

# SEOSEID LOOV KUNSTIHARIDUS

täienduskoolitus kunstiõpetajatele



## Disainiprotsess

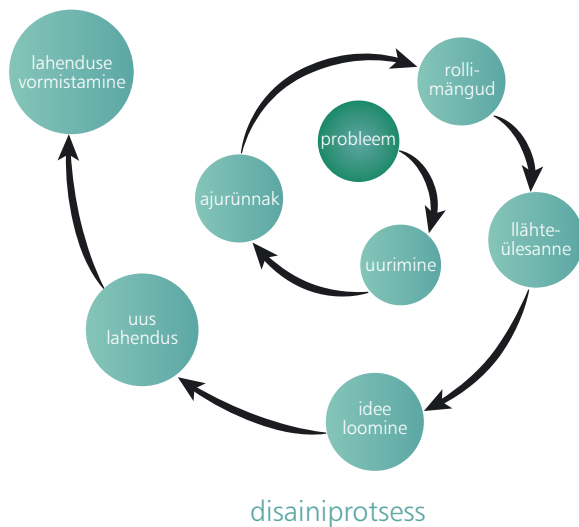
Merike Rehepapp, MA

- ◆ Probleem kui võimalus muuta maailm veel paremaks ◆
- ◆ Disain kui mõtteviis, mis lahendab probleeme uuel ja paremal viisil ◆
  - ◆ Midagi uut ei sünni vanamoodi edasi mõeldes ◆

# Disainiprotsess

Disainiprotsess on probleemide lahendamine disainerlikku mõtteviisi järgides. Disainerlik mõtlemine on saanud võtmesõnaks väga erinevatele eluvaldkondadele, kus lahendusi luuakse juhitud protsessi läbides. Protsessis liikumine on põhiolemuselt sama, nii massaaživanni disainides kui uut ärimudelit leiutades. Protsessis on teatud etapid, mida läbitakse kindlas järjekorras.

Disainerlik mõtlemine õppekontekstis õpetab nägema põhjuste ja tagajärgede vahelisi seoseid. Oskus objektiivselt analüüsida aitab meid ümbritsevat mõista. Õpilane õpib seda kõike, järgides samm-sammult disainiprotsessi, kus ülesandeks on lahendada probleem, mille tagajärjel sünnib uus ja parem toode, ruum või keskkond. Protsessi käigus õpib ta siduma oma teadmisi kõige ümbritsevaga ja integreerima õpitut oskusi mis tahes konteksti. Disainiprotsess, mida kooliprojektis läbitakse, koosneb põhiliselt kaheksast etapist.



disain on mõtteviis/töömeetod  
mille abil saavutada lõpptulemus



mitte lõpptulemus iseenesest

“Disain on praktiline, erinevaid valdkondi siduv inimkeskne loov protsess, mille käigus otsitakse paremaid lahendusi eksisteerivatele probleemidele.”

Martin Pärn  
Eesti Kunstiakadeemia  
strateegilise disaini külalisprofessor

# Disainiprotsess

## probleem

Disainiprotsess eeldab probleemi olemasolu. Eesmärk on muuta midagi kellegi jaoks paremaks. Kuid sageli me ei mõista probleemi tegelikku olemust, mistõttu peame selle sõnastama. Sõnastades me korrastame oma ideid ja tekib loogiline mõtlemine. Probleemi defineerimise kaudu saame teada probleemi tegeliku olemuse. Siinkohal õpime objektiivselt hindama olukorda, kus ja milles probleem on ning kas seda üldse on. Inimene ei mõista sageli, kustkohast king pigistab, sest kogu jalg juba valutab.

- ◆ alati uuri kus probleem tegelikult on
- ◆ sulle esitatud probleem võib olla mõne teise probleemi tagajärg
- ◆ probleemi korrektne sõnastus tagab võimalikult sobiva lahenduse

## uurimine

Uurime probleemi ja selle valdkonna ajalugu. Kui vana on meile püstitatud probleem ning kuidas on seda varasemalt lahendatud. Analüüsime olemasolevaid lahendusi ning nende tekkepõhjuseid. Seejuures on oluline mõista, et sageli ei ole üks ega teine õige või vale lahendus, vaid igal lahendusel oma tagamaa, miks just selline. See võib sõltuda kliimast, rahvuslikest traditsioonidest, religioonist, vaesusest/rikkusest või vahel siiski ka mõtlematusest.

- ◆ kõige kohta mida teada saad küsi: MIKS?
- ◆ seni kuni pole küsinud ja arvad, et tead, on kõik oletus, seega ebapädev
- ◆ miski pole iseenesestmõistetav, kõigel on oma tekkelugu

## ajurünnak

Erinevaid tehnikaid kasutades suundume loominguliste ideede kriitikavabale otsirännakule. Mängulise protsessi käigus katsume lahti öelda standardsest mõtteviisist, eirame kõike seda, mida tehakse harjumusest või seetõttu, et kõik on alati nii teinud. Teeme ruumi värskele nägemusele, võttes aluseks, et kõik on võimalik, ja kui vaja, vaatame maailma pea alaspidi, istume pilve servale või jalutame vikerkaarel. Ajurünnak on mäng ja mängides oleme me loomingulised.

- ◆ midagi uut ei sünni vanamoodi edasi mõeldes
- ◆ unustame ära, et: nii ei tehta see pole võimalik see on mõttetu nii pole kombeks...

## rollimängud

Meie keha teeb terve hulga automaatseid liigutusi, mida me ise ei märka. Näiteks sageli paneme asju käest ära nii, et pärast ei leia neid enam üles. Seega ei oska me neid liigutusi ka kirjeldada ega nendega arvestada. Kuna aga probleemid meie ümber on inimkesksed ja lahendused peaksid olema mugavad ning ergonoomilised, siis on meil vaja täpselt teada, mis toimub meiega ja meie ümber. Me jagame ennast rollidesse ja mängime füüsiliselt läbi stsenaariumid, mis võiksid käesoleva probleemi puhul ette tulla. Justkui teatris, samm-sammult, nii et publik toimuvast aru saaks. Vaatleme iga liigutust, mida teeme, ning otsime sealt üles probleemsed kohad.

kuniks ei ole järele proovinud



HÜPOTEES

olen ise järele proovinud



SUBJEKTIIVNE TEADMINE

olen teistega järele proovinud



OBJEKTIIVNE TEADMINE

# Disainiprotsess

## lähteülesanne

Disainiprotsessi õnnestumise tagab võimalikult täpne lähteülesanne. Mida rohkem me teame probleemist ja inimestest, kellele me seda lahendame, seda parema lõpptulemuse me saavutame. Juhtub ikka, et kasutame mõnda eset/abivahendit ja kõik töötab, kuni äkki avastad, et seda pole võimalik näiteks pesta või hooldada. Kas on siis toote vorm keeruline, ei pääse ligi või on materjal ebapraktiline. Siinkohal võibki olla juhtunud, et lähteülesandes olid lüngad. Keskenduti vaid toote kasutusele, mitte aga järelhooldusele. Hea lahendus aga hõlmab toodet sünnist kuni surmani.

- ◆ igal probleemilahendusel/tootel on elu nii enne, kui ka pärast kasutajat
- ◆ mida enamate parameetritega me arvestame, seda parema lahenduse me saame
- ◆ lähteülesanne kirjeldab ka kõiki võimalikke lisaväärtusi loodavale lahendusele

## idee loomine

Tuginedes kogutud informatsioonile ja koostatud lähteülesandele, hakkame otsima uut lahendust. Nüüd teeme taas ajurünnaku, kuid seekord juba arvestades nende teadmistega, mis meil on. Otsime kõikvõimalikke mooduseid probleemi lahendada. Analüüsi käigus nopime välja kõikide ideede omadused, mis vastavad lähteülesandele, ning proovime neid omavahel kombineerida üheks tooteks. Reeglina on lähteülesanne maksimaalne kogum arvesse võetavatest parameetritest ning need tuleb panna tähtsuse järgi pingeritta, et oleks aru saada, millised on kõige olulisemad selle ülesande juures. Seda aga põhjusel, et sageli kõik omadused ühte tootesse ei mahu ning tuleb teha kompromisse, ohverdada vähemtähtis tooteomadus tähtsama kasuks.

- ◆ õpime teiste vigadest, püüdes neid oma loodud lahendustes vältida
- ◆ nopime kõikidest ideedest välja positiivsed omadused
- ◆ reastame need omadused tähtsusejärjekorda, antud probleemi konteksti ja lähteülesannet arvestades

## uus lahendus

Uus lahendus on sümbioos eri ideedest ning meie poolt püstitatud lähteülesandest. Siin on koos kõik vajalikud komponendid: kasutaja, sihtgrupp, funktsionaalne vorm, esteetika, materjal, tootmine, kasutussõbralikkus, tootelugu/filosoofia, sõnum, kogu toote elukaar sünnist surmani.

- ◆ kombineerime positiivsed omadused lähteülesandega
- ◆ uus lahendus peab kaasa tooma uue väärtuse/lisaväärtuse, mitte lihtsalt kopeerima olemasolevaid

## tulemuse vormistamine

Oma mõtete ja ideede väljendamine on hädavajalik oskus. Töö tulemuse vormistamise käigus õpime oma ideed visualiseerima nii sõnas kui pildis. Harjutame ajakirjastiilis vormistamist, kus tuleb limiteeritud sõnadearvuga ja vähese pildimaterjaliga toime tulla ning põhisõnum edasi anda. Kontrollime tulemust teiste peal. Harjutame esinemispraktikat, kus oma idee esitlus tuleb suuliselt ette kanda. Õpilane saab sellega juurde enesekindlust ja arendab suulist eneseväljendust.

- ◆ töö vormistamisel kujutame ette, et see on ajakirja artikkel, kus lugeja ei tea muud, kui ta sealt näeb ja loeb
- ◆ töö suulisel esitlusel lisame visuaalsele materjalile kogu tähtsama informatsiooni, mis paber kandjal ridade vahele jäi, isiklikust sarmist kuni uue lahenduse varjatud omadusteni