
VISUAALISEN ILMEEN JA VERKKOSIVUN SUUNNITTELU SINMATE-YHTYEELLE

Markus Kumpulainen

Opinnäytetyö

Ammattikorkeakoulututkinto



SAVONIA-AMMATTIKORKEAKOULU OPINNÄYTETYÖ

Tiivistelmä

Koulutusala Yhteiskuntatieteiden, liiketalouden ja hallinnon ala	
Koulutusohjelma Liiketalouden koulutusohjelma	
Työn tekijä(t) Markus Kumpulainen	
Työn nimi Visuaalisen ilmeen ja verkkosivujen suunnittelu Sinmate-yhtyeelle	
Päiväys 19.11.2010	Sivumäärä/Liitteet 35/19
Ohjaaja(t) Anja Kainulainen	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) Iisalmen KajRo ry	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Tässä opinnäytetyössä suunniteltiin ja toteutettiin Sinmate-yhtyeen visuaalinen ilme, verkkosivut sekä verkkosivun päivitysohjeet. Toimeksiantaja on Iisalmen KajRo ry, joka on perustettu vuonna 2009 palvelemaan Sinmate-yhtyeen toimintaa. Yhtye muodostuu viidestä iisalmelaisesta musiikin harrastajasta. Verkkosivujen avulla halutaan lisätä tunnettavuutta sekä koota yhteen paikkaan yhtyeen toimintaan liittyvä teksti-, kuva- ja äänimateriaalia.</p> <p>Visuaalinen ilme sisältää logon sekä värimaailman. Logo oli uudistettava, koska entinen logo oli vain paperille piirretty versio. Sinmate-yhtyeellä ei ollut aikaisemmin ollenkaan verkkosivuja. Logo sekä verkkosivun ulkoasu suunniteltiin Adobe Photoshop CS4-ohjelmaa apuna käyttäen. Verkkosivut rakennettiin Joomla!-julkaisujärjestelmää ja sen maksuttomia lisäosia käyttäen. Joomla! on avoimeen lähdekoodiin perustuva internetpohjainen julkaisujärjestelmä. Sinmate-yhtyeen verkkosivujen toteutuksessa ei käytetty valmiita verkkosivupohjia, vaan kaikki tehtiin alusta asti itse.</p> <p>Työ toteutettiin yhteistyönä toimeksiantajan kanssa. Näin ollen kaikki yhtyeen jäsenet pääsivät kertoamaan oman mielipiteensä työn vaiheista sekä lopputuloksista. Myös tiheät tapaamiset edesauttoivat suunnittelussa sekä työssä, koska palaute oli nopeaa ja usein myös reaaliaikaista. Nämä verkkosivut tulevat palvelemaan tulevaisuudessa bändin kuuntelijoita, koska siellä on nähtävissä kaikki bändiä koskevat viralliset tiedotteet. Verkkosivujen päivitystä ja ylläpitoa varten laadittiin päivitysohjeet. Niiden avulla kuka tahansa bändin jäsenistä pystyy halutessaan lisäämään sivulle bändiä koskevia tiedotteita, kuvia, videoita tai musiikkikappaleita. Opinnäytetyö toteutettiin vuoden 2010 kevään ja syksyn aikana. Tätä työtä varten ei ole tehty luottamuksellisia sopimuksia. Verkkosivuja ei ole vielä julkaistu verkossa. Niiden julkaisusta ilmoitetaan sosiaalisessa mediassa.</p>	
Avainsanat Visuaalinen ilme, verkkosivut	

Field of Study Social Sciences, Business and Administration			
Degree Programme Degree Programme in Business and Administration			
Author(s) Markus Kumpulainen			
Title of Thesis Visual website desing to the band Sinmate			
Date	19.11.2010	Pages/Appendices	35/19
Supervisor(s) Anja Kainulainen			
Project/Partners Iisalmen KajRo ry			
<p>Abstract</p> <p>In this thesis a visual and website design as well as an update manual of the website was planned and produced to a band called Sinmate. The employer for the design is an association that was founded in 2009 to serve Sinmate's activities. The band contains of five adult men who are living in Iisalmi. The purpose of the website is to increase the popularity of the band and also gather news, pictures, videos and music into one place.</p> <p>The visual design contains both the logo and colors. The logo needed to be renewed because the previous logo was drawn only on the paper. Sinmate had not had a website before. The logo and the website were designed with Adobe Photoshop CS4 -program. The website was produced with the help of Joomla! desktop publishing software which is based on open source. Joomla! contains extension. Extensions are giving the website functionality. There was no use of ready website templates but everything was designed from the scratch.</p> <p>The thesis was produced in cooperation with the employer so every member of the band had an opportunity to express their own opinions about the steps of the thesis and the final results. Several meetings helped on planning and working because feedback was fast and in real time. This website will serve fans of the band in the future because all the official information about the band is available on the website. An update manual was made for updating and administration. With help of the manual all members of the band can add news, pictures, videos and music to the website. The thesis project was carried out in spring and autumn 2010. The website has not been published online yet. There will be an announcement in social media when the website will be published.</p>			
Keywords visual identity, website			

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1 JOHDANTO.....	6
2 VISUAALISEN ILMEEN SUUNNITTELU JA VERKKOSIVUT	8
2.1 Tietotekninen näkökulma.....	8
2.1.1 Toteutuksen työvälineet.....	8
2.1.2 Digitaalisen kuvan käsittely	11
2.2 Markkinoinnillinen näkökulma.....	11
2.2.1 Digitaalinen markkinointi.....	11
2.2.2 Visuaalisuus markkinoinnissa.....	13
2.3 Systeemityön määritykset verkkosivujen suunnittelussa	14
2.4 Verkkosivujen käytettävyys ja esteettömyys.....	15
3 TYÖMENETELMÄT.....	17
3.1 Työn tarkoitus, toteutus ja tavoitteet.....	17
3.2 Sinmate-verkkosivuston ja visuaalisen ilmeen toteutus.....	18
3.2.1 Työkalujen valinta.....	18
3.2.2 Bändin logon suunnittelu	19
3.2.3 Verkkosivujen suunnittelu ja toteutus	20
3.2.4 Palvelintilan valinta	25
3.3 Verkkosivujen päivitysohjeen toteutus.....	26
4 TUOTOS	28
4.1 Visuaalinen ilme ja verkkosivut.....	28
4.2 Verkkosivun päivitysohjeet	30
5 POHDINTA.....	31
LÄHTEET	33

LIITTEET

Liite 1 Sinmate-verkkosivujen päivitysohjeet

Liite 2 Logot

1 JOHDANTO

Sinmate on vuonna 2008 perustettu thrash-metal bändi, joka koostuu iisalme-
laisista 24–30-vuotiaista nuorista miehistä. Tässä työssä käytetään nimitystä
bändi, kun puhutaan Sinmate-yhtyeestä. Bändi koki takaiskun vuonna 2008
joulukuussa, kun edelliseen harjoitustilaan tuli vesivahinko. Taloudellisilta va-
hingoilta vältyttiin. Musiikin tekoon ja toistoon tarvittavat kalustot eivät vahin-
goittuneet. Puoli vuotta vesivahingon jälkeen bändi löysi uuden harjoituspai-
kan VR:n tiloista. Sen myötä bändi perusti yhdistyksen nimeltä Iisalmen KajRo
ry, koska VR ei vuokraa tiloja yksityisille. Siitä lähtien bändin tiimityöskentely
ja luovuus on päässyt ammattimaisemmin valloilleen.

Vuoteen 2010 asti tieto bändi toiminnasta ja esiintymisestä on välittynyt mu-
siikkipiireissä. Se ei ole markkinoinut itseään. Tämän vuoksi opinnäytetyön te-
kijä, joka soittaa kyseisessä bändissä bassoa, lupautui tekemään visuaalisen
ilmeen ja verkkosivut. Opinnäytetyön toimeksiantaja on Iisalmen KajRo ry.
Tämän toiminnallisen opinnäytetyön tarkoituksena on luoda Sinmate-yhtyeelle
verkkosivut ja visuaalinen ohjeistus, jota käytetään markkinointimateriaaleihin.
Visuaalinen yhdenmukaisuus on tärkeää, jotta bändi on helposti tunnettavissa.

Opinnäytetyöhön kuuluu myös logon suunnittelu ja luominen, koska bändillä ei
vielä sitä ollut. Logo onkin tärkeä väline bändin markkinoinnissa, koska sen
avulla bändistä luodaan muistijälki. Verkkosivujen suunnittelun myötä luodaan
bändille ohjeet verkkosivujen käyttöön. Ohjeiden avulla bändin jäsenet voivat
hallita verkkosivuja.

Sinmate-verkkosivujen toteutuksessa pyritään käyttämään vapaaseen lähde-
koodiin perustuvia työkaluja. Kaikki muut, paitsi tekstin- ja kuvankäsittelyoh-
jelmat perustuvat vapaaseen lähdekoodiin. Kehitysalustana on XAMPP-
paketti, joka on suunniteltu Windows-käyttöjärjestelmää varten ja se sisältää
web-palvelimen, PHP-tuen sekä MYSQL-tietokantapalvelimen. Internetsivujen
julkaisujärjestelmänä käytetään Joomla!aa. Kuvat käsitellään Adobe Photos-
hop CS4 -ohjelmalla.

Opinnäytetyön luvussa 2 käsitellään opinnäytetyön viitekehystä, joka tukee teoreettisesti työn toteuttamista. Siinä selvitetään visuaalisuuden merkitystä verkkomarkkinoinnissa sekä esitetään perinteisen markkinoinnin ja digitaalisen markkinoinnin näkökulmia opinnäytetyön toteutukseen. Samassa luvussa selvitetään myös käytetyt käsitteet sekä määritetään toteutuksessa käytetyt työvälineet. Luvussa 3 kuvataan verkkosivujen, bändin visuaalisen ilmeen ja logon toteuttamisen työvaiheita ja käytettyjä työmenetelmiä. Työn tulokset esitetään luvussa 4. Lopuksi luvussa 5 pohditaan työn onnistumista ja tuloksia sekä esitetään kehittämissuhteita.

2 VISUAALISEN ILMEEN SUUNNITTELU JA VERKKOSIVUT

2.1 Tietotekninen näkökulma

2.1.1 Toteutuksen työvälineet

Tässä työssä käytetään nimeä verkkosivut, kun tarkoitetaan sivustoa. Verkkosivuilla tarkoitetaan hypermediajärjestelmässä olevaa yhtä sivua. Verkkosivustolla puolestaan tarkoitetaan verkkosivujen muodostamaa kokonaisuutta. (Tietotekniikka liiton ATK-sanakirja 2003, 278.) Web-palvelin on tietokone, jolle siirretään verkkosivut. Kun verkkosivut on siirretty, ne tulevat julkiseksi internetiin. (Tietotekniikan liiton ATK-sanakirja 2003, 290.)

Verkkosivuista puhutaan yleisellä tasolla www-sivuista, jotka sijaitsevat palveluntarjoajan palvelinkoneella. Verkkosivuilla on näkyvissä kolme keskeistä komponenttia. Tekstisisältö kattaa otsikot ja kappaleet, jotka sivulla esiintyvät. Sivulla saattaa olla myös erilaisia viittauksia eli linkkejä tai kuvia. Merkkaukset ovat ohjeita, jotka määrittelevät, kuinka sisältö ja viittaukset esitetään. (Castro 2007, 27.)

HTML tulee lyhenteistä Hypertext Markup Language. HTML on kieli, jota web-selaimet osaavat lukea. HTML-kielen koodista rakentuu verkkosivu. (Tietotekniikkaliiton ATK-sanakirja 2003, 50.)

PHP on ohjelmointikieli, jolla voidaan ohjelmoida esimerkiksi dynaamisia verkkosivuja. PHP on vapaaseen lähdekoodin perustuva tuote, joten sitä voi käyttää kuka tahansa vapaasti, ilman kustannuksia (free). PHP:ssä yleensä koodi kirjoitetaan suoraan HTML-kielen joukkoon. PHP lisää käyttäjälle näkyvää toiminnallisuutta muokkaamalla verkkosivun ulkoasua ja sisältöä esimerkiksi sen mukaan, mitä käyttäjä on tehnyt. (PHP: General Information 2010.)

MySQL on tietokantapalvelin, jota käytetään hyvin tiiviisti verkkosivusovellusten kanssa. MYSQL perustuu vapaaseen lähdekoodiin, joten sitä voidaan käyttää ilmaiseksi. MYSQL on käytettävissä monille eri käyttöjärjestelmil-

le, joten se on myös sen takia hyvin käytetty tietokantaohjelmisto. MySQL:ää käytetään muun muassa verkko-ohjelmistojen toteutuksessa tietojen käsitteelyyn ja tallenukseen. Tietoa analysoidaan tietokantapalvelimessa SQL-kielellä. (About MYSQL?)

Opinnäytetyössä keskitytään vapaaseen lähdekoodiin (Open Source) pohjautuvaan Joomla!-julkaisujärjestelmään. Julkaisujärjestelmällä tarkoitetaan järjestelmää, jonka avulla voidaan lisätä, päivittää tai poistaa sisältöä verkkosivuilta mahdollisimman helposti. Markkinoilla on tällä hetkellä sekä kaupallisia että maksuttomia julkaisujärjestelmiä. Julkaisujärjestelmän etuina ovat verkkosivujen helppo päivitettävyyys sekä lisäominaisuuksien helppo asentaminen. (Mikä on julkaisujärjestelmä 2005.)

Joomla! on GNU/GPL-lisenssiin pohjautuva, maksuton verkkosivuille tarkoitettu julkaisujärjestelmä, jonka avulla käyttäjä voi päivittää verkkosivuilleen sisältöä vaivattomasti. Joomla! soveltuu käytettäväksi niin pienten yhteisöjen, yksittäisten henkilöiden kuin suurten yritysten käyttöön. Joomla!:n ylläpito tapahtuu internetselaimessa, esimerkiksi Opera, Mozilla Firefox tai Internet Explorer. Joomla!:ssa artikkelien sisältöä voidaan muokata sisältöeditorin WYSIWYG-näkyssä tai HTML-editorissa. HTML-editoria käytetään Joomla!:ssa muun muassa taulukoiden tekemiseen. (Mikä on Joomla!? 2005.)

Joomla!:ssa on kaksi eri näkymää. Toinen näkymä on nimeltään front end ja toinen back end. Front end -näkyssä käyttäjä voi käydä kirjoittamassa ja julkaisemassa artikkeleita WYSIWYG-editorilla. (Mikä on Joomla!? 2005.) WYSIWYG on lyhenne sanoista "What you see is what you get". Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että verkkosivuille on upotettu pieni tekstinkäsittelyeditori, jossa on tekstin kirjoittamiseen ja muokkaamiseen tarvittavat toiminnot. Tämä komponentti on nimeltään TinyMCE. Verkkosivujen ylläpitäjän ei tarvitse kirjoittaa koodia saadakseen verkkosivuille päivityksiä. Tämä näkymä on erinomainen vaihtoehto esimerkiksi verkkosivujen ylläpitäjälle, joka voi halutesaan muokata artikkeleita helposti. (Joomla! sanasto 2008.)

Back end -näkyvä on suunniteltu kehittyneemmille käyttäjille, esimerkiksi verkkosivujen ylläpitäjille, jotka pääsevät hallinnoimaan verkkosivujen tärkeimpiä asetuksia. Back end -näkyvässä hallitaan muun muassa kaikkien komponenttien tärkeimpiä asetuksia: esimerkiksi UnMP3-komponenttiin kappaleiden lisääminen, jota ei voi tehdä front end -näkyvässä. Myös uusien artikkelien lisääminen ja kuvagallerian hallinta onnistuvat back end -näkyvässä. (Administration Back-end 2007.)

Joomla!:ssa sisältöalue näyttää erilaisia sisältöelementtejä tai sovelluksia, joita voidaan kutsua komponenteiksi tai moduuleiksi. Komponentit ovat tärkeä osa Joomla!:n toiminnallisuuden kannalta, sillä ne sisältävät muun muassa mainospalkkeja, uutissyötteitä, linkkejä sekä erilaisia sovelluksia. Moduulit ovat eräänlaisia pieniä ohjelmakokonaisuuksia, joiden avulla on mahdollista laajentaa Joomla!:n toiminnallisuutta. (Joomla! sanasto 2008.)

Sinmate-verkkosivuilla käytetään Phoca Gallery -komponenttia toimimaan kuvagalleriana. Phoca Gallery on vapaaseen lähdekoodiin perustuva kuvagalleriakomponentti, joka on helppo asentaa ja muokata omanlaisekseen. Kyseisessä komponentissa on myös paljon erilaisia toimintoja, joita voidaan asettaa päälle tai pois. Opinnäytetyöntekijä valitsi käytettäväksi tämän komponentin aiemman kokemuksen ja osaamisen perusteella. (Phoca Gallery.) Sinmate-verkkosivustolla toimii myös vapaaseen lähdekoodiin perustuva UnMP3-komponentti, jonka avulla käyttäjä voi soittaa siellä olevia kappaleita. UnMP3 komponentti on helppo asentaa Joomla!-julkaisujärjestelmään, ja sen muokkaaminen verkkosivuston ulkoasun kanssa sopivaksi on myös helppoa. (mp3 player for Joomla! 1.5 2009.)

GPL-lisenssi tulee sanoista General Public License. Tämä tarkoittaa yleistä lisenssiä ohjelmistotekniikassa. GPL-lisenssin tarkoituksena on taata oikeus levittää, kopioida ja muuttaa lähdekoodia sekä ohjelmia. GPL-lisenssin alla muutettuja ohjelmia tai lähdekoodia ei tarvitse antaa eteenpäin, ellei kyseistä ohjelmaa tai lähdekoodia haluta levittää. (General Public License 2007.) Joomla!-julkaisujärjestelmä on kirjoitettu GPL-lisenssin alaisuuteen, joten se on vapaata lähdekoodia. Myös muut komponentit ja työkalut, joita opinnäyte-

työssä käytetään, ovat GPL-lisenssin alaisia. Opinnäytetyön tekijä pyrkii käyttämään mahdollisimman useita GPL-lisenssin alaisia ohjelmia. (GNU General Public License 2007.)

2.1.2 Digitaalisen kuvan käsittely

Kuvia voidaan käsitellä kahdella eri tavalla digitaalisesti. Apuna voidaan käyttää bittikartta- sekä vektorigrafiikkaohjelmia. Bittikarttagrafiikassa kuva koostuu kuvapisteistä eli pikseleistä, joilla jokaisella on oma väriarvonsa, ja ne ovat riippumattomia toisistaan. Bittikarttakuvia käsitellään kuvankäsittelyohjelmilla, kuten esimerkiksi Adobe Photoshop CS4:llä. (Keränen, Lamberg & Penttinen 2005, 81–82.)

Vektorigrafiikkaa tuotetaan erilaisilla piirto-ohjelmilla. Vektorigrafiikka muodostuu matemaattisista objekteista eli esimerkiksi viivoista, ympyröistä ja neliöistä. Piirto-ohjelmilla tehdyt objektit ovat erillisiä ja ovat myös toisistaan riippumattomia, joten niiden ominaisuuksia voidaan muuttaa vaikuttamatta muihin objekteihin. Vektorigrafiikkaa voidaan tarpeen vaatiessa suurentaa ilman, että kuvan tarkkuus kärsii. Tämän vuoksi piirto-ohjelmilla tuotettu vektorigrafiikka on erityisen sopivaa esimerkiksi erilaisten logojen luomiseen. Lähes kaikki piirto-ohjelmat voivat käsitellä rajallisesti bittikarttakuvia. Myös kuvankäsittelyohjelmiin voidaan tuoda vektorigrafiikkaa, jolloin ne ensin rasteroidaan ja muutetaan sitten bittikarttakuvaksi. Eniten käytettyjä piirto-ohjelmia ovat esimerkiksi Adobe Illustrator CS3, CorelDraw sekä FreeHand. (Keränen, Lamberg & Penttinen 2005, 83–84.)

2.2 Markkinoinnillinen näkökulma

2.2.1 Digitaalinen markkinointi

Digitaalisuus on tänä päivänä tehokas keino kommunikoida ilman maantieteellisiä rajoituksia. Digitaalisuus on nykyisin hyvin keskeisessä roolissa markkinoinnissa ja liiketoiminnassa normaalin kommunikoinnin ja tiedonhaun lisäksi. (Merisavo, Vesanen, Raulas & Virtanen 2006, 15.) Digitaalisen markkinoinnin

yksi tehokkaimmista työvälineistä on vuorovaikutuksen reaaliaikaisuus. Merisavon ym. (2006, 33) mukaan digitaaliset kanavat kuten esimerkiksi internet ja sähköposti luovat tehokkaasti uusia markkinoinnin ja kommunikoinnin mahdollisuuksia, jotka ovat reaaliaikaisia sekä samalla myös kustannustehokkaita.

Pirjo Vuokko (2002, 17) esittää, että markkinointiviestintä kattaa sanansa mukaisesti monenlaisia keinoja ja toimintoja sekä hyvin erilaisia kohderyhmiä. Kohderyhmän valinta onkin markkinoinnin sekä visuaalisuuden kannalta hyvin tärkeä asia. Digitaalinen markkinointi tapahtuu digitaalisia kanavia pitkin, joista tärkeimpiä ovat muun muassa internet, liikkuvat mobiililaitteet sekä digi-tv. Keinoja digitaaliselle markkinoinnille ovat esimerkiksi sähköinen suoramarkkinointi (sähköposti ja mobiili), internetmainonta, bannerit ja sosiaaliset mediat. Edellä mainituista keinoista erityisesti sosiaalinen media on saanut mainostajat pohtimaan, miten internetin sosiaalisuutta voidaan hyödyntää markkinointiviestinnässä.

Karjaluodon (2010, 13) mukaan digitaalista markkinointia pidetään markkinointiviestinnän yhtenä osa-alueena, johon kuuluvat internetmarkkinointi, sähköpostimarkkinointi sekä digitaalinen teknologia. Hänen mukaan markkinointiviestinnän oppikirjat kertovat ainoastaan internetmarkkinoinnista ja sähköpostimarkkinoinnista. Digitaalinen markkinointi on termi, jolle ei löydy yhtä yksitällistä määritelmää.

Digitaalisesta markkinoinnista hyötyvät sekä asiakas että markkinoija. Tiedon etsintä on asiakkaalle helpompaa, koska tietoa voi etsiä ajasta ja paikasta riippumatta. Tiedonhaku on myös helpompaa hakukoneiden ansiosta. Asiakas voi myös räätälöidä omat markkinointimateriaalinsa helposti valitsemalla häntä kiinnostavia aiheita. Markkinoijan kanssa kommunikointi käy kätevimmin esimerkiksi sähköpostitse tai yhteydenottolomakkeella. Turvallisuudestaan ei nykypäivänä tarvitse tinkiä, sillä kehittyneet salaustekniikat takaavat tietojen turvallisen lähettämisen. (Merisavo ym. 2006, 45.)

Internetin tullessa mukaan markkinointikuvioihin, markkinoinnissa on tapahtunut enemmän muutosta kuin koskaan. Markkinoijalle suurin hyöty digitaalisessa markkinoinnissa on kustannustehokkuus. Esimerkiksi sähköpostilla ryhmäkirjeiden lähettäminen ei maksa yritykselle tai yhteisölle mitään, kun taas normaalin kirjeiden lähettäminen vaatii toimituskulut. Kohderyhmän tavoittaminen on helpompaa, koska kohderyhmä tavoittaa itse sitä kiinnostavat asiat. Myös asiakkaiden reagointiin voidaan vastata välittömästi. Digitaalisessa markkinoinnissa välitön palaute ja siihen vastaaminen vaikuttavat siten, että asiakkaan on helpompi olla mukana tuotekehityksessä. Digitaalinen markkinointi ei ole staattinen, joten sitä voidaan toteuttaa ja muuttaa nopeasti. (Merisavo ym. 2006, 45.)

2.2.2 Visuaalisuus markkinoinnissa

Mitä vahvemmin visuaalinen ilme koskettaa asiakasta, sitä helpommin kokonaiskuva markkinoitavasta tuotteesta jää mieleen. Tapani Huovilan (2003, 12) mukaan visuaalisen ilmeen päämäärä on antaa yhteisölle, julkaisijalle ja jutulle identiteetti sekä vahvistaa viestiä. Näin ollen visuaalinen ilme on tärkeä kokonaisuus myös musiikkiteollisuudessa.

Visuaalisella markkinoinnilla pyritään herättämään kohderyhmässä kiinnostusta ja ostohalua. Niemisen (2004, 8–9) mukaan jopa 75 % kaikista sisältämistämme viesteistä kulkee ensin silmien kautta tietoiseen ja tiedostomattomaan ajatusmaailmaan. Visuaalisuudella on siis suuri rooli markkinoinnissa. Tapani Huovila esittää myös että visuaalisen suunnittelun yksi päämäärä on pitää huolta viestin arvosta. Tämä tarkoittaa sitä, että hyvä visuaalinen suunnittelu edesauttaa myös markkinoinnissa. (Huovila 2006, 12)

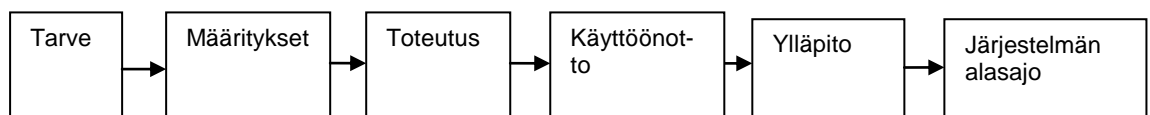
Tapani Huovila (2006, 47) esittää, että symmetrisessä sijoittelussa varsinkin vasen ja oikea kulma muodostavat ääriiviivat. Koska Sinmate-verkkosivujen on tarkoitus olla selkeä ja elementtien määrä vähäinen, käy keskitetty sommitteluasetelma hyvin tähän opinnäytetyöhön. Kun halutaan luoda jokin tietty toimiva kokonaisuus, suunnitteluvaiheessa tulee ottaa huomioon otsikot, kuvat ja värit sekä jätettävä oma paikka myös tyhjälle tilalle. (Loiri & Juholin 1998, 62.)

Värien luoman harmonian avulla vaikutetaan tuntemuksiin sekä tunnelmaan. Jokaisella värillä on oma viestinsä. Lähiväriharmonia luodaan, kun värit valitaan sävy sävyyn toisiinsa nähden. Tällöin ne täydentävät toinen toistaan ja luovat selkeän ja yhtenäisen tunnelman. Lähiväriharmonian vastakohta on vastaväriharmonia. Vastaväriharmoniaassa väriympyrästä valitaan vastakkaisia värejä, joiden uskotaan täydentävän toisiaan. Harmoniaa voidaan luoda myös pelkästään yhden värin avulla. Tällöin käytetään vain valitun värin tummia ja vaaleita sävyjä. Tätä kutsutaan yksiväriharmoniaksi. Harmaan sävyjä toisiinsa yhdistelemällä syntyy valööriharmonia. (Loiri & Juholin 1998, 113–114.)

Kun esimerkiksi markkinoinnissa lähdetään suunnittelemaan värimaailmaa, on otettava huomioon värien vaikutus toisiinsa. Väri, jota käytetään eniten, hallitsee myös muita, vähemmän käytettyjä värejä. (Loiri & Juholin 1998, 113–114.) Suunnittelijan tulee ottaa huomioon markkinoitavan tuotteen tai palvelun aiempi imago, jonka pohjalta myös markkinoinnin värimaailma alkaa hahmottua. Tällöin asiakkaan on helpompi luoda mielikuva markkinoidusta asiasta.

2.3 Systeemityön määriykset verkkosivujen suunnittelussa

Järjestelmän suunnittelu, toteutus sekä ylläpito perustuvat tietojärjestelmän elinkaareen (Kuvio 1). Järjestelmän elinkaari käynnistyy, kun jollekin tarpeelle tarvitaan ratkaisu. Kun järjestelmä poistetaan käytöstä, myös järjestelmän elinkaari päättyy. (Koistinen 2002, 101.)



KUVIO 1. Tietojärjestelmän elämäkaari (mukaellen Koistinen, 2002, 101)

Järjestelmän elinkaari alkaa tarpeen määrittelystä. Tarve määrittää ne asiat, joita varten järjestelmää ollaan toteuttamassa. Nämä asiat voivat olla esimerkiksi liiketoimintaa kehittäviä ideoita tai ongelmien ratkaisuja. Tässä opinnäy-

tetyössä tarve oli se, että bändi tarvitsi verkkosivut, koska niitä ei aiemmin ole ollut. (Koistinen 2002, 101.)

Jotta tarve voidaan toteuttaa, täytyy tietää, mitä konkreettisia asioita toteuttaminen vaatii. Tätä vaihetta kutsutaan määrittämiseksi. Määrittämisessä dokumentointi on tärkeää. Ilman dokumentointia systeemyötä ei ole mielekästä jatkaa. Määrittämisen oikeellisuutta voidaan testata luomalla järjestelmästä prototyyppi. Tässä opinnäytetyössä prototyyppi luotiin luomalla luonnos verkkosivuista. (Koistinen 2002, 101.)

Kun tarvittavat dokumentit sekä mahdolliset prototyypit on luotu, voidaan siirtyä toteutusvaiheeseen. Toteutusvaiheessa ohjelmoijat toteuttavat sekä testaavat konkreettista tuotetta. Ohjelmoija testaa tuotteen toimivuuden ja yhteensopivuuden eri järjestelmiin. Toteutusvaiheessa on tärkeää noudattaa ja ylläpitää dokumentointia. (Koistinen 2002, 102.)

Jotta järjestelmän hyötyjä voidaan käyttää, on se otettava tuotantokäyttöön. Tässä vaiheessa henkilöstöä koulutetaan käyttämään järjestelmää sekä viimeistellään ohjeet. Mikäli tuotannossa on käytössä varajärjestelmä, tulee nekin testata. Nämä testaukset tulee tehdä, koska mikäli varsinaisessa järjestelmässä tulee vikoja, ovat varajärjestelmät valmiina. (Koistinen 2002, 102.)

Ylläpitovaiheeseen kuuluvat kaikki ne toimenpiteet, jotka ovat tärkeitä järjestelmän elinkaaren vuoksi. Ylläpitoa pidetään niin kauan, kunnes järjestelmä päätetään ottaa pois käytöstä. Kun järjestelmää ei enää käytetä, tai se korvataan uudella, se ajetaan alas. Alasajoon kuuluu ympäristöjen, turhien tiedostojen sekä ohjelmistojen poistaminen. Kaikki tarpeellinen tieto voidaan kuitenkin arkistoida myöhempää käyttämistä varten. (Koistinen 2002, 102.)

2.4 Verkkosivujen käytettävyys ja esteettömyys

Käyttömukavuus ja esteettömyys ovat otettava huomioon visuaalisessa suunnittelussa. Selkeä verkkosivujen rakenne ja esimerkiksi fonttien väri ja koko ovat olennaisia asioita, kun ajatellaan verkkosivujen käyttömukavuutta. Usein

verkkosivuja on suunniteltu liian nykyaikaisiksi, jolloin verkkosivuilla ei ole otettu huomioon käyttömukavuutta lisäävää selkeyttä. Kaikkien verkkosivujen suunnittelussa tulisi ottaa huomioon esimerkiksi näkövammaiset, iäkkäät tai paljon tietoa hakevat henkilöt. Verkkosivut tulisi suunnitella niin, että verkkosivuilla liikkuminen olisi mahdollisimman vaivatonta. Tiedonhaku tulisi olla siis helppoa ja sujuu ilman ylimääräistä vaivannäköä. Verkkosivujen tyyli on yhtenäinen, kun värit ovat hillityt sekä kuvien ulotteisuus, koot ja suhteet ovat tasapainossa keskenään. (Metsämäki 2000, 37–38, 119 & Keränen, Lamberg & Penttinen 2005, 63.)

WAI (Web Accessibility Initiative) on ohjeistus, jonka on laatinut World Wide Web Consortium eli W3C. Tätä ohjeistusta noudattamalla parannetaan verkkosivujen esteettömyyttä. WAI sisältää teknisiä sekä sisällöllisiä ohjeita. Ohjeistukseen on määritelty esteettömyyden tasot, jotka ovat A, AA ja AAA. Jokaisen verkkosivun tulee olla vähintään A-tasoinen. Esimerkiksi EU ja julkisen hallinnon tietohallinto arvostavat esteettömyyttä verkkosivujen suunnittelussa varsinkin kansalaisille tarkoitettujen verkkosivujen suunnittelussa. Tavoitteena verkkosivujen esteettömydessä on se, että verkkopalveluihin pääsee huolimatta siitä, minkälaisella päätelaitteella käyttäjä palvelua käyttää. (Keränen, Lamberg & Penttinen 2005, 63 & Crisholm, Vanderheiden & Jacobs 1999.)

Esteettömyyttä voidaan testata sekä koneellisesti että käyttäjien toimesta. Koneellinen validaattoritestaus vertaa verkkosivujen tekniikkaa WAI-ohjeistukseen. Kun validointi on suoritettu, kertoo validaattori mahdollisista puutteista ja virheistä sekä ehdottaa ratkaisuvaihtoja. Koneellinen testaus ei kuitenkaan ole käyttäjien tekemän testauksen veroista. Tämän vuoksi testaamiseen tarvitaan henkilöitä useista eri kohderyhmistä, jotta testauksen oikeellisuus on todistettavissa. Käyttäjätestauksissa on myös mahdollista käyttää erilaisia selaimia ja päätelaitteita testaamaan verkkosivujen toimivuutta. (Keränen, Lamberg & Penttinen 2005, 63.)

3 TYÖMENETELMÄT

3.1 Työn tarkoitus, toteutus ja tavoitteet

Opinnäytetyön lähtökohdassa Sinmate-yhtyeellä ei ollut lainkaan verkkosivuja, logo oli ainoastaan piirretty paperille, joten visuaalinen ilme puuttui. Nämä lähtökohdat antoivat opinnäytetyön tekijälle idean lähteä kehittämään Sinmate-yhtyeelle näitä edellä mainittuja asioita. Verkkosivujen kriteereinä on se, että niitä pitää pystyä päivittämään helposti, joten hyvänä vaihtoehtona pidettiin Joomla! -sisällönhallintajärjestelmää.

Tämän opinnäytetyön toteutuksen työvaiheet ovat tarve, määritykset, toteutus, käyttöönotto ja ylläpito. Aluksi määritellään, mitä ja miksi tehdään sekä valitaan työvälineet. Toteutusvaiheessa toteutetaan toimeksianto valituilla työmenetelmillä ja -välineillä. Lopuksi testataan toimivuus ja valmis tuotos luovutetaan toimeksiantajalle. Työn onnistumista ja laatua arvioidaan testaamalla kaiken aikaa toteutusta. Lisäksi pidetään palaverieita ohjaajan ja toimeksiantajan kanssa.

Työn rajauksena voidaan pitää, että tämä työ ei käsittele graafista ohjeistusta, vaan työssä on luotu ainoastaan visuaalinen ilme. Tämän työn verkkosivuja ei julkaista työn aikana, vaan ne tehdään myöhemmin ja niistä ilmoitetaan erikseen sosiaalisessa mediassa.

Opinnäytetyön tarkoituksena on luoda verkkosivut, verkkosivujen päivitysohjeet sekä visuaalinen ilme bändille. Verkkosivujen tarkoituksena on laajentaa bändin näkyvyyttä näiden tuotoksien avulla. Tuotoksena syntynyttä logoa voidaan käyttää markkinointitarkoituksiin. Visuaalisuus on tärkeä osa markkinointia (katso luku 2.2.2). Tässä opinnäytetyössä visuaalinen suunnittelu koostuu mieleenpainuvan logon suunnittelusta sekä verkkosivujen värimaailman toteutuksesta. Logon täytyy olla katsojan silmää miellyttävä ja musiikkityyliin sopiva. Logo suunnitellaan olemaan visuaalisesti mielenkiintoa herättävä, jotta katsojalle jää bändistä positiivinen ja pysyvä mielikuva. Värit valitaan vastamaan musiikkityyliä ja bändin imagoa.

Syy, miksi bändi haluaa omat verkkosivut sosiaalisen median lisäksi, on se, että sivuston ulkoasua ei voi muokata omanlaiseksi sosiaalisissa kanavissa. Esimerkiksi Myspace-portaalissa ulkoasua voi kyllä muuttaa, mutta sommitte- luun ei voi vaikuttaa. Kuten luvussa 2.2.2 kerrotaan, sommittelu on yksi tär- keimmistä ja keskeisimmistä asioista, joka verkkosivujen suunnittelussa pitää ottaa huomioon.

Bändi ei kustannussyistä markkinoi itseään missään muualla kuin internetissä, joten bändin täytyy panostaa internetmarkkinointiin. Bändi valitsi digitaalisen markkinointikanavan, koska digitaalisuus on tänä päivänä hyvin tehokas keino välittää viestiä ilman suuria kustannuksia (katso luku 2.2.1). Bändin kuuntelijat koostuvat suurimmaksi osaksi nuorista henkilöistä, joten heillä on taitoa ja ha- lua saada tietoa internetistä. Bändi ei ole vielä saavuttanut merkittävää tunnet- tavuutta edes kotikunnassaan, joten markkinoinnillisesti tämä opinnäytetyö antaa siihen hyvän pohjan.

3.2 Sinmate-verkkosivuston ja visuaalisen ilmeen toteutus

3.2.1 Työkalujen valinta

Ensimmäiseksi valittiin työssä käytettävä julkaisujärjestelmä. Julkaisujärjes- telmien kirjo on laaja. Internet on täynnä sekä maksullisia että ilmaisia julkai- sujärjestelmiä. Joomla! valittiin julkaisujärjestelmäksi, koska opinnäytetyönte- kijällä on siitä vahvaa kokemusta. Toinen tärkeä valintaperuste oli se, että Joomla! perustuu avoimeen lähdekoodiin, joten se on maksuton. Joomla! on helppo asentaa palvelinkoneeseen, ja siihen on olemassa paljon valmiita komponentteja, jotka ovat suurimmaksi osaksi ilmaisia. Tässä työssä käytettiin vapaan lähdekoodin komponentteja. Luvussa 2.1.2 kerrotaan työssä käytettä- vistä työvälineistä.

Kuvia käsiteltiin Adobe Photoshop CS4- sekä Adobe Illustrator CS3 - ohjelmilla. Nämä ohjelmat valittiin, koska opinnäytetyön tekijällä on niistä ai- kaisempaa kokemusta. Vaihtoehtona olisi ollut myös avoimeen lähdekoodiin

perustuva GIMP-kuvankäsittelyohjelma. GIMP ei kuitenkaan soveltunut käytettäväksi bändin verkkosivun sekä visuaalisen ilmeen suunnitteluun, koska sen käyttöliittymä on liian vaikeaselkoinen verrattuna Adobe Photoshop CS4:ään.

Kehitysalustana käytettiin XAMPP-pakettia, jossa yhdistyvät Apache-, MySQL- sekä PHP-tuki. XAMPP on Windows-käyttöjärjestelmälle räätälöity WWW-palvelinsovellus. Ohjelmointieditorina käytettiin Notepad++-ohjelmaa. Notepad++ on kehitetty monille eri ohjelmointikielille ja se tukee myös niitä ohjelmointikieliä, joita tässä opinnäytetyössä käytettiin. Tämän takia ei tarvitse vaihtaa editoria ohjelmointikielen takia.

Tekstinkäsittelyohjelmana käytettiin Microsoft Office Word 2007 -ohjelmaa. Microsoft Office Word 2007 on Windows-käyttöjärjestelmälle suunniteltu tekstinkäsittelyohjelma, jota on helppo käyttää sekä sillä luonnistui myös Sinmate-verkkosivujen päivitysohjeiden teko.

3.2.2 Bändin logon suunnittelu

Bändin logon suunnittelu oli ehkä vaikein tehtävä tässä kokonaisuudessa. Vaikka bändilogon suunnittelussa suodaan enemmän vapautta kuin esimerkiksi yrityksen logon suunnittelussa, oli se juuri vapauden takia haastava tehtävä. Logoista oli olemassa monia eri versioita, joita kokeiltiin verkkosivujen kanssa yhteenkäytettäväksi. Logoon otettiin myös mallia muista saman musiikkityylin edustajien logoista.

Ensimmäiset versiot logoista tehtiin suoraan Adobe Photoshopia CS4 -ohjelmaa käyttäen. Pian kävi kuitenkin ilmi, että logosta puuttui omaperäisyys, joka on tärkeää bändilogoissa. Näin ollen lähdettiin kokeilemaan uutta lähestymistapaa logon suunnittelussa. Logon toteutuksessa lähdettiin ensiksi suunnittelemaan paperille logon ulkonäköä. Kun ulkonäkö näytti paperilla hyvältä ja se oli hyväksytetty toimeksiantajalla, logo skannattiin tietokoneelle (katso Ku-
vio 2) ja se viimeisteltiin Adobe Photoshop CS4 -ohjelman avulla.



KUVIO 2. Skannattu kuva

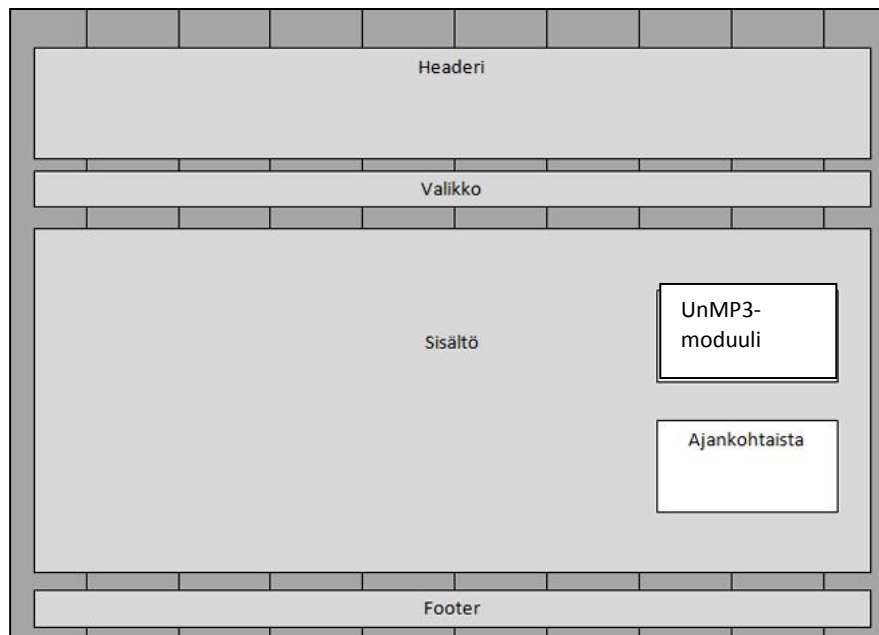
Skannauksen jälkeen logon ääri viivoja vahvistettiin ja korjailtiin Adobe Photoshop CS4 -kuvankäsittelyohjelmalla. Tämän jälkeen logon sisältö väritettiin kokonaan mustaksi. Logo on vektorigrafiikkaa, joten sen kokoa voi muuttaa kuinka isoksi tahansa ilman, että kuvanlaatu kärsii (katso luku 2.1.2).

Logosta on tehty myös yksityiskohtaisempi versio. Siihen on lisätty syvyyttä, väriä sekä varjoja. Logosta on olemassa loppujen lopuksi kaksi versiota. Pelkistetty logo toimii pohjana varsinaiselle yksityiskohtaisemmalle logolle, ja koska se on luotu vektorigrafiikkana, siitä voi tehdä suurempiakin versioita. Yksityiskohtaista logoa käytetään tällä hetkellä muun muassa verkkosivulla ja sosiaalisessa mediassa.

3.2.3 Verkkosivujen suunnittelu ja toteutus

Kun verkkosivuja alettiin suunnitella, yksi kriteereistä oli se, että niiden täytyy olla rakenteeltaan yksinkertaiset. Tällöin verkkosivuille ei tule yhdellä kertaa liikaa elementtejä (katso luku 2.2.2). Muutoin verkkosivuista tulee liian sekava ja vaikealukuinen.

Verkkosivut koostuvat erilaisista elementeistä, joille annetaan omat nimet. Alla olevassa kuvassa on selvennetty verkkosivuston elementtien nimiä sekä elementtien sommittelua. Kun tiedetään, mitä elementtiä kulloinkin ollaan käsittelemässä, verkkosivujen ohjelmointi helpottuu huomattavasti.



KUVIO 3. Verkkosivun rakenne

Kuviossa 3 nähdään alustava suunnitelma verkkosivujen rakenteesta sekä elementtien nimistä. Headerilla tarkoitetaan verkkosivujen pääotsikkoa. Headerissa on yrityksen tai yhteisön logo. Headeri selventää verkkosivujen käyttäjälle välittömästi, mistä aiheesta verkkosivuilla kerrotaan. Valikolla tarkoitetaan verkkosivujen linkkivalikkoa, josta käyttäjä voi navigoida haluamalleen sivulle. Sisältöalueelle tuotetaan Joomla!:n avulla tietokannasta artikkelien sisältö. Verkkosivuilla on näkyvissä kaksi pientä laatikkoa. Ajankohtaista-laatikossa näkyy kolme uusinta tiedotetta. Toinen laatikko kuvastaa UnMP3-moduulin sijaintia. Footer-palkissa kerrotaan verkkosivujen tekijä.

Bändin verkkosivujen rakenne on yksinkertainen. Verkkosivut pitävät sisällään etusivun, uutisaiheet, mediaosion, kuvagallerian sekä yhteystiedot. Toimeksiantajan kanssa päätettiin, että Kuvio 3:ssa näkyvien elementtien loppusijainti tulee olemaan erilainen varsinaisilla verkkosivuilla. Verkkosivut on suunniteltu niin, että tulevaisuudessa sinne on helppo päivittää lisäosia. Navigointi verkkosivuilla on pyritty tekemään mahdollisimman helpoksi. Navigointi tapahtuu linkkivalikon kautta (katso Kuvio 4), josta pääsee kaikkialle sivustoon.

Home	News	Media	Photos	Sinmate	Contact
				Aatu – Kitara	
				Janne – Kitara	
				Markus – Basso	
				Jani – Basso	

KUVIO 4. Verkkosivuston valikkorakenteen hierarkia

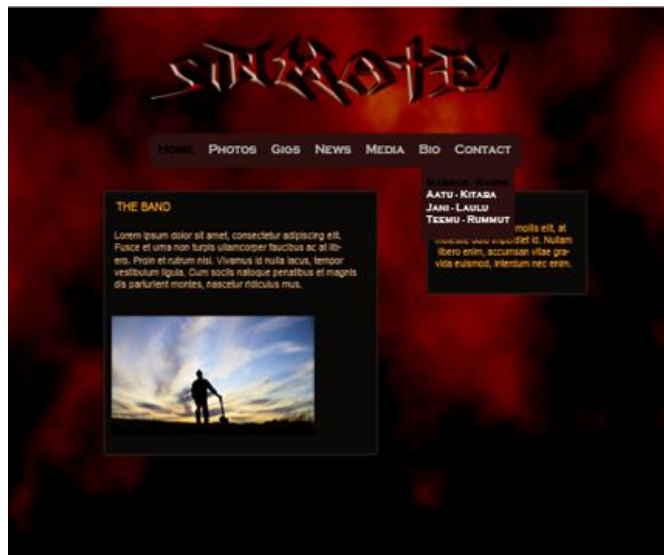
Etusivulle tultaessa näkyy vasemmalla puolella sivustoa News-osio, joka näyttää kolme uusinta uutista. Keskellä näkyy bändin tervetulo viesti. News-osio on sivuston tärkein elementti, koska sen kautta kävijät saavat uusimmat tiedot bändin tapahtumisista. News-osiossa kerrotaan ajankohtaisia aiheita liittyen bändiin muun muassa seuraavat keikat, tieto uusista musiikkikappaleista ja sivustolle lisätyistä uusista materiaaleista. Verkkosivut ilmoittavat artikkelien luontipäivämäärän, tekijän ja viimeksi muokatut päivämäärät. Media-artikkelissa näytetään muun muassa keikkavideoita ja siellä on myös linkkejä muihin verkkoportaaleihin, joista löytyy bändistä materiaaleja. Photos-valikosta käyttäjä voi käydä katsomassa kuvia.

Kuvat on järjestetty kategorioittain, joten käyttäjä voi helposti valita esimerkiksi, minkä keikan kuvia haluaa katsoa. Valikon Sinmate-kohdasta pääsee tutustumaan bändin jäseniin. Sinmate-kohdasta aukenee myös alavalikko, josta voi saada tietoa kustakin bändin jäsenestä. Contact-sivulla kerrotaan bändin yhteinen sähköposti, jonka kautta bändin jäseniin voi ottaa yhteyttä. Contact-sivu eroaa siinä suhteessa muista sivuista, että UnMP3-moduuli on korvattu kirjautumismoduulilla. Tämän kirjautumismoduulin kautta bändin jäsenet pääsevät kirjautumaan front end -näkömään, jonka kautta he voivat päivittää artikkeleita.

News-osio näkyy staattisesti jokaisella sivustolla vasemmalla puolella, jotta uusimmat päivitykset näkyisivät käyttäjälle huolimatta siitä, missä kohtaa sivuja käyttäjä on. Varsinainen keikkakalenteri jätettiin pois, koska keikkatoimintaa on vielä tässä vaiheessa hyvin vähän. Keikkakalenterin korvaa News-osio.

Keikkakalenteri voidaan kuitenkin tulevaisuudessa ottaa käyttöön, koska verkkosivuille on jätetty tarkoituksella tyhjää tilaa uusien toimintojen asettamista varten.

Kun verkkosivujen rakenne oli suunniteltu, alettiin suunnitella itse ulkoasua. Tässä työssä ulkoasun suunnittelemiseen käytettiin Adobe Photoshop CS4 -kuvankäsittelyohjelmaa. Ennen kuvankäsittelyohjelman käyttöä opinnäyte-työntekijä yhdessä toimeksiantajan kanssa mietti tarkoin eri värien kombinaatioita. Värit, jotka verkkosivustolle ja logoon on valittu, on päätetty yhdessä toimeksiantajan kanssa.



KUVIO 5. Luonnos verkkosivusta

Kuvion 5 luonnos toimi pohjana varsinaisen sivun rakentamiselle. Varsinaiset verkkosivut eroavat kyseisestä kuvasta. Kuten kuvio 5 osoittaa, ovat leipätekstin värit, valikkorakenteen sekä linkkien fontti pyritty valitsemaan siten, että ne ovat sopusoinnussa sivuston muun visuaalisen ilmeen kanssa, säilyttäen silti tietyn räväkkyuden, jota tälle verkkosivustolle haluttiin (katso luku 2.2.2). Kun luonnos ulkoasusta oli valmis, alkoi varsinaisten verkkosivujen ohjelmointi. Ohjelmointi alkoi ulkoasun paloittelulla pienempiin osiin. Ulkoasusta leikattiin irti headeri, linkkipalkki, eri osioiden laatikot sekä taustakuva.

Ennen varsinaista ohjelmointia, täytyi tietokoneeseen asentaa Joomla!-julkaisujärjestelmä. Asennuksen jälkeen alkoi ohjelmointi. Ensimmäisenä vaiheena oli ohjelmoida HTML-kielellä sivuston rakenne tiedostoon nimeltä index.php. Rakenne koostui osista, jotka eritellään <DIV>-tagien sisälle. Tätä menetelmää kutsutaan DIV-taitoksi. Näiden tagien sisälle kirjoitetaan sen elementin osa, jonka halutaan näkyvän verkkosivuilla. Kun rakenne oli saatu valmiiksi, alkoi ulkoasun luominen CSS-kielellä. CSS-kielellä määriteltiin sivun leveys sekä muiden komponenttien koot. Verkkosivun sisältöosan leveys laskettiin 1024 pikseliä leveäksi. Tämän perusteella määriteltiin muiden komponenttien koot. Komponenttien täytyi kuitenkin sopia sisältöosaan, jottei verkkosivun rakenne hajoa. Esimerkiksi, jos sisältöosaan määritellään komponentti, joka ylittää 1024 pikseliä, kyseinen komponentti siirtyy väärään paikkaan, koska se ei mahdu sisältöalueelle.

Tämän jälkeen rakennettiin valikkohierarkian mukainen valikkorakenne sekä lisättiin verkkosivuille sisältöä. Sisällön lisääminen tapahtui Joomla!-julkaisujärjestelmän back end -näkömän kautta. Uudet artikkelit täytyi luoda back end -näkömässä, koska front end -näkömä mahdollistaa vain olemassa olevien artikkelien muokkauksen. Katso tarkemmin luku 2.1.1.



KUVIO 6. Valmis etusivu

Kuviossa 6 näkyy valmiit, toimintakuntoiset verkkosivut. Jatkossa bändin jäsenet ylläpitävät verkkosivuja. Tämän vuoksi tehtiin päivitysohjeet Joomla!-julkaisujärjestelmään, jotta myös muut bändin jäsenet osaavat päivittää sisältöä verkkosivuille.

Bändin verkkosivut suunniteltiin olemaan käyttäjäystävälliset. Kuten luvussa 2.4 kerrotaan, verkkosivuilla liikkuminen tulisi olla vaivatonta, jottei mielenkiinto niiden sisältöä kohtaan katoaisi. Sinmate-verkkosivuja testattiin kahdella eri internetselaimella, jotka olivat Mozilla Firefox 3.6.11 ja Internet Explorer 8. Testauksessa otettiin huomioon ulkoasun yhtenäisyys internetselainten välillä sekä komponenttien toimivuus. Mozilla Firefox 3.6.11 -internetselaimessa kaikki toiminnallisuudet toimivat moitteetta. Sekä back end että front end -näymät olivat molemmissa selaimissa samanlaiset. Myös Internet Explorer 8 suoriutui testeistä hyvin. Ainoa ongelma, joka kehitysvaiheessa tuli ilmi Internet Explorer 8 -selaimella testattaessa, oli se, että Internet Explorer 8 ei tukenut .PNG-kuvaformaatin läpinäkyvyyttä. Tähän ongelmaan löytyi onneksi kuitenkin helppo ratkaisu. Palvelimelle täytyi asentaa IE PNG fix -niminen korjauspaketti, joka korjasi kyseisen ongelman.

3.2.4 Palvelintilan valinta

Palvelintila kattaa verkkosivujen sijainnin. Vaatimukset palvelintarjoajalle oli kattava seuraavat kriteerit. Palvelimessa täytyisi olla vähintään 500Mb kovalevytilaa, jotta mahdolliset mediatiedostot mahtuisivat myös palvelimelle. Palvelimessa täytyisi toimia PHP-tuki sekä MySQL-tietokantaohjelmisto, jotta Joomla!-julkaisujärjestelmä toimisi siinä. Näiden kriteerien pohjalta tehtiin pieni vertailu kolmen eri webhotellien tarjoajista. Vertailu tehtiin keväällä 2010, joten palveluntarjoajien paketit eivät välttämättä enää ole voimassa eivätkä hinnat ole ajantasaisia.

Ensimmäisenä tarjoajana oli louhi.net, jonka webhotel Professional-paketti olisi tarjonnut enemmän, kuin mitä bändi olisi tarvinnut. Tässä paketissa olisi ollut jopa 2Gb levytilaa sekä alidomain-ominaisuus. Hinta tälle paketille olisi tullut 8,90€/kk.

Toinen vaihtoehto julkaisuvalinnaksi oli www.webhotelli.fi:n Silver-paketti. Tässä paketissa olisi ollut myös 2Gb levytilaa ja se olisi sisältänyt vaaditut kriteerit Sinmate-verkkosivujen pyörittämiseen. Hintaa paketille olisi kertynyt 45€ vuodessa, joten laskettuna kuukauden sykliin, olisi tämä paketti ollut huomattavasti halvempi kuin ensimmäinen vaihtoehto. Kuukausihinnaksi olisi tullut 3,75€.

Kolmantena vaihtoehtona oli Arkku.net, joka olisi tarjonnut ilmaiseksi kotisivutilaa PHP:llä sekä MySQL:llä varustettuna, mutta sillä olisi ollut mahdollisuus tarjota vain 50Mb tallennustilaa. Ilmaisella palvelulla ei olisi ollut omaa domainia, vaan se olisi tullut arkku.net domainin alaisuuteen.

Toimeksiantaja päätti, että verkkosivuja ei siirretä vielä palveluntarjoajalle, vaan se tehdään myöhemmin tulevaisuudessa. Vertailu palveluntarjoajista tehtiin kuitenkin tulevaisuuden varalta. Verkkosivujen julkaisemisesta ilmoitetaan sosiaalisessa mediassa.

3.3 Verkkosivujen päivitysohjeen toteutus

Verkkosivujen ohjeet toteutettiin käyttämällä Microsoft Word 2007 tekstinkäsittelyohjelmaa, sekä Adobe Photoshop CS4 -kuvankäsittelyohjelmaa. Verkkosivujen päivitysohjeet tehtiin bändin jäsenille, jotta heidän olisi helpompi päivittää verkkosivuja. Ohjeissa käsitellään artikkelien lisääminen back end sekä front end -näkymissä, kuvien lisääminen galleriaan sekä kappaleiden lisääminen UnMP3-sovellukseen.

Ensimmäisenä vaiheena ohjeen toteutuksessa oli määrittellä ne asiat, jotka verkkosivujen kannalta ovat olennaisia. Nämä asiat olivat valmiina olevien artikkelien muokkaaminen front end -näkyvässä, uusien artikkelien lisääminen back end -näkyvässä, kuvien sekä ryhmien lisääminen kuvagalleriaan sekä kappaleiden lisääminen UnMP3-sovellukseen.

Seuraavaksi ohjeeseen liitettiin näyttökaappauskuvia verkkosivuista, jotta luki- ja pystyy visuaalisesti hahmottamaan, kuinka toiminto pitää tehdä. Kuvakaappaukset (snap shot) otettiin PrintScreen-näppäimellä. Kuvat käsiteltiin Adobe Photoshop CS4 -ohjelmalla. Sisältö kirjoitettiin kohta kohdalta kuvien kanssa. Lopuksi bändin verkkosivujen päivitysohjeet lähetettiin toimeksiantajalle. Bändin jäsenet arvioivat ja hyväksyivät ohjeet. Siten koko toimeksianto tuli hyväksytyksi.

4 TUOTOS

4.1 Visuaalinen ilme ja verkkosivut

Visuaalinen ilme bändin verkkosivuille koostuu värisuunnittelusta, fonttien valinnasta sekä logosta, jotka kaikki sopivat bändin imagoon. Verkkosivujen värit ovat melko synkät, mutta ne valittiin tarkoituksella musiikkityylin perusteella. Liekehtivä punainen tausta kertoo verkkosivujen käyttäjälle siitä, millaisesta musiikista on kyse. Logosta tehtiin monta eri versiota, joista kahdesta tuli julkaisukelpoista. Toinen logo (katso Kuvio 7) on vektorigrafiikkaa, joten siitä voi tehdä suurempiakin kuvia, ilman että kuvanlaatu kärsii. Toinen versio (katso Kuvio 8) logosta on käsitelty vektorigrafiikasta ja siihen on lisätty värit, syvyyttä sekä varjoja.



KUVIO 7. Pelkistetty logo



KUVIO 8. Yksityiskohtainen logo

Verkkosivut jakautuvat kolmeen eri palstaan (katso Kuvio 9), jotka sisältävät osiolaatikoita. Vasen palsta sisältää News-osion, jossa näkyy kolme viimeisintä tiedotetta. Keskellä näkyy varsinainen sisältö, johon kaikkien artikkelien sisällöt tuotetaan. Oikealla puolella on soitin, jonka avulla käyttäjä voi kuunnella bändin musiikkia. Valikkorakenne sijaitsee logon ja sisältöalueen välissä. Verkkosivujen fonttien värit on valittu taustaväriin sopiviksi. Osiolaatikkojen ja sisältöalueen taustat on tehty osittain läpinäkyviksi, jotta vaikutelma verkkosivuista ei olisi liian raskas. Verkkosivut on testattu Internet Explorer 8- sekä Firefox 3.6.11 -versioilla.



KUVIO 9. Valmiin verkkosivuston rakenne

Bändin verkkosivut on yhteensopivat lähes kaikkien tunnetuimpien internetse-laimien kanssa. Verkkosivut ovat julkaisua vaille valmiit, ja ne julkaistaan myöhemmin. Ajankohdasta ilmoitetaan sosiaalisessa mediassa. Kun verkko-sivut julkaistaan, käyttäjien on mahdollista seurata bändin sisäisiä tapahtumia.

Verkkosivuja voidaan päivittää kahdessa eri näkymässä. Toinen näkymä on front end -näkymä, ja toinen on back end -näkymä. Nämä näkymät eroavat toisistaan siten, että back end -näkymä on suunnattu kokeneemmille käyttäjil-le, kun taas front end -näkymä on tarkoitettu esimerkiksi ylläpitäjille, jotka päi-vittävät artikkeleita.

Joomla!-julkaisujärjestelmä oli täydellinen vaihtoehto bändin verkkosivujen jul-kaisujärjestelmäksi. Ylläpitäjän näkökulmasta sivustoa on helppo hallita sekä kokonaisuutena että sisällöllisesti. Yksi tärkeimmistä syistä, miksi Joomla!-julkaisujärjestelmä valittiin käytettäväksi, oli se, että verkkosivujen ylläpitämi-seen ei tarvita HTML-ohjelmointikielen kokemusta. Sisältöä voidaan päivittää helposti tekstinkäsittelykomponentin avulla, joka on liitettyä sivustolle.

Käyttäjän näkökulmasta verkkosivujen toimintoja on helppo käyttää. Uutiset, historiikit, kuvat ja musiikkikappaleet löytyvät helposti yhden painalluksen ta-kaa. Näin käyttäjän ei tarvitse käyttää aikaa haluamiensa asioiden etsimiseen.

Verkkosivujen värimaailmaa suunniteltaessa huomio kiinnittyi verkkosivujen selkeyteen, vaikka värit ovat tummanpuhuvat. Artikkelien leipäteksti sekä linkit ja valikkorakenteen fontti ja fonttiväri on suunniteltu yhtenäiseksi sivuston muun ilmeen kanssa. Niiden valinnassa on pyritty helppolukuisuuteen. Valikopalkin fontiksi valittiin Copperplate. Valikon linkkien värit vaihtelevat toiminnon mukaan ja näkyvät joko harmaina tai punaisina. Leipätekstin fontti on Calibri ja väri oranssi.

4.2 Verkkosivun päivitysohjeet

Opinnäytetyöhön kuului myös tehdä ohjeet verkkosivujen päivitykseen. Ohjeiden tarkoitus on perehdyttää bändin jäsenet verkkosivuston päivittämiseen. Päivitysohjeet luotiin bändin omaan tarkoitukseen, jotta bändin jäsenet voivat päivittää uutisia, tuoda kuvia kuvagalleriaan ja viedä kappaleita verkkosivuilla olevaan soittimeen.

Päivitysohjeissa kerrotaan yksityiskohtaiset ohjeet verkkosivujen päivittämiseen. Päivitysohjeet sisältävät kuvia jokaisesta toiminnosta, joita päivittäjä tarvitsee. Kuvitukset tehtiin, koska haluttiin mahdollisimman yksinkertaiset ohjeet, joita noudattamalla jokainen osaa varmasti päivittää verkkosivustoa.

5 POHDINTA

Tämä työ vaati työn tekijältä paljon aikaa, koska työ oli laaja yhdelle henkilölle. Tämän työn tuotoksina syntyivät verkkosivut ja logo Sinmate-bändille sekä päivitysohjeet verkkosivulle. Työ toteutettiin toimeksiantona lisälmen KajRo ry:lle.

Logosta rakentui tavoitteiden mukainen osa Sinmate-bändiä ja toimeksiantaja oli tyytyväinen tuotokseen. Vaikka logon suunnittelu olikin melko työläs ja hankala prosessi, toimeksiantajalta saatu positiivinen palaute auttoi jatkamaan opinnäytetyöprosessia. Koska Adobe Photoshop CS4:n käyttö oli jo ennestään tuttua tekijälle, oli myös bändin logon viimeistely sen myötä helpompaa. Ainoastaan logon raakasuunnitteluvaihe oli haastava.

Verkkosivuista tuli sellaiset kuin toimeksiantaja oli niistä halunnutkin. Värit liittyvät musiikkityyliin, ja tarvittavat toiminnot löytyvät verkkosivuilta helposti. Adobe Photoshop CS4:n käyttö ulkoasun suunnittelussa antoi tekijälle vapauden suunnitella verkkosivuja ilman rajoituksia. Toisaalta riskinä vapaudessa oli se, että sivuston suunnitteluvaiheessa verkkosivujen ulkoasusta olisi tullut liian monimutkainen, jonka vuoksi se olisi ollut hankala toteuttaa. Onneksi tässä työssä vältyttiin tällaisilta ongelmilta.

Julkaisujärjestelmän valinta Joomla!:an perustui aikaisempaan kokemukseen, jonka takia sitä oli helppo käsitellä. Joomla!:n asennuksessa ei ilmennyt ongelmia. Joomla!:n luotettavuus sekä sen käyttäjien paljous ja suositeltavuus olivat kriteereitä sille, minkä takia se valittiin tähän työhön. Joomla!:ssa on myös paljon monipuolisia lisäosia eli komponentteja ja moduuleita, jotka tekevät Joomla!:sta toiminnallisemman ja käyttäjäystävällisemmän. Opinnäytetyön tekijä löysi tähän työhön tarvittavat lisäosat helposti.

Tämä työ toteutui melko pitkällä aikavälillä. Onneksi kuitenkin opinnäytetyön tekijä oli yhteydessä toimeksiantajaan joka viikko. Reliabiliteetti ja validiteetti kasvoivat tiiviin yhteistyön tuloksena ja toimeksiantaja oli erittäin tyytyväinen

lopputulokseen. Toimeksiantaja halusi visuaalisen ilmeen noudattavan bändin imagoa. Lopputuloksena syntyi molempia osapuolia tyydyttävä tuotos.

Vaikka yhteistyö toimeksiantajan kanssa oli erittäin tiivistä, oli joskus ajatuksia liikaa yhdellä kertaa. Logojen suunnitteluun ja verkkosivujen rakentamiseen kannattaa käyttää aikaa. Toimeksiantajalla ei ollut tarkkoja kriteerejä verkkosivujen suhteen. Toimeksiantaja antoi vain viitteelliset ohjeet esimerkiksi verkkosivujen ja logon suunnitteluun. Tämä teki työstä haastavan, sillä muun muassa verkkosivujen värimaailmaa täytyi pohtia useaan otteeseen, ja siitä oli tehtävä jo ennen varsinaista suunnittelua muutamia erilaisia versioita.

Opinnäytetyön tekijä suunnitteli verkkosivut siten, että sinne on helppo myöhemmässä vaiheessa lisätä lisäosia. Helppo päivitettävyys vapauttaa opinnäytetyön tekijän päivitysvastuusta, sillä päivitysohjeiden avulla kuka tahansa bändin jäsenistä voi tulevaisuudessa päivittää verkkosivuja. Tällöin verkkosivuille saadaan uusia näkökulmia, koska verkkosivujen päivitettävyys ei ole vain yhden henkilön vastuulla.

Opinnäytetyö antoi työn tekijälle lisää arvokasta kokemusta ja valmiuksia visuaalisen suunnittelun sekä verkkosivujen toteutukseen. Työ antoi ja opetti paljon ja sitä oli mielekästä tehdä varsinkin, kun työn aihe liittyi mieleiseen harrastukseen.

LÄHTEET

Castro, E. 2007. Kotisivut kuntoon – HTML, XHTML ja CSS. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Karjaluoto, K. 2010. Digitaalinen markkinointiviestintä. Esimerkkejä parhaista käytännöistä yritys- ja kulttuurimarkkinointiin. Saarijärven Offset Oy.

Keränen, V., Lamberg, N. & Penttinen, J. 2005. Porvoo: WS Bookwell.

Koistinen, H. 2002. Tietojärjestelmien ylläpito. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Loiri, P. & Juholin E. 1998. HUOM!. Visuaalisen viestinnän käsikirja. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Metsämäki, M. 2000. Verkkopalvelun suunnittelu. Helsinki: Oy Edita Ab.

Nieminen, T. 2004. Visuaalinen markkinointi. Porvoo: WSOY.

Turtiainen, R. 2009. Tunne netissä. Teoksessa Saarikoski, P., Suominen, J., Turtiainen, R. & Östman, S. (toim.). Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria. Tallinna Raamatutrükikoda, 193–233.

Vuokko, P. 2003. Markkinointiviestintä. Merkitys, vaikutus ja keinot. WS Bookwell Oy.

Merisavo, M., Vesanen, J., Raulas, M. & Virtanen, V. 2006. Digitaalinen markkinointi. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Tietotekniikan liiton ATK-sanakirja. Monikielinen sanasto ja termien selitykset. 2003. 12. uudistettu painos. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Painamattomat lähteet

About MySQL. 2010. [Viitattu: 8.6.2010]. Saatavissa: <http://www.mysql.com/about/>.

About the Apache HTTP Server Project. 2009. [Viitattu: 8.6.2010]. Saatavissa: http://httpd.apache.org/ABOUT_APACHE.html.

Administrator Back-End. 2007. [Viitattu: 29.10.2010]. Saatavissa: <http://help.joomla.org/content/view/49/258/>.

Adobe Photoshop –tuoteperhe. 2009. [Viitattu: 7.6.2010]. Saatavissa: <http://www.adobe.com/fi/products/photoshop/family/>.

Crisholm, W., Vanderheiden, G. & Jacobs, I. 1999. [Viitattu: 11.11.2010]. Saatavissa: <http://www.w3.org/TR/WAI-WEBCONTENT/>.

GNU General Public License. 2007. [Viitattu: 12.10.2010]. Saatavissa: <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>.

Huovila, T. 2003. Yhteisön visuaalinen ilme. Ulkoasu viestin välineenä. Kirkon viestintäpäivät. [Viitattu: 31.5.2010]. Saatavissa: <http://www.evl.fi/vv/viestintapaivat/2003/tapani.huovila.pdf>.

Joomla! sanasto. 2008. [Viitattu: 29.10.2010]. Saatavissa: <http://www.joomlaportal.fi/content/view/453/44/>.

Mikä on Joomla!?. 2005. [Viitattu: 31.5.2010]. Saatavissa: <http://www.joomlaportal.fi/content/view/93/39/>.

Mikä on julkaisujärjestelmä? 2005. [Viitattu: 24.10.2010]. Saatavissa: <http://www.joomlaportal.fi/content/view/94/44/>.

mp3 player for Joomla! 1.5. 2009. [Viitattu: 29.10.2010]. Saatavissa: <http://www.unmp3.com/>.

Notepad++. [Viitattu: 31.5.2010]. Saatavissa: <http://notepad-plus.sourceforge.net/uk/site.htm>.

Phoca Gallery. [Viitattu: 29.10.2010]. Saatavissa: <http://www.phoca.cz/phocagallery>.

PHP: General Information. 2010. [Viitattu: 11.11.2010]. Saatavissa: <http://fi.php.net/manual/en/faq.general.php>

Seidler, K. 2009. XAMPP. [Viitattu: 31.5.2010]. Saatavissa: <http://www.apachefriends.org/en/xampp.html>.

The Open Source Definition. [Viitattu: 8.6.2010]. Saatavissa: <http://www.opensource.org/docs/osd>.



SINMATE-VERKKOSIVUJEN PÄIVITYSOHJEET

Markus Kumpulainen

SISÄLTÖ

1. Johdanto
2. Termistöä
3. Front end -näkyvä
 - 3.1 Artikkelien muokkaaminen
 - 3.2 Kuvien lisääminen artikkeliin
4. Back end –näkyvä
 - 4.1 Kirjautuminen back end –näkyvään
 - 4.2 Uuden artikkelin lisääminen
 - 4.3 Artikkelien hallinta ja poistaminen
 - 4.4 Kuvien ja ryhmien lisääminen galleriaan
 - 4.4.1 Ryhmien lisääminen
 - 4.4.2 Ryhmien poistaminen
 - 4.4.3 Kuvien lisääminen ryhmään
 - 4.4.4 Kuvien poistaminen
- 5 Kappaleiden lisääminen sivustolle
 - 5.1 Kappaleiden lisääminen järjestelmään
 - 5.2 Kappaleen poisto

1 JOHDANTO

Tämän ohjeen tarkoitus on antaa Sinmate-verkkosivujen päivitykseen. Tässä ohjeessa esitetään artikkelien päivitykset back end ja front end -näkymissä, kappaleiden lisääminen sivuston mp3-soittimeen sekä kuvagallerian hallinta.

Verkkosivut on tehty Joomla!-julkaisujärjestelmällä. Joomla! on vapaaseen lähdekoodiin perustuva julkaisujärjestelmä, jonka avulla on helppo lisätä sisältöä. Tässä ohjeessa keskitytään Joomla!n peruskäyttöön. Ohje on tehty osana opinäytetyötä, jonka aiheena oli visuaalinen suunnittelu ja verkkosivu Sinmatebändille.

2 TERMISTÖÄ

Front end on loppukäyttäjien näkymä, jonka avulla sivuston ylläpitäjä voi päivittää olemassa olevia artikkeleita. Näkymään pääsy edellyttää sisäänkirjautumista, eli käyttäjätunnusta ja salasanaa.

Back end näkymässä sivustoa voi hallita melkein täydellisesti. Tämä näkymä on tarkoitettu siis asiansa osaaville henkilöille. Näkymään pääsy edellyttää sisäänkirjautumista.

Joomla!:n **komponentti** on lisäosa, jolla sivustolle joilla voidaan lisätä erilaisia toimintoja.

UnMP3 -komponentti on lisäosa Joomla!:lle, joka mahdollistaa mp3 muotoisten musiikkitiedostojen toistamisen.

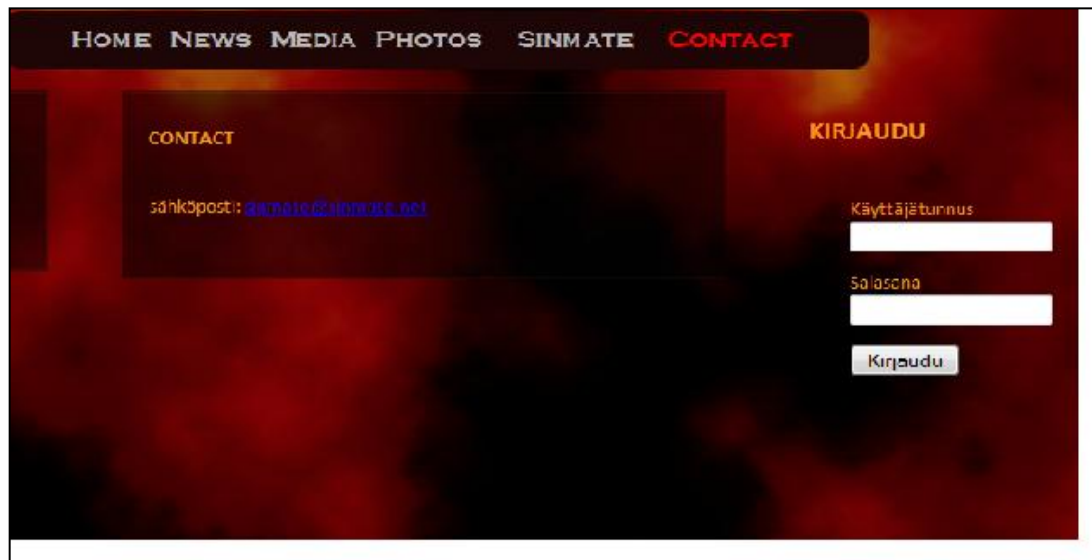
Phoca Gallery -komponentti on lisäosa Joomla!:lle, joka lisää sivustolle kuvagallerian. Kuvagalleriaa voidaan muokata omanlaiseksi.

3 FRONT END -NÄKYMÄ

3.1 Artikkelien muokkaaminen

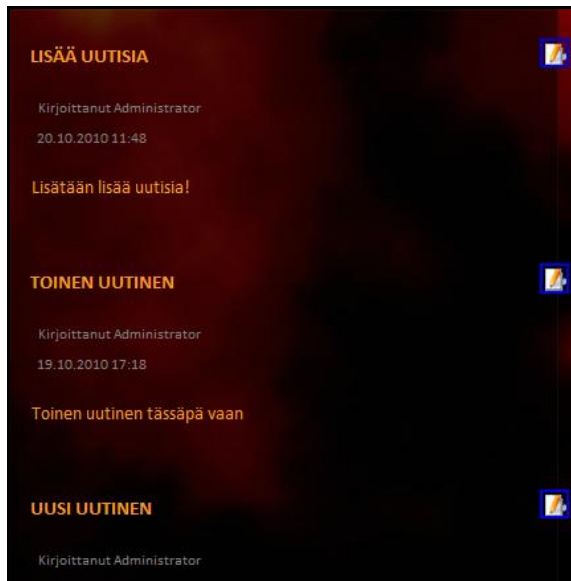
Front end -näkyvä mahdollistaa olemassa olevien artikkelien muokkaamisen helposti. Huomaa kuitenkin että et voi luoda uusia artikkeleita tässä näkymässä, vaan ne pitää luoda back end -näkymässä, joka käsitellään tässä ohjeessa myöhemmin.

Front end -näkyvään pääset kirjautumaan vain Contact-painikkeen kautta.

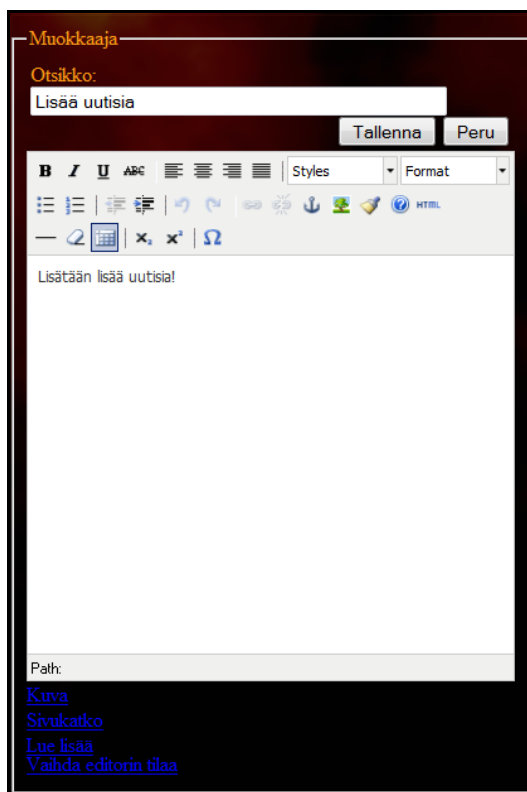


Eteen avautuu kirjautumisikkuna, johon täytetään oma käyttäjätunnus ja salasanana.

Tämän jälkeen olet kirjautuneena sivustolle front end -käyttäjänä. Sinulla on nyt oikeudet muokata artikkeleita.



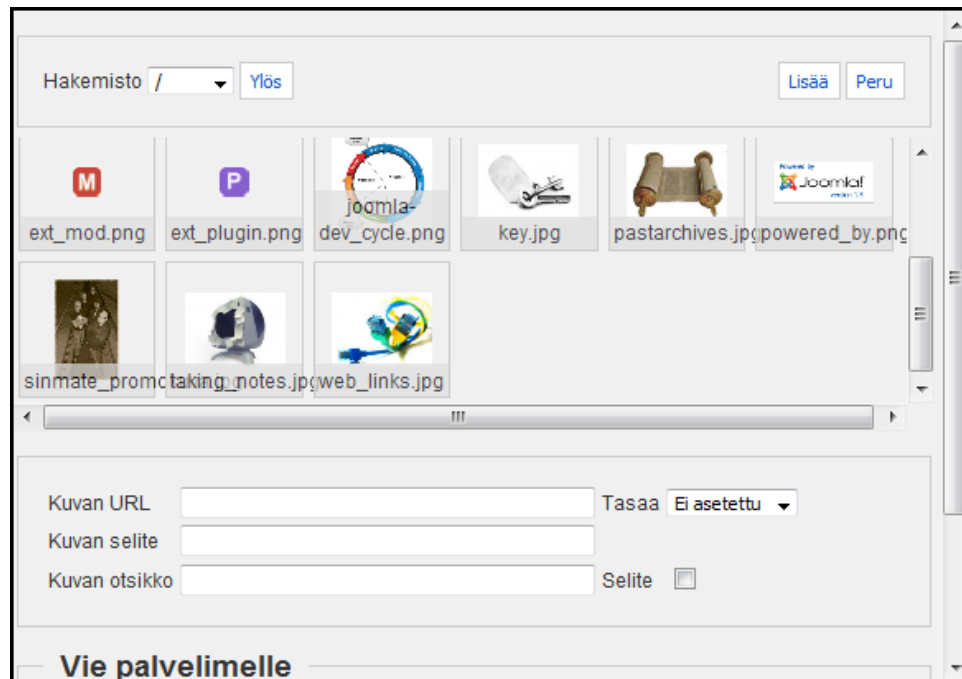
Jokaisen artikkelin vieressä on sinisellä ruudulla kehystetty laatikko, jota painamalla pääset muokkaamaan kyseistä artikkelia.



Napin painamisen jälkeen eteen ilmestyy laatikko, johon voit muokata artikkelin tekstiä. Artikkelia muokatessasi älä käytä Styles- tai Format-kohdissa olevia toimintoja. Sivusto on ohjelmoitu niin, että se tietää automaattisesti tyyliä, joten niistä ei tarvitse välittää ollenkaan.

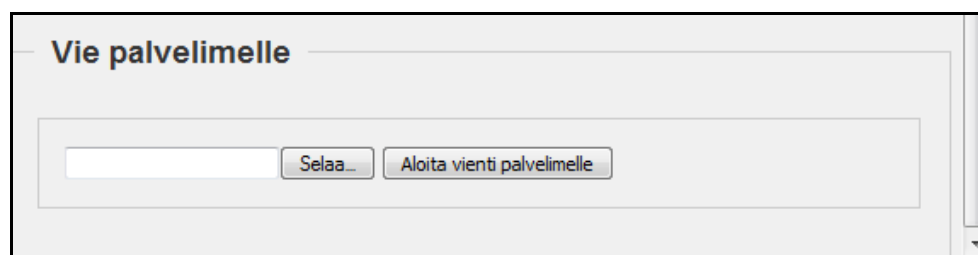
3.2 Kuvien lisääminen artikkeliin

Voit halutessasi myös lisätä artikkeliin kuvia painamalla kuva linkkiä.



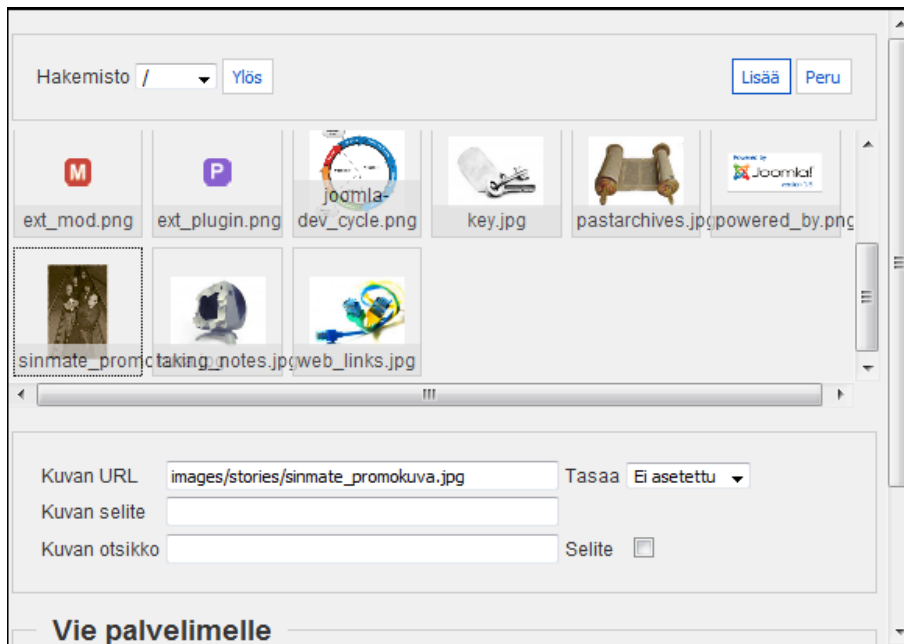
Linkin painamisen jälkeen ilmestyy laatikko, jossa näkyy tällä hetkellä palvelimessa olevat kuvat.

Oman kuvan lisääminen sivustolle onnistuu Vie palvelimelle -kohdasta.

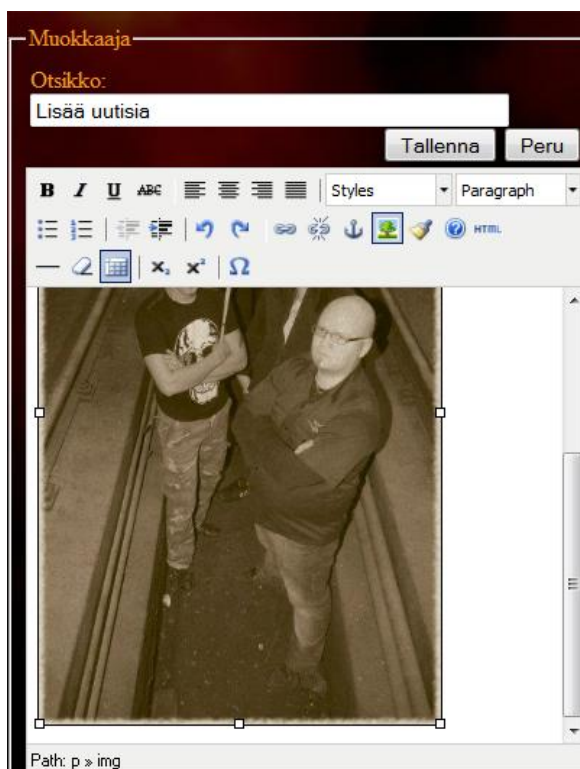


Valitse Selaa, ja sitten kuva, jonka haluat lisätä artikkeliin. Sitten paina Aloita vienti palvelimelle -nappia, jonka jälkeen kuva siirtyy palvelimelle.

Tämän jälkeen valitse kuva, jonka siirsit palvelimelle, ja paina Lisää-nappia.



Voit tämän jälkeen muuttaa kuvan kokoa vetämällä kuvan kulmasta.



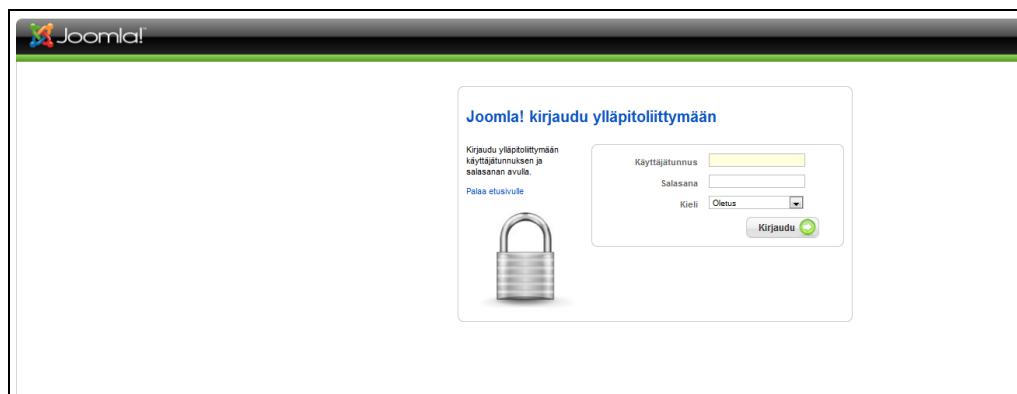
Kun olet saanut artikkelisi valmiiksi, paina Tallenna-painiketta. Artikkelisi päivittyy sivustolle välittömästi.

4 BACK END -NÄKYMÄ

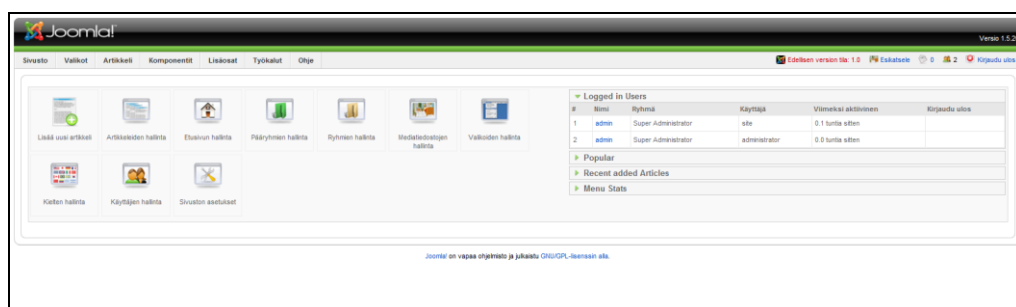
Back end -näkyvä on suunniteltu kehittyneimmille käyttäjille. Tämän kautta voit hallita sivustoa täydellisesti. Tässä ohjeessa käsitellään kuitenkin vain tarpeelliset toiminnot.

4.1 Kirjautuminen back end -näkyään

Jotta pääset kirjautumaan back end -näkyään, sinun täytyy kirjoittaa internet-selaimen osoiteriville www.sinmate.net/administrator (huomaa että kyseessä on esimerkkiosoite). Eteen aukeaa seuraavanlainen näkyvä.

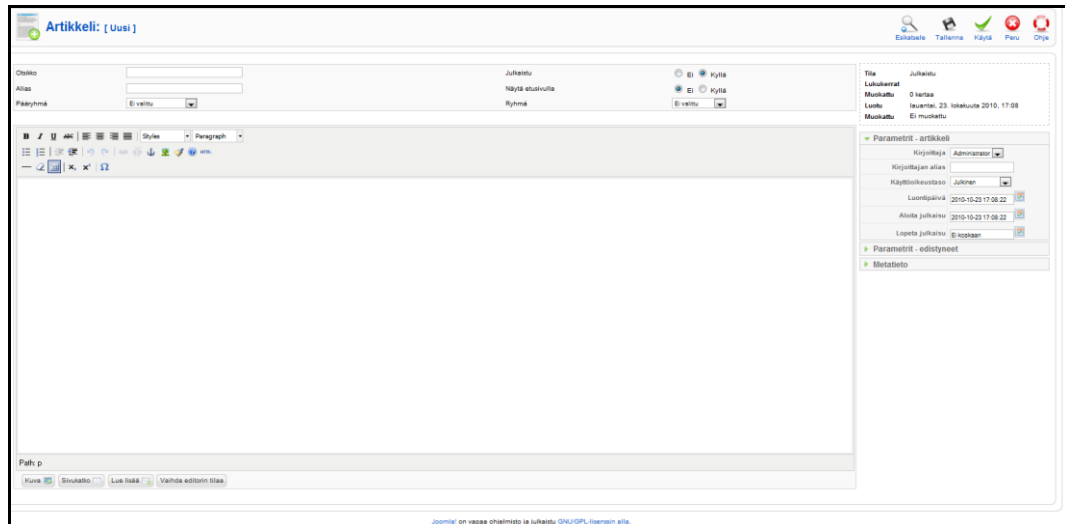


Kirjoita kenttiin käyttäjätunnuksesi sekä salasanasasi. Olet nyt kirjautunut back end -näkyään.



4.2 Uuden artikkelin lisääminen

Pääset luomaan uuden artikkelin painamalla 'Lisää uusi artikkeli' nappia. Eteen aukeaa seuraavanlainen näkyvä.



Kirjoita otsikko kohtaan artikkelin otsikko. Tämän jälkeen varmista että julkaistu kohdassa on täppä. Mikäli haluat kirjoittaa etusivulle artikkelin, valitse tällöin täppä kohtaan näytä etusivulla. Sinmaten sivustolle on luotu tarvittavat ryhmät valmiiksi.

Mikäli haluat luoda uuden uutisen sivustolle, valitse tällöin pääryhmäksi News. Tällöin järjestelmä osaa siirtää kyseisen artikkelin suoraan uutisosastolle. Tämän jälkeen voit alkaa kirjoittamaan uutta artikkelia. Kuvan lisääminen artikkeliin tapahtuu samalla tavalla kuin front end -näkylässäkin.

Kun olet saanut artikkelin valmiiksi, paina tallenna painiketta. Tällöin artikkeli tallentuu ja se myös julkaistaan samalla kerralla.

4.3 Artikkelien hallinta ja poistaminen

Paina back end -näkylässä artikkelien hallinta -painiketta.



Eteesi aukeaa seuraavanlainen näkymä. Huomaa että näkymä voi kuitenkin erota seuraavasta kuvasta. Tässä näkylässä voit julkaista sekä poistaa artikkelia.

#	Otsikko	Julkaisu	Näkyä esillä	Järjestä	Käytösoikeus	Pääryhmä	Ryhmä	Kirjuri	Päiväys	Lukumäärä	Tunnus
1	Jani	✓	✗	3	Julkinen			Administrator	18.10.2010	7	15
2	Teemu	✓	✗	4	Julkinen			Administrator	18.10.2010	7	15
3	Markus	✓	✗	5	Julkinen			Administrator	18.09.2010	57	14
4	Jänne	✓	✗	6	Julkinen			Administrator	18.09.2010	40	13
5	Aatu	✓	✗	7	Julkinen			Administrator	18.09.2010	98	12
6	Eläin	✓	✓	8	Julkinen			Administrator	03.09.2010	119	10
7	Contact	✓	✗	9	Julkinen			Administrator	01.09.2010	105	8
8	Sinimäki	✓	✗	10	Julkinen			Administrator	01.09.2010	183	7
9	Media	✓	✗	11	Julkinen			Administrator	01.09.2010	205	6
10	Eläin	✗	✓	12	Julkinen			Administrator	01.09.2010	35	3
11	Photos	✓	✗	13	Julkinen			Administrator	01.09.2010	65	2
12	Liikkuu uutis	✓	✗	4	Julkinen	News	news	Administrator	20.10.2010	4	22
13	Toinen uutinen	✓	✗	5	Julkinen	News	news	Administrator	19.10.2010	5	21
14	Uusi uutinen	✓	✗	6	Julkinen	News	news	Administrator	19.10.2010	8	20
15	Tämän vuoden keikat onkin keikkailtu	✓	✗	7	Julkinen	News	news	Administrator	19.10.2010	3	19
16	Markusen uuden basoikamat saapuvut	✓	✗	5	Julkinen	News	news	Administrator	19.10.2010	4	18
17	Ylekkäruut ovat kotta vämmä	✓	✗	9	Julkinen	News	news	Administrator	18.10.2010	7	17

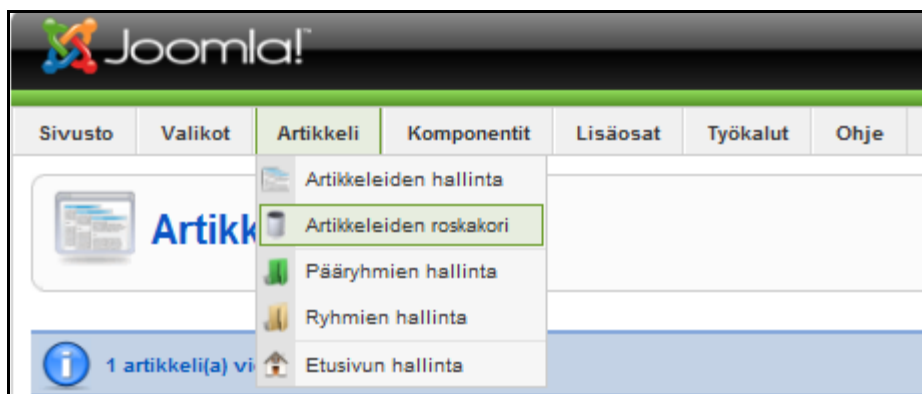
Tässä näkymässä pääset hallitsemaan kaikkia järjestelmän artikkeleita. Mikäli haluat poistaa tietyn artikkelin, valitse artikkeli laittamalla sen vasemmalla puolella olevaan laatikkoon täppä.



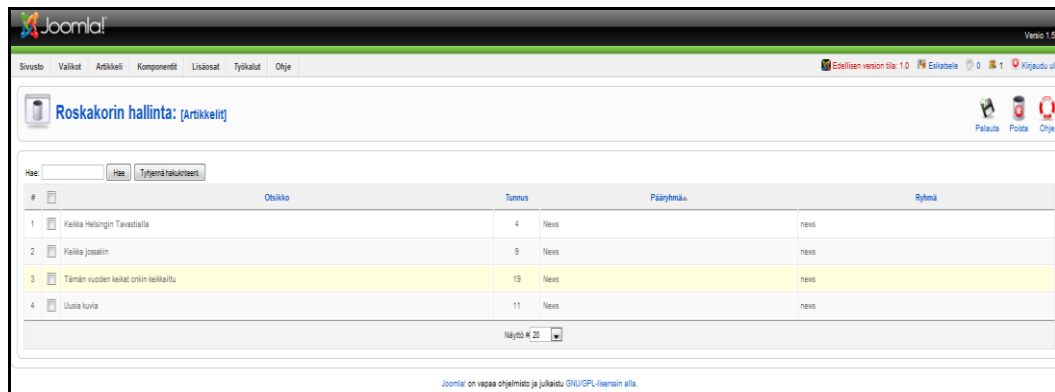
Tässä kuvassa on valittu artikkeli poistettavaksi. Valitse sen jälkeen Roskakori-painike.



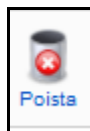
Artikkeli häviää listalta, muttei kuitenkaan ole poistunut järjestelmästä kokonaan. Mikäli haluat, että kyseinen artikkeli hävitetään pystyvästi, valitse valikosta Artikkelin → Artikkeleiden roskakori



Eteesi avautuu seuraavanlainen näkymä.



Valitse artikkeli/artikkelit, jotka haluat pysyvästi poistaa. Paina tämän jälkeen Poista-painiketta.

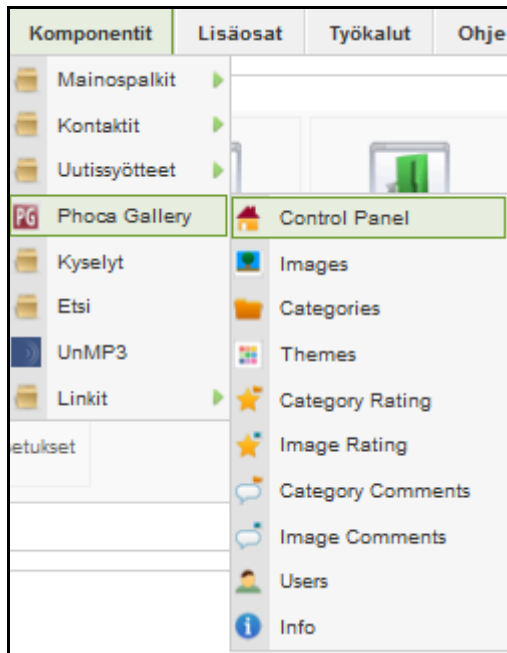


Järjestelmä varmistaa vielä, haluatko varmasti poistaa artikkelit. Mikäli haluat palauttaa artikkelit järjestelmän roskakorista, valitse ne artikkelit, jotka haluat palauttaa ja paina palauta-painiketta.



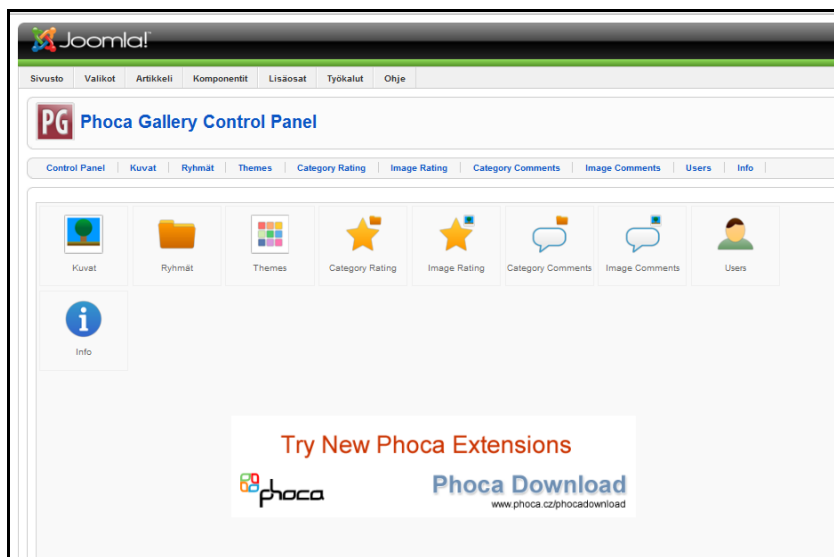
4.4 Kuvien ja ryhmien lisääminen galleriaan

Kuvagalleria on tehty Phoca Gallery -nimisellä komponentilla. Kyseinen komponentti on helppo asentaa Joomla!-järjestelmään ja sitä on helppo myös käyttää. Pääset kuvagallerian hallintapaneelin valitsemalla back end -valikosta Komponentit → Control Panel.



Muut kuvassa olevat toiminnot löytyvät myös Control Panel –valikosta. Sivuston ylläpitäjän ei kuitenkaan tarvitse välittää muista toiminnoista kuin Control Panel, Images sekä Categories, jotka ovat selitetty alla.

Valitse Komponentit → Control Panel . Eteesi aukeaa seuraavanlainen ikkuna.



Kuvat on järjestetty ryhmiin. Kuvien löytämistä helpottaa se, että ne järjestetään ja lisätään aina omiin, niille kuuluviin ryhmiin. Ryhmän voit lisätä painamalla Ryhmät-painiketta.

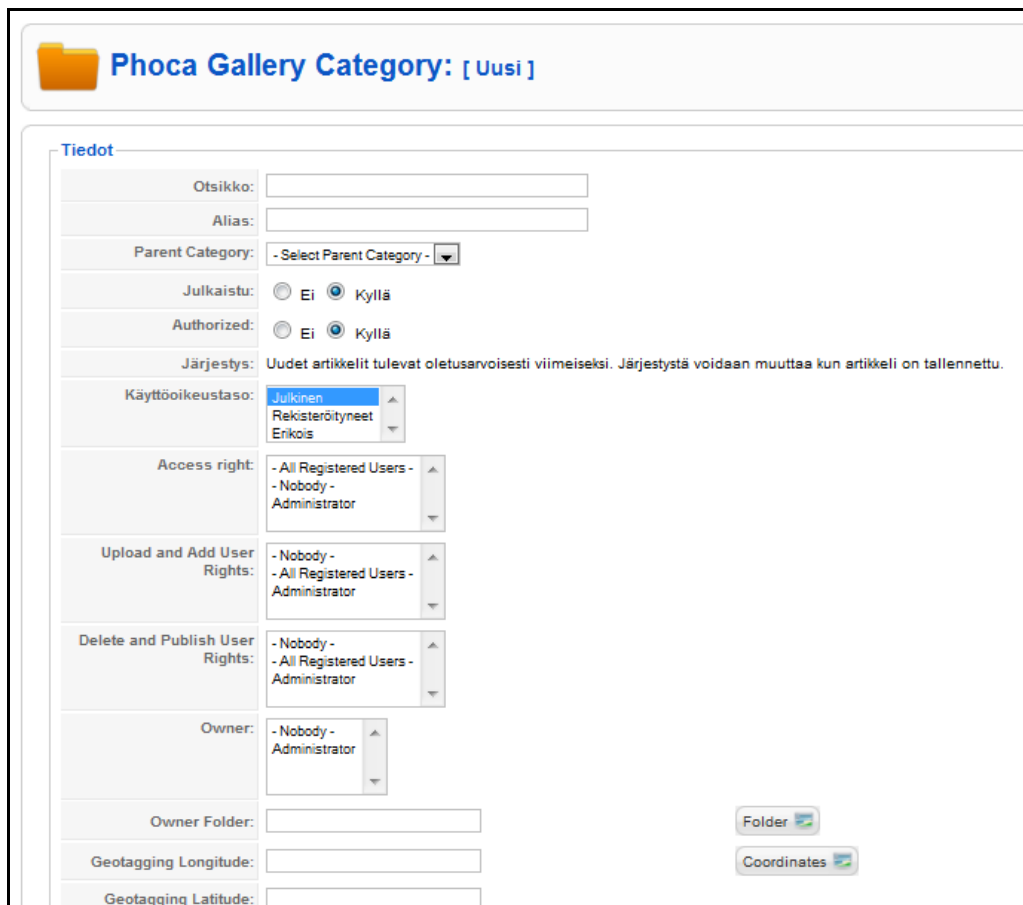


#	Otsikko	Julkaistu	Authorized	Järjestä	Käyttöoikeus	Parent Category	Owner	Rating	Lukukerrat	Tunnus
1	Promo	✓	✓	1	Julkainen			79	1	
2	Nuorotalo 11.12.2009	✓	✓	2	Julkainen			38	2	

Nyt näet olemassa olevat ryhmät. Voit tästä näkymästä poistaa sekä lisätä ryhmiä.

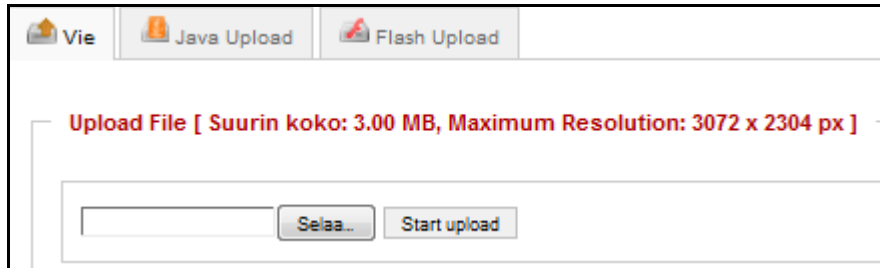
4.4.1 Ryhmien lisääminen

Ryhmien lisääminen tapahtuu painamalla uusi-painiketta. Eteesi aukenee seuraavanlainen ikkuna.



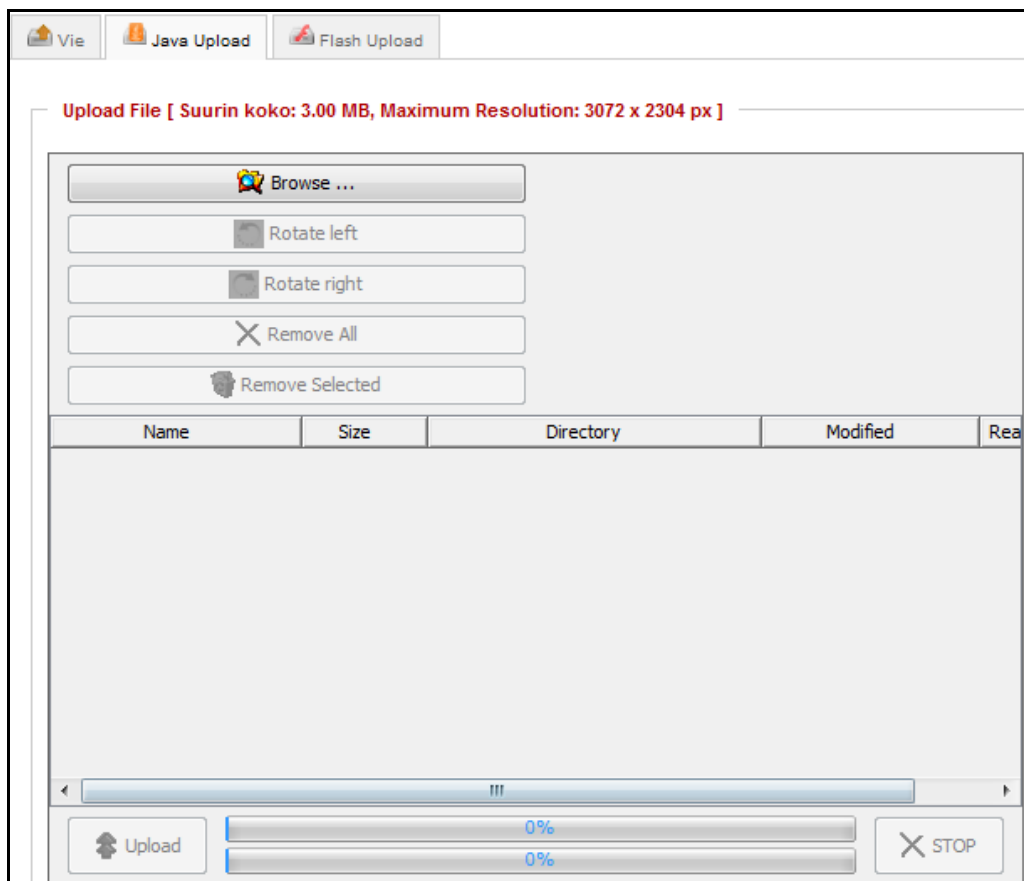
Tässä näkymässä tärkeimmät tiedot ovat Otsikko ja Parent Category. Muut tiedot ovat oletuksena kunnossa. Otsikko-laatikkoon kirjoita sen ryhmän nimi, jonka haluat kuvagalleriassa näkyvän. Mikäli haluat että, ryhmä ei tule minkään toisen ryhmän alaisuuteen, jätä se oletukseksi. Muutoin valitse se ryhmä, jonka alaisuuteen

Valitse seuraavaksi Ryhmä-kohdasta se ryhmä, johon haluat kuvasi siirrettävän. Tämän jälkeen rullaa hiirellä ikkunaa alaspäin kunnes ikkunassa on Vie-, Java Upload- ja Flash Upload -välilehdet.



Valitse näistä Java Upload. Huom! Sinulla pitää olla koneessasi asennettuna Java-tuki, jotta voit käyttää tätä ominaisuutta.

Tämän jälkeen eteen aukeaa seuraavanlainen ikkuna.



Valitse Browse, jonka jälkeen voit valita CTRL-näppäintä painamalla kaikki ne kuvat, jotka haluat lisätä verkkosivulle. Huomaa, että suurin kuvakoko voi olla

maksimissaan 3027x2304 pikseliä. Kun olet valinnut kuvat, paina sen jälkeen Upload-nappia.

Kun kuvat on siirretty palvelimelle, valitse kuvat laittamalla täppä niiden vasemmalla puolella olevaan laatikkoon. Valitse ryhmä kohdasta se ryhmä, mihin haluat kuvat siirtää. Paina Tallenna-painiketta. Kuvat ovat nyt siirretty kuvagalleriaan.

4.4.4 Kuvien poistaminen

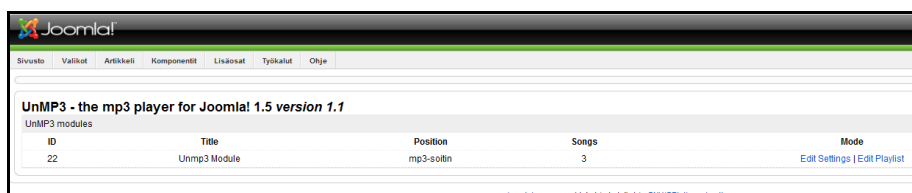
Valitse Phoca Gallery -hallintanäkymä ja paina Kuvat-painiketta. Valitse ne kuvat, jotka haluat poistaa ja paina Poista-painiketta. Kuva poistuu kokonaan järjestelmästä.

5. Kappaleiden lisääminen sivustolle

Sivusto käyttää UnMP3-nimistä komponenttia kappaleiden soittoon. Ainoa kriteeri kappaleissa on se, että kappaleen täytyy olla .MP3 muodossa, jotta soitin pysyy toistamaan niitä.

5.1 Kappaleiden lisääminen järjestelmään

Valitse Joomla! valikosta Komponentit → UnMP3. Eteen aukeaa seuraavanlainen näyttö.



ID	Title	Position	Songs	Mode
22	Unmp3 Module	mp3-soitin	3	Edit Settings Edit Playlist

Aukaise tämän jälkeen Edit Playlist -linkki.

UnMP3 - the mp3 player for Joomla! 1.5 version 1.1

[UnMP3 modules](#) » Edit Playlist

Module: Unmp3 Module

Add File | Edit Playlist

Title *

File

Kirjoita Title-kohtaan kappaleen nimi. Tämän jälkeen paina Selaa-näppäintä, jonka jälkeen valitse haluamasi kappale. Tämän jälkeen paina Add MP3 -nappia. Kappale on siirretty järjestelmään.

5.2 Kappaleen poistaminen

Jos haluat poistaa kappaleen järjestelmästä, paina Edit Playlist -painiketta.

UnMP3 - the mp3 player for Joomla! 1.5 version 1.1

[UnMP3 modules](#) » Edit Playlist

Module: Unmp3 Module

Add File | Edit Playlist

Id	Order	Title	Published	Delete
16	<input type="text" value="0"/>	Sinmala - Twisted images, rusted	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	<input type="text" value="0"/>	Sinmala - Sindom	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	<input type="text" value="0"/>	Sinmala - Here today, buried tomr	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Valitse Delete -rivistä sen kappaleen kohdasta, jonka haluat poistaa ja paina Update-painiketta. Kappale on näin poistettu järjestelmästä kokonaan.

SINMATE

SINMATE