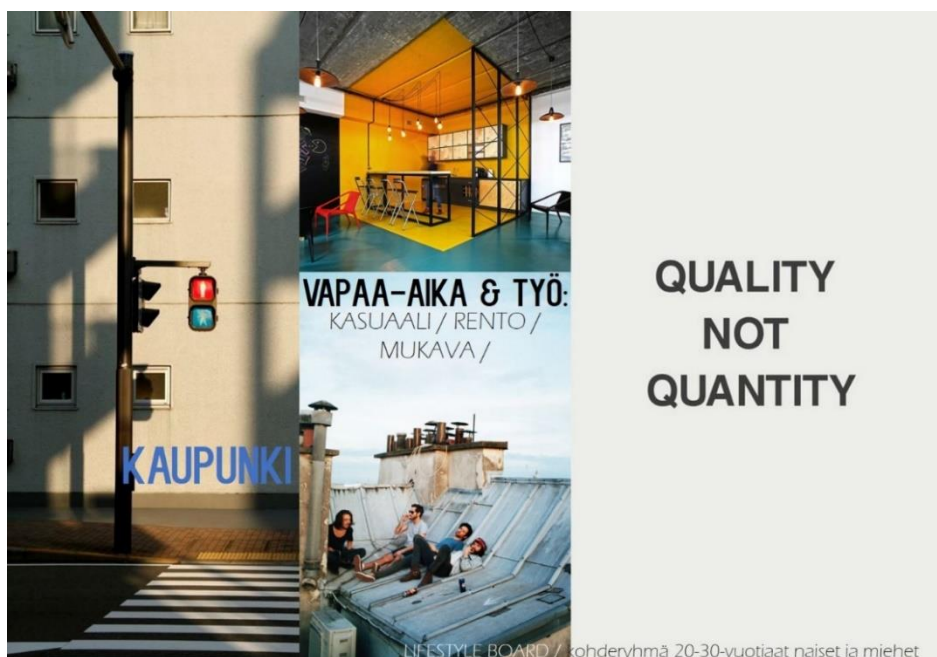
Kuva 8. Free Style -suuntauksen värikartat, ylhäällä miesten ja alhaalla naisten. (WGSN 2017)

Suuntauksen värimaailma ja sen luoma tunnelma vapaasta ja uniikista maailmasta inspiroivat ja olivat minulle tämän suuntauksen anti. Free Style on suvaitsevainen, uniikki, rohkea, leikittelevä, vapaa ja ennakkoluuloton. Tutustuttuani sen visuaaliseen kuvastoon, se tuntui solahtavan omaan ajatusmaailmaan hyvinkin vaivatta. Free Style moodboardeissa kiinnitin huomiota osittain jopa geometrisiin, mutta leikittelevän rentoihin tunnelmiin, joita tulen hyödyntämään malliston ideointiprosessissa. Värimaailma on peräänkuuluttamani värikäs ja kaipaamani kontrasti tulee hyvin niiden kautta esiin. Näiden värien kanssa leikittely ja yhdisteleminen neutraalimpiin väreihin, kuten mustaan, tuntui omalta.

3.1.3 Kohderyhmä ja käyttötarkoitus

Kohderyhmän hahmottaminen ja rajaaminen ovat ajoittain hankalia. On selvää, että syntyvä tuote ei pysty tarjoamaan tarpeen tyydytystä kaikille mahdollisille asiakkaille. On tuotteiden kannalta oleellista tehdä strategisia valintoja ja yksinkertaisesti päättää tavoiteltava kohderyhmä. Markkinat ovat laajat, joten on luonnollista, että osa potentiaalisista asiakkaista linjauksien jälkeen jää ulkopuolelle, mutta yrityksen toiminnan kannalta tuotteen valmistuksesta tulee kannattavampaa, kun tiedetään tarkasti, kenelle tuote on tarkoitettu. Jos asiakassegmentti on liian löyhä ja tuotetta tuotetaan vähän kaikille, yrityksen toiminta haparoituu. Pahimmassa tapauksessa huomataan, että on ajaututtu tilanteeseen, jossa lopulta ei tuoteta mitään kenellekään. (Villanen 2016, 183)

Opinnäytetyöni otsikko ja tavoite rajaa jo osaltaan kohderyhmän ja malliston käyttötarkoituksen rajausta. Opinnäytetyössä tavoitteenani on luoda mallisto, joka pohjaa urbaaniin elämään. Yleisellä tasolla malliston ja tuotteiden käyttäjät ovat kaupunkilaisia ja urbaania elämää eläviä, ikähaarukaltaan noin 20-30-vuotiaita miehiä ja naisia, jotka pukeutumisessaan kiinnittävät huomiota mukaviin ja käytännöllisiin vaatteisiin, jotka tuntuvat hyvältä, myös hektisessä aikataulussa. He arvostavat kotimaista designia ja ovat eri lähtökohdista valmiita panostamaan laatuun. He seuraavat trendejä, mutta eivät toteuta niitä omassa tyyliinsään, elleivät ne puhuttele ja sulaudu heidän tyyliinsä. He arvostavat mielenkiintoisia yksityiskohtia eivätkä kaihdakaan väriä omassa pukeutumisessaan. Jalkinemallisto suunnitellaan vapaa-aikaan, mutta liikkuu kohderyhmänsä mukana myös työelämään, jos ammatti niin sallii. (kuva 9)



Kuva 9. Lifestyle board, kohderyhmänä 20-30-vuotiaat naiset ja miehet.

Havainnollistaakseni kohderyhmää tarkennetummin, loin kolme kuvitteellista asiakasprofiilia mallistoni kohderyhmästä, valottaakseni heidän kulutustottumuksiaan ja tyyllillisiä valintoja. He ovat 21-vuotias Janna, 26-vuotias Inari ja 32-vuotias Samueli.

Janna (kuva 10) on 21-vuotias vaatetusalan opiskelija Helsingistä, joka asuu kimppekämpässä kahden ystävänsä kanssa Arabiassa vanhassa, mutta kauniisti ajanpatinoimassa, kerrostalo asunnossa. Koulun lisäksi Janna tekee vuoroja Helsingin keskustassa sijaitsevassa kahvilassa. Hän on määrätietoisien rauhallinen ja menevä persoona. Hän kuvailee itseään mukavuudenhaluiseksi ja osittain myös hektisen elämänsä takia haluaa pukeutua maltillisiin ja rentoihin vaatteisiin ja asusteisiin, joissa on joku mielenkiintoinen yksityiskohta. Hänen tyyliinsä pohjaa katumuotiin ja urbaanin kulttuuriin, mutta hän kokee, että hänelle tärkeämpiä ovat puhtaat linjat höystettynä urbaaneilla elementeillä ja mielenkiintoisilla yksityiskohdilla. Kuluttajana hän on myös valveutunut ja tavoitteellinen, osittain opintojensa ansiosta, ja pyrkiikin opiskelijabudjettinsa rajoissa panostamaan laatuun ja kannattamaan suomalaisia muotoilijoita ja tekijöitä. Jotta hän ajoittain pystyy tekemään kalliimpia valintoja, hän on pitkäjänteinen säästäjä ja kykeneväinen näkemään pitkäaikaisen tähtäimen ja tekemään töitä tavoitteidensa eteen. Ostajana hän tykkää tehdä hankinnat suoraan merkiltä, joko kivijalkaliikkeestä tai nettisivuilta.

Inari (kuva 11) on 26-vuotias maskeeraaja, alkujaan Oulusta, mutta nykyisin Lontoosta. Hänen tyyliinsä on työn ja vapaa-ajan tasapainottamisen tulos. Työpäivät maskeeraajana ovat pääosin seisomatyötä ja työpäivät venähtävät usein pitkiksi, joten töissä hän luottaa mukaviin ja rentoihin vaatteisiin, jotka kuitenkin näyttävät hänen kuplivan ja iloisen persoonansa. Hän itse kertoo olevansa ahkera katumuodin kuluttaja ja kertookin sen siirtyneen myös vapaa-aikaan, aikaisemmin todella naisellisen tyylin sijasta. Kuluttajana hän pyrkii tekemään ostopäätöksensä pitkälti persoonansa kautta, hän haluaa erottua joukosta myös tyyllillään. Hyvä rahatilanne takaa sen, että hän pystyy satsaamaan laatuun ja hän myös tiedostaen tekee ostopäätöksiä laadukkuuden näkökulmasta. Muutto pois kotimaasta on tehnyt hänestä suomalaisten tuotteiden ja kulttuurin rakastajan, joka osaa arvostaa kotimaassa tehtyä ja luotua. Suomalaisen designin käyttö on hänelle toisaalta myös tapa erottua Lontoon kaltaisessa muodin mekassa, sillä suomalainen design ei ole siellä niin tunnettua. Ostajana hän tekee suomalaisen designin ostokset suoraan yritysten nettisivuilta, etäisyyden takia.

Samueli (kuva 12) on 32-vuotias valokuvaaja Tampereelta. Työnsä puolesta hän on tehnyt monipuolisia kuvauksia erilaisten suomalaisten yritysten kanssa ja on työnsä kautta tutustunut suomalaiseen designiin syvemmin. Vaatteet hän tykkää pitää simppeleinä ja persoonansa hän tuo esiin monipuolisten asusteiden kautta, eikä kaihdakaan värejä. Hänen fi-

losofiansa kuluttajana on hyvin kokemusperäistä ja hän pyrkii ostopäätöksillään tukemaan suomalaisia yrityksiä, koska ymmärtää yrittäjyyden raadollisuuden. Hän on heräteostelija, eikä tunnusta suunnittelevansa aina ostotapahtumiaan etukäteen. Suomalaisessa designissa hän arvostaa muotokielen lisäksi laadukkuutta ja kertookin menettävänsä hermonsa liian helposti hajoaviin asioihin.

JANNA, 21 / Helsinki

Vaatetusalan opiskelija, osa-aikainen kahvilatyöntekijä

”Kiire aikataulu ja töiden ja koulun välillä palloilu ja mukavuudenhaluinen luonteeni sanelevat pitkälti sen, että haluan pistää päälleni vain mukavia asioita. En ole valmis tinkimään mukavuudesta pelkän näön vuoksi! Laatu korvaa määrän ja pyrinkin ostamaan juttuja jotka antavat mahd. paljon käyttökertoja.”

”Opiskelijabudjetti totta kai määräälee rahankäyttöäni paljonkin mutta säästäjänä olen oudonkin pitkäjänteinen, joten tajuan sen että odottaminen palkitaan. Mikään ei ole sen parempaa kuin kävellä sisään vaikka Minna Parikan liikkeeseen ja ostaa sieltä jotain mihin on oikeasti säästänyt ja tehnyt töitä. Ja teenhän minä ihan hirveästi töitä! Kämpikset välillä kuittaileekin, että sitten joskus kun burn-out iskee niin ainakin sinä näytät hyvältä! XD
”



Kuva 10. Janna.

INARI, 26 / Lontoo



Maskeeraaja

"Työaikana totta kai mukavuus ja käytännöllisyys ovat kaiken a ja o. Päivät kuitenkin venyy kuvauspaikoilla joskus rutkastikin niin olisihan se ihan tyhmää vetää jotkut korkkarit jalkaan. Lenkkarit ja kollarit on hyväksi todettu resepti, nykyään yhä enemmässä määrin myös vapaa-ajalla. Olen siitä onnellinen että valikoima katumuodin puolellakin on nykyään niin laaja ja monipuolinen että se tyydyttää tällaisenkin riikinkukon tarpeet!"

"Keskituloisena ja sinkkuna elely tuo totta kai vapautta kulutustottumuksiini ja laatuun satsaus on ihan tietoinen valinta. Nyt kun olen asettunut Lontooseen, niin huomaa seuraavani kotimaan tapahtumia aivan eri tavalla varsinkin muodin saralla. Lontoo on aikamoinen muodin mekka ja uniikkisuus on kyllä iso osa omaa filosofiaani pukeutujana. Ihan ylpeeksi ryhtyy kun joku lontoolainen muoti hifistelijä tajuaa makeat poponi ja voin rintaani röyhistellen sanoa että suomalaista designia!"

Kuva 11. Inari.

SAMUELI, 32 / Tampere

Ammattivalokuvaaja / yrittäjä



"Oon aika perinteinen pukeutuja, t-paita ja farkut toimii aina. Lenkkarit on ollut jalassa jo naperosta, en minä mitään puvunkenkiä käytä kun häissä ja hautajaisissa. Mukavaa sen olla pitää. Vaatteet on yleensä aika simppeleitä niin ehkä se on sitten asusteiden puolella se mielenkiinto. Kiva kello ja kengät kruunaa aika usein ihan perus huppari kokonaisuuden."

"Ehkä näin iän ja kokemuksen myötä tajuaa että laatuun kannattaa satsata, varsinkin kun on siihen varaa. Ja itsekin yrittäjänä tajuan, että oman firman pyörittäminen ei ole helppo juttu ja mielelläni omat vaatteeni hommaan Suomen rajojen sisältä ja sillä tavalla tuen jonkun muun työtä. Olen vähän sellainen heräteostelija, ostan kun jotain kiinnostavaa tulee vastaan, joko ihan kaupasta tai netistä."

Kuva 12. Samueli.

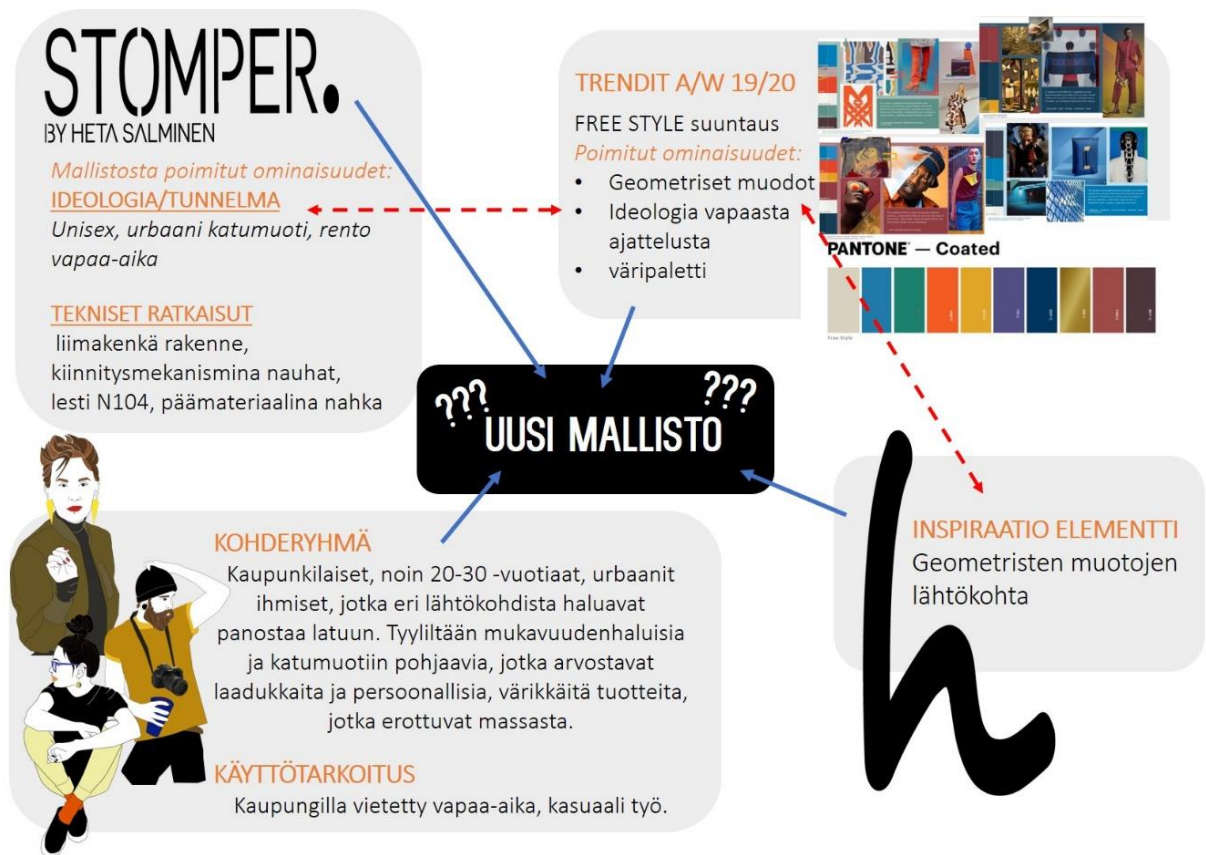
3.1.4 H-kirjaimen käyttö inspiraation lähteenä

Inspiroiduin trendeissä esiintyneistä geometrisista elementeistä ja graafisista muodoista. Samaan aikaan tämän opinnäytetyöprosessin kanssa työstin toista projektia, jossa käytin oman nimeni tyylliteltyä muotoa (Kuva 13). Oman nimen käyttö innosti, sillä halusin mallistoon jonkun kantavan elementin, joka viittaa itseeni voimakkaasti. Oman nimen ja sen ilmeneminen jollain tavalla mallistossa mielestäni tukee mallistoni suunnittelijälähtöistä tuotekehitysprosessia ja tekee malliston lähtökohdista yhä suunnittelijälähtöisempää. Minua kiehtoi ajatus siitä, että voisin käyttää jotain noin itselle olennaista ja jopa itsestään selvää, ilman että itse tuotteesta tulee liian subjektiivinen. Minua kiinnosti ajatus siitä, että saisin noin konkreettisen elementin sulautettua osaksi jalkineen muotoa ilman että alkuperäinen inspiraatio paistaa liikaa läpi.



Kuva 13. Tyyllitelty h, jota käytin vahvasti osana luonnostelua.

3.1.5 Malliston lähtökohtien koonti



Kuva 14. Uuden malliston lähtökohtien koontikaavio.

Tässä luvussa esittelen lähtökohtien koontikaavion lukijan hahmottamisen tueksi (kuva 14). Uuden malliston ideoinnin taustalla on neljä lähtökohtaa; STOMPER-mallisto, trendit sesonkiin A/W 19/20, kohderyhmä ja käyttötarkoitus sekä inspiraatio elementti, h-kirjain.

STOMPER-mallistosta poimin uuden malliston taustalle ideologiaa ja jalkineiden rakenteellisia teknisiä ratkaisuja. Uuden malliston tunnelma ja ideologia STOMPER-malliston tavoin, tulee pohjaamaan urbaaniin unisex katumuotiin ja rentoon vapaa-aikaan. STOMPER-malliston teknisistä ratkaisuista tulen uudessa mallistossa säilyttämään liimakenkärakenteen, nauhat kiinnitysmekanismina, sekä nahan päämateriaalina. Lestiä N104 tulen käyttämään ideointi- ja luonnosteluprosessini pohjana.

Sesongin A/W 19/20 -trendit tulevat näkymään mallistossa geometrisissä muodoissa, ideologiassa sekä väripaletissa. Free Style -suuntauksen idea vapaasta ajattelusta ja leikittelyvyydestä sulautuu STOMPER-malliston ideologiaan ja nämä kaksi ajatusta luovat uuden malliston ideologisen pohjan. Uuden malliston värit tulevat pohjaamaan täysin Free Style -suuntauk-

sen väripalettiin. Kaaviossa näkyvä h-kirjain toimii omana henkilökohtaisena inspiraatio elementtinä ja sen avulla pyrin saavuttamaan Free Style -suuntauksessa läsnäolleet geometriset muodot.

Kohderyhmänä uudelle mallistolle toimii urbaania elämää elävät, noin 20-30 -vuotiaat naiset ja miehet. Heille tärkeitä elementtejä ovat tuotteiden katumuotiin pohjaava tyyli ja mukavuus, sekä persoonallisuus ja värikkyys. He haluavat myös panostaa laatuun, jokainen eri lähtökohdista. Mallisto sijoittuu kaupunkiin ja siellä vietettyyn vapaa-aikaan, mutta siirtyy myös kasuaalimpaan työympäristöön vaivatta käyttäjänsä mukana.

3.2 Uuden malliston ideointi- ja luonnosteluprosessi

Luonnosteluprosessi oli hyvin orgaaninen. H-elementistä tuli heti ensimmäisistä luonnoksista lähtien luonnostelun kulmakivi ja oman ajattelun pohja. Luonnostelu oli hyvin pitkälti h-elementin pyörittelyä ja käyttöä niin, että se esiintyisi malleissa mahdollisimman viitteellisellä tavalla, ilman itse kirjaimesta syntyvää mielle yhtymää (kuva 15). Koko suunnittelun pohjalla pidin mielessä itselleni asettamat lähtökohdat (STOMPER-malliston määräämät elementit, trendit, kohderyhmä, käyttötarkoitus) ja niiden asettamista pointeista luonnokset ottivat halutun suunnan hyvin nopeasti ja järjestelmällisesti. Minulla oli selvä kuva koko prosessin ajan, mitä haluan saavuttaa ja minkälaisen malliston haluan luoda.



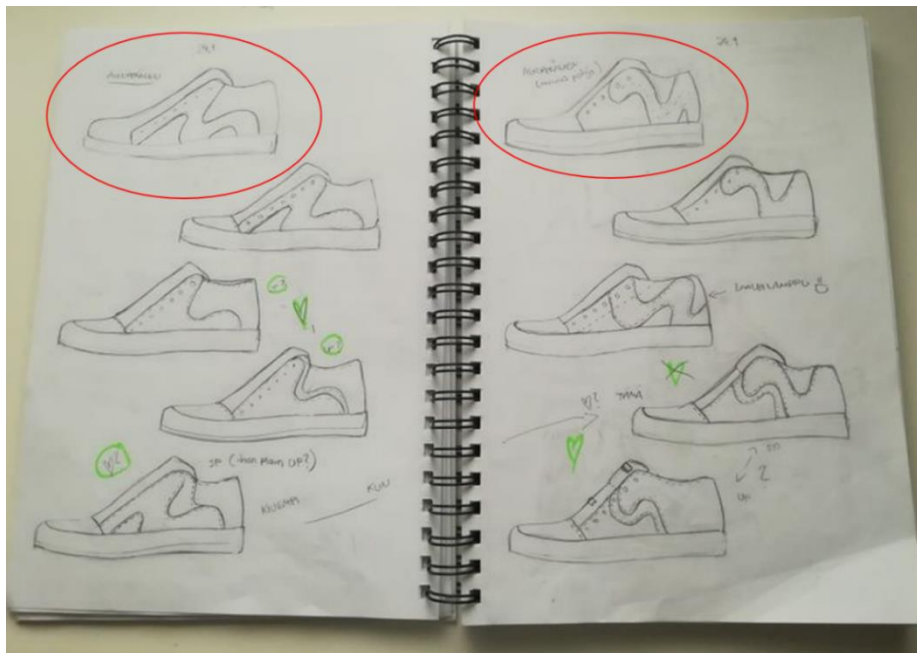
Kuva 15. H-elementin hyödyntämistä ideoinnissa.



Kuva 16. Otteita luonnoskirjasta ja ensimmäisistä luonnoksista.

Ideointi ensimmäisten luonnosten (kuva 16) jälkeen, oli hyvin jatkokehitykseen pohjaavaa: kiinnostavan elementin tai mallin löydettyäni, aloin sen pohjalta tehdä uusia malleja ja hienosäätöä tuloksen parantamiseksi (kuvat 17, 18, 19). H-elementti pysyi loppuun asti osana mallistoa ja siitä tuli koko malliston kantava elementti. Halusin alusta asti tehdä varren pituuden variaatiota, joka toisi uuteen mallistoon mielenkiintoa ja vaihtelevuutta, mitä mielestäni puuttui STOMPER- mallistosta. Luonnosteluproses-

sin aikana leikittelin h-elementin erilaisilla variaatioilla, aina sen muotoisista kappaleista, pelkkiin tikkeihin. Sen käyttöä kokeilin jalkineen monessa eri osassa, mutta nopeasti omaa silmää miellyttävästi se asettui takaleen ja nilkan alueelle.



Kuva 17. luonnostelu jatkokehityksen kautta. Punaisella ympyrällä merkitty malli toimi jatkokehityksen lähtökohtana jonkin mielenkiintoisen elementin takia.



Kuva 18. Jatkokehittelyä.



Kuva 19. Jatkokehittelyä.



Kuva 20. Mallistoon valitut mallit ympyröity punaisella.

Jatkokehittelyn kautta malliston potentiaaliset jalkinemallit rajautuivat seitsemään. Tässä vaiheessa oleellista oli etäisyyden ottaminen ennen virallista päätöstä. Lopulta päädyin ottamaan kuvassa 20 esitellyt mallit, kaksi matalavartista ja yhden nilkkapituisen mallin.

Kun lopulliset mallit oli valittu, siirryin luonnoskirjasta Adobe Illustrator -ohjelmaan. Ohjelman avulla värien valinta oli nopeaa ja tehokasta, jolloin ajatuksenjuoksu ja nopea ideointi olivat mahdollisia ja luontevia. Väri vaihtoehtot tulivat suoraan trendeistä sesonkiin A/W 19/20, joita yhdistin valkoiseen ja mustaan. Kuvassa 21 esitellään erilaisia värikokeiluja, joita tein valittuihin malleihin, prosessin mallintamiseksi. Mallisto kokonaisuudessaan lopullisilla värivalinnoillaan esitellään seuraavassa luvussa.



Kuva 21. Otteita värikokeilu vaiheesta Adobe Illustratorissa.

4 STOMPER: STEP UP -MALLISTO

STOMPER: Step Up on vapaa-aikaan ja katumuotiin pohjaava mallisto, joka henkii graafisilla ja osin soljuvilla muodoillaan vapaata ajattelua ja rentoa elämänasennetta. Sen epäsymmetrisyys vastaa sen suunnittelussa käytettyyn A/W 19/20 trendi-ideologiaan, joka juhlistaa vapaata ja rentoa ajattelua ja uniikkia yksilön voimaa. Tuon ideologian näen ilmentyvän malleissa juuri parien epäsymmetrisyyden ja leikkisten väri vaihtoehtojen kautta. Kaikki kolme jalkineparia ovat mukautuvaisia ja suunnittelinkin ne niin, että jalkineiden värejä vaihtelemalla malliston monipuolinen hyödyntäminen tulevaisuuttani ajatellen on perusteltua ja helppoa.

Päädyin käyttämään sanaa STOMPER myös uudessa mallistossa. STOMPER tulee englanninkielen sanasta "stomp", jonka yksi merkitys on "tallata", joka mielestäni kuvastaa hyvin kaupungissa vietettyä vapaa-aikaa, kun ei ole kiire minnekään. "Step up" malliston nimessä, symboloi uuden malliston lähtökohtaa ja tuotekehitysprosessia, jossa vanhasta parempaan kehittämällä saatiin parempi ja päivitetty versio, eräänlainen askel ylöspäin. Mallisto koostuu kolmesta jalkineparista; Chuck, Benny ja Chester.

Mallisto vastaa sille asetettuihin tavoitteisiin ja voinkin sanoa olevani lopputulokseen tyytyväinen. Mallit nähtyään heti ymmärtää, että kyseessä on rento vapaa-ajan jalkine, jota voivat pitää sekä naiset että miehet. Se on kaupunkikenkä, joka mukautuu käyttäjänsä tarpeisiin, oli sitten kyse rennosti oleilusta tai hektisemmästä arjesta.

4.1 Malliston visuaalinen esitys

Seuraavissa kuvissa esittelen STOMPER: Step Up -malliston visuaalisesti erilaisilla mallistokartoilla. Kaksi mallistokarttaa käsittää malliston kokonaisuutena; toinen on mustavalkoinen viivapiirros mallistokartta (kuva 22) ja toinen värillinen (kuva 23). Lisäksi esittelen visuaalisessa muodossa myös jokaisen mallin erikseen; Chuck (kuva 24), Benny (kuva 25) ja Chester (kuva 26).

STOMPER: STEP UP

A/W 19/20



Kuva 22. STOMPER: Step Up -mallisto mustavalkoisena.

STOMPER: STEP UP

A/W 19/20



Kuva 23. STOMPER: Step Up -mallisto värillisenä.

STOMPER: *STEP UP*

A/W 19/20

CHUCK



Kuva 24. Malli Chuck.



Kuva 25. Malli Benny.

STOMPER: STEP UP

A/W 19/20



Kuva 26. Malli Chester.

4.2 Malliston elementit ja tekniset ratkaisut

Tässä luvussa esittelen malliston tekniset ratkaisut, jotta jalkineiden ulkoiset valinnat hahmottuvat myös ammatillisella tasolla. Syvempiin teknisiin kuviin ja valmistusohjeistuksiin ei tässä opinnäytetyössä perehdytä sen tarkemmin, ellei niillä ole funktiota tuotteen ulkonäön kannalta.



Kuva 27. Valmispohjan tikkaus liimauksen jälkeen (Wear Gustin n.d.).

Stomper: Step up -mallisto koostuu kolmesta jalkineparista, kahdesta matalavartisesta mallista ja yhdestä nilkkapituudesta mallista. Rakenteellisesti mallit ovat lenkkareita, jossa varren kappaleet kiinnittyvät jalkineen etukappaleen alle (Choklat 2012, 47). Kaikissa malleissa on nauhakiinnitys. Materiaalina kaikissa malleissa on kauttaaltaan pintanahkaa. Pohjan rakenteeksi valikoitui kuminen valmispohja, joka liimauksen lisäksi tikataan kiinni kenkään lestiltä irrottamisen jälkeen (kuva 27). Pohjan tikkaus vahvistavan funktion lisäksi, lisäävät jalkineisiin kiinnostavan lisäelementin, koska tässä mallistossa tuo tikkaus on oranssi.

Pääelementtinä mallistossa on sen geometriset muodot, jotka on saavutettu käyttämällä jo aiemmin esiteltyä h-kirjainta. Sitä on hyödynnetty niin jalkineen sisä- kuin ulkosyrjällä ja kaikki jalkinemallien päällisissä näkyvät muodot ovat tuosta kyseisestä elementistä. Matalavartisten mallien kohdalla mallistoon on tuotu vaihtelevuutta ja mielenkiintoa sisä- ja ulkosyrjän epäsymmetrisyydellä; sivusta katsottuna näyttää, että käyttäjällä on jalassaan kaksi eri jalkinetta. Mallisto on myös vahvasti sukupuolineutraali,

unisex, sillä mikään mallistossa tai jalkineen ratkaisuissa ei viittaa tiettyyn sukupuoleen.

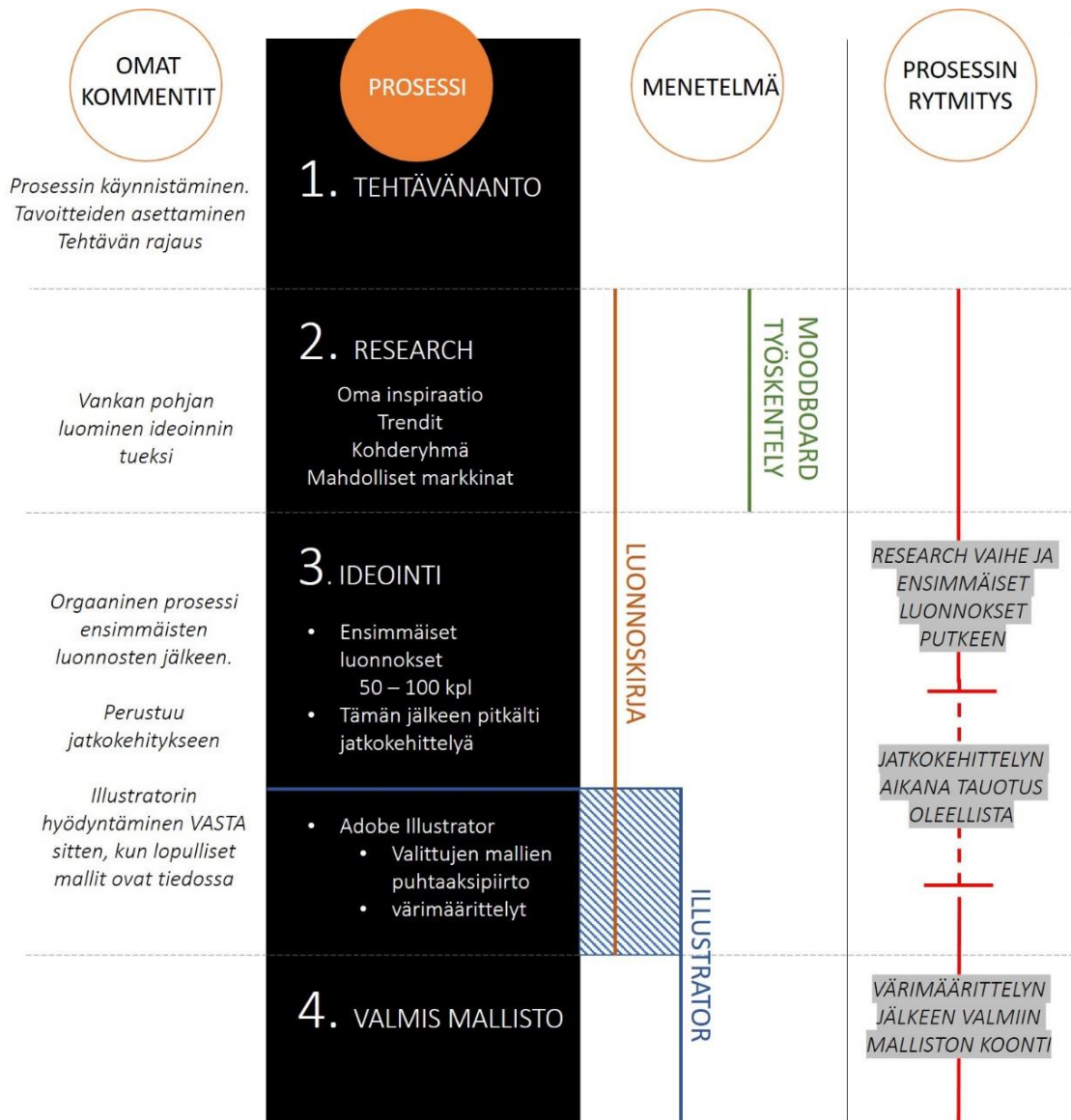
Värimaailma määrytyi mustan ja valkoisen lisäksi trendien kautta. Halusin kuitenkin luoda mallistosta muunneltavan ja näin ollen päällisen kappaleiden värejä vaihtamalla mallien päivittäminen on helppoa.

5 ITSEREFLEKTIO – DESIGN-IDENTITEETTI JA OMAT PROSESSIT SUUNNITTELUSSA

Tämä kappale tulee keskittymään itsereflektioon suunnitteluprosessista ja omasta suunnittelijaidentiteetistäni. Arvioin tapahtunutta kokemuksen kautta itsereflektion keinoin subjektiivisesta näkökulmasta, niin suunnittelijaidentiteetin kuin oman henkilökohtaisen suunnitteluprosessin kautta, jotka kulkevat käsikkäin. Itsereflektion kautta pystyin luomaan oman optimaalisen suunnitteluprosessin kaavion refleктоimalla opinnäytetyön prosessin lisäksi, jo aiemmin kokemiani projekteja, miettien niiden yhtenevyyksiä ja eroavaisuuksia ja luomalla niiden perusteella käsityksen omasta optimaalisesta suunnitteluprosessista. Lisäksi pohdin suunnitteluprosessin vaiheita ja niiden merkitystä ja menetelmiä suhteutettuna omaan käsitykseeni optimaalisesta prosessista. Suunnittelijaidentiteetin kehityksestä avaan lukijalle vahvistuneita ominaisuuksia itsereflektioprosessin jälkeen ja oivalluksia, jotka olivat mahdollisia tämän reflektioprosessin ansiosta. Lisäksi esittelen suunnittelijaidentiteettini nykyisen olomuodon visuaalisesti ja kiteytetysti.

5.1 Henkilökohtaisen suunnitteluprosessin havainnollistaminen

Itsereflektioprosessin ansiosta pystyin muodostamaan oman suunnitteluprosessin havainnollistamisen kaavion (kuva 28). Havainnointikaavio syntyi aiempien ja tässä opinnäytetyössä suoritettujen suunnitteluprosessien reflektion perusteella. Peilasin tätä, mielestäni hyvin onnistunutta, prosessia muihin onnistuneisiin projekteihini ja myös niihin, jotka ovat jättäneet toivomisen varaa, jotta ymmärtäisin oman prosessini ihanteellisen kulun. Vaiheiden lisäksi kaavio havainnollistaa käyttämiäni menetelmiä ja optimaalista rytmitystä. Tämä kaavio on todiste siitä, että itsereflektion kautta pystyin jaottelemaan omaa työskentelyäni ja ymmärtämään omia päätöksiäni ja toimintatapoja.



Kuva 28. Oman suunnitteluprosessin havainnollistamisen kaavio.

Omaan suunnitteluprosessiin vaikuttavat itse vaiheiden lisäksi käytetty menetelmä ja työskentelyn rytmitys. Mustalla pohjalla taulukossa on suunnitteluprosessi ja sen vaiheet. Ensimmäinen vaihe, tehtävänanto, aloittaa prosessin ja aktivoi aivot ja sen myötä ajattelun ja pohdinnan. Tehtävänanto vaiheessa tehtävälle asetetaan tavoitteet ja tavoitteiden täyttämisen kannalta sille asetetaan tietyt rajoitteet, jotta pysytään aiheessa. Toinen vaihe on tiedonhankintavaihe, jossa luodaan pohja ideoinnille, eli suunnittelun lähtökohdat. Tiedonhankintavaihe sisältää kaiken oleellisen tiedonkeruun tehtävänannon pohjalta (inspiraatio, asiakas, trendit, markkinat). Kokoan syntyvän materiaalin moodboardeiksi ja visuaalisiksi esityksiksi ja liitän osaksi konkreettista luonnoskirjaa.

Itse koen luonnolliseksi ideoinnin, kolmannen vaiheen, aloittamisen heti tiedonhankintavaiheen päätyttyä. Omalle työskentelylle oleellista on ensimmäisten luonnosten syntyminen ilman suurempia rajauksia. Ensimmäisessä luonnosteluvaiheessa määrä vaihtelee viidestäkymmenestä sataan luonnokseen, riippuen käsillä olevasta tehtävästä. Ensimmäisten luonnosten jälkeen työskentely on hyvin orgaanista, jatkokehittelyyn vahvasti pohjaavaa. Otan malleja ja mielenkiintoisia elementtejä ja jatkokehitän niitä eteenpäin ilman, että asetan määrällisiä tavoitteita. Hienosäädän ja aloitan alusta tarpeen mukaan projektista riippuen. Tässä jatkokehittelyvaiheessa omalle työskentelylle oleellista on työskentelyn jaksotus; välipäivien pitäminen ja etäisyyden ottaminen pitää mielen avoimena ja virkeänä. Luonnostelu tapahtuu aivan loppuun asti aina lopullisten mallien valintaan luonnoskirjassa. Kun lopulliset mallit on päätetty, siirryn tietokoneelle ja puhtaaksi piirrän valitut mallit. Myös värimäärittelyt ja siihen liittyvät keikeilut tapahtuvat laajemmassa mittakaavassa digitaalisesti Adobe Illustratoria hyödyntäen. Ideointivaihe on loppupäässä luonnoskirjan ja Illustratorin vuoropuhelua, sillä pidän luonnoskirjan mukana muokkauksia varten, joiden tunnen syntyvän luonnollisemmin ensin manuaalisesti piirtämällä, kuin suoraan digitaaliseen formaattiin lisäämällä. Valmis mallistokartta syntyy kokonaan Illustratoria hyödyntäen. Tällä tavoin saan tuotettua itseäni tarpeeksi tyydyttävän laadukkaan lopputuloksen.

5.1.1 Henkilökohtaisen suunnitteluprosessin pohdinta

Pohja koko prosessille luodaan tehtävänannossa ja itselle se on oleellinen vaihe, jotta ajatus ja ideointi lähtevät saman tien oikeaan suuntaan. Itselle optimaalinen tehtävänanto ja rajausta ovat sellaisia, jotka asettavat selkeät raamit työskentelyn aloittamiselle, esimerkiksi erilaiset jalkineen komponentit ja rakenteelliset ratkaisut tai selkeä tavoiteltava kohderyhmä. Tehtävälle asetetut tavoitteet ja rajaukset ovat oleellisia, jotta tiedetään mihin pyritään ja mitä halutaan saavuttaa.

Tiedonhankinnan ja tutkimustyön tärkeä merkitys ideointivaiheen pohjalle korostui itsereflektion ansiosta. Suunnittelijana pidän oleellisena, että ennen ideointiprosessia, minulla on selkeä käsitys siitä, mitä syntyvältä tuotteelta halutaan ja odotetaan, mihin kysyntään sen oletetaan antavan vastaus. Tiedonhankintavaiheessa kerään tuotteen pohjatarinan selkeästi ja jaotellusti konkreettiseksi materiaaliksi, jota pystyn kuljettamaan mukani selkeästi ideointiprosessin aikana. Tiedonhankintavaiheen kokoaminen visuaaliseksi materiaaliksi erilaisten moodboardien muotoon on erittäin oleellista ja se edesauttaa oman prosessin selkeää ja johdonmukaista kulkua. Optimitalanteessa haluan kaiken syntyneen visuaalisen materiaalin pois tietokoneelta ja digitaalisilta laitteilta.

Varsinkin pitkällisen ja perusteellisen tiedonhankintavaiheen jälkeen, luonnosteluvaihe on luonnollinen jatkumo, joka omalla kohdallani kaikkein

tehokkaimmin toteutuu samassa, niin sanotussa mielentilassa, tutkimustyön kanssa. Suora jatkumo näiden kahden vaiheen välillä on oleellista ensimmäisten luonnosten aikana, jotta tutkimuksessa saavutettu ajattelu ja ensimmäiset ideat saadaan heti tuoreeltaan paperille dokumentoitua. Ensimmäisten luonnosten jälkeen koen, että luonnosten tekemisen jaksottaminen on erittäin tärkeää. Tilan ja etäisyyden ottaminen antaa mielelleni tilaa ja aikaa myös rekisteröidä suunnitelmat, jotta pystyn sijoittamaan luodut suunnitelmat tiedonhankintavaiheessa luotuun maailmaan ja tarkistamaan, että ne keskustelevat myös keskenään. Tässä prosessissa itse-reflektion kautta huomasin myös oman ominaisuuteni vahvistuneen, joka kaipaa eräänlaista irtiottoa suunnitteluprosessissa aika ajoin, jotta mieli pysyy virkeänä ja inspiroivana. Erityisesti malliston hahmottamisvaiheessa, kun suunnitelmat ovat jo käyneet rankkaakin eliminointia läpi, pidän välipäivien merkitystä malliston kokonaisuuden hahmottamisen kannalta tärkeänä.

Luonnostelutekniikkana pidän manuaalisen ja digitaalisen tuottamisen tapainoa ja jopa samanaikaista hyödyntämistä tehokkaimpana tapana itselleni. Haluan luoda malliston mahdollisimman pitkälle kynän ja paperin kanssa, ilman digitaalisen maailman vaikutuksia. Paperille piirtäminen on suoraan yhteydessä luovuuteeni ja huomaankin mieleni olevan silloin paljon avoimempi ja ennakkoluulottomampi, kuin koneelle siirryttäessä. Koneen ja erityisesti Adobe Illustratorin hyödyntäminen omassa henkilökohtaisessa prosessissa on antoisa kokemus malliston viimeistelyn kannalta, erityisesti värikokeilujen muodossa. En tee värikokeiluja juuri ollenkaan suoraan luonnoskirjaan, jos tiedän, että Illustrator on lähellä ja käytettävissä. Ohjelma antaa vapauden kokeilla erilaisia väriyhdistelmiä ja kombinaatioita vapaasti ja ajatuksenjuoksun tasolla, mutta minulla se edellyttää, että mallisto on ottanut rakenteellisesti muotonsa jo paperilla. Ohjelman käyttö säästää aikaa ja tekee työskentelystä tehokasta, kun manuaalinen jäljentäminen on pois kuvioista ja kokonaisuuden muokkaaminen tapahtuu nopeasti ja tehokkaasti ohjelman joustavuuden puitteissa.

Malliston koonti mallistokartaksi digitaalisesti erilaisia ohjelmia hyödyntäen (Adobe Illustrator, Powerpoint) on minulle luonnollista ja tarkan ja ammattimaisen lopputuloksen saavuttamisen kannalta oleellista. Tässä opinnäytetyöprosessissa omista ominaisuuksista selkeytyi erityisesti oma tarkkuuteni. Digitaalisesti luotuna saan mallistosta tarkan ja mahdollisimman laadukkaan kuvauksen, ilman manuaalisen tuottamisen epämääräisyyttä ja sotkuisuutta.

Johtopäätöksenä tämän itsereflektointiprosessin päätteeksi omasta suunnitteluprosessista voin sanoa, että tiedonhankinta on kaiken perusta. Laadukkaasti tehtynä ja selkeästi jaoteltuna se parhaimmillaan asettaa oman ajattelun löysän tiukkoihin raameihin, joiden puitteissa ideointivaihe on hedelmällistä ja johdonmukaista. Näen rajojen asettamisen itselleni oleellisena aikaisempien kokemuksieni perusteella. Olen persoonana rönsyilevä

ja ilman tarkkoja rajauksia helposti poukkoilen ajatuksesta toiseen luoden kaaoksen ja olotilan, joka ei ole tuottava tai luova.

Pidän laadukasta suunnitteluprosessia sellaisena, johon olen kokonaisuutena tyytyväinen. Tämän opinnäytetyön lähtökohtana oleva STOMPER-mallisto on hyvä esimerkki prosessista, joka kokonaisuutena ei vastaa omaan mielikuvaani hyvästä suunnitteluprosessista, vaikka lopputuloksena se sinällään oli onnistunut. Jos peilaan STOMPER: Step Up -mallistoa alkuperäiseen STOMPER-mallistoon, suurimmat laadulliset erot ovat juuri research vaiheessa, joka on omasta mielestäni se tärkein. STOMPER-mallisto oli rajauksiltaan aivan liian salliva ja avoin ja prosessi todella vajaa, muun muassa kohderyhmän pohtiminen puuttui lähes kokonaan.

Suunnitteluprosessin suhteen olen rönsyilevän persoonani kustannuksella todella johdonmukaisuutta janoava ja selkeitä raameja vaativa. Omaa luovaa persoonaani hyödynnän totta kai visuaalisen materiaalin luonnissa ja ideointivaiheessa, mutta nuokin prosessit jalkinemuotoilun maailmassa ovat luovia ainoastaan silloin kun tiedän mitä ideoin ja kenelle sitä teen. Itsereflektointi toi persoonaani järjestelmällisen lisän, jota en ennen tätä prosessia osannut itse sanallistaa. Tämän sanottuani ja nyt ymmärrettyäni kaipuuni siihen, näen myös suunnitteluprosessissani parantamisen ja kehittämisen varaa, juuri luovempaan suuntaan. Itsereflektio paljasti varsinkin ideointiprosessini yksipuolisuuden, sillä olen hyvin luonnoskirjaan vetäytyvä ja sinne loogisesti tuottava persoona.

Tulevaisuuden projekteja ajatellen, mielelläni toisin prosesseihin lisää luovuutta, esimerkiksi suoraan lestille muotoilun keinoilla, jota en ole ennen kokeillut ideointivaiheessa. Parhaimmillaan tämä reflektioprosessi avasi mieltäni ja heränneiden ajatusten ja materiaalin pohjalta pystyn tarkastelemaan prosessejani ja menetelmiäni objektiivisemmasta näkökulmasta, joka sallii ennakkoluulottomamman ja vapaamman ajattelun tulevaisuuden projekteja varten.

5.2 Suunnittelijaidentiteetin reflektointi

Tuntui luonnolliselta lähestyä suunnittelijaidentiteetin kehitystä jo olemassa olevan materiaalin kautta. Tämän itsereflektioprosessin tarkoitus oli ymmärtää paremmin omaa suunnittelija identiteettiä ja kiillottaa oma kuvaani. Oma kokemus omasta suunnittelijaidentiteetistä ja filosofiasta ennen opinnäytetyöprosessin alkua oli:

”Kontrastit niin väreissä, materiaaleissa kuin elementeissä inspiroivat minua. Kaupunki on kontrastien kehto, joten sen eri muodot ja siellä esiintyvät elementit inspiroivat minua päivästä päivään yhä enemmän. Kaupungilla kulkiessani seuraan ihmisiä ja usein löydän itseni päivän päätteeksi pää täynnä ajatuksia, huonoja ja hyviä. Noista ajatuksista kumpuaa milloin mitäkin, jotain mikä on kaiken tuon näkemäni suodatuksen tulos. Ihmiset jotka uskaltavat olla juuri mitä ovat, jotka tekevät mitä haluavat, jaksavat

ihastuttaa ja hämmästyttää, niin positiivisessa kuin negatiivisessa mielessä. Aivan sama miten päin, mutta tapahtumat ja hetket ovat aina ainutlaatuisia ja parhaimmillaan mieleenpainuvia.

Musiikin voimaa ja sen merkitystä kaikkeen tekemiseeni korostan aina kun on mahdollista. Linkitän tapahtumat elämässäni musiikkiin, se on oleellinen osa joka päiväistä elämäni. Aivan niin kuin kaupunki, myös musiikki inspiroijana on loputon kaivo, josta voi ammentaa kerta toisensa jälkeen. Ehkä tarve ja haluni rikkoa genererajoja juuri tulee musiikista, sillä myös sen parissa annan mahdollisuuden kaikelle ja kaikille. Samalta soittolistalta löytyy kaikkea laidasta laitaan, ja moni genererajoja rakastava voisi olla kauhuissaan sen sekamelskan nähtyään.

Elämä on täynnä yksityiskohtia ja niihin luotan myös suunnittelijana. Kokonaisuuden ja punaisen langan säilyttäminen on tärkeää, mutta pelivaraa pienelle hulluudelle on oltava aina. Haluan suunnittelijana luoda tuotteita, joissa niiden kantajalla on hyvä ja rento olla, mutta jotka ovat ainutlaatuisia ja herättävät mielenkiinnon, oli sitten kyse juuri tuosta pienestä yksityiskohdasta.

Uusien juttujen luominen omalla twistillä on aina ollut unelmani ja intohimon. Rentous ja lähestyttävyyys, hulluus ja fiiliksen välittäminen, katu-uskottavuus unohtamatta omaa itseään... Jotain vastaavaa haluan suunnittelijana välittää ja tuottaa. En halua jumittua normeihin ja uskonkin että kaikki rajat on tehty rikottaviksi.”

Tämä teksti syntyi loppukesästä 2017, W17 Vimma Design Show & Showroom -tapahtuma silmällä pitäen. Luin tämän tekstin uudestaan moneen kuukauteen vasta siinä vaiheessa, kun tämä itsereflektion vaihe opinnäytetyössäni tuli ajankohtaiseksi, jotta mieleni ei edes yrittäisi mukautua tekstiin liian kirjaimellisesti. Halusin mahdollisimman objektiivisen lähestymisen omiin näkemyksiini, jotta pystyisin arvioimaan mahdollisia muutoksia omissa ajattelutavoissa ja näkemyksissä.

Toin tekstin opinnäytetyöhön luettavaksi, jotta lukijalle tulee tarttumapintaa hyvin omakohtaiseen ja henkilökohtaiseen prosessiin, joka muutoin saattaa jäädä liian abstraktiksi ulkopuoliselle. Seuraavaksi avaan omia pohdintoja syvemmin ja kerron, kuinka suunnittelijaidentiteettini päivittyi ja sai uusia puolia itsereflektio prosessin kautta.

5.2.1 Vahvistuneet ja muutoksen kokeneet ominaisuudet

Kun ennen tätä prosessia minua pyydettiin kuvailemaan itseäni suunnittelijana sanojen avulla, pienen ponnistelun kautta, seuraavat nousivat etualalle: unisex, katumuoti, rento, räväkkyys, värikkyys, kontrastisuus, kokonaisuus mielenkiintoisilla yksityiskohdilla. Nämä ovat ominaisuuksia jotka ovat vahvasti läsnä myös esittelemässäni suunnittelija profiilissani. Nämä ovat sanoja ja ominaisuuksia jotka olen liittänyt itseäni vahvasti jo monen

vuoden ajan, mutta tämän itsereflektioprosessin päätteeksi voin sanoa ymmärtäväni nuo ominaisuudet syvemmin ja vahvistuneemmin. Itse-reflektioprosessin kautta opin tarkastelemaan toimintaani ja päätöksiäni osittain objektiivisesti ja yllätyksekseni opin itsestäni uutta. Myös omakuvani kiillottui ja muuttui tämän prosessin aikana.

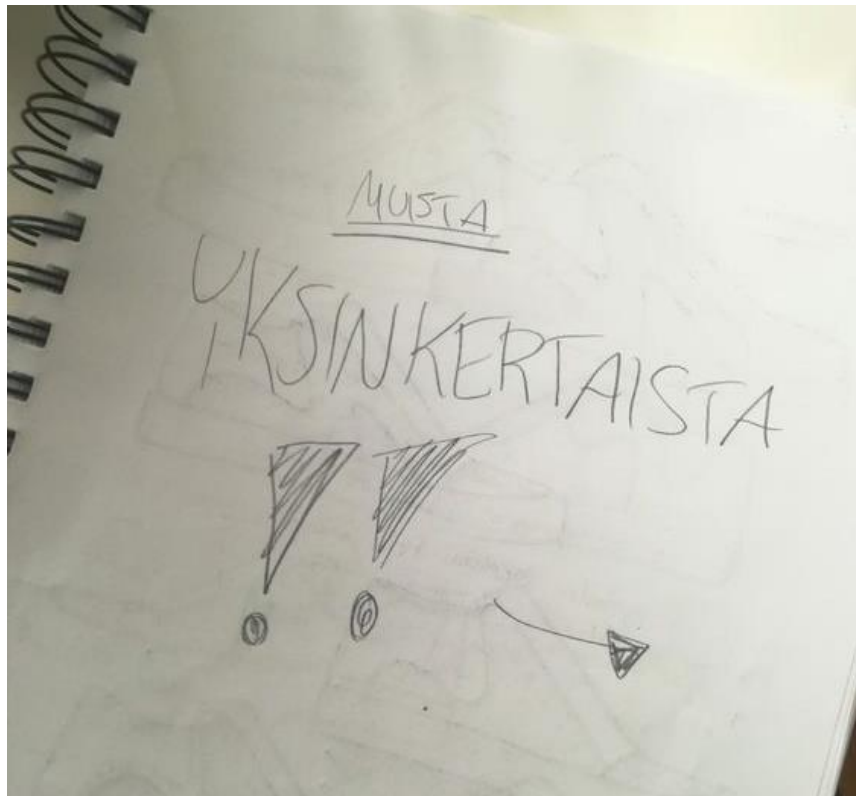
Sanana unisex tuli ensimmäistä kertaa omaan suunnitteluuni opiskelujeni aikana Hämeen ammattikorkeakoulussa. Aloitin jalkinemuotoilun opiskelut siinä mielentilassa, että tulevaisuuden tavoitteeni on perustaa yritys, joka tekee naisten korkeakorkoisia kenkiä. Unisex-ajattelu ja sen liittäminen omaan suunnitteluuni ja ideointiin tapahtui vähitellen ja lähes huomaamatta ja nyt se on kyseenalaistamaton osa minua ja ajatteluani. Sukupuolettomuus ja sen luoma jännite ja eräänlainen haaste, oli vahvasti läsnä myös tämän opinnäytetyön suunnitteluprosessissa. Unisex-ajattelu vapauttaa rajat ja auttaa ajattelemaan laatikon ulkopuolelle vahvemmin ja laadukkaammin. Pidän siitä ajatuksesta, että erityisesti jalkine- ja asuste-muotoilun maailmassa, pystyisin suunnittelijana tarjoamaan ratkaisuja molemmalle sukupuolelle, koska myös itse tuollaisia ratkaisuja etsin myös kuluttajana. Sukupuolettomuuden luoma haaste luoda jotain neutraalia on niin inspiroiva, että tämän itsereflektio prosessin kautta ymmärrän sen olevan suunnitteluni ideologian kulmakivi.

Katumuodin käsite on laaja ja se on yksi syy siihen miksi se vetoaa minuun sekä suunnittelijana että ihmisenä. Katumuoti ja sen kulttuuri antavat tilaa yksilönvapaudelle, sillä käsitteenä se on niin laaja ja monipuolinen, se ei kahlitse yhteen genreen. Katumuoti on hektisen aikataulun kestävä ja se mukautuu käyttäjänsä tarpeisiin ilman että se hallitsee tai rajoittaa kuluttajansa elämää. Katumuoti sallii ihailemani ja tavoittelemani rennon elämäntyylin, jossa jokainen ihminen on juuri sitä mitä on.

Räväkkyuden, värikkyuden ja kontrastisuuden tavoittelu kokivat tämän reflektioprosessin aikana kovimmat muutokset, vaikkakin ne osaltaan myös vahvistuivat. Ennen tätä syvällisempää pohdintaa ajattelin, että suunnitteluuni pohjasi pitkälti räväkköihin ja jopa outoihin ratkaisuihin, niin elementtien kuin värien suhteen. Nyt huomaan, että minulla on paljon hienostuneempi tapa lähestyä näitä elementtejä kuin ennen olen luullut. Räväkkyuteni suunnittelijana tulee esiin pitkälti värien ja niiden kontrastien kautta. En pelkää käyttää suunnittelussani värejä, mutta niiden käyttö on minulle luontaisinta yhdistettynä neutraaleihin väreihin, kuten valkoiseen tai mustaan. Eli voisin sanoa lähestyväni räväkkyyttä hienostuneen neutraaleista lähtökohdista, mieluummin lisäten kuin karsien. Tämä tuli eritoten esiin malliston värien valinnassa, johon prosessina en ennen tätä ollut kiinnittänyt huomiota näin tarkasti ja analyttisesti. Minua kiehoi enemmän sellaiset yhdistelmät, joissa oli selkeä jaottelu neutraalien ja värikkäiden värien kanssa, esimerkiksi mallistossa näkyvän valkoisen ja mustan yhdistäminen siniseen ja oranssiin. Mallit joihin kokeilin pelkästään värejä, kuten esimerkiksi oranssia, sinistä, punasta ja kultaista, kiersin lopulta kaukaa, il-

man että ne herättivät räväkkyystään huolimatta mielenkiintoani. Johdopäätöksenä räväkkyiden ja kontrastisuuden tavoittelustani suunnittelijana, voinkin siis sanoa perustuvan enemmän tasapainon tavoitteluun, neutraalien ja värikkäiden elementtien välillä, kontrastien kautta.

Kokonaisuuden tavoittelu on erittäin luonnollista ja luonnollisesti suotavaa muotoilun maailmassa ja tiesin tämän olevan oleellinen osa myös omaa suunnittelua. Yksityiskohtiin paneutuminen ja niiden maltillinen lisääminen kokonaisuuden rytmittämiseksi korostui ja vahvistui tämän prosessin aikana entisestään. Värejä käyttävänä suunnittelijana yksityiskohtien lisääminen suunnitteluun tulee tehdä harkiten ja niin että tunnelman ja elementtien määrästä ei aiheudu ähkyä. Tämän kaltaisen keskittien huomasin useampaankin kertaan malliston ideointiprosessin aikana, siitä todiste kuvassa 29.



Kuva 29. Ote luonnoskirjasta.

5.2.2 Uudet oivallukset

Vaikka opinnäytetyön yksi tavoitteista oli oman suunnittelijaidentiteetin kehitys, skeptisesti ajattelin, että suurempia oivalluksia ei tule tapahtumaa edes syvällisen pohdinnan tuloksena. Mitään maailmaamullistavaa tai ajattelumaailmani romuttavaa ei tullutkaan esiin, mutta tämän prosessin ansioista, sain sanallistettua ominaisuuksia, joita olen omannut jo kauemman aikaa, mutta joita en ole osannut ilmaista. Oivalluksia ei ollut montaa,

mutta niiden ymmärtäminen ja sanoiksi pukeminen oli juuri sitä, mitä tältä prosessilta eniten toivoin. Nämä uudet oivallukset ovat ajattomuuden, yksinkertaisuuden ja epäsymmetrian tavoittelu.

Ajattomuuden tavoittelu ei ole ikinä kuulunut sanastooni itseäni kuvaillessani ennen tätä itsereflektointiprosessia. Olen pitänyt itseäni hyvinkin trendeihin ja niiden perusteella suunnitteluaan analysoivana persoonana. Nyt tutkiessani ja analysoidessani omaa ajatteluani ideointi- ja luonnosteluprosessien aikana, ymmärrän että haluan tuotteideni kestävän aikaa. Haluan että ne ovat relevantteja nykyisyyden lisäksi, myös tulevaisuudessa. Esimerkkinä tavoittelemastani ajattomuudesta, pidän muun muassa Vansin ja New Balancen kaltaisia jalkinemerkkejä, joiden tuotteet kestävät uniikin ulkomuotonsa ansiosta aikaa ja vuosikymmeniä. Pidän ajatuksesta, että trendit liittyvät suunnitteluun ennen kaikkea väreissä ja materiaaleissa.

Yksinkertaisuuden tavoittelu menee samaan lokeroon ajattomuuden tavoittelun kanssa. Koen että tässä suunnitteluprosessissa loin jotain, jolla on tulevaisuuteni kannalta merkitystä ja jota voin hyvinkin hyödyntää miettiessäni mahdollista tulevaisuuden tuotettani. Tämän malliston kautta olen ymmärtänyt yksinkertaisuuden ja yksinkertaistamisen jalon taidon ja ymmärrän, että useimmissa tapauksissa vähemmän on enemmän. Seuraavassa ote luonnoskirjasta, jossa pohdin omien käsitysten muutosta luonnosteluprosessin aikana:

”Mut siis yksinkertaisuus kunniaan, tää prosessi antaa ihan uudenlaisen perspektiivin siihen, miten mä suhtaudun itseeni suunnittelijana. Tästä lähtien: tajuun yksinkertaistamisen voiman, se on hyvä niin lähtökohtana, kun sitten myös lopputuloksena. Ja mä huomaan nyt, että mä jotenkin kiinnostun enemmän malleista, jotka on yksinkertaisia. Ei joka nauhan päässä tarvii olla metallihelyä ja joka kappaleessa kiinni niittiä tai timanttia, että se malli on mielenkiintonen. Se riittää että se pohja mihin rakennetaan on mielenkiintonen ja johon pienet yksityiskohdat, esimerkiksi tikit ja erilaiset sirkat, tuo sit jotain erilaista katsottavaa.” (Luonnoskirja, kirjoitettu 25.1.)

Ominaisuus, jonka tämän reflektioprosessin ansiosta pystyn vihdoin sanallistamaan, on eräänlaisen epäsymmetrisyyden ja poikkeaman tavoittelu. STOMPER: Step Up -mallistossa epäsymmetrian tavoittelu on hyvin näkyvää sisä- ja ulkosyrjän vaihtelevuuden ansiosta, mutta selkeän rytmin rikkominen ja symmetrian rikkominen on ollut läsnä suunnittelussani myös aiemmissa projekteissa. Esimerkkinä voin pitää STOMPER-malliston jalkinetta Cruzia, joka mallina oli itselleni tuon malliston mielenkiintoisin juuri sisä- ja ulkosyrjän epäsymmetrian ansiosta (kuva 30). Toinen symmetrian rikkomisen tarve esiintyy jo vuonna 2016 keväällä suunnittelemissani korkokengissä, joka on mallina itselleni mielenkiintoinen jalkineen mallin ja muodon rikkomisen ansiosta (kuva 31). Tavoittelen epäsymmetriaa jalki-

neen mallissa ja muodossa ja nyt vihdoin pystyn sanallistamaan ja ymmärtämään tätä ominaisuutta itsessäni ja miksi se on ollut osa suunnitteluani jo menneisyydessäni.



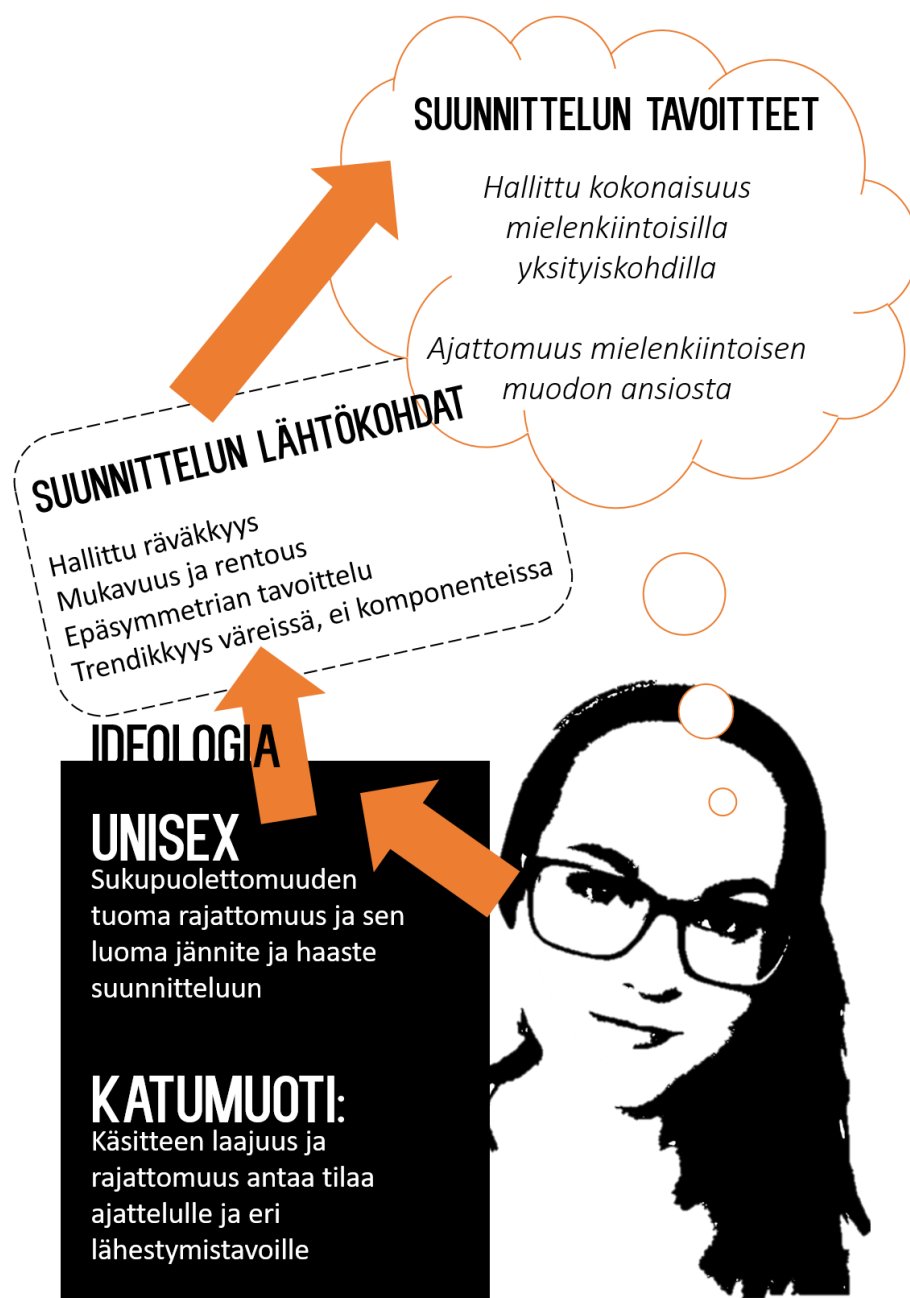
Kuva 30. STOMPER-malliston Cruz-malli, jossa on epäsymmetriset ulko- ja sisäsyrjät



Kuva 31. Poppy-malli, jossa jalkineen malli on rikottu.

5.2.3 Johtopäätöksiä suunnittelijaidentiteetin kehityksestä

Koin lukijan ja itseni kannalta tärkeäksi havainnollistaa kokemuksiani itse-reflektio prosessin päätteeksi visuaalisesti. Halusin suunnitteluprosessin havainnollistamisen tavoin yleistää kokemukseni omista ominaisuuksistani suunnittelijana, jotta minulla on selkeä kuva omasta optimista ja selkeistä lähtökohdista, ideologiasta lähtökohtiin ja edelleen suurempiin suunnittelullisiin tavoitteisiin. (kuva 32)



Kuva 32. Visuaalinen esitys omasta suunnittelijaidentiteetistä.

Ideologiani suunnittelijana pohjaa unisex-ajatteluun ja katumuotiin. Kummassakin edellä mainitussa minua kiehtoo niiden vapaus ja sen tuoma jännite. Unisex ja sen sukupuolettomuus ja sen tuoma haaste suunnitteluun inspiroi. Katumuoti käsitteenä pohjaa vahvasti suunnitteluni lähtökohtiin, joita ovat hallittu räväkkyys, mukavuus ja rentous, epäsymmetria ja sen tavoittelu ja sen tuoma mielenkiinto, sekä trendien sisällyttäminen suunnitteluun erityisesti värien kautta. Tavoitteellisesti suunnittelultani toivon hallittua kokonaisuutta, jossa on tilaa mielenkiintoisille yksityiskohdille sekä ajattomuuden tavoittelun mielenkiintoisen mallin ja muotokielen löytymisen kautta.

Tämän kaavion avulla kiteytetysti havainnollistan oman käsitykseni itsestäni suunnittelijana, rajaten sen selkeisiin pääpointteihin. Kaavion ominaisuudet ovat itsereflektioprosessin tulosta, jonka ansiosta vahvistin jo olemassa olevia käsityksiäni ja sanallistin ja ymmärsin uusia puolia itsestäni. Koen tämänkaltaisen yleistyksen syvällisen pohdinnan kautta erittäin havainnolliseksi ja hyväksi työkaluksi tulevaisuuden kehitystäni ajatellen. Koen tämänlaisen kaavion tekemisen eräänlaiseksi päätte etapiksi ja uuden alun symboliksi opintojen päättymiselle.

6 POHDINTA OPINNÄYTETYÖN TAVOITTEIDEN TÄYTTYMISESTÄ

Opinnäytetyön tavoitteena oli tuotekehityksen menetelmin suunnitella uusi urbaani vapaa-ajan jalkinemallisto ja pohtia omaa suunnittelijaidentiteettiä ja sen kehitystä sekä suunnitteluprosessiani itsereflektion keinoin. Suunnitteluprosessista esitin tiedonhankintavaiheen lisäksi malliston ideointia ja luonnoksia ja valmiin mallistokartan. Tiedonhankintaan kuului tuotekehityksen lähtökohtana olevaan STOMPER-mallistoon tutustuminen, mikä tunnelmaltaan ja visuaaliselta kuvastoltaan toimi uuden malliston lähtökohtana. Lisäksi tiedonhankintavaiheessa toteutin trenditutkimuksen ja muodostin uuden malliston kohderyhmän ja käyttöympäristön. Avasin myös henkilökohtaista inspiraation lähdettä, h-kirjaimen käyttöä, ideoinnin lähtökohtana. Itsereflektioprosessin kautta havainnollistin omaa suunnitteluprosessia ja sen vaiheiden merkitystä, sekä suunnittelijaidentiteettini kehitystä ja omaa ymmärrystä sen suhteen.

Mielestäni opinnäytetyössä päästiin tavoitteisiin, jotka sille asetettiin prosessin alussa. Suunnitteluprosessin tuloksena tuotekehityksen menetelmin syntyi uusi urbaani vapaa-ajan jalkinemallisto ja oma suunnittelijaidentiteettini ehdottomasti kehittyi ja tarkentui reflektion menetelmiä hyödyntäen. Opinnäytetyö myös vastaa sille asetettuun pääkysymykseen ja alakysymyksiin tuloksien kautta. Opinnäytetyö myös valmistui aikataulussa.

Tiedonhankintaa ja siinä löytynyttä aineistoa käytettiin monipuolisesti prosessin eri vaiheissa aina teoriaosuudesta suunnitteluprosessin läpivientiin aiheen vaatimilla tasoilla. Pääpaino aineistonhankinnassa oli kirjallisissa lähteissä, sillä koin saavani niistä eniten omaa aihetta lähinnä olevaa tietoa. Aineiston keruu opinnäytetyön aiheen puitteissa oli hyvin omaan dokumentointiin pohjaavaa, mitä tapahtui prosessin aikana runsaasti niin visuaalisesti digitaalisesti ja manuaalisesti tuottaen, kuin tekstinä. Oma dokumentointiprosessini on myös vahvasti ja havainnollisesti läsnä opinnäytetyössä otteina luonnoskirjasta ja työpäiväkirjasta.

Tämän prosessin anti oli uusi ja tulevaisuuteni kannalta hyvinkin relevantti mallisto sekä oman toiminnan reflektointi syvällisellä tavalla. Suunnittelijaidentiteetin pohdinnan kautta minulla on selkeämpi ja terävöitynyt kuva omasta suunnittelusta ja prosesseista, jotka koen itselleni optimaalisiksi. Koen itsereflektioprosessissa syntyneen pohdinnan erittäin arvokkaana ja havainnollistavana elementtinä tämän hetkisestä ymmärryksestäni omasta suunnittelusta ja identiteetistäni suunnittelijana. Koen, että itsereflektion kaltaisen prosessin läpikäyminen opintojeni lopussa kiteytti opimani asiat laadukkaalla ja syväluotaavalla tavalla. Uuden malliston syntyminen antaa tulevaisuuden kannalta hyvän pohjan oman yrityksen ja brändin valmistelulle ja sille suunnalle, jonka haluan suunnittelijana tule-

vaisuudessa ottaa. Tästä prosessista opin myös oman työskentelyn analyttisen tarkastelun objektiivisesta näkökulmasta, minkä uskon hyödyttävän minua myös tulevaisuudessa.

LÄHTEET

- Anttila, P. (2006). *TUTKIVA TOIMINTA ja Ilmaisu, Teos ja Tekeminen*. 2. painos. Hamina: Akatiimi Oy
- Choklat, A. (2012). *Footwear Design*. Lontoo: Laurence King Publishing Ltd
- Jokinen, T. (2001). *Tuotekehitys*. Taideteollisen korkeakoulun julkaisu. Jaettu HAMK Moodlessa. Hämeen ammattikorkeakoulu.
- Kettunen, I. (2000). *Muodon palapeli*. 1. painos. Helsinki: WSOY
- Nebo, M. (2015). Palikat suunnitteluprosessiin / Tools for the Design, Moodle. Hämeen ammattikorkeakoulu. Haettu 16.3.2018 osoitteesta <https://moodle.hamk.fi/course/view.php?id=10039§ion=3>
- Raatikainen, L. (2008). *Asiakas, tuote ja markkinat*. Helsinki: Edita
- Saaristo, S. (1988). *Kengän suunnittelu- ja valmistustekniikka*. Jaettu HAMK Moodlessa. Hämeen ammattikorkeakoulu.
- Villanen, J. (2016). *Tuotteista tähtituotteita*. 1. painos. Helsinki: Kauppa-kamari
- Wear Gustin (n.d.). Valmispohjan tikkaus liimauksen jälkeen. Haettu 28.2.2018 osoitteesta <http://blog.weargustin.com/post/121050065889/how-our-sneakers-are-made>
- WGSN. (n.d.) About WGSN. Haettu 16.3.2018 osoitteesta <https://www.wgsn.com/en/wgsn/>
- WGSN. (2017). *Men's Accessories & Footwear Color A/W 19/20 – Free Style*. WGSN trendiennuste sivuston raportti, johon pääsy käyttäjätunnusten kautta. Haettu 20.11.2017 osoitteesta https://www.wgsn.com/content/board_viewer/#/75785/page/1
- WGSN. (2017). *The Vision, Part 2. – Free Style*. WGSN trendiennuste sivuston raportti, johon pääsy käyttäjätunnusten kautta. Haettu 20.11.2017 osoitteesta https://www.wgsn.com/content/board_viewer/#/75264/page/1

WGSN. (2017). *Women's Accessories & Footwear Color A/W 19/20 – Free Style*. WGSN trendiennuste sivuston raportti, johon pääsy käyttäjätunnusten kautta. Haettu 20.11.2017 osoitteesta

https://www.wgsn.com/content/board_viewer/#/75753/page/1