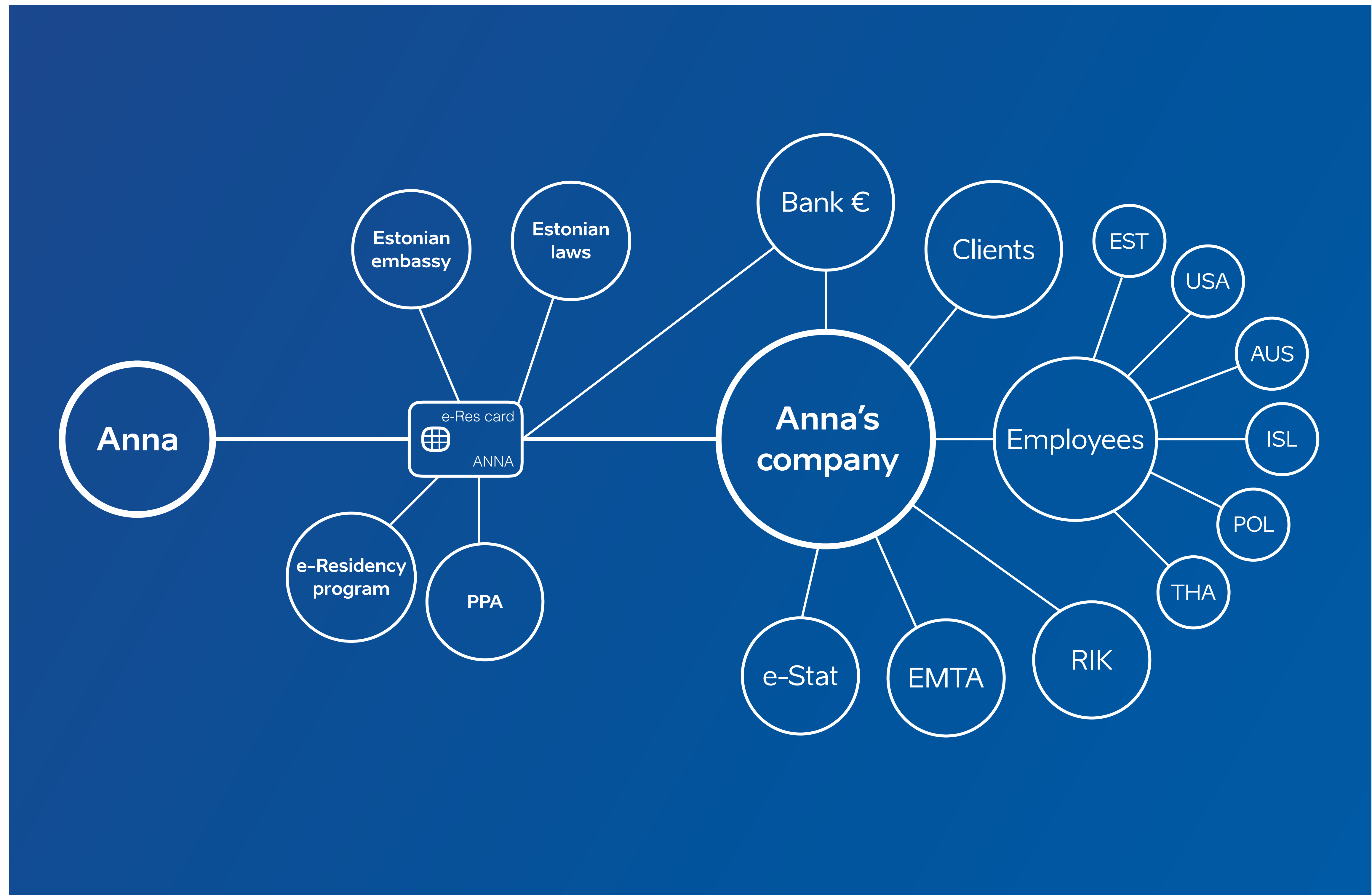




Hans Tort – Service Design for e-Residency.



eRESIDENTSUSE KASUTUS-KOGEMUSE PARANDAMINE

Ühisprojektis Ettevõtluse Arendamise Sihtasutuse juures tegutseva eResidentsuse töörühmaga uuriti eResidentide kasutuskogemust ning pakuti välja rida lahendusi selle innovatiivse teenuse parendamiseks.

Üliõpilane Hans Tort tegeles eResidendi kaardi probleemidega. Eesti eResidentsuse programm pakub võimalust olla Euroopa turul tegus olenemata inimese asukohast ja kodakondsusest. Uute eResidentide võti meie digitaalsesse maailma on ID-kaardi sarnane eResidendi kaart. Kuid mis juhtub siis, kui kaart kaob, puruneb, varastatakse või lihtsalt aegub? Täna peab kaardi omanik kogu keerulist taotlusprotsessi otsast alustama ning uue kaardi saamine võib võtta aega 2–3 kuud. Seda on ilmselgelt liiga palju inimesele, kes elab välisriigis ega pääse uue kaardi valmimiseni ligi oma ettevõtte pangakontole. Üliõpilase pakutud lahendus vähendaks ooteaega paarilt kuult paarile tunnile.

IMPROVING USER EXPERIENCE OF ESTONIAN eRESIDENCY

During a joint project with Enterprise Estonia’s eResidency team, the user experience of eResidents was studied and several solutions proposed to improve this internationally acknowledged innovative service.

Interaction Design student Hans Tort researched the issues of renewing users’ eResidency identity cards. Estonian eResidency program offers entrepreneurs worldwide access to the European market. New eResident’s key to our digital world is an eResident’s card – similar to national identity cards. What happens if the card is lost, damaged, stolen or if it simply expires? Currently, the owner of the card has to follow a complicated registration process, and receiving a new card may take as long as 2–3 months. This would be an issue for people living abroad and not having access to their company’s assets until a new card clears. The solution designed by the student shortens waiting period from a couple of months to a couple of hours.



Ching Chun Yang



PIGGY

Ühise projekti käigus Swedbankiga uurisid tudengid, kuidas uued tehnoloogiad ja õigusnormid mõjutavad meie suhet raha ja pangandusega. Interaktsioonidisaini üliõpilane Ching Chun Yang märkas intervjuusid tehes, et eranditult kõik küsitletavad väljendasid muret hetke ajel sooritatud ostude pärast. See takistas neil kogumast piisavalt sääste, et oma tegelikke unistusi teoks teha. Tema sihtrühm soovis oma rahaasju paremini kontrollida ning Ching Chun seadiski selle oma sihiks.

Saad es innustust oma lapsepõlve säästmiskogemusest, mõtles ta välja isikliku finantsabilise Piggy, hääluhitava tehismõistusega nutika koduseadme. E-hoiupõrsas Piggy võtab ühendust pangaga, koostab kasutaja vajadustest lähtudes säästmiskava ning lubab seda täita viipekontrolli abil raha kogumiskontole kandes. Peaaegu samamoodi, nagu lapsedki seda teevad.

During a joint project with Swedbank, students explored how emerging new technologies and regulations could impact our relationship with money and banking.

During interviews of the research phase, student Ching Chun Yang noticed that her subjects unanimously expressed their concerns about impulsive shopping. It prevented them from saving money to fulfill their actual dreams. Her target group desired to have more control over their finances, and Ching Chun set out to give them exactly that.

Inspired by our childhood saving experiences, she came up with a personal financial assistant Piggy — an AI-powered and voice-controlled smart home device. Piggy would connect to the bank, draw up a savings plan based on the users' needs, and enable them to fulfill it by gestural control, simply tapping in the money. Almost like one used to do as a kid.

GRAAFILINE DISAIN GRAPHIC DESIGN

+ BRADLEY PAPER

Tudeng: Mathias Väärsi

Juhendajad: Martin Veisman, Valter Jakovski



NUTIKAUSTIKUD

Bradley Paper kaubamärgi all tegutseb üks Eesti suurimaid kirjatarvete ja paberikaupade müüjaid. Firma portfellis on ka põhikooli- ja gümnaasiumiõpilastele mõeldud nutikaustik – eri õppeainete jaoks valemite ja muu raudvaraga varustatud paks vihik, mille kaanekujundus annab aimu selle sisust. Senine disain valmis kakskümmend aastat tagasi ning vajab värskendamist. EKA graafilise disaini osakonna II kursuse II kursuse ülesandeks pakkuda kaustikute kaanekujundusi, mis kõnetaksid tänaseid õpilasi. Iga tudeng kavandas seeria kaasi erinevatele ainevihikutele.

Väljavalituks osutus Mathias Väärsi kavand, mis kasutas jõulisi ja lakoonilisi kujundeid ning põhivärve, mis olid mõeldud trükkimiseks hallile naturaalsele katmata paberile. Tootmisprotsessi käigus muutusid nii paberi tüüp kui ka värvigamma, kuid jõuline kujundikäsitus säilis. Tundub, et tulemus meeldis ka õpilastele – esimene trükk uusi nutikaustikuid müüdi kiiresti läbi.

SMART NOTEBOOKS

The Bradley Paper trademark is one of the biggest sellers of stationery and paper supplies in Estonia. Its portfolio includes “smart notebooks” for basic schools and upper secondary schools – thick exercise books equipped with formulas and other necessities for a variety of subjects. Notebooks’ cover design reflects its contents. The original designs were made some twenty years ago and needed freshening up. 2nd year graphic design BA-students were given the task to generate new cover visuals appealing to present-day school kids. Each student designed a series of covers for a set of subjects.

The winning design was made by Mathias Väärsi with simple strong shapes in primary colours meant to be printed on a grey uncoated natural paper. During the production process, the paper type and colour scheme changed, but the strong visual style remained. It seems that intended users approved of the design, as the first run of new cool notebooks was sold out quickly.

KERAAMIKA CERAMICS

Tudengid: Keraamika magistritudengid

Juhendajad: Heikki Zoova, Ingrid Allik, Lauri Kilusk,
Urmas Puhkan, Samson Shafran, Agur Kruusing

+ RIBE



3D-SAVIPRINDITUD TOIDUNÕUD

Esimest korda EKA ajaloos on keraamika printimise 3D-tehnoloogia seotud toidunõude projektiga. Tudengitele ettevõttega reaalse koostöökogemuse pakkumise eesmärgil loodi käed restoraniga Ribe. Kolme kuu jooksul pandi osakonna saviprinterid korralikult proovile ning katsetuste käigus arendati nii kavandeid kui ka printereid. Eduka koostöö tulemusena valmisid ajaga kaasaskäivale kliendile sobivad praktilised disain-nõud.

Magistriõppe tudengid tutvusid põhjalikult olemasolevate nõude, menüü ja sisekujundusega. Koos Ribe restorani peakoka Rado Mitroga (Slovakkia) süveneti toidunõudele esitatavatesse nõuetesse ja disainieelistustesse. Paraleelselt toodete kavandamisega arendati edasi ka 3D-saviprintimise tehnoloogiat. Selles oli abiks Madis Kaasik ettevõttest Protoinvent, kes on kõigi projektis kasutatavate printerite autor.

3D CLAY-PRINTED RESTAURANT DISHES

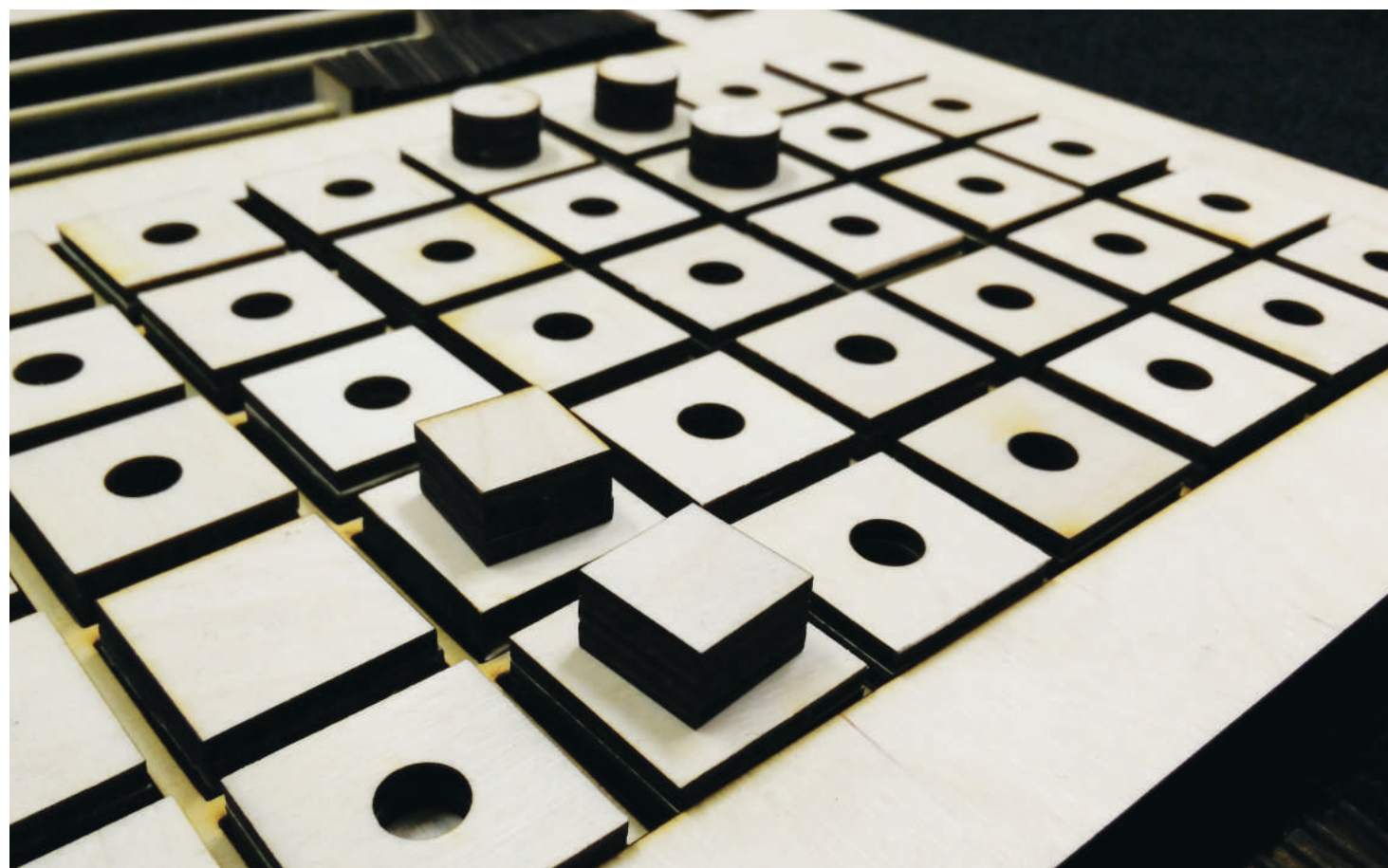
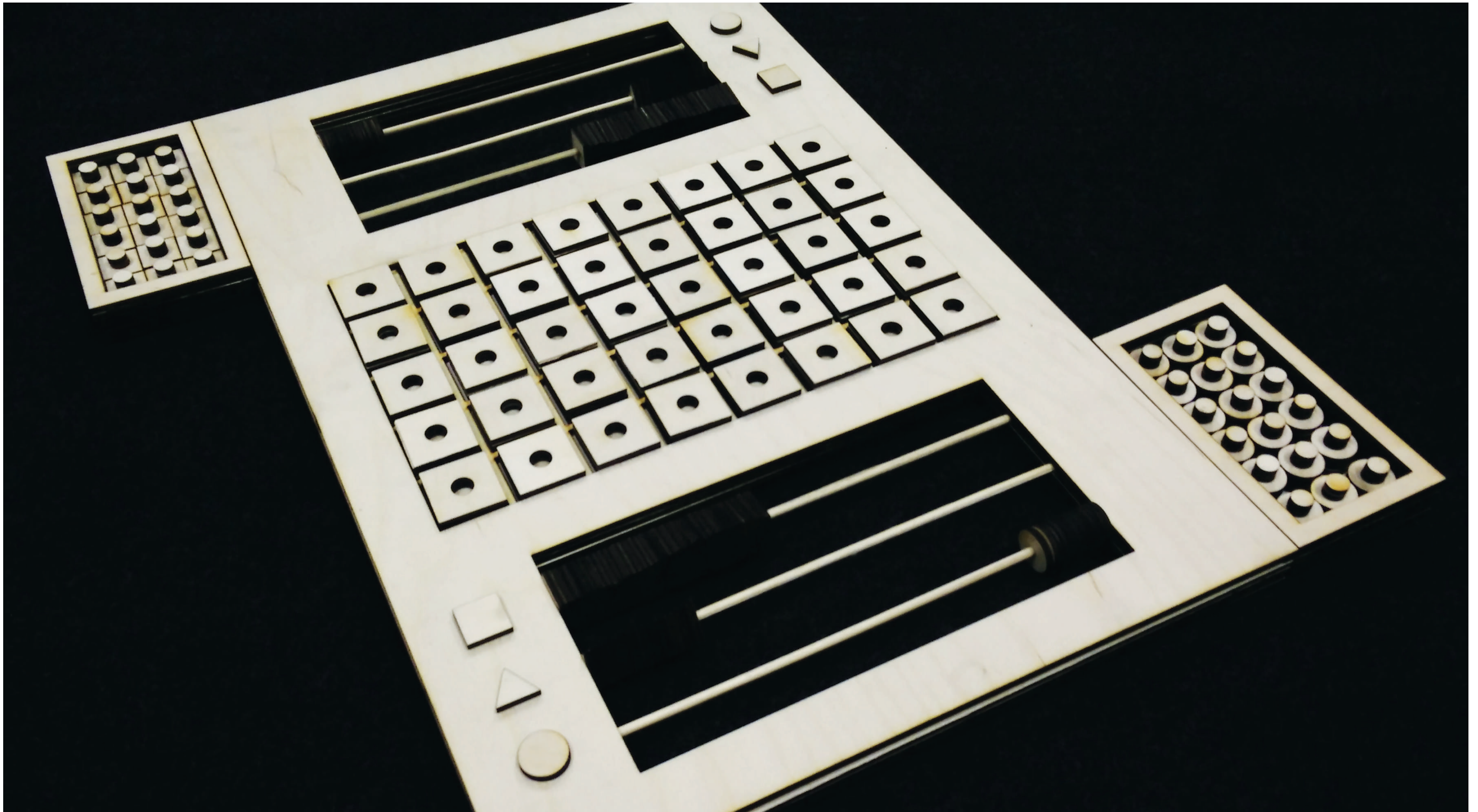
For the first time in the history of EAA, ceramic 3D printing technology was used for making restaurant dishes. In order to give students a real experience of collaboration, EAA teamed up with an award-winning restaurant Ribe. Over a three-month period, 3D clay printers were thoroughly put to the test. Both, the designs and clay printers themselves were developed further. As a result of the excellent cooperation, a selection of designer dishes was produced for a client that is in tune with its time.

Master's students were given an in-depth overview of the existing tableware, menus and interior design. Together with Ribe's chef de cuisine Rado Mitro (Slovakia), the requirements and design preferences for the dishes were discussed. In parallel to designing the dishes, 3D clay printers were also developed further. The project was assisted by Madis Kaasik from Protoinvent who has built all the clay printers used in EAA.

GRAAFILINE DISAIN GRAPHIC DESIGN

Tudengid: Kermo Aruoja, Oskar Mihhailov
Juhendaja: Daniel Kotsjuba

+ PPÜ



TAKTIILNE LAUAMÄNG

Koostöös Põhja-Eesti Pimedate Ühinguga kavandati lauamäng, mida saavad mängida nii nägijad kui pimedad. See on loodud võimalikult laiale mängijaskonnale arvestades erinevaid aspekte, mis on olulised näiteks nägemispuude või motoorsete häiretega inimeste jaoks. Projekti eesmärk on pakkuda erivajadustega kasutajatele võimalust tunda end tervete kaaslaste hulgas võrdsena, osaledes koos nendega iseseisvalt samas tegevuses.

Loodud mängulaud on taktiilne ning nupud stabiilsed, reeglid on lihtsasti mõistetavad, kuid siiski piisavalt huvitavad, et mängu käik oleks etteaimamatu ning haarav. Projekt sai alguse graafilise disaini osakonna kaasava disaini õppeaine raames. Lauamängu edasiarendamine jätkub Oskar Mihhailovi ja Kermo Aruoja poolt tehtava lõputöö raames.

Oleme avatud koostööpakkumistele, et lauamäng jõuaks tootmisesse ja mängijateni.

TACTILE BOARD GAME

EAA Graphic Design department designed a board game that can be played by both the sighted and the blind. The project was carried out in collaboration with the Northern-Estonian Association of the Blind. The board game is meant for the widest audience. It takes into account various aspects crucial for people with, for example, visual impairment and motor disorders. The objective of the project is to offer people with special needs the opportunity to feel equal to their healthy counterparts and participate independently in the same activities.

The board game is tactile and the pawns are stable. Rules are easy to understand but interesting enough for the game to remain unpredictable and captivating. The project started during the BA-studies 3rd year course of Inclusive Design under the supervision of Daniel Kotsjuba. The developers, Oskar Mihhailov and Kermo Aruoja, will continue to enhance the game as their graduation project.

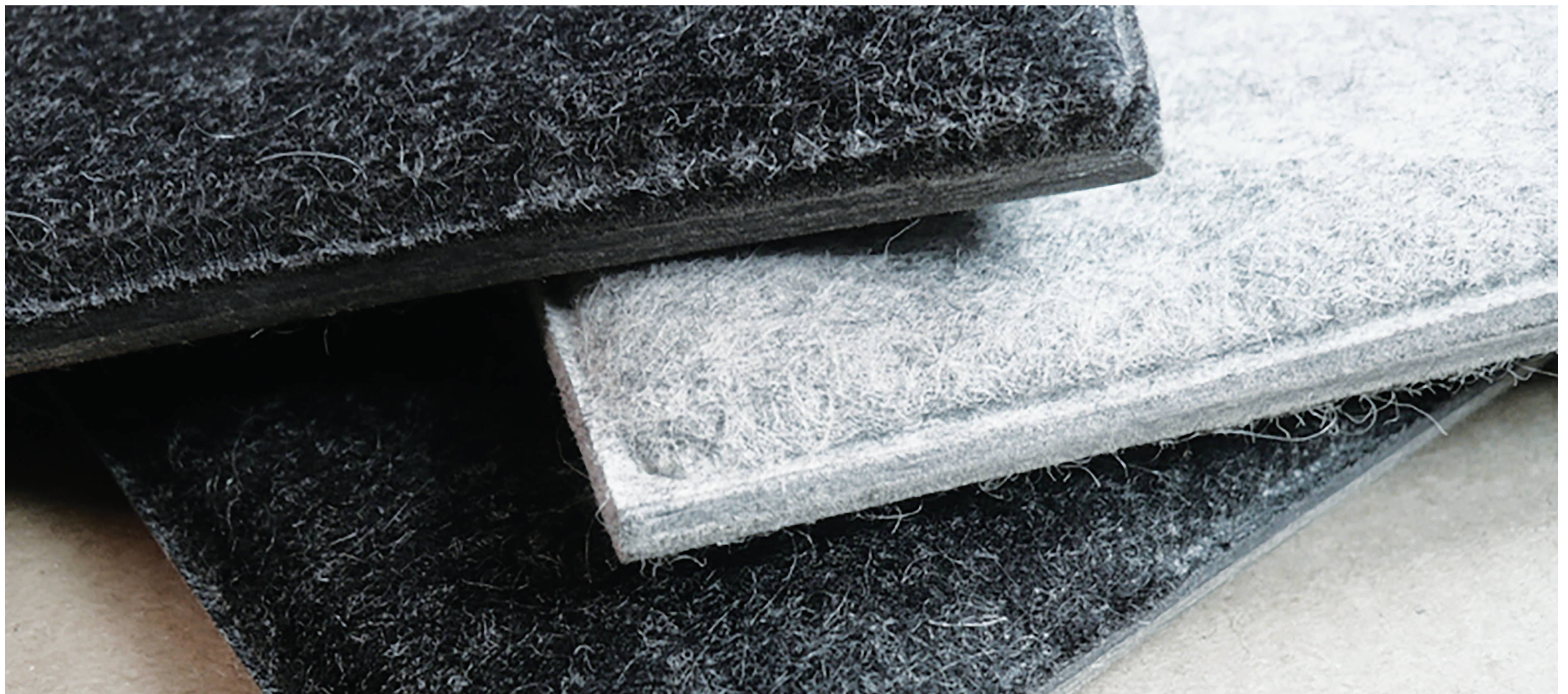
We are open for collaboration so that the board game could reach its potential manufacturers and players.

TEKSTIILIDISAIN TEXTILE DESIGN

+ TTÜ

Tudeng: Katrin Kabun

Juhendajad: Kärt Ojavee (EKA), Aare Aruniit (TTÜ)



Komposiit kaetud vildiga. Foto: Karl-Erik Jäetma



Jääkvill. Foto: Karl-Erik Jäetma

BIOLAGUNEV KOMPOSIITMATERJAL

Katrin Kabuni magistriprojekti “Jääkvill. Kasutamata ressursist interjööri lahenduseni” raames valmis koostöös Tallinna Tehnika-ülikooliga biolagunev komposiitmaterjal, mis koosneb villakist ja biolagunevast sideainest.

Lambavill on unikaalsete omadustega materjal, mida hakatud nimetama isegi looduslikult kõrgtehnoloogiliseks kiuks. Ometi saab suurest hulgast lambavillast kasutult ladestuv jääkvill, ametlikus keeles III kategooria loomne jääde. Eestis on hinnanguliselt 90 000 lammast ning aastas toodetakse 170 tonni villa, millest üle 150 tonni (88%) hävitatakse.

EKA tekstiiliosakonnas loodud villakomposiit sobib kasutamiseks nii kodudes, avalikes ruumides kui ka näiteks sõidukite interjöörides ja mööblitööstuses. Materjal on tervise- ja keskkonnasõbralik, omadustelt kerge, hea soojusisolaator, helisummutav, mustust ja vett hülgev ning suhteliselt tulekindel. See suudab reguleerida ka ruumi õhukvaliteeti. Rohkelt villa sisaldav komposiitmaterjal baseerub taastuvatel ressurssidel ja on oma kasutusea lõppedes ümbertöödeldav, ja komposteeritav.

“Jääkvill. Kasutamata ressursist interjööri lahenduseni” nimetati EKA 2017. aasta parimaks magistritööks.

BIODEGRADABLE COMPOSITE MATERIAL

Lambswool is a unique material even regarded as a natural high-tech fibre. However, much of the lambswool in Estonia becomes a waste and is classified by officials as a 3rd category animal by-product.

There are approximately 90,000 sheep in Estonia with an annual wool production of 170 metric tons, of which 150 tons (88%) is destroyed. Within the framework of the Master's Thesis “Waste wool. From unused resource to interior solutions”, in collaboration with Tallinn University of Technology, a biodegradable composite material was created of wool fibre and a biodegradable polymer.

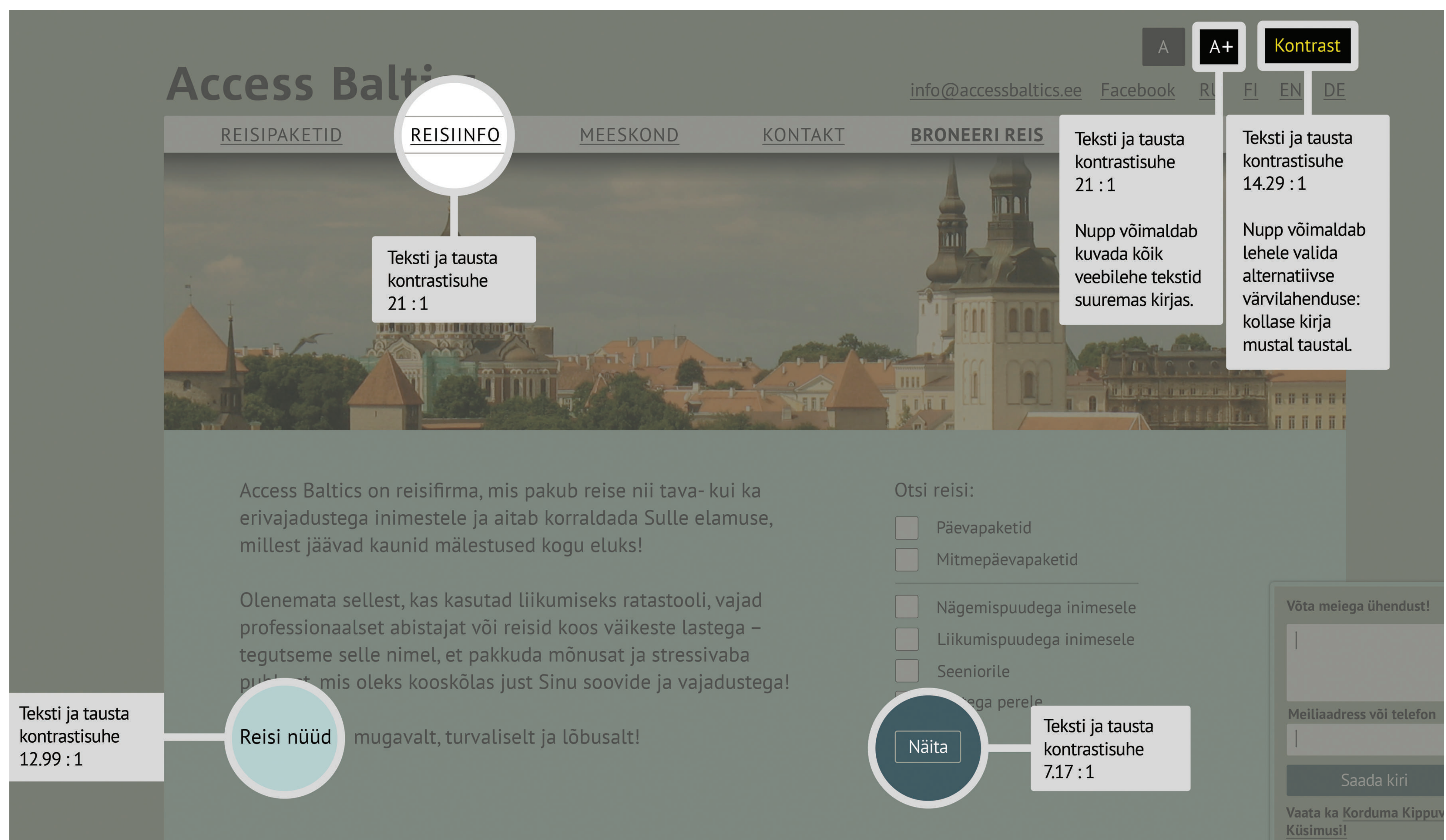
The resulting wool composite is suitable for use in households, public spaces, car interiors and the furniture industry. The material is both health- and environmentally-friendly, lightweight, a good thermal insulator, soundproof, water and dirt resistant and relatively fireproof. It also helps to regulate indoor air quality. The wool-rich composite material is based on renewable resources and once its lifespan is over, it is recyclable and compostable.

“Waste wool. From unused resource to interior solutions” was awarded as the best Master's Thesis in EAA in 2017.

GRAAFILINE DISAIN GRAPHIC DESIGN

Tudengid: Tuuli Velling, Martis Roosimaa
Juhendaja: Daniel Kotsjuba

+ ACCESS BALTICS



KODULEHE DISAIN ERIVAJADUSTEGA INIMESTELE

EKA graafilise disaini tudengite Tuuli Vellingu ja Martis Roosimaa koostöö reisifirmaga Access Baltics sai tõuke huvist universaalsisaini (Universal Design) vastu. Selle puhul on mugava ja kasutajasõbraliku toote või teenuse kujundamisel üheaegselt arvestatud võimalikult paljude erinevate sihtgruppidega: tavakasutajad, erivajaduse või puudega inimesed, lapsed, eakad jt. Koostööst kasvas välja tudengite bakalaureuseõppe lõpuprojekt, mille eesmärgiks oli kaasava turismireise korraldava firma kodulehe ümberkujundamine vastavalt veebi ligipääsetavusstandardile WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) 2.0 AA. Nimetatud standrdit nõutakse muuhulgas ka riigihanke korras tellitud veebilehtedelt. Lisaks struktureerisid tudengid ümber lehekülje sisu ja ajakohastasid välimust. Oluliseks tingimuseks oli, et leht ise ei oleks külastajale tajutav kui “erivajadustega inimeste leht” ning et ükski aluseks olevatest põhimõtetest ei torkaks rõhutatult silma, vaid oleks lihtsalt osa meeldivast ja loogilisest kasutajakogemusest.

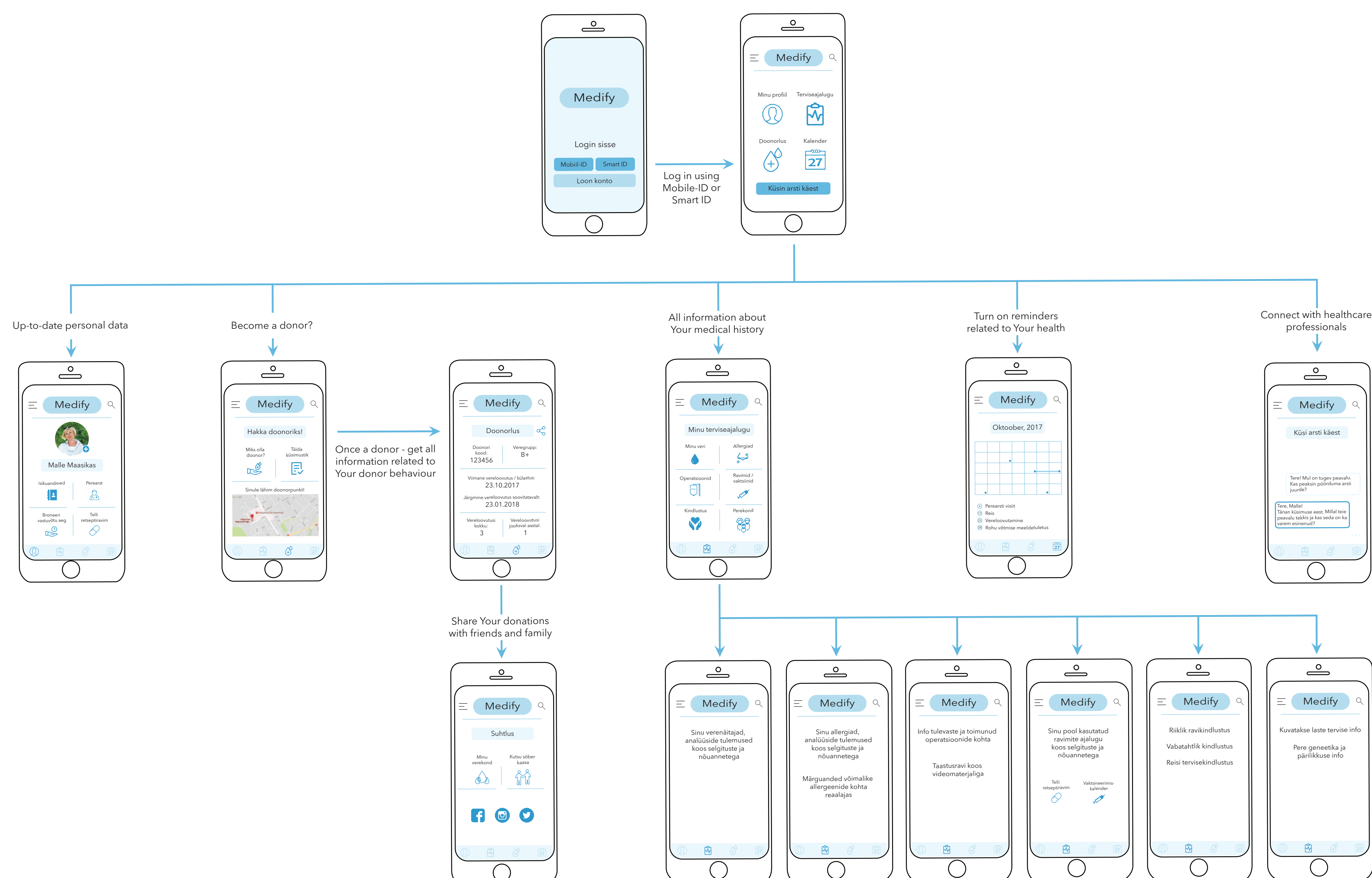
WEB DESIGN FOR USERS WITH A SPECIAL NEED

The collaboration between EAA graphic design students Tuuli Velling and Martis Roosimaa with inclusive travel agency Access Baltics got its impulse from an interest in Universal Design. According to Universal Design principles, a comfortable and user-friendly product or service is designed for as many audiences as possible, including users with a special need or a disability, children, elderly, etc. The outcome was a Bachelor's project with a purpose to redesign the pre-existing website according to the WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) 2.0 AA standard. It is, among other criteria, the level required for a web solution to be eligible for Estonian public procurement. Velling and Roosimaa also restructured the contents of the site and renewed its design. They aimed to create a web page that would offer a pleasant and logical user experience and would not be perceived as a site for users with special needs only.

TOOTEDISAIN PRODUCT DESIGN

Tudengid: Renata Johanson, Liina Kurvits
Juhendaja: Halina Mugame

+ PERH



MEDIFY – TEENUSEDISAIN VEREDOONORITELE

Eesti Kunstiakadeemia tootedisaini osakonna tudengid otsisid süsteemidisaini-tööta raames lahendusi veredoonorlusega seonduvatele probleemidele. Kasutaja-kogemuse disainer Halina Mugame juhendamisel läbi viidud töötaas lähtuti küsimusest, kuidas suurendada veredoonorite arvu ja tagada esmaste doonorite kujunemine korduvateks.

Intensiivse nädalase tööta tulemusel mõeldi nii esma- kui ka korduvdoonori seisukohalt läbi erinevate info- ja kommunikatsioonitehnoloogiate kasutusvõimalused. Samuti töötati välja mobiilirakenduste ja kasutajaliideste prototüübid, mis toetaksid inimese otsust doonoriks tulla.

Eduka projekti tulemusena pakuti Eesti Kunstiakadeemiale edasist koostööd Põhja-Eesti Regionaalhaigla vereteenistuse infosüsteemi ja e-Doonori keskkonna arendamisel.

MEDIFY – SERVICE DESIGN FOR BLOOD DONORS

In their 5-day Systems Design workshop, the 3rd year Product Design students of Estonian Academy of Arts were challenged to tackle some of the most critical issues facing blood banks today. Under the supervision of the UX designer Halina Mugame, questions such as how to increase the number of voluntary blood and to affect donors' return behavior were raised. The workshop addressed the role of information and communication technologies both from the standpoint of first-time and repeat donors. It also involved prototyping for mobile apps and web interfaces, which could support the decision to be(come) a blood donor.

The strategic use of Service Design in the healthcare sector resulted in an invitation on behalf of the North Estonia Medical Centre to collaborate on developing further their blood bank management infosystems and e-Donor database.

JDL + TLÜ

Tudengid: EKA Jätkusuutliku Disaini Labori ja TLÜ Keskkonnakorralduse tudengid
Juhendajad: Reet Aus (EKA), Liisa Puusepp (TLÜ), Mihkel Kangur (TLÜ), Helen
Sooväli Sepping (TLÜ), Margus Vetsa (TLÜ)

+ EKTL



JÄTKUSUUTLIK DISAIN

EKA Jätkusuutliku Disaini Labori (JDL), Tallinna Ülikooli (TLÜ) ja Eesti Kaitsetööstuse Liidu (EKTL) koostööprojekti teemaks on jätkusuutlike disainimeetodite rakendamine kaitse-tööstuses. Rõhuasetusega väärtustaval taaskasutusel otsitakse lahendusi, et jõuda tootmisjääddest ringmajanduseni ning juurutada kvaliteedijuhtimist. Projektis osales veel 12 partnerit: sh Päästeamet, Politsei- ja Piirivalvemet, Sangar AS, YKK Finland jt.

Algatuse raames uuriti kui suurtes kogustes ja millist jäädet kaitsetööstuse projektipartneritel tootmisprotsessi ja varustuse hilisema ladustamise/mahakandmise käigus tekib. Üliõpilaste poolt kavandatud uusi tooteid hakatakse ideaalis disainima ja tootma organisatsioonide-siseselt. Projekti raames pakuti välja üle kümne võimaluse jäätmete taaskasutuseks keskendudes seekord eelkõige tekstiilitööstusele. Näiteks loodi uusi kodu-sisustus-elemente, lastetooteid, rattakotte jne.

SUSTAINABLE DESIGN

Sustainable Design Lab's (JDL) ongoing collaboration with Tallinn University (TLÜ) and the Estonian Defence Industry Association (EKTL) includes twelve additional partners including the Estonian Rescue Board, Police and Border Guard Board, Sangar AS, YKK Finland, etc – all contributed to the project. The topic of the study course was the application of sustainable design methods in the defence industry with an emphasis on upcycling, from production waste to circular economy.

The aim of the project was to research what kind of waste and in what quantities the project partners generate during their production process and the subsequent storage/writing-off of supplies. More than ten solutions were proposed for recycling the waste as new products. Examples of new product ideas include home decorations, children's products, bike bags, etc.

EKA DESIGN SHOWCASE

PARIMAD NÄITED UUENDUSLIKU DISAINI JA ETTEVÕTLUSE KOOSTÖÖST

Eesti Kunstiakadeemiale on koostöö ettevõtlusega veres. Kool asutati 1914. aastal valmistamaks ette kõrgetasemelist loometööjõudu Eesti tekstiili-, naha-, klaasi-, keraamika-, ehte-, ehitus- jt tööstustele. Ka 1966. aastal käivitunud tööstusdisaini õppekava oli algusest peale tihedalt seotud toleaegsete ettevõtetega: Lõpetajad asusid tööle vabrikutesse ja tootmiskoondistesse, kus kavandasid jõuliselt ümbritsevat esemelist ja visuaalset keskkonda.

Tänaseks on EKA disainiõppesse traditsiooniliste erialade kõrvale lisandunud mitmed uusi valdkondi, nagu näiteks graafiline disain, interaktsioonidisain ning EKA-TTÜ ühine magistriõppekava Design & Engineering. Ettevõtluskoostöö on hoogsam kui kunagi varem. Igal aastal viiakse läbi kümneid suuremaid ja väiksemaid projekte, kus kooli partneriks on eesrindlikud firmad, riigiasutused, MTÜ-d ja vabaühendused.

Ettevõtetele on koostöö EKAgas kasulik. Nagu partneritele sissejuhatuseks sageli soovitame: kujutage ette 10–20 geniaalset noort inimest, kes mitu kuud tegelevad intensiivselt just teie probleemidele lahenduste otsimisega. Tudengeid juhendavad õppejõud on oma ala rahvusvaheliselt tunnustatud spetsialistid. Koos ettevõttega kavandatakse tulevikuvisionid – kuidas näeb välja näiteks reisimine, meedia tarbimine või kaubandus 5, 10, 20 aasta pärast? Arendatakse enneolematuid tooteid ja teenuseid, testitakse uusi materjale ja tehnoloogiaid.

Vastutasuks saavad üliõpilased aimu tegeliku elu probleemidest, puutuvad kokku uusimate tootmisvõimalustega, valmistuvad paremini tulevaseks tööleasumiseks erutavalt tundmatus homses maailmas. Kunstiakadeemia vaatab tulevikku osaledes ettevõtluskoostöö kaudu aktiivselt ühiskondlikes protsessides, käies sammu arenevate tehnoloogiatega.

EKA Design Showcase raames esitleb Eesti Kunstiakadeemia uhkusega parimaid näiteid viimase aasta koostööprojektidest. Täname oma partnereid ning oleme koostööks alati avatud!

Kristjan Mändmaa

EKA disainiteaduskonna dekaan