



## **Verkkosivuston uudistus – suunnitelma ja visuaalinen opas**

Oona Hakkarainen

Haaga-Helia ammattikorkeakoulu

Amk-opinnäytetyö

2022

Tietojenkäsittelyn tutkinto

## Tiivistelmä

<b>Tekijä(t)</b> Oona Hakkarainen
<b>Tutkinto</b> Tradenomi
<b>Raportin/Opinnäytetyön nimi</b> Verkkosivuston uudistus – suunnitelma ja visuaalinen opas
<b>Sivu- ja liitesivumäärä</b> 25 + 24
<p>Tämä toiminnallinen opinnäytetyö käsittelee Eurheilu.com-sivuston uudistusta ja toimeksi-antajana toimi Eurheilu.com. Eurheilu.com on Esports media solutions Oy:n omistama e-urheiluun keskittyvä uutissivusto. Tavoitteena oli suunnitella Eurheilu.com-sivustolle uusi ulkoasu, sillä nykyinen sivusto on ulkoasultaan sekä toiminnoiltaan epäfunktionaalinen ja sekava. Kokonaiskuva ei herätä kuvaa ammattimaisesta sivustosta eikä herätä käyttäjän kiinnostusta.</p> <p>Tietoperustana ja viitekehyksenä toimii käsitteenä verkkosivuston suunnittelu, mitä siihen kuuluu ja mitä on hyvä web design. Lopputuotoksena ei synny valmista tuotosta, vaan toteutus rajataan visuaaliseen suunnitelmaan ja visuaaliseen oppaseen.</p> <p>Uudistusta lähdettiin toteuttamaan luomalla ensin suunnitelma tulevasta visuaalisesta toteutuksesta. Suunnittelun avuksi tehtiin kyselylomake, joka julkaistiin Eurheilu.comin sivuilla. Kyselylomake oli sivustolla kuitenkin vain verrattain hetken ja palkintona olleen näppäimistön takia vastaukset eivät valitettavasti olleet laadultaan kovin edesauttavia. Suunnitteluprosessi jatkui tietoperustaa ja viitekehystä peilaten.</p> <p>Itse toteutus tehtiin käyttäen GIMP-kuvanmuokkausohjelmaa ja Canva-sovellusta. Lopputuloksena valmistui visuaalinen suunnitelma tietokoneen näytölle ja mobiililaitteelle sekä visuaalinen opas. Jatkokehityksenä sivu voitaisiin lähteä toteuttamaan visuaalisen suunnitelman pohjalta.</p>
<b>Asiasanat</b> verkkosivun suunnittelu verkkosivu, käyttöliittymä, käyttäjäkokemus, responsiivisuus

## Sisällys

1	Johdanto .....	1
1.1	Käsitteitä .....	1
2	Verkkosivuston suunnittelu .....	4
2.1	Mitä on hyvä web design .....	4
2.2	UI/UX-suunnittelu .....	5
3	Eurheilu.com .....	7
3.1	Lähtötilanteen analyysi .....	7
3.1.1	Tietokoneen näyttö .....	8
3.1.2	Mobiililaite .....	10
3.2	Uudistuksen tavoitteet ja raamit .....	12
4	Uudistuksen toteuttaminen .....	14
4.1	Suunnitteluprosessi .....	15
4.2	Visuaalinen ilme .....	16
4.3	Käyttöliittymä .....	17
4.4	Työkalut .....	20
4.4.1	Suunnitelman visualisointi .....	20
4.4.2	Visuaalinen opas .....	21
5	Pohdinta .....	22
	Lähteet .....	24
	Liitteet .....	26
	Liite 1. Kyselylomake .....	26
	Liite 2. Visuaalinen suunnitelma – Tietokoneen näyttö 24” .....	33
	Liite 3. Visuaalinen suunnitelma – Tietokoneen näyttö 13” .....	34
	Liite 4. Visuaalinen suunnitelma – Mobiililaite iPhone 12 Pro 390x844 .....	36
	Liite 5. Visuaalinen opas .....	40

# 1 Johdanto

Teen tämän opinnäytetyöni toimeksiantona Eurheilu.com:lle. Eurheilu.com on e-urheiluun keskittyvä uutissivusto ja sen omistaa Esports media solutions Oy. Päädyin tähän toimeksiantoon työharjoittelupaikkani kautta.

Eurheilu.com on ollut pitkään sekä visuaalisesti että toiminnoiltaan epäfunktionaalinen ja tönkkö. Muutamat sivustolla olevat pysyvät sivupalkit eivät johda mihinkään, eivätkä kaikki linkitykset toimi oikein. Visuaalisesti sivu on tylsähkö sekä hieman sekava, sillä asetellut ja skaalautuvuudet eivät ole loppuun asti mietittyjä. Lisäksi kokonaiskuva ei herätä kuvaa ammattilaissivustosta, sillä mainoksien paikat ovat heti sivun alkuosassa ja luovat lähinnä epämääräisen sivuston tunnelmaa. Projektin on tehty alustava muutoslista, johon keräsin kasaan omaan silmään häiritsevät ja muutosta vaativat kohdat.

Projektissa suunnitellaan Eurheilu.com-sivustolle uusi ulkoasu. Projektin tavoitteet ovat sivuston onnistuneessa suunnittelutyössä sekä toimivan suunnitelman rakentamisessa. Lisäksi itse työskentelyssä onnistumisen lisäksi tavoitteena on toimeksiantajan tyytyväisyys lopputuotokseen. Projektissa syntyy siis valmis suunnitelma sivuston uudesta ulkoasusta. Projektissa ei koodata lopputulosta tai mennä kehitystyössä käytännön tasolle asti. Projekti keskittyy suunnitteluun ja suunnitelman visualisointiin.

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on visuaalisesti miellyttävämmän sekä toimivamman kokonaisuuden lisäksi kävijämäärien nousu. Miellyttävä ulkoasu auttaa luomaan mielenkiintoisen ja luotettavan tunnelman ja kävijä voi mahdollisesti yhden uutisen lukemisen sijaan tutkia sivustoa enemmänkin.

## 1.1 Käsitteitä

**Discord** = Discord on pikaviestintäsovellus, joka on alun perin kehitetty peliyhteisölle, mutta nykyään se on laajentunut yleiseen käyttöön. Discordissa voi lähettää viestejä, soittaa tavallisia puheluita sekä videopuheluita. Discordiin pystyy luomaan erilaisia aiheryhmiä, kanavia, joiden sisällä voi keskustella tietyistä aiheista täyttämättä yleistä ryhmäkeskustelua. (Discord.com s.a.)

**Elementti** = Elementti on verkkosivuston osa. Se voi sisältää esimerkiksi tietoa, tekstiä tai kuvia tai se voi olla myös tyhjä kohta sivustolla (MDN contributors 2021).

**E-urheilu** = E-urheilu on lyhenne elektronisesta urheilusta, jolla tarkoitetaan tietoteknisellä laitteella pelattavaa kilpaurheilua. Yleisimmin e-urheilussa pelattavia pelejä pelataan tietokoneella tai konsolilla (esim. Xbox tai Playstation). Pelejä voi pelata joko yksin tai tiimissä. E-urheilua voi harrastaa kuka vain ja se voi olla tasoltaan harrastusta, kilpapelamista tai ammatillista pelaamista. Kaikki pelaaminen ei kuitenkaan ole e-urheilua, sillä määritelmänä on, että kun pelaamisessa aletaan kilpailla tavoitteellisesti muita vastaan, siitä tulee e-urheilua. Harrastustaso ja kilpapelamista voi harjoittaa miltei millä tahansa pelillä. Amatillinen pelaaminen keskittyy tällä hetkellä vain muutamiin suurimpiin peleihin. (Seul.fi s.a.)

**Footer** = Footerilla tarkoitetaan alatunnistetta, joka näkyy automaattisesti jokaisen sivun alareunassa. Footeriin lisätään yleensä mm. sosiaalisen median kuvakkeet linkkeineen, yhteystiedot ja logo (Halonen s.a.).

**Header** = Headerilla tarkoitetaan ylätunnistetta, joka pitää sisällään yleensä navigoinnin sekä sivua esittelevää sisältöä, kuten logon (W3Schools s.a.).

**Layout** = Layoutilla tarkoitetaan sivuston asettelua, miten sivuston elementit on järjestetty (W3Schools s.a.).

**Marginaali** = Marginaalilla tarkoitetaan tiettyä määriteltyä tilaa elementtien ympärillä. Marginaaleilla voidaan luoda esimerkiksi ilmavuutta sivustolle (W3Schools s.a.).

**Navigointi** = Navigoinnilla tarkoitetaan listausta linkeistä, joiden avulla käyttäjä pääsee liikkumaan verkkosivustolla sivulta sivulle. Navigointipalkki on yleensä tyyllitelty kokonaisuus, joka seuraa joka sivulla samassa kohdassa yläpalkissa.

**Responsiivinen sivusto / responsiivisuus** = Responsiivisuudella tarkoitetaan sivun ulkoasullista sekä toiminnallista toimivuutta niin tietokoneen näytöllä kuin mobiililaitteillakin. Responsiivisen sivuston tulee toimia laitteesta riippumatta optimaalisesti (MDN contributors 2021).

**Striimi** = Striimillä tai livestriimillä tarkoitetaan reaaliaikaista suoratoistoa verkon välityksellä katsojille suoratoistopalvelun kautta. Striimiä ylläpitää striimin aloittaja ja esimerkiksi e-urheilussa pelaajat ylläpitävät monesti striimejä, joista katsojat pystyvät seuraamaan heidän pelaamistaan. Pelaajien kesken yksi suosituimmista suoratoistopalveluista on Twitch-niminen palvelu (Casamedia s.a.).

**UI-suunnittelu** = UI-suunnittelu eli käyttöliittymäsuunnittelu lähestyy suunnittelua visuaalisesta näkökulmasta (Kramer Turnsek 2019).

**UX-suunnittelu** = UX-suunnittelu eli käyttäjäkokemussuunnittelu lähestyy suunnittelua käyttäjän näkökulmasta (Kramer Turnsek 2019).

**Verkkosivu** = Verkkosivu on internetissä julkaistu hypertekstidokumentti, joka voi pitää sisällään kuvia, videoita ja tekstiä. Sivut yksilöidään URL-osoitteella, jonka avulla sivustot eritellään toisistaan (Ite wiki s.a.)

**Visuaalinen opas** = Visuaalinen opas tai graafinen ohjeistus pitää sisällään kaikki tarvittavat tyylittelyt, värit, fontit ja koot, jotta suunnitelmista pystytään toteuttamaan valmis versio.

## 2 Verkkosivuston suunnittelu

Tämän opinnäytetyön tietoperustana sekä viitekehyksenä toimii verkkosivuston suunnittelu, mitä kaikkea siihen sisältyy ja mitä on hyvä web design.

Verkkosivuston suunnittelulla on tärkeä rooli itse sisällön tai tarkoituksen lisäksi. Ei riitä, että pelkkä sivuston sisältö on määritelty ja mietitty tarkasti, sillä jos ulkoasu ei palvele käyttäjäänsä, jää itse tarkoitus nopeasti taka-alalle. Ulkoasun avulla saadaan sivuston viesti vietyä oikein sekä käyttäjäystävällisesti perille. Verkkosivuston suunnittelu alkaa tavoitteiden asettamisella, mitä sivustolla halutaan saavuttaa. Sen jälkeen mietitään layout ja design vastaamaan mahdollisimman hyvin asetettuja tavoitteita. Lopuksi mietitään skaalautuvuus mobiililaitteille (Romano & Sitbon 2022).

Suunnitteluprosessissa on tärkeää antaa muiden nähdä ja arvioida keskeneräisiäkin tuoksia, sillä itse ei aina välttämättä näe mahdollisia ongelmakohtia. Omalle työlle yleensä sokeutuu ja suunnitelman toimivuutta on vaikea arvioida täysin itsenäisesti kenenkään antamatta palautetta. (Osborn 2021, 3)

### 2.1 Mitä on hyvä web design

Web designia suunnitellessa pitää ottaa ensin huomioon designin tarkoitus, eli mitä sillä halutaan saavuttaa sivuston kannalta. Näitä ovat esimerkiksi sivustolla viipymiseen käytetyn ajan maksimointi, lomakkeen täyttö tai vaikka kommentin jättäminen. Jokainen design ajaa siis eteenpäin tiettyä toimintoa, jonka oikein valittu design edesauttaa toteutumaan (Benyon 2019).

Käyttötarkoituksen määrittelyllä pystytään mittaamaan sivuston designin toimivuutta, toimivatko käyttäjät niin, kuin sivuston ylläpitäjän toivovat, eli pysyvätkö he yhdellä sivulla tietyn ajan verran tai jättävät kommentteja. Mikäli määritelty toiminto täyttyy, voidaan päätellä designin olevan ainakin oikeilla jäljillä. Hyvä web design ottaa huomioon sivun käyttötarkoituksen, kohderyhmän sekä on visuaalisesti miellyttävä. Miellyttävä web design on ilmavaa ja selkeää. Välttämällä pitkiä ja tiiviitä tekstilaatikoita sivustosta saa vähemmän sotkuisen näköisen sekä lisäämällä väliä elementtien väliin saadaan ilmavampi kokonaisuus. Suurin virhe suunnittelijalle onkin sijoittaa elementit liian lähelle toisiaan (Osborn 2021, 5).

Sivuston layoutilla on suuri merkitys sivuston lopputuloksen kannalta. Layout määrittelee sivun elementtien, mm. otsikoiden, navigaation, sivupalkkien ja itse sivun sisällön paikat. Layoutissa määritellään täten myös elementtien sisällä myös fontit, niiden koot ja värit

sekä tekstien ja kuvien paikat. Yksi tärkeä tekijä layoutin suunnittelussa on elementtien linjaus. Elementtien linjauksella tarkoitetaan elementtien asettelua tasaisesti toisiinsa nähden, esimerkiksi allekkain tulevat elementit noudattavat samoja marginaaleja ja ovat linjassa yhtenäisesti. Sama koskee vierekkäisiä elementtejä sekä kokonaisvaltaisesti koko sivua, myös kokonaiskuvan on oltava linjattuna kaikkien elementtien kesken tasaisesti. Elementtien linjaamisella sivustosta saadaan visuaalisesti miellyttävämpi sekä helpommin navigoitavampi (Adobe s.a.). Huonosti suunniteltu layout vaikuttaa koko sivuston menestykseen, se vaikeuttaa sisällön tarkastelua sekä voi aiheuttaa jopa käyttäjän kiinnostuksen lopahtamisen (Studysmarter s.a.).

Etusivua suunniteltaessa on otettava huomioon yksi tärkeä elementti, pääelementti. Pääelementti (focal point) on se, mihin käyttäjän halutaan kiinnittävän ensimmäiseksi huomion sivustolle saavuttuaan. Pääelementillä viestitään selkeästi käyttäjälle sivuston ydintarkoitus (Adobe s.a.).

Värimaailmaa mietittäessä on valittava muutaman sävyn väripaletti, joita käyttää. Vaikka tuntuisikin siltä, että sivustolle tulisi laittaa enemmän värejä houkuttelemaan kävijöitä, on asia päin vastainen. Liian monet eri värit ja näiden sävyt luovat kaoottista tunnelmaa, mutta vain muutamalla valitulla sivustosta tulee heti selkeämpi kokonaisuus (Osborn 2021,4).

Fonttityyliä valittaessa on mietittävä mitä fontilla halutaan ilmaista ja missä yhteydessä sitä käytetään. Pääasiallisesti on tärkeintä, että fontti on helposti luettavaa (Juselius, 2013). Fonttityylin lisäksi fontin koko on tärkeässä roolissa. Väärän kokoinen fontti vaikeuttaa lukemista ja voi luoda epämiellyttävän lukukokemuksen. Varsinkin liian pieni fontti on vaikeasti luettavaa, mutta liian isokin tekee lukemisesta takkuavaa. Sopiva fonttikoko pitää lukijan kiinnostuneena tekstistä. Yleisimmät fonttikoot ovat 11px ja 12px. (StudySmarter a.s.)

Hyvä web design on lisäksi sivuston tekemistä helppokäyttöiseksi käyttäjälleen. Kuten Turunen (2017) muotoili ”Hyvä design” on paljon muutakin kuin esteettisiä valintoja: sillä tarkoitetaan niiden asioiden helpommaksi tekemistä, joita sekä käyttäjät haluavat tehdä että palvelun tarjoaja haluaa käyttäjän tekevän”. Kokonaisuudessaan hyvä web design pitää sisällään palasen kaikkea edellä mainittua. Tarkasti harkitut valinnat muodostavat miellyttävän kokonaisuuden, jota on myös helppo käyttää.

## 2.2 UI/UX-suunnittelu

UI eli käyttöliittymäsuunnittelussa keskitytään käyttöliittymään ja visuaalisuuteen, toisinaan sanoen kaikkeen siihen, mitä käyttäjä näkee omalla näytöllään. Se pitää sisällään kaiken

visuaalisen suunnittelun, värien ja fonttien määrykset, layoutit sekä brändin visuaalisen ilmeen esiin tuomisen eli sen, että sivusto edustaa myös visuaalisuudeltaan yritystä (Hurja 2021). Ulkoasulla voidaan myös ilmaista tässä yhteydessä esimerkiksi se, onko esimerkiksi verkkokaupan tuotteet kalliita merkkituotteita vai edullisempia ketjuliikkeiden malleja. Yleensä suunnittelutyö aloitetaan UX-suunnittelusta, jossa kerätään tärkeää dataa kohderyhmistä ja tavoitteista. Vasta näiden määrittelyjen jälkeen lähdetään suunnittelemaan ulkoasua ja visuaalisuutta (Turunen 2017).

UX eli käyttäjäkokemussuunnittelussa keskitytään nimensä mukaisesti suunnitteluun käyttäjälähtöisesti käyttökokemuksen kautta. UX suunnittelussa keskitytään sivun helppokäyttöisyyteen ja pyritään miettimään käyttäjän yksityiskohtainen polku sivustolla. Yhtenä pääterminä voidaan käyttää käytettävyyttä, jolla tarkoitetaan halutun tavoitteen saavuttamista. Esimerkiksi verkkokaupassa ostaako käyttäjä tuotteita tai blogisivustolla jättääkö hän kommentteja. UX-suunnittelija keskittyy työssään pääsääntöisesti käyttäjätutkimukseen, skenaarioihin, kohderyhmiin ja prototyyppeihin (Hurja 2021).

UI ja UX-suunnittelu kietoutuvat kuitenkin vahvasti toisiinsa ja ne luovat yhdessä kokonaisvaltaisen käyttökokemuksen, sillä käyttöliittymäsuunnittelussa käyttäjäkokemukseen vaikuttaa vahvasti myös itse käyttöliittymä. (Hurja 2021). Oli sivusto kuinka toimiva tahansa käytännön tasolla, vaikuttaa sivuston visuaalinen puoli tahtomattaankin kokonaiskuvaan. Esimerkiksi jos layout on ahdas ja elementit ovat aseteltu huolimattomasti, fontit ovat liian pienellä ja pitkissä tekstipätkissä sekä värimaailma on sekalainen, ei se kutsu käyttäjää tutustumaan sisältöön ja kokemuksesta jää lähinnä negatiivinen mielikuva.

### 3 Eurheilu.com

Eurheilu.com on Esports media solutions Oy:n omistama e-urheiluun keskittyvä uutis sivusto, joka on perustettu vuonna 2016. Esports media solutions Oy:n omistuksessa on myös e-urheilu organisaatio KOVA Esports. Yhteyshenkilöni olivat molempien, niin KOVA Esportsin, kuin myös suoraan Esports media solutions Oy:n puolelta.

Eurheilu.com keskittyy e-urheilua koskevien uutisten lisäksi artikkeleihin ja blogikirjoituksiin. Uutisissa käsitellään tulevia e-urheilun tapahtumia sekä päivittäisiä kuulumisia e-urheilun sarjalta. Artikkeleissa ajankohtaisiin aiheisiin sukellaan hieman laajemmin ja syvällisemmin kuin uutisissa. Blogikirjoituksissa aiheita käsitellään enemmän kirjoittajan näkökulmasta, mutta blogitekstit eivät ole kuitenkaan hirveän aktiivisessa päivityksessä. E-urheiluun keskittyviä sivustoja on E-urheilu.comin lisäksi muutamia: pelaajat.com, eurheilu.org, IS esports, konsoliFIN ja pelaaja.fi. E-urheilu.com menestyy näiden rinnalla mainiosti ja onkin google-optimoinnin kärjessä hakusanoilla "eurheilu" ja "e-urheilu".

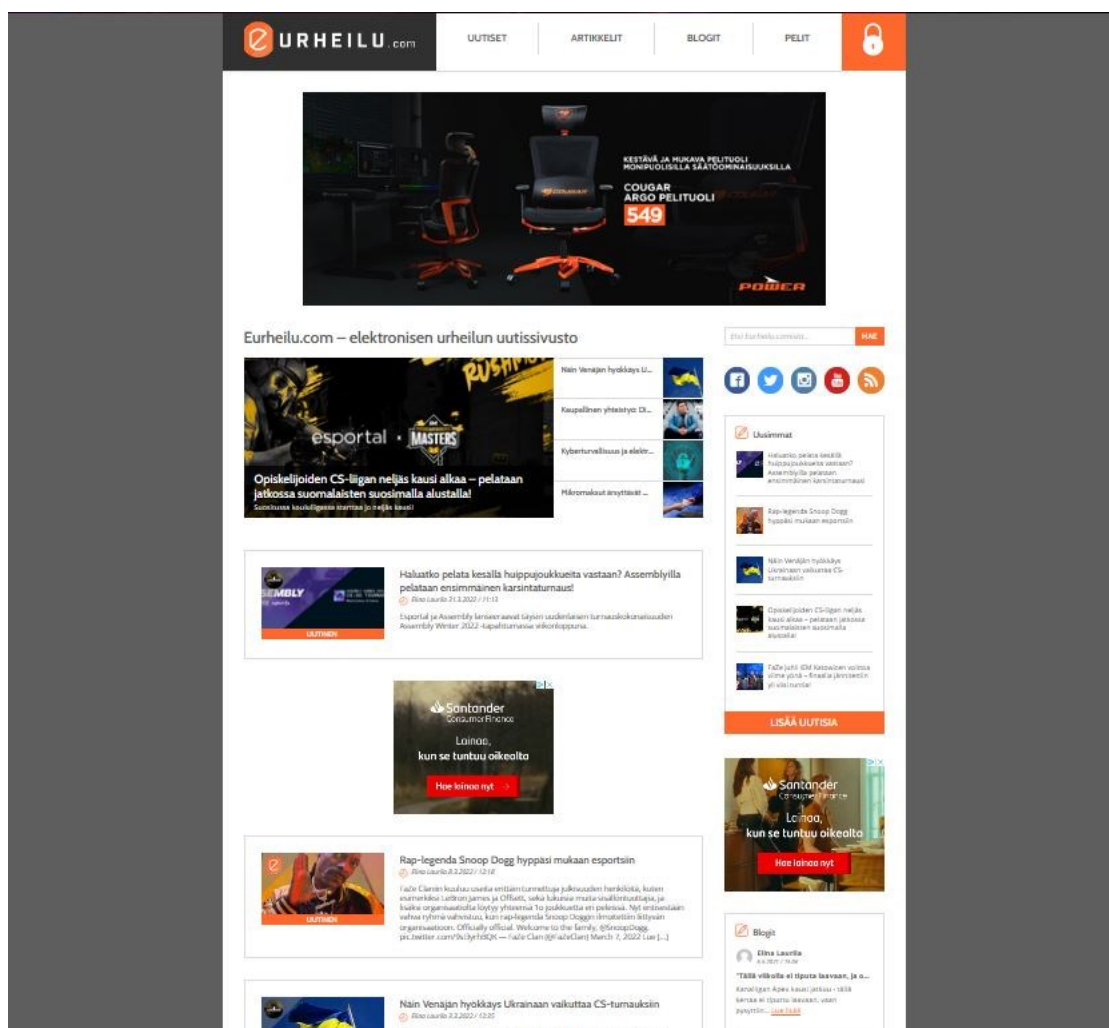
#### 3.1 Lähtötilanteen analyysi

Eurheilu.com toimii WordPress.org ympäristössä. WordPress.org on hyvä valinta uutis sivuston ylläpitoon, sillä sisällöntuottajilla on helppo pääsy sivuston sisällön lisäämiseen ja muokkaamiseen, eikä heidän tarvitse ymmärtää itse koodista mitään. Sivustoa ylläpitää henkilöt Esports media solutions Oy:n sekä Kova Esportsin sisältä.

Eurheilu.com-sivuston käyttöliittymä ja visuaalinen ilme ovat jääneet päivittämättä pitkiin aikoihin. Toimeksiantajan mukaan ulkoasu on alun alkaen valittu periaatteella "yksinkertaisin ja nopein toteuttaa". Ulkoasuun ei ole siis käytetty millään tasolla liikaa aikaa tai syvällisempää pohdintaa ja valinnat on tehty hieman hätiköiden. UI/UX-suunnittelu on siis jäänyt aika lailla taka-alalle tätä sivustoa rakenneltaessa. Verkkosivusto koostuu kyllä peruselementeistä ja periaatteessa toimivista kokonaisuuksista, mutta hienosäädön ja viimeistelyn puutteesta johtuen kokonaiskuva on hajanainen ja sekava. Sivustolla on monta omaan silmään pistäviä, mutta myös web-suunnittelun "sääntöjä" rikkovia ominaisuuksia. Näitä ovat elementtien linjauksien sekä etusivun selkeä pääelementin puute. Lisäksi sivusto on hieman ahdas ja täyteen pakattu.

### 3.1.1 Tietokoneen näyttö

Tietokoneen näytöllä täysikokoinen versio sivusta on kaaosmainen (kuva 1). Päätekijä kaaosmaisuuuteen on edellisessä kappaleessa mainittu linjausten puutos. Ulkoasun sekavuuden lisäksi sivustolla on muutamia linkkejä, jotka eivät vie mihinkään ja hämmentävät vain jo ennalta epämääräistä kokonaisuutta. Pahin näistä on sivuston sivupalkissa sijaitseva striimien listaus, joka suosittelee käynnissä olevia suosittuja striimejä, mutta mikään näistä ei oikeasti ole käynnissä ja mikään linkki ei oikeasti vie oikealle sivulle. Iso toimimaton striimi-elementti tuo sivun käyttökokemukseen ison notkahduksen.



Kuva 1. Nykyiset sivut 40%, tietokoneen näyttö 13” (Eurheilu.com)

Ylhäällä olevassa navigointipalkissa on suuri lukko (kuva 2), joka vaikuttaa siltä, että käyttäjä voisi kirjautua sisään ja saada esimerkiksi jotain personoitua sisältöä. Oikeasti näin ei ole, eikä tällä sisäänkirjautumisella ole mitään suurta merkitystä sivuston kannalta. Sisäänkirjautumisen ainut toiminto on, että uutisia tai artikkeleita pystyy kommentoimaan oman käyttäjätunnuksen takaa, mutta kommentteja pystyy jättämään myös ilman sisäänkirjautumista, joten toiminto on täysin turha. Lisäksi kommentointikulttuuri sivustolla on

olematonta, mikä vain lisää sisäänkirjautumisen ja käyttäjätunnuskommentoinnin turhuutta.



Kuva 2. Navigointipalkki, tietokoneen näyttö 13” (Eurheilu.com)

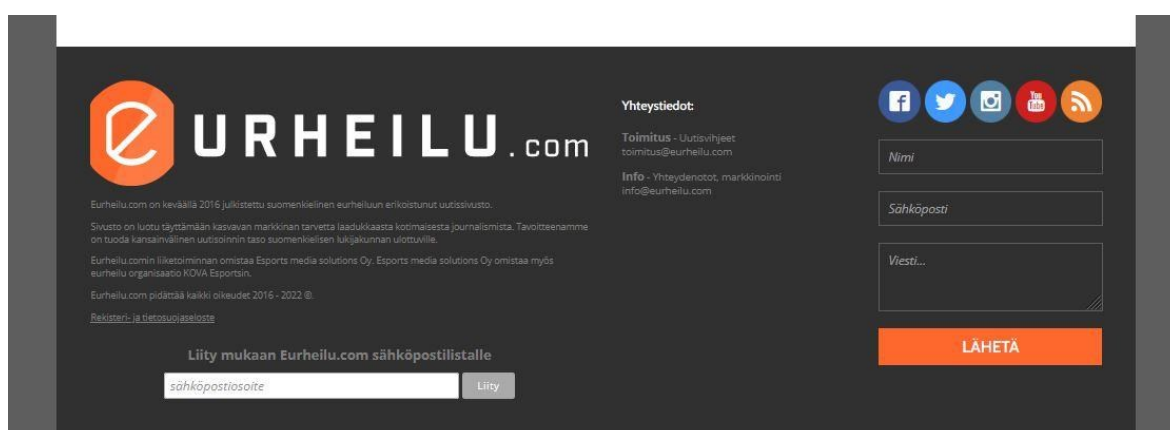
Sivusto ei ole responsiivisesti toimiva. Sivua zoomaamalla etusivun ensimmäinen osio uusimmista uutisista menee täysin rikki (kuva 3). Responsiivisuus on tärkeä ominaisuus verkkosivuilla, sillä sivustoa voidaan käyttää erikokoisilla näytöillä ja laitteilla, jolloin huono skaalautuvuus rikkoo koko sivun asettelun.

## Eurheilu.com – elektronisen urheilun uutissivusto



Kuva 3. Zoom 110%, tietokoneen näyttö 13” (Eurheilu.com)

Sivuston footer (kuva 4) on ulkonäöltään kuin sisällöltäänkin muutoksen tarpeessa. Footerin sisällä on sähköpostituslista sekä kommenttikenttä, joilla toimeksiantajan mukaan ei ole kummallakaan oikeasti käyttötarkoitusta. Lisäksi liian raskas paksu footer sekavalla asettelullaan luo toimimattoman kokonaisuuden myös sivun alareunaan.



Kuva 4. Footer, tietokoneen näyttö 13” (Eurheilu.com)

Sivuston mainoksien asetteluun sekä kokoon tulisi myös tehdä muutoksia. Tällä hetkellä navigoinnin jälkeen tulee heti suuri mainos (kuva 1), joka ei asetu mitoiltaan siististi muihin sivun elementteihin nähden. Lisäksi sijainnissa on vikaa, sillä suurikokoinen mainos heti navigoinnin jälkeen luo epämääräisyyttä sekä vahvistaa epäilyttävää kokonaiskuvaa sivustosta. Sivun kaksi muuta pienempää mainosta ovat myös mitoiltaan epäistuvia (kuva 1, keskellä uutislistausta ja sivupalkki).

### 3.1.2 Mobiililaite

Etusivu mobiililaitteella on jokseenkin skaalautuva, mutta todella sekava (kuva 5). Sivulle tultaessa ensimmäiseksi eteen lävähtää epälinjautuva mainos ja tämän jälkeen vasta koko sivun otsikointi ja vasta ihan viimeiseksi ensimmäinen sivuston elementti liittyen uutisiin.

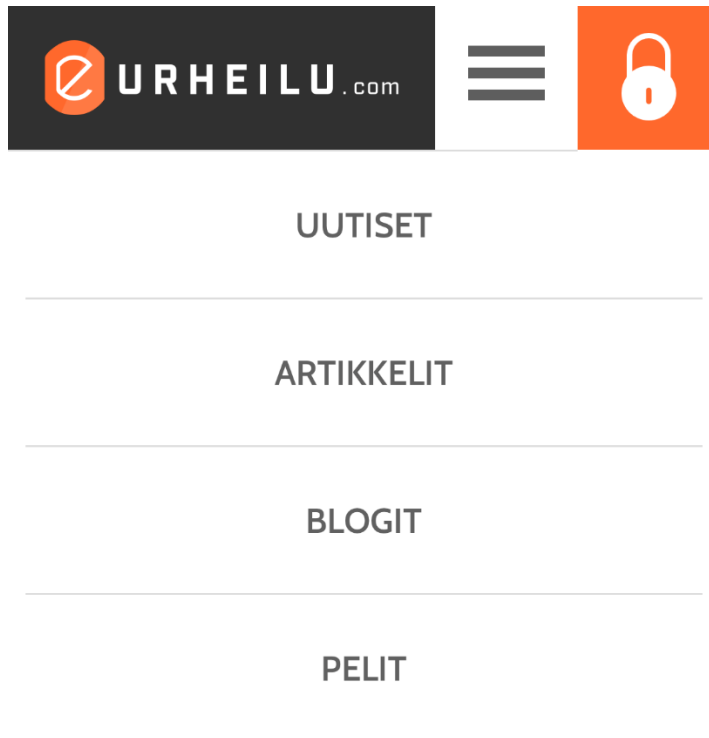


Eurheilu.com – elektronisen urheilun uutissivusto



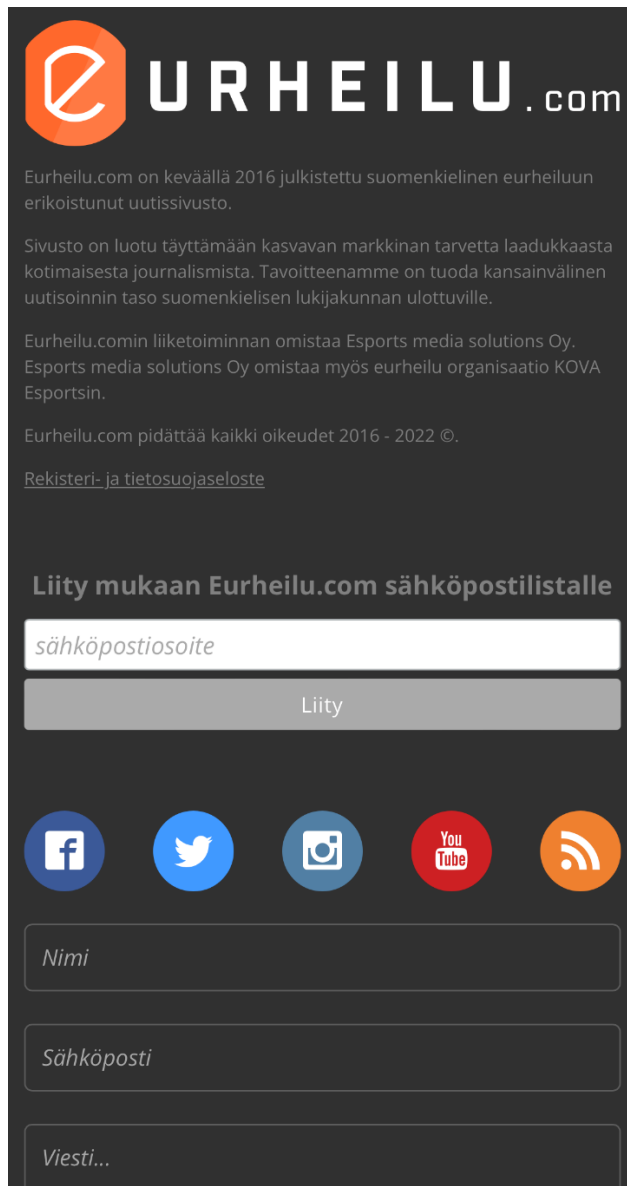
Kuva 5. Etusivu mobiili, iPhone 12 (E-urheilu.com)

Header ja navigointi toimivat mobiililaitteella ihan hyvin ja selkeästi, mutta tässäkin toiminnoiltaan tarpeeton lukko vie ison osan huomiosta (kuva 6). Lisäksi mobiililaitteilla navigoinnin tiivistämisen kuvakkeena käytetty yleinen hampurilaisvalikko (kolme viivaa alekkain) on oudosti keskellä, eikä jommallakummalla puolen sivua kuten yleensä ja se aiheuttaa sekavuuden tuntua.



Kuva 6. Navigointi mobiili, iPhone 12 (E-urheilu.com)

Mobiililaitteen footer on valtava (kuva 7), eikä se mahdu kokonaisuudessaan edes ruudulle, vaan footeria täytyy selata. Lisäksi footer on aivan liian täyteen ahdettu teksteillä, jotka voisivat löytyä omalta sivultaan. Myös mobiiliversion footer pitää sisällään tarpeettomia elementtejä, kuten täysikokoinen sivusto.



Kuva 7. Footer mobiili, iPhone 12 (E-urheilu.com)

### 3.2 Uudistuksen tavoitteet ja raamit

Sivuston uudistamisen tavoitteena on tavoittaa uusia lukijoita, sellaisiakin, jotka eivät seura e-urheilua aktiivisesti tai tiedä siitä paljoa. Lisäksi vanhoja lukijoita pyritään saamaan palaamaan uudestaan sekä viihtymään sivustolla pidempään. E-urheilu.com on google-optimoinnin kärjessä ja tavoitteina on pitää tämä paikka jatkossakin.

Toteutuksen kohderyhmänä ovat e-urheilusta kiinnostuneet aktiiviset, mutta myös eivät niin aktiiviset henkilöt. Alussa tehdyn kyselyn perusteella lukijakunta jakaantuu tasaisesti eri ikäluokkien välille. Kysely ei kuitenkaan kerro absoluuttista totuutta, sillä kysely ei ollut täysin onnistunut luvussa 5.2 mainittujen syiden vuoksi.

Opinnäytetyöllä ei ollut toimeksiantajan puolelta muita rajaavia tekijöitä kuin se, että sivuston tulisi edelleen toimia WordPress.orgissa. Lopputuloksen pääasiallinen rajaava tekijä oli oma aikataulu ja elämäntilanne. Toimeksiantaja olisi antanut avoimesti syventyä jopa itse tuotoksen toteuttamiseen ja jopa uuden ulkoasun julkaisemiseen. Oma aikani ja prioriteetini olivat kuitenkin toisaalla, joten keskityin tässä projektissa vain suunnitteluun ja itse toteutuspuoli jäi omalta kohdaltani pois. Jos olisin lähtenyt itse kehitystyöhön, resurssit olisivat olleet rajalliset ja olisin saanut pärjätä pitkälti itsenäisesti.

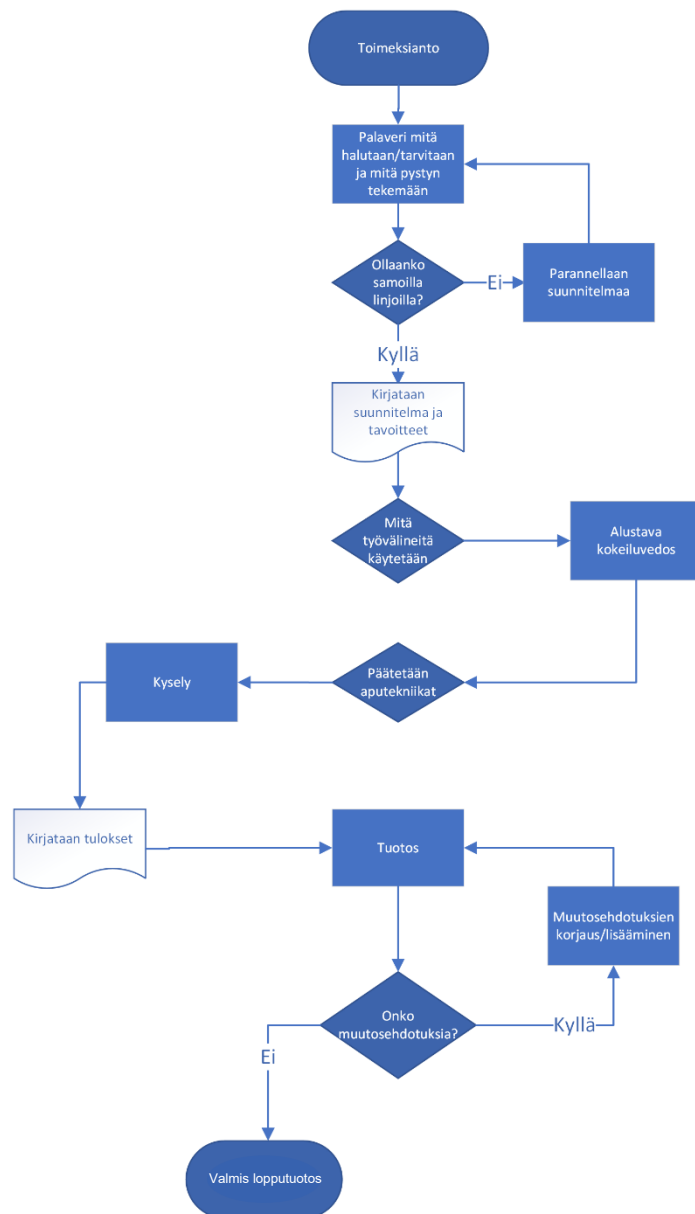
Toimeksiantajalla ei ollut erinäisiä toiveita tuotoksen muodosta, aikataulusta tai kehittämismenetelmistä, sain toimia vapaasti parhaaksi näkemälläni tavalla ja tehdä lopputuotoksen omasta mielestäni parhaalla työkalulla.

Laadullisista kriteereistä painavin on varmasti visuaalisen kokonaiskuvan selkeyttäminen ja miellyttävän käyttäjäkokemuksen tavoittaminen. Tärkeintä on toteuttaa selkeä, toteutettavissa oleva suunnitelma, jonka avulla pystyttäisiin rakentamaan uusi toimivampi ulkoasu. Onnistuneen lopputuloksen tunnistaa siitä, onko tietoperustassa mainittuja hyvän web suunnittelun ohjeita noudatettu.

## 4 Uudistuksen toteuttaminen

Tuotoksen tekeminen alkoi toimeksiannolla ja palaverilla toimeksiantajan kanssa. Kävimme läpi toimeksiantajan kanssa yksityiskohtaisesti miksi ja mitä halutaan sekä minkä takia koko toimeksianto annetaan. Olimme samoilla linjoilla Eurheilu.com-sivuston nykyisestä tilasta. Keräsimme alustavan muutoslistan ja pidimme säännöllisiä palavereita suunnitelmien etenemisistä sekä tavoitteista ja mikäli joissain antamissani ehdotuksissa ei oltu täysin samaa mieltä, tein korjailuja ja kävimme ne läpi siihen asti, kunnes suunnitelma alkoi muodostua oikeaan muotoonsa. Kirjasimme suunnitelmat ylös yhteiseen Drive-tiedostoon ja lähdimme pohtimaan käytettäviä työvälineitä. Tässä välissä hain oikeaa suuntaa kokeiluilla ja mietin, minkä tyyppistä lopputulosta lähdän toteuttamaan. Mietin alussa prototekemistä koodaamalla tai jollakin protoilusovelluksella, mutta päädyin muutaman mutkan kautta visuaaliseen suunnitelmaan. Kutsun toteutusta termillä ”visuaalinen suunnitelma”, vaikka se menisi oikeastaan UI/UX suunnitelman alle, mutta koen, että visuaalinen suunnitelma on helpommin ymmärrettävä tässä asiayhteydessä.

Tässä kohtaa päätimme yhdessä toimeksiantajan kanssa ottaa avuksi kyselylomakkeen sivuston käyttäjille. Kyselystä olisi hyötyä heille myös sivuston sisällön toteuttamisen kanssa. Kyselyn määrääjän täytyttyä kokosimme tulokset yhteen ja kävimme ne läpi sekä kirjasimme tärkeimmät pääpointit talteen yhteiseen tiedostoon. Tämän jälkeen lähdin toteuttamaan itse tuotosta eli uutta ulkoasun suunnitelmaa. Pidimme tässäkin välissä säännöllisiä palavereita toimeksiantajan kanssa ja korjasin, mikäli olimme eri linjoilla. Korjauksia ei kuitenkaan tarvittu kovinkaan paljoa ja sain tehdä suunnitelmastani omannäköiseni ehdotuksen. Kun vihdoin pääsimme siihen vaiheeseen, että molemmat olivat tyytyväisiä, oli visuaalinen suunnitelma valmis. Vuokaaviosta (kuva 8) näkee yksinkertaistetun prosessin kulun toimeksiannosta lopputuotteeseen.



Kuva 8. Vuokaavio tuotantoprosessista

#### 4.1 Suunnitteluprosessi

Aloitin suunnitteluprosessin tutustumalla ensin suunnittelun periaatteisiin teorian kautta sekä käytettäviin työkaluihin. Keskityin kaikessa pääasiallisesti sivuston yksinkertaistamiseen ja miellyttävään käyttökokemukseen. On sanonta ”yksinkertaisuus on valttia” ja se pitää paikkansa myös tässä.

Lähestyin etusivun suunnittelua ajatuksella selkeästä etusivun pääelementistä, joka puuttui nykyiseltä sivustolta. Lähdin rakentamaan suunnittelutyötä tämän elementin ympärille. Päädyin uusimpien uutisten kuvakaruselliin, jota pystyisi selaamaan, mutta myös uutiset vaihtuisivat itsekseen. Tähän pääelementtiin päätyminen oli helppo ratkaisu, sain jo heti

alussa vision tästä ja koen sen selkeyttävän etusivua kertaheitolla. Mietin headerin ja navigointipalkin kohdalla yhtenäistä footeria ja päädyin valitsemaan molempien taustalle harmaan päävärin. Header on yleensä jonkin verran korkea ja se vie näytöltä turhaa tilaa, mikäli se haluttaisiin pitää pysyvänä elementtinä sivun yläreunassa sivua selatessa. Halusin kuitenkin helposti navigoitavan sivuston, sillä se lisää käyttäjäystävällisyyttä, eikä käyttäjän tarvitse selata sivun alalaidasta ylös asti päästäkseen sivulta toiselle. Päädyin siis ratkaisuun, jossa header pienentyy vain navigointipalkkiin ja logo siirtyy pienemmäksi vasempaan laitaan. Tällöin sivusto on helppokäyttöinen, eikä navigointi vie tarpeettomasti tilaa itse sivuston sisällön tieltä.

Suurella näytöllä sivusto ei voi venyä koko näytön leveydelle, sillä siitä tulee silloin liian levinyt. Suunnittelin sivuston taustalle Eurheilu.com logosta taustakuvan, joka olisi sävyllään harmaa eikä liian hyökkäävä, jotta se ei sekoita sivustoa liikaa. Kuvioitu tausta tuo kuitenkin hieman elävyyttä verrattuna vanhaan yksinkertaiseen harmaaseen.

Yksittäisen uutisen näkymästä mietin sivupalkkia selkeämmäksi ja skaalasin uutiset, artikkelit ja blogitekstit mainoksen kanssa saman levyiseksi. Mainos olisi korkeussuunnassa hieman suurempi, jotta se pitäisi kuitenkin sisällään hyvin mainostilaa. Sivupalkki liikkuisi pystysuunnassa ylös ja alas, joten siihen mahtuisi paljon materiaalia.

Vertailin sivua muihin e-urheilun ympärillä pyöriiviin sivuihin ja totesin sivustoissa vallitsevan pääsääntöisesti hieman jopa kaaosmainen tunnelma. Sivujen yleisilme Eurheilu.com mukaan lukien oli jokseenkin sekasortoinen, selkeää suuntaviivaa sivuilla navigoimiseen oli hetken etsittävä. Sivujen navigointi sekoittuu hajanaisiin teksteihin ja palkkeihin sekä elementtien liialliseen määrään varsinkin etusivulla.

Suunnittelussa oli tärkeä ottaa myös huomioon mobiilikäyttäjät, sillä sivuston suurin käyttäjäkunta vierailee sivustolla mobiililaitteilla. Tämän tiedon sain toimeksiantajalta ja sovimmekin toteuttavani suunnitelman niin tietokoneelle kuin mobiililaitteellekin.

## 4.2 Visuaalinen ilme

Valitsin teemoiksi värit oranssi ja harmaa (kuva 9), jotka toistuivat myös aikaisemmillä sivuilla. Koin kokonaisvaltaisen brändiuudistuksen turhaksi, sillä kyseiset oranssi ja harmaa toimivat mielestäni hyvin logossa, sekä kokonaisuutena yhdessä. Oranssia käytetään muutamassa eri sävyssä. Pääsävyllä korostetaan linkitykset, korostukset, tekstien maa-laukset, navigointivalikon klikkaukset sekä uutisten pikkukuvan tekstipalkki. Pääsävyä lisäksi käytetään oranssin nyansseja, joita näkyy pieninä vivahteina logossa sekä artikkelien ja blogien pikkukuvissa, jotta ne erottuvat toisistaan. Tummaa harmaata käytetään

pääasiallisesti taustaväriä sekä yleisesti mustan sijasta teksteissä. Vaaleaa harmaata näkyy vivahteisesti laajakulmanäytön taustakuviossa sekä footerin teksteissä, joita ei haluta korostaa liikaa. Käytin värien suunnittelutyön pohjana Osbornen (2021, 4) vinkkejä kohti selkeämpää sivustoa, eli en lisännyt turhia värejä sekoittamaan sivuston yleisilmettä. Värit loivat selkeän pohjan, joista aloittaa sivuston ulkoasun uudistus. Tämä sopi myös toimeksiantajalle, pääasia että sivusta tulisi tavoitteiden mukaisesti selkeämpi ja käyttöliittymältään toimivampi.



Kuva 9. Väripaletti

Fontiksi valikoitui Segoe UI. Fontti on selkeä ja helposti luettava, mutta se sopii lisäksi Eurheilu.comin logoon. Fontissa on tärkeää, että se on helppolukuista, varsinkin kun kyseessä on uutissivusto, jossa teksti on pääosassa.

Layoutin suunnittelun päätavoitteina oli seurata teoriaperustassakin mainittuja suuntaviivoja. Tärkeimmiksi nostin linjautuvuuden sekä selkeyttämisen lisäämällä sivustolle hieman tilaa elementtien ympärille. Linjautuvuudessa ehdoton pääkohta oli saada mainoksien koot ja asetelut siistimmiksi. Mainoksien muutoksien lisäksi keskityin linjaamaan kaikki elementit siististi toisiinsa nähden.

### 4.3 Käyttöliittymä

Navigointipalkkiin (kuva 10) valittiin selkeän etusivupainikkeen lisäksi vanhalta sivulta uutiset, artikkelit ja blogit. Pelit-sivu jätettiin kokonaan pois toimeksiantajan pyynnöstä, sillä tätä sivua ei oltu päivitetty pitkiin aikoihin ja se koettiin turhaksi. Navigointipalkin/headerin suuri lukko jätettiin myös kokonaan pois, koska sillä ei ollut merkittävää toimintoa tai vaikutusta sivuston käyttämiseen. Lisäksi vasempaan yläkulmaan tuotiin Eurheilu.comin käyttämät somealustat suoralinkityksineen näkyviin, jotta muista alustoista kiinnostuneet löytävät nämä mahdollisimman helposti ja vaivattomasti. Somealustojen ikonit toistuvat myös alimpana olevassa footerissa. Oikeaan ylänurkkaan siirrettiin selkeä etsimistöiminto suurennuslasi-ikonilla, jonka avulla käyttäjä pystyy etsimään nopeasti haluamallaan hakusanaalla uutisia ja artikkeleita. Eurheilu.com-logo sijoitettiin selkeästi keskelle ja koko tämä

navigaatio/header asetettiin brändiväriin harmaaksi. Heti logon alle lisättiin sivuston pääotsikko, joka avaa sivuston ideaa yhdellä lyhyellä lauseella. Tällä kokonaisuudella yksinkertaistettiin ja selkeytettiin sivuston navigointipalkkia huomattavasti.



Kuva 10. Uusi header ja navigointipalkki, tietokoneen näyttö

Navigoinnin jälkeen tulee etusivun pääelementti (kuva 11), iso uutisartikkelikuva, oikealle ja vasemmalle nuolitoiminnoilla. Tässä elementissä pyörii automaattisesti uusimmat julkaisut. Käyttäjä pystyy myös itse selaamaan uusimpia julkaisuja nuolista klikkaamalla. Pääelementin alta löytyy isoin mainosbanneri. Mainosbanneri on määritelty hieman kapeammaksi kuin pääelementti ja sen alta alkaa uutis- ja artikkelilistaus jäsennehtynä mainoksen mukaan. Tällä yhtenevällisellä asetelulla luodaan siisteyttä ja selkeyttä sekä pienellä marginaalimuutoksella pääelementistä erotellaan muun sivun sisällön alkaminen. Pienillä asetelmaeroilla luodaan sivulle sopivaa särmää ja kiinnostavuutta.



Kuva 11. Pääelementti etusivulla

Uutiset ja artikkelit sekä blogipostaukset erotellaan toisistaan pikkukuvan alareunatekstin taustan väreillä. Nämä ovat olleet aikaisemmin kaikki saman oranssin, mutta pienillä värien nyanseilla saadaan tähänkin selkeyttä ja käyttäjä huomaa nopeasti eron uutisten, artikkelien sekä blogitekstien välillä. Pikkukuva oli muuten mielestäni selkeä ja tyylikäs, joten en lähtenyt muuttamaan sitä muuten.

Footer (kuva 12) lähdettiin yksinkertaistamaan ja selkeyttämään kaikesta ylimääräisestä ja turhasta. Footerin taustaväriä pidettiin vanha, uudesta navigoinnistakin tuttu harmaa. Eurheilu.com-logo jätettiin yhä paikoilleen, mutta sen kokoa ja sijaintia muutettiin pienemmäksi ja keskelle. Alapuolelle asetettiin sivun tekijänoikeusmerkintä. Vasemmalla sijaitsee uudestaan someikonit linkkeineen ja oikealla yhteystiedot-linkki. Yhteystiedot linkistä aukeaa sivu, johon on kerätty kaikki turha footerin selkeyttä sekoittamasta. Yhteystiedoista löytyy sivustoinfo, sähköpostiosoitteet, rekisteri- ja tietosuojaseloste sekä uudestaan vielä somelinkitykset. Somelinkitykset on mainittu yhteystiedoissa mobiiliversion navigointia ja selkeytystä varten.



Kuva 12. Uusi footer, tietokoneen näyttö

Responsiivisuutta mietittäessä lähdettiin toteuttamaan selkeää ja tiivistetymppää kokonaisuutta. Mobiililaitetta käytettäessä pieneltä näytöltä on hankala selata metreittäin tavaraa läpi sivustolla, joten kaikki turha ylimääräinen poistetaan tai uudelleen järjestetään hieman eri tavoin kuin täysikokoisessa versiossa. Hampurilaisvalikko on navigoinnissa yksi tärkeimmistä responsiivisuuden merkeistä ja tämä olikin toteutettuna jo nykyisillä sivuilla. Mobiililaitteen header ja navigointi kaipasivat uutta selkeämpää järjestystä ja suunnittelin sisällön selkeämpään järjestykseen (kuva 13) ja lisäsin täysikokoisen version etsi-ikonin helposti löydettäväksi oikealle logon viereen. Uuteen navigointiin lisäsin yhteystiedot-nimisen sivun, joka on siirretty täysikokoisen version footerista.



Kuva 13. Uusi header ja navigointi, mobiililaite

Suunnittelin uuden mobiililaitteen footerin (kuva 14) täysin uudelleenlaiseksi ja tyhjensin sen kaikesta ylimääräisestä. Päädyn lisäämään logoon linkin yhteystiedot-sivulle, joten footer itsessään pysyy yksinkertaisena ja selkeänä.



Kuva 14. Uusi footer, mobiililaite

## 4.4 Työkalut

Yleisinä työkaluina projektityöskentelyssä käytimme kommunikointiin toimeksiantajan kanssa Discord-sovellusta, jossa palavereiden lisäksi jaoin myös keskivaiheen kehittämisideoita. Lisäksi käytimme Google Driveä, jossa toimeksiantaja pystyi jakamaan kansani Eurheilu.comin kansion, josta löytyi valmis logo sekä tehty kysely ja sen vastaukset.

Julkaisimme alkuvaiheessa sivustolle kyselyn (liite 1), jossa kysyttiin niin ulkoasuun, käytettävyyteen kuin myös itse sisältöön liittyviä kysymyksiä. Kysely oli jaettu kolmeen eri osioon: sisällöllisiin, sosiaalisen median ja sivuston ulkoasullisiin kysymyksiin. Sisällöllisissä kysymyksissä keskityttiin kysymyksiin itse sisällöstä ja millaista sisältöä käyttäjä lukee sekä haluaisi lukea. Sosiaalisen median kysymyksissä perehdyttiin käyttäjän suhteeseen Eurheilu.comin sosiaalisiin medioihin sekä yleisesti sosiaalisen median käyttötottumuksiin. Tämän projektin kannalta tärkeimmässä osiossa, ulkoasullisissa kysymyksissä, kysyttiin käyttäjän mielipiteitä sivuston ulkoasusta, selkeydestä, navigoinnin helppoudesta, yleisestä visuaalisesta ilmeestä sekä mainoksista. Jokainen kysymys arvioitiin täysin eri mieltä ja täysin samaa mieltä 1-5 väliltä. Lisäksi jokaisen kysymyksen alla oli vielä erillinen kommenttikenttä, johon vastaaja pystyi kertomaan omin sanoin tarkempia kommentteja mielipiteistään.

Kyselyyn tuli vastauksia 369 kappaletta. Kysely oli sivustolla 3.8.-22.8.2021 välisen ajanjakson. Koen kuitenkin kyselyn käytettävyyden suunnittelutyön kannalta heikohkoksi, sillä sen lyhytaikaisuus sekä vastausten laatu eivät tuoneet prosessiin suuremmin uusia näkökulmia. Kyselyyn vastanneiden kesken oli arvonnassa pelinäppäimistö ja osasta vastauksista huomasin, että ne olivat tulleet samalta käyttäjältä. Tästä löytyy suora esimerkki yhdestä vastaajasta, joka oli tehnyt 15 lomakkeen täyttöö, melkein samoilla vastauksilla, samoilla yhteystiedoilla. Tämän vastaajan vastauksista on vaikea päätellä oikeita tuloksia, sillä ne eroavat niin paljon toisistaan, joten tulosten määrittely olisi arpapeliä. Vastaukset eivät yleisestikään ottaneet suuremmin kantaa ulkoasuun tai kehittämis ehdotuksiin, vaan vastaukset olivat monin osin luokkaa ”ihan hyvä”. Tästä voimme kuitenkin päätellä, ettei tämänhetkinen käyttäjäkunta ole niin kiinnostunut sivuston ulkoasullisista seikoista suoraan. Tavoitteena on kuitenkin tavoittaa enemmän kävijöitä, joten sivuston uudistus tulee tästä huolimatta tarpeeseen. Mikäli kyselyyn on vastattu rehellisesti, kyselyyn vastanneiden iät jakaantuivat melko laidasta laitaan, aina 7-vuotiaasta 79-ikävuoteen saakka.

### 4.4.1 Suunnitelman visualisointi

Suunnitelmista syntyi kokonaisversio tietokoneen näytölle ja tiivistetympi versio mobiililaitteelle. Toteutin etusivun kokonaisversion eri näyttökoille ja skaalautuvan version mobiililaitteelle sekä uutisnäkyvän kokonaisversion ja skaalautuvan mobiiliversion .

Lähdin alussa lähestymään visuaalista toteutusta tehdyn suunnitelman perusteella. Otin jo heti tässä vaiheessa ylös kaikki värikoodit ja fonttien koot, sillä se tulisi helpottamaan minua tulevan visuaalisen oppaan työstössä.

Käytin suunnitelmien tyyppien rakentamiseen GIMP-kuvanmuokkausohjelmaa. Loin elementtejä leikkaa-liimaa tyylillä, otin kuvakaappauksia nykyisestä sivustosta, leikkasin omaluumia elementtejä ja liitin niitä yhteen muodostamalla kokonaisuuden suunnittelemani uudesta sivustosta. Käytin luomistyössä vain omia tai E-urheilu.comin materiaaleja. E-urheilu.comin materiaalit olivat peräisin joko nykyiseltä sivustolta tai heidän Drive-kansiostaan, kuten hyvälaatuinen E-urheilu.com logo PNG-tiedostona. Lisäsin header-osiin olevaan logoon pääotsikon ”Elektronisen urheilun uutissivusto” (kuva 10), jotta se ei veisi turhaa tilaa itse sivustolla pääelementiltä. Header-logo ei toistu muualla kuin headerissa. Tein suunnitelmiin näkymät etusivusta, yksittäisen uutisen sivusta ja header/navigointipalkista tietokoneen näytöllä (13”) sekä mobiililaitteella (iPhone 12 Pro). Toteutin työharjoittelussa E-urheilu.comille artikkelikuvia ja uutena pääelementtinä käyttämäni artikkelikuva (kuva 10) on myös omatekemäni Photoshopin avulla.

#### 4.4.2 Visuaalinen opas

Visuaalinen opas valmistui suunnitelmien visualisointien jälkeen. Tein visuaalisen ohjeistuksen käyttäen Canva-nimistä suunnittelusivustoa. Visuaalisesta oppaasta löytyy

- värit värikoodeineen
- fontit, rivivälit ja koot
- kuvien koot ja sijainnit
- mainosten koot ja sijainnit
- layoutin tarkat mitoitus- ja sijainnit

Loin Canvalla visuaaliselle oppaalle pohjan, joka sopi E-urheilu.com-sivuston teemaan. Käytin väreinä pääväreiksi valittuja oranssia ja harmaata. Tein oppaalle myös kansilehden, jotta opas jäljittelisi mahdollisimman hyvin fyysistä opaskirjasta ja sen voisi vaikka halutessaan tulostaa.

Visuaalisen oppaan tarkoituksena on, että toimeksiantaja pystyy toteuttamaan tehdyn suunnitelman helposti ja katsoa oppaasta kaikki graafiset mallit. Ilman visuaalista ohjeistusta suunnitelman toteuttaminen voi olla todella hankalaa ja hakuammuntaa. Esimerkiksi fontteja on monia kymmeniä ja ilman selkeää informaatiota fontista, fonttien koosta ja rivivälityksistä, on miltei mahdotonta saada toteutettua suunnitelmaa vastaava lopputulos. Lisäksi etsimiseen menee turhaa aikaa ja vaivaa, mikä tarkoittaa työelämässä myös rahaa. Visuaalisen oppaan avulla pystytään toimimaan kustannustehokkaasti.

## 5 Pohdinta

Opinnäytetyön tekeminen lähti alkuun tehokkaasti käyntiin toukokuun 2021 lopulla, mutta aloituksen jälkeen tekeminen seisahtui työharjoittelun takia. Pidin aloituksen jälkeen pienen paussin ja työstin ideoita ja kokeiluja aina ajoittain, mutta en saanut työskentelyä kunnolla käyntiin kuin vasta marraskuun lopulla 2021. Uuteen alkuun liittyi pientä takkuilua ja pohdiskelin pitkään opinnäytetyön suuntaa. Alun perin meinasin tehdä proton suoraan Eurheilu.comin käyttämään WordPressin teemaan ja näin ollen luoda heille ihan kunnan tuotoksen pelkän yksinkertaisen proton tai suunnitelman sijaan. En ole koskaan luonut WordPressiin teemoja tai muutenkaan tutustunut alustaan syvällisemmin, joten luovuin tästä ajatuksesta tuotoksen laajentuessa muuten aivan liian monimutkaiseksi projektiksi. Seuraava ideani oli luoda proto kovakoodaamalla HTML-versio, mutta tajusin aloitettuani tämänkin olevan liian suuri sivuraide päätoimeksiannolle, joka painottuu itse suunnitteluun ja suunnitelman luomiseen ideoinnin kannalta, ei niinkään itse toteutukseen tai koodaamiseen. Tämä aiheutti hieman ideoinnin rönsyilyä ja turhia kokeiluja, mutta koen ne kuitenkin tarpeellisiksi, sillä niiden avulla opinnäytetyöni löysi oikean muotonsa. Uuden aloittamisen lähdettyä käyntiin sain uuden työpaikan, joka osaltaan taas hidasti tekemistä. Työstin opinnäytetyötäni siis kokonaisuudessaan melko kauan, mutta kun vihdoinkin pääsin kunnolla vauhtiin ja löysin toimivan rytmin tekemiseen, koen onnistuneeni loppujen lopuksi ihan hyvin. Opinnäytetyön projektinhallinnallinen osuus meni kuitenkin näistä syistä johtuen aika tavoin pieleen, sillä en saanut pidettyä asetetuista aikatauluista kiinni.

Lopputuotoksissa onnistuin mielestäni hyvin saavuttamaan asetetut tavoitteet, eli suunnitella sivustolle uusi käytettävämpi ja miellyttävämpi ulkoasu. Olen tyytyväinen lopputulokseen, sillä sain yksinkertaistettua sivua sopivissa määrin ja koen suunnitelmani yleisilmeen oivaksi kokonaisuudeksi. Laadullisissa kriteereissä oli mainittu onnistumisen mittareiksi se, onko tietoperustan ohjeistuksia noudatettu. Koen noudattaneeni näitä ohjeistuksia melko hyvin suunnittelutyössä ja voisin todeta näiltä osin onnistuneen.

Tuotos on mielestäni erittäin tarpeellinen, sillä sivuston ulkoasu ei ole kovinkaan houkutteleva ja sivustosta saa nopealla vilkaisulla epämääräisen kuvan. Sivulle vahingossa eksyvä ei jää suurella todennäköisyydellä tutustumaan sivustoon tai sen sisältöön. Koen että tuotostani on helppo hyödyntää, sillä suunnitelman lisäksi mukana tulee visuaalinen opas, jossa kerrotaan yksityiskohtaisesti graafiset muutokset. Toki itse toteutuksessa saattaa törmätä toteutettavuusongelmiin, mutta suunnitelma on aina kuitenkin pääasiallisesti suuntaa antava kokonaisuus ja se antaa hienosäädöille tilaa.

Opin tekemisen aikana paljon lisää suunnittelutyöstä sekä käyttämään kuvanmuokkausohjelmia sujuvasti. Huomasin myös kiinnostuneeni kovasti itse koodaamisesta ja sivuston tekemisestä, joten aion jatkossa opetella enemmän näitä taitoja.

Opinnäytetyössä ei valmistunut valmista ulkoasua, joten seuraavat vaiheet projektille olisi itse toteutus suunnitelmien pohjalta. Jatkokehityksessä voisi miettiä sivuston personointimahdollisuuksia. Nykyisessä ulkoasusuunnitelmassa poistettiin navigointipalkista kirjautumiseen mahdollistava lukko, mutta sen ollessa jo nykyisessä järjestelmässä, ei sen toimintojen lisääminen olisi varmastikaan mahdotonta. Näitä voisivat olla esimerkiksi omat suosikkiuutiset tai aiheet. Uuteen ulkoasuun on lisäksi helppo lisätä navigointiin pieni kirjautumisikoni. Jatkokehityksen lisäksi sivuston ylläpitämisen taustalle tarvittaisiin henkilö, joka osaisi ottaa huomioon sivuston ulkoasullisten seikkojen tärkeys sivuston menestyksen pohjalla.

## Lähteet

Adobe s.a. What makes a great layout? Luettavissa: <https://helpx.adobe.com/fi/illustrator/how-to/layout-basics.html>. Luettu: 1.4.2022.

Beaird, J., George, J. & Walker, A. 2020. The Principles of Beautiful Web Design. Sitepoint Pty. Ltd. E-kirja. Luettavissa: Luettu: 1.3.2022.

Benyon, D. 2019. Designing User Experience. Pearson Education. E-kirja. Luettu: 5.4.2022.

Casamedia s.a. Reaaliaikainen suoratoisto (livesstriimaus). Luettavissa: <https://casamedia.fi/sanasto/reaaliaikainen-suoratoisto-livesstriimaus>. Luettu: 1.3.2022.

Discord 2022. Luettavissa: <https://discord.com/>. Luettu: 3.2.2022.

Eurheilu.com 2022. Luettavissa: <https://eurheilu.com/>. Luettu: 27.4.2021.

Halonen, S. 2020. Mitä lisätä verkkosivujen alatunnisteeseen. Luettavissa: <https://media-assari.fi/mita-lisata-verkkosivujen-alatunnisteeseen>. Luettu: 23.3.2022.

Hurja 2021. UX- ja UI-suunnittelu – mitä ne ovat ja mikä rooli niillä on verkkosivu- ja ohjelmistoprojektissa? Luettavissa: <https://www.hurja.fi/blogi/ux-ja-ui-suunnittelu-mita-ne-ovat/>. Luettu: 4.3.2022.

Ite wiki s.a. Verkkosivusto. Luettavissa: <https://www.itewiki.fi/opas/verkkosivusto/>. Luettu: 12.2.2022.

Juselius, U. 2004. Typografia. Luettavissa: <http://www.phpoint.fi/ulrikaj/www/typo.htm>. Luettu: 13.2.2022.

Kolowich Cox, L. 2021. 12 Critical Elements Every Website Homepage Must Have [Infographic]. Luettavissa: <https://blog.hubspot.com/blog/tabid/6307/bid/31097/12-critical-elements-every-homepage-must-have-infographic.aspx>. Luettu: 14.3.2022.

Kramer Turnsek, A. 2019. UX ja UI -suunnittelu: mitä ne ovat ja miksi niihin kannattaa panostaa? Luettavissa: <https://pixels.fi/fi/blogi/ux-ja-ui-suunnittelu-mita-ne-ovat-ja-miksi-niin-kannattaa-panostaa/>. Luettu: 11.2.2022.

MDN Web Docs 2021. Element. Luettavissa: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Glossary/Element>. Luettu: 2.2.2022.

Osborn, T. 2021. Hello Web Design: Design Fundamentals and Shortcuts for Non-Designers. No Starch Press. E-kirja. Luettavissa: [https://books.google.fi/books?hl=en&lr=&id=3G8HEAAAQ-BAJ&oi=fnd&pg=PR13&dq=%22Hello+Web+Design%22&ots=IHIZ9pNaif&sig=MsxpxsSm8GWmhMkIVQ-0ejyc9qs&redir\\_esc=y#v=onepage&q=%22Hello%20Web%20Design%22&f=false](https://books.google.fi/books?hl=en&lr=&id=3G8HEAAAQ-BAJ&oi=fnd&pg=PR13&dq=%22Hello+Web+Design%22&ots=IHIZ9pNaif&sig=MsxpxsSm8GWmhMkIVQ-0ejyc9qs&redir_esc=y#v=onepage&q=%22Hello%20Web%20Design%22&f=false). Luettu: 21.2. 2022.

Romano, J., Sitbon, J. 2022. Step-by-Step Guide: How to Design a Website in 2022. Luettavissa: <https://www.wix.com/blog/2020/05/how-to-design-a-website/>. Luettu:2.2.2022.

SEUL 2021. Mitä on e-urheilu? Luettavissa: <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/>. Luettu: 21.12.2021.

StudySmarter s.a. Layout. Luettavissa: <https://www.studysmarter.de/en/explanations/english/graphology/layout/>. Luettu: 29.2.2022.

Turunen, S. 2019. Design-termistö tutuksi: Näin UI-, UX- ja visuaalinen suunnittelu eroavat toisistaan. Luettavissa: <https://lamia.fi/blog/design-termisto-tutuksi>. Luettu: 28.2.2022.

W3C 2010. Elements/footer. Luettavissa: <https://www.w3.org/html/wiki/Elements/footer>. Luettu: 2.2.2022.

W3Schools s.a. CSS margins. Luettavissa: [https://www.w3schools.com/css/css\\_margin.asp](https://www.w3schools.com/css/css_margin.asp). Luettu: 2.2.2022.

## Liitteet

### Liite 1. Kyselylomake

Osio 1/5

## Eurheilu.com -sivuston kehittäminen

Kyselyn vastauksia käytetään eurheilu.com -sivuston parantamiseen ja kehittämiseen. Arvontaan osallistuvien yhteystietoja käytetään vain voittajan valintaan ja hänelle palkinnon lähettämiseen, jonka jälkeen tiedot tuhotaan.  
Kiitos vastauksestasi!

**Ikä** \*

Lyhyt vastausteksti

**Sukupuoli** \*

Mies

Nainen

Muu

En halua kertoa

**Mitä pelejä pelaat?** \*

Pitkä vastausteksti

**Kuinka usein luet eurheilu.comia?** \*

	1	2	3	4	5	
En koskaan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Usein

**Mitä muita e-urheilu- tai pelisivustoja luet?** \*

Pitkä vastausteksti

Mistä peleistä luet mieluiten uutisia? \*

- CS:GO
- Apex Legends
- Valorant
- Overwatch
- PUBG
- WoW
- Muut kuin kilpailulliset pelit
- Muu...

Millaista sisältöä haluaisit nähdä uutisten lisäksi sivustolla? \*

- Tietovisat
- Testit (Mitä pelihahmos muistutat, ketä suomalaispelajaa muistutat jne.)
- Arvonnat
- Blogikirjoitukset
- Muu...

Osion 2 jälkeen [Jatka seuraavaan osioon](#) ▼

Osio 3/5

## Sosiaalinen media

Kuvaus (valinnainen)

Seuraatko eurheilu.comia sosiaalisessa mediassa? \*

- Facebook
- Instagram
- Twitter
- En seuraa

Osio 2/5

## Sisältö



Millainen sisältö sinua kiinnostaisi eurheilu.com -sivustolla?

Mistä aiheista luet mieluiten uutisia? (Valitse max. 4 kiinnostavinta) \*

- Eri pelien päivityksistä
- Turnauksista ja liigoista
- Striimaajista
- Pelaajavaihdoksista
- Pelaajiin liittyvästä draamasta
- Striimaamisesta, striimaajista
- E-urheilun parissa työskentelevistä henkilöistä
- Uutiset laitteista/uusista konsoleista
- Peliarvostelut
- Turnausennakot
- Pelaajien haastattelut
- Muu...

Mistä peleistä luet mieluiten uutisia? \*

- CS:GO
- Apex Legends
- Valorant
- Overwatch
- PUBG
- WoW
- Muut kuin kilpailulliset pelit
- Muu...

Koetko, että eurheilu.com julkaisee somessa \*

- Liian usein
- Sopivasti
- Liian vähän
- En osaa sanoa

Mitä sisältöä kulutat Instagramissa? \*

- Feed-julkaisut
- tarinat
- Reels
- IGTV

Käytkö lukemassa juttuja Instagramin bio-linkin kautta? \*

- Kyllä, usein
- Toisinaan
- Harvoin
- En koskaan
- Muu...

Mitä sisältöä kulutat Facebookissa? \*

- feed-julkaisut
- tarinat
- ryhmät
- Muu...

Millaista sisältöä haluaisit nähdä eurheilu.comin sosiaalisessa mediassa? \*

Lyhyt vastausteksti

.....

Osio 4/5

## Sivuston ulkoasu

Mitä mieltä olet eurheilu.com -sivuston ulkonäöstä?

Kuvakaappaus eurheilu.com -sivuston etusivulta.



Sivuston ulkoasu on miellyttävä \*

1 2 3 4 5

Täysin eri mieltä      Täysin samaa mieltä

Kommentteja ulkoasusta

Pitkä vastausteksti

Sivusto on selkeä (sivun asettelu, valikot..) \*

1 2 3 4 5

Täysin eri mieltä      Täysin samaa mieltä

Kommentteja selkeydestä

Pitkä vastausteksti

Sivustolla on helppo navigoida \*

...

	1	2	3	4	5	
Täysin eri mieltä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Täysin samaa mieltä

Kommentteja navigoinnista


Pitkä vastauksetki

Sivun visuaalinen ilme on hyvä (värimaailma, fontit, otsikot..) \*

	1	2	3	4	5	
Täysin eri mieltä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Täysin samaa mieltä

Kommentteja visuaalisesta ilmeestä

Pitkä vastauksetki

Mainosten sijoittelu 

- Mainosten sijainnit eivät häiritse minua
- Estän mainokset esim. Adblockin avulla
- Mainokset ovat häiritseviä
- Mainoksia on sivustolla liikaa
- Mainoksia on sopivasti
- Muu...

Muita huomioita

Pitkä vastauksetki

Osio 5/5

## Yhteystiedot



Mikäli haluat osallistua arvontaan, jätä nimesi ja sähköpostiosoitteesi alle. Tietoja käytetään vain arvonnin voittajien tavoittamiseen. Otamme voittajan yhteyttä sähköpostitse. Mikäli voittajaa ei tavoiteta 2 viikon kuluessa arvonnin suorittamisesta, pidätämme oikeuden valita uuden voittajan. Palkintoa ei voi vaihtaa tai muuttaa rahaksi.

### Yhteystiedot (nimi & sähköpostiosoite)

Lyhyt vastausteksti

---

## Liite 2. Visuaalinen suunnitelma – Tietokoneen näyttö 24”



### Liite 3. Visuaalinen suunnitelma – Tietokoneen näyttö 13”

Etusivu, pidennetty näkymä

URHEILU.com  
Elektronisen urheilun uutissivusto

Etusivu Uutiset Artikkelit Blogit

KAUPALLINEN YHTEISTYÖ

DIGI- JA VÄESTÖTIETOVIRASTO

MATKALLA TÄYSI-IKÄISYYTEEN

#SUOMIFI18V

Suomi.fi

ASSEMBLY

AGON BY AOC logitech G

ARTIKKELI

Raahessa opiskellaan esportsia melkein 140 vuotta vanhassa rakennuksessa  
Elina Laurila 13.2.2022 / 15:56

Raahessa e-urheilua toisen asteen opiskelijoille opettaa Nyyrikki Esportsin entinen manageri Sami Lehto.

ARTIKKELI

FaZe juhli IEM Katowicen voittoa viime yönä – finaalia jännitettiin yli viisi tuntia!  
Elina Laurila 28.2.2022 / 10:42

Finaalissa erityisesti Mirage venyi maratoonimitoihin!

ARTIKKELI

Pandoran boxi  
Tiina Hoskari 11.2.2022 / 17:24

Tämä artikkelimme on teille valmentajille, huoltajille, opettajille, tukihenkilöille ja vertaisille. Kirjoitus päättää myös Matiaksen ja minun yhteisen artikkelisarjan mielen hyvinvointiin liittyvistä asioista.

URHEILU.com  
©2016 - 2022

Yhteystiedot

## Uutisnäkymä



## Kaupallinen yhteistyö: Digi- ja väestötietovirasto. Työura alkoi jo alaikäisenä – nyt Navixin päivät täyttyvät myynityöstä ja striimaamisesta

Nykyään liro "Nnykyään liroNykyään liro" Navix" Sorsa, 31, tekee myyntityötä, ja vapaa-ajallaan pelaa ja striimaa videopelejä. Jos hän voisi sanoa 18-vuotiaalle itselleen jotain, kehottaisi hän pysymään koulussa ja opiskelemaan enemmän.



Noin 13 vuotta sitten liro Sorsa asui äitinsä kanssa, työskenteli McDonald's'ssa ja pelasi lähes kaiken vapaa-aikansa. Silloin 18-vuotiaasta Sorsaa ei koulut juuri kiinnostaneet, vaan silmissä kiilsii pian saatava auto ja ajokortti.

– Mua ei paljoo koulu kiinnostanut peruskoulun jälkeen. Olin ehkä joku 16, kun yksi aamu heräsin ja aloin pelaamaan, ja äiti tuli sanomaan käytännössä et "nyt sä meet koulun tai töihin, tai lahdet menee. Jotain sun on tehtävä", muistelee nykyään Navix -nimellä striimaava Sorsa työuransa alkua.

*Digi- ja väestötietoviraston tuottamasta Suomi.fi -palvelusta löydät löydät apua siihen, miten töitä etsitään, mitkä ovat nuoren työttömän oikeudet ja velvollisuudet ja myös apua ammatinvalintaan ja uranvaihtoon.*

### Ensimmäinen kesätyö 15 vuotiaana – palkka meni mopoon ja tietokoneeseen

Ensimmäisen kosketuksensa työelämään Sorsa sai 15-vuotiaana mennessään kesätöihin hammaslaäkärinkoneita valmistavaan yritykseen varastopulaiseksi. Seuraava kesä kului rakennustyömailla "roskapoikana", ja sen jälkeen Sorsa aloitti työnsä asiakaspalvelijana.

Lue myös: [Kaupallinen yhteistyö: Digi- ja väestötietovirasto: 18-vuotiaana Spanned tienasi rahat ensimmäiseen kunnon tietokoneeseen silvoamalla – kehottaa myös muita seuraamaan omia unelmiaan](#)

– Kesätyöpalkat menivät peruselämiseen, ja toki mopohommiin. Tietyksi kun pelaamista tuli harrastettua, niin kyllä kaikenlaista konekrääsäkin tuli ostettua, Sorsa muistelee kesätyöpalkkojensa käyttöä.

Jos Sorsa voisi nyt palata noihin vuosiin, kehottaisi hän itseään opiskelemaan enemmän, vaikka onkin tyytyväinen siihen, mihin pisteeseen hän on elämässään päässyt.

– Kyl mä oon katunut sitä, etten ole opiskellut yläasteen jälkeen. Kävin kokeilemassa ammattitutkintoa vuoden-puoltoista, mutta ei se ollut mun juttu, Sorsa pohtii.



KIRJOITTAJAN NIMI

Kommentoi

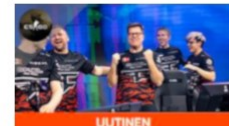
Nimi

Sähköpostiosoite

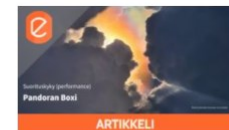
### Uusimmat



Otsikko uutisesta tähän kohtaan Lorem Ipsum lorem impusm



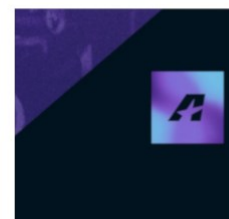
Otsikko uutisesta tähän kohtaan Lorem Ipsum lorem impusm



Otsikko uutisesta tähän kohtaan Lorem Ipsum lorem impusm



Otsikko uutisesta tähän kohtaan Lorem Ipsum lorem impusm



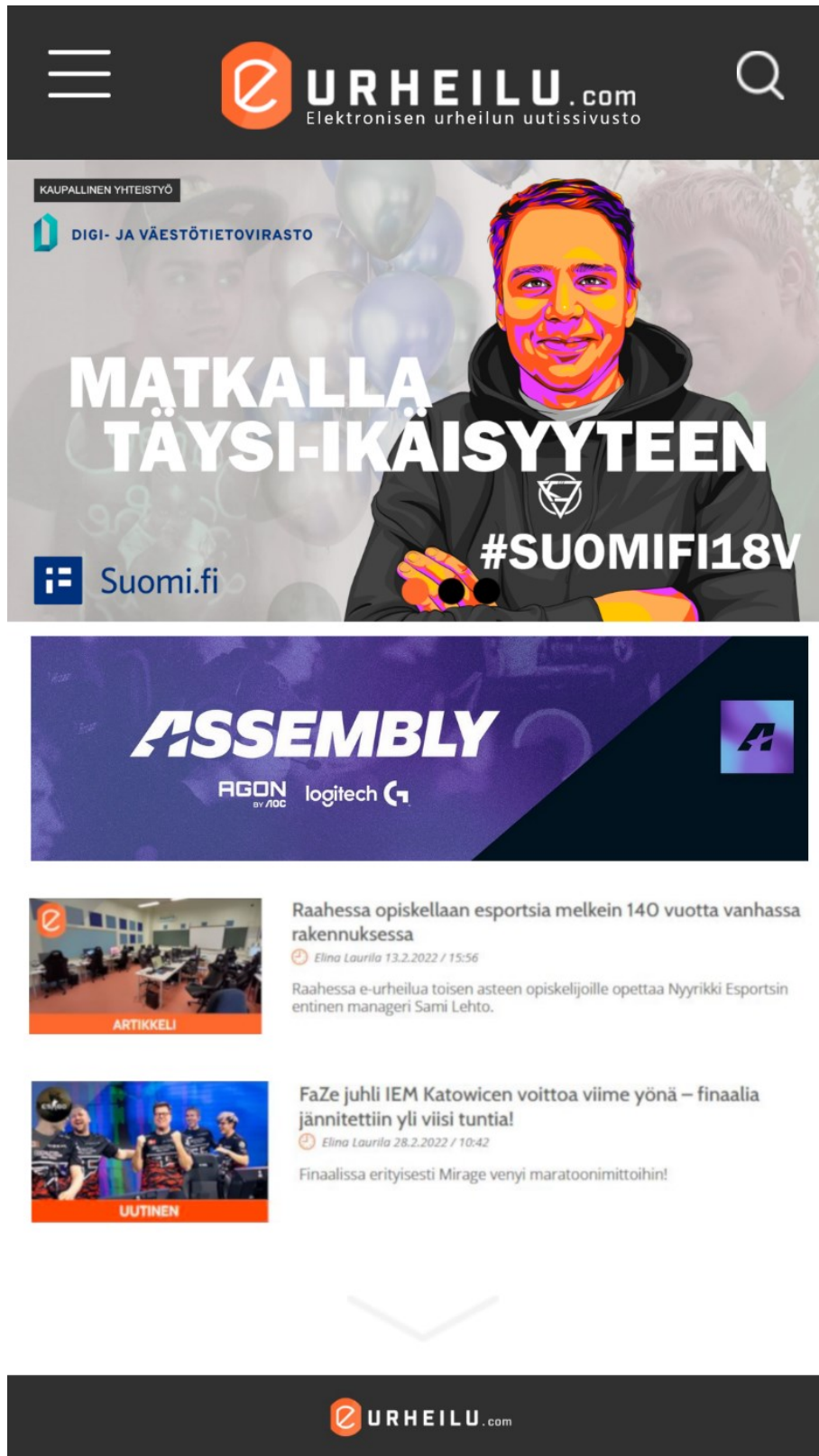
URHEILU.com

@ 2016 - 2022

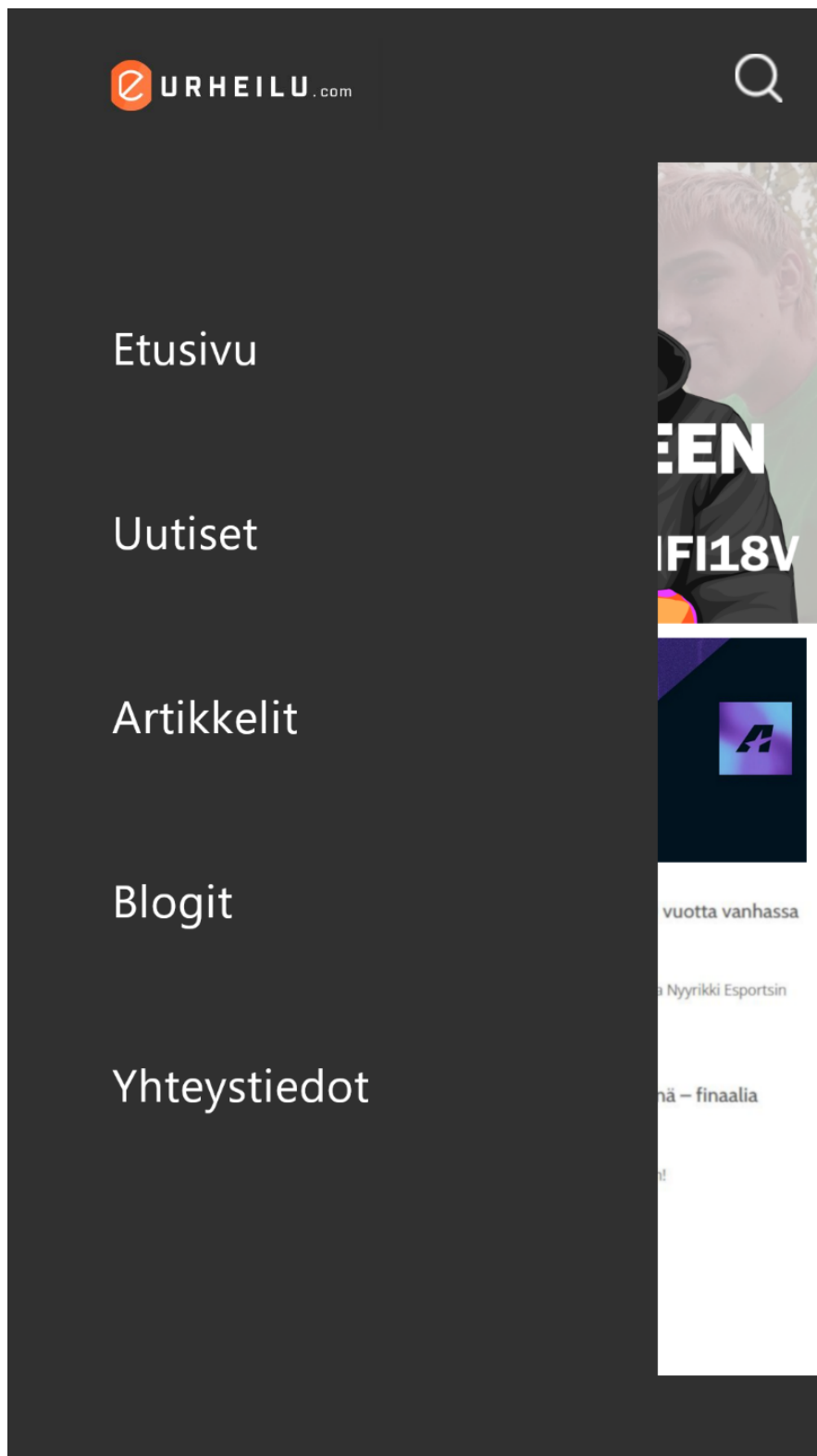
Yhteystiedot

## Liite 4. Visuaalinen suunnitelma – Mobiililaite iPhone 12 Pro 390x844

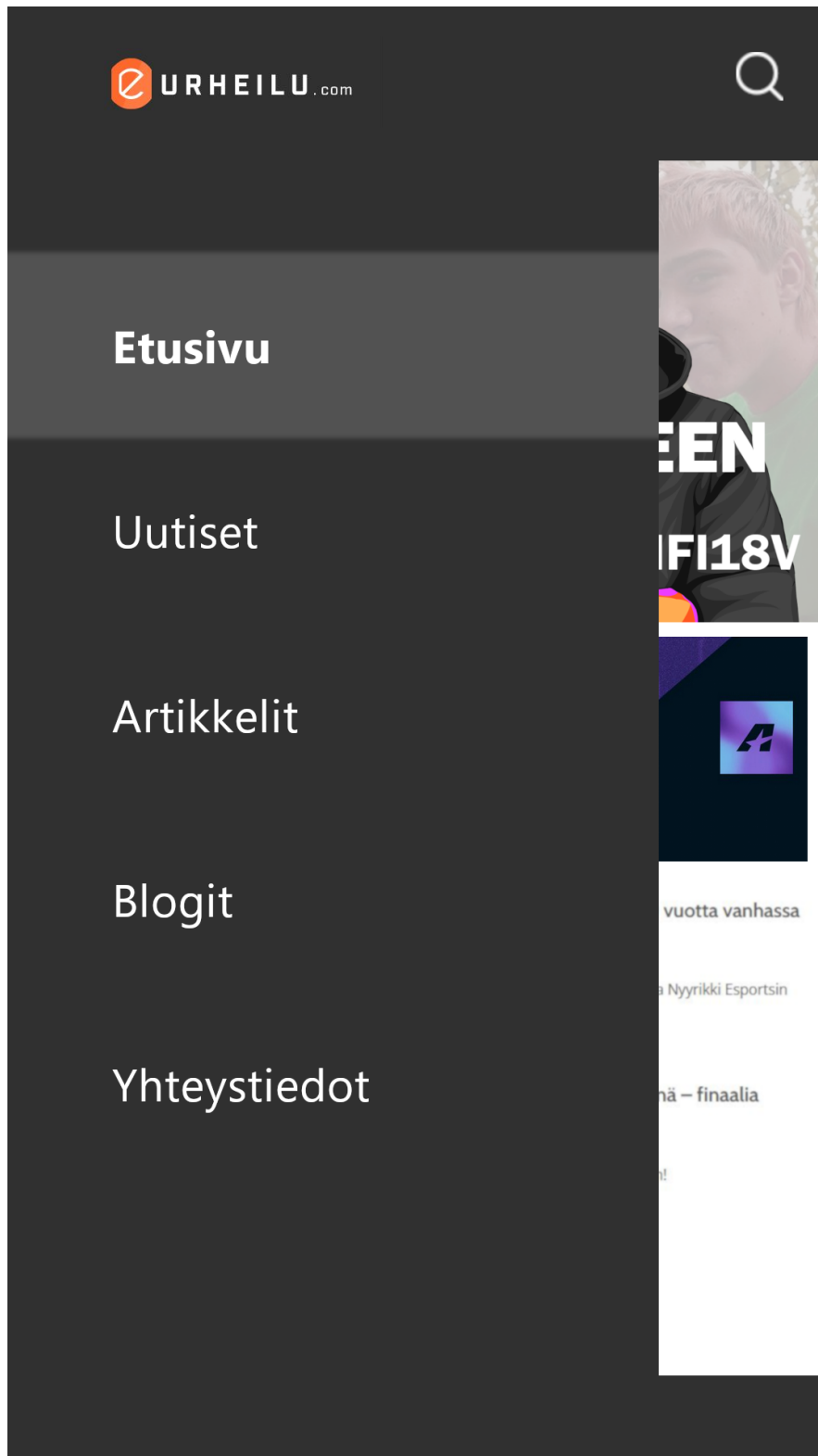
### Etusivu



Valikko



Valikko klikattu



## Uutisnäkömä



## Kaupallinen yhteistyö: Digi- ja väestötietovirasto. Työura alkoi jo alaikäisenä – nyt Navixin päivät täyttyvät myynityöstä ja striimaamisesta

Nykyään liiro "Nnykyään liiroNykyään liiro "Navix" Sorsa, 31, tekee myyntityötä, ja vapaa-ajallaan pelaa ja striimaa videopelejä. Jos hän voisi sanoa 18-vuotiaalle itselleen jotain, kehottaisi hän pysymään koulussa ja opiskelemaan enemmän.



Noin 13 vuotta sitten liiro Sorsa asui äitinsä kanssa, työskenteli McDonald'sissa ja pelasi lähes kaiken vapaa-aikansa. Silloin 18-vuotiaasta Sorsaa ei koulut juuri kiinnostaneet, vaan silmissä kiilsi pian saatava auto ja ajokortti.

– Mua ei paljoo koulu kiinnostanut peruskoulun jälkeen. Olin ehkä joku 16, kun yksi aamu heräsin ja aloin pelaamaan, ja äiti tuli sanomaan käytännössä et "nyt sä meet kouluun tai toihin, tai lähdet menee. Jotain sun on tehtävä", muistelee nykyään Navix -nimellä striimaava Sorsa työuransa alkua.

*Digi- ja väestötietoviraston tuottamasta Suomi.fi -palvelusta löydät löydät apua siihen, miten tätä etsitään, mitkä ovat nuoren työttömän oikeudet ja velvollisuudet ja myös apua ammatinvalintaan ja uranvaihtoon.*

### Ensimmäinen kesätyö 15 vuotiaana – palkka meni mopoon ja tietokoneeseen

Ensimmäisen kosketuksensa työelämään Sorsa sai 15-vuotiaana mennessään kesätoihin hammaslääkärinkoneita valmistavaan yritykseen varastoapulaiseksi. Seuraava kesä kului rakennustyömailla "roskapoikana", ja sen jälkeen Sorsa aloitti työnsä asiakaspalvelijana.

Lue myös: [Kaupallinen yhteistyö: Digi- ja väestötietovirasto: 18-vuotiaana Spamned tienasi rahat ensimmäiseen kunnon tietokoneeseen siivoamalla – kehottaa myös muita seuraamaan omia unelmiaan](#)



KIRJOITTAJAN NIMI

Kommentoi

Nimi

Sähköpostiosoite

## Liite 5. Visuaalinen opas



## Sisällys

Header/Navigointi	1
Etusivu	2
Footer	3
Uutisnäkyvä	4
Sivupalkki	5
Etusivu: mobiili	6
Uutisnäkyvä: mobiili	7
Navigointi: mobiili	8

## Värit



## Fontti

Sagoe UI

Kaikki tekstit tulevat samalla fontilla ja oletusvärillä #303030 tai korostettaessa #fe682d.



URHEILU.com

## Header/Navigointi



<b>Logo</b>	<b>Logon alusotsikko</b>	<b>Navigointipalkki</b>
<b>iso header</b>	<b>fonttikoko</b>	<b>fonttikoko</b>
550x116px	23px	26px
<b>pieni navigointi</b>	<b>kirjainten väli</b>	<b>kirjainten väli</b>
217x46px	3,0	2,0

<b>Someikonit</b>	<b>Etsi-ikoni</b>
<b>koko</b>	<b>koko</b>
35x35px	33x33px



<b>Logo</b>	<b>Etsi-ikoni</b>	<b>Navigointi-ikoni</b>	<b>Logon alusotsikko</b>
<b>koko</b>	<b>koko</b>	<b>koko</b>	<b>fonttikoko</b>
5200x45px	30x30px	30x30px	7px
			<b>kirjainten väli</b>
			3,0



## Etusivu



## Pääelementti

koko

1080x608px

## Iso mainos

koko

1023x 297px

## Artikkelikuvake

koko

250x145px

## Otsikko

fonttikoko

22px

fonttityyli

lihavoitu

## Kirjoittaja / aika

fonttikoko

15px

## Alaotsikko

fonttikoko

18px

## Nuoli alas

koko

95x30px

väri

f4f4f4

## Laajanäytön marginaali

pääsivun leveys

1080px

## Footer



**Logo**  
**koko**  
245x55px

**Someikonit**  
**koko**  
40x40px

**Yhteystiedot**  
**fonttikoko**  
17px

**Copyright**  
**fonttikoko**  
12px



**Logo**  
**koko**  
94x31px




# Uutisnäkömä


URHEILU.com Etusivu Uutiset Artikkelit Blogit 🔍

**Kaupallinen yhteistyö: Digi- ja väestötietovirasto. Työura alkoi jo alaikäisenä – nyt Navixin päivät täyttyvät myynityöstä ja striimaamisesta**


Nykyään liro "Nnykyään lironkykyään liron" Navix" Sorsa, 31, tekee myyntityötä, ja vapaa-ajallaan pelaa ja striimaa videopelieji. Jos hän voisi sanoa 18-vuotiaalle itselleen jotain, kehottaisi hän pyysymään koulussa ja opiskelemaan enemmän.



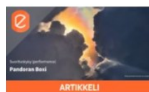
**Uusimmat**



**ARTIKKELI**  
Otsikko uutisesta tähän kohtaan  
Lorem Ipsum lorem impusum



**UUTINEN**  
Otsikko uutisesta tähän kohtaan  
Lorem Ipsum lorem impusum



**ARTIKKELI**  
Otsikko uutisesta tähän kohtaan  
Lorem Ipsum lorem impusum

**Otsikko**  
**fonttikoko**  
13px  
**fonttityyli**  
lihavoitu

**Alaotsikko**  
**fonttikoko**  
11px  
**fonttityyli**  
lihavoitu

**Artikkelikuva**  
**koko**  
350x197px

**Mainos**  
**koko**  
350x98px

**Leipäteksti**  
**fonttikoko**  
10px

**Kirjoittaja**  
**fonttikoko**  
11px  
**kuvake**  
30x30px

**Komentointikenttä**  
**fonttikoko**  
10px  
**väri**  
#bababa

**ASSEMBLY**  
RAGON by ADC logitech G

Noin 13 vuotta sitten liro Sorsa esui äitinsä kanssa, työskenteli McDonald'sissa ja pelasi lähes kaiken vapaa-ajansa. Silloin 18-vuotasta Sorsaa ei koulun kiinnostaneet, vaan silmissä käisi pian saatava auto ja ajokortti.

– Mä ei pajoo koulu kiinnostanut peruskoulu jälkeen. Olin ehkä joku 16, kun yksi aamu herasin ja aloin pelaamaan, ja aiti tuli sanomaan käytännössä et "nyt sä meet kouluun tai töihin, tai lähdet menee. Jotain sun on tehtävä", muistee nykyään Navix -nimellä striimaava Sorsa työuransa alkua.

Digi- ja väestötietoviraston tuottamasta [Suomi.fi palvelusta](#) löydät lisätietoja siihen, miten tädä etsiään, mikä ovat nuoren työttömän oikeudet ja vetäillysudet ja myös apua ammatinvalintaan ja uravaihtoon.

**Ensimmäinen kesätyö 15 vuotiaana – palkka meni mopoon ja tietokoneeseen**

Ensimmäisen kesätyönsä työelämässä Sorsa sai 15-vuotiaana mennessään kesätoihin hammaislääkärikoneita valmistavaan yritykseen varastoapulaisiksi. Seuraava kesa kului rakennustyömaalla "roskapötkänä", ja sen jälkeen Sorsa aloitti työssä asiakaspalvelijana.

Lue myös: [Kaupallinen yhteistyö: Digi- ja väestötietovirasto: 18-vuotiaana Spameed tienasi rahat ensimmäisen kunnan tietokoneeseen silvoamalla – kehottaa myös muita seuraamaan omia uraniansa](#)





– Kesätyöpaikat menivät peruseläimiseen, ja toki mopohormiin. Tietysti kun pelaamista tuli harrastettua, niin kyllä kaikenlaista konekäsäsiäkin tuli ostettua, Sorsa muistee kesätyöpaikkajensa käytä.


Jos Sorsa voisi nyt palata noihin vuosiin, kehottaisi hän itseään opiskelemaan enemmän, vaikka onkin tyytyväinen siihen, mihin pisteeseen hän on etämässään päässyt.


– Kyllä mä oon katunut sitä, etten ole opiskellut yläasteen jälkeen. Kävin kokeilemassa ammattututintua vuoden-puolitoita, mutta ei se ollut mun juttu, Sorsa pohtii.

**KIRJOITTAJAN NIMI**

**Kommentoi**


Yhteystiedot


URHEILU.com

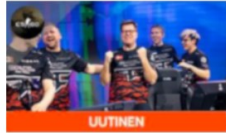
4

## Sivupalkki

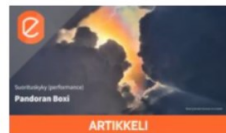
### Uusimmat



Otsikko uutisesta tähän kohtaan  
Lorem Ipsum lorem ipsum



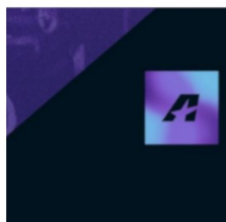
Otsikko uutisesta tähän kohtaan  
Lorem Ipsum lorem ipsum



Otsikko uutisesta tähän kohtaan  
Lorem Ipsum lorem ipsum



Otsikko uutisesta tähän kohtaan  
Lorem Ipsum lorem ipsum



### Uutinen

**koko**

220x130px

**väri**

### Artikkeli

**koko**

220x130px

**väri**

### Blogi

**koko**

220x130px

**väri**

### Mainos

**koko**

220x220px



URHEILU.com

## Etusivu: mobiili



## Pääelementti

**koko**

380x215px

## Iso mainos

**koko**

360x104px

## Artikkelikuvake

**koko**

110x65px

## Otsikko

**fonttikoko**

13px

**fonttityyli**

lihavoitu

## Kirjoittaja / aika

**fonttikoko**

9px

## Alaotsikko

**fonttikoko**

10px

## Nuoli alas

**koko**

70x20px

**väri**

#f4f4f4

## Uutisnäkö: mobiili



Kaupallinen yhteistyö: Digi- ja väestötietovirasto. Työura alkoi jo  
alaikäisenä – nyt Navixin päivät täyttävät myynityöstä ja striimaamisesta

Nykyään liro "Nnykyään liroNykyään liro "Navix" Sorsa, 31, tekee myyntityötä, ja vapaa-ajaltaan pelaa ja striimaa videopelejä. Jos hän voisi sanoa 18-vuotiaalle itselleen jotain, kehottaisi hän pysymään koulussa ja opiskelemaan enemmän.



Noin 13 vuotta sitten liro Sorsa asui aitiensa kanssa, työskenteli McDonald'sissa ja pelasi lähes kaiken vapaa-aikansa. Silloin 18-vuotiaasta Sorsaa ei koulut juuri kiinnostaneet, vaan silmissä kilisi pian saatava auto ja ajokortti.

– Muia ei paljon koulu kiinnostanut peruskoulun jälkeen. Olin ehkä joku 16, kun yksi aamu heräsin ja aloin pelaamaan, ja aiti tuli sanomaan käytännössä et "nyt sä meet kouluun tai töihin, tai lähdet menee. Jotain sun on tehtävä", muistelee nykyään Navix -nimellä striimaava Sorsa työuransa alkua.

Digi- ja väestötietoviraston tuottamasta [Suomi.fi -palvelusta löydät löydät apua siihen, miten tätä etsitään, mikä ovat nuoren työttömän oikeudet ja velvollisuudet ja myös apua ammattivalintaan ja uravaihtoon.](#)

Ensimmäinen kesätyö 15 vuotiaana – palkka meni mopoon ja tietokoneeseen

Ensimmäisen kosketuksensa työelämään Sorsa sai 15-vuotiaana mennessään kesätöihin hammaislaäkärinonita valmistavaan yritykseen varastoapulaiseksi. Seuraava kesä kului rakennustyömailla "roskapaikana", ja sen jälkeen Sorsa aloitti työnsä asiakaspalvelijana.

Lue myös: [Kaupallinen yhteistyö: Digi- ja väestötietovirasto: 18-vuotiaana Spammed tienasi rahat ensimmäiseen kunnon tietokoneeseen silvoamalla – kehottaa myös muita seuraamaan omia unelmiaan](#)



KIRJOITAJAN NIMI

Kommentoi

Nimi

Sähköpostiosoite

**Otsikko**  
**fonttikoko**  
13px  
**fonttityyli**  
lihavoitu

**Alaotsikko**  
**fonttikoko**  
11px  
**fonttityyli**  
lihavoitu

**Artikkelikuva**  
**koko**  
350x197px

**Mainos**  
**koko**  
350x98px

**Leipäteksti**  
**fonttikoko**  
10px

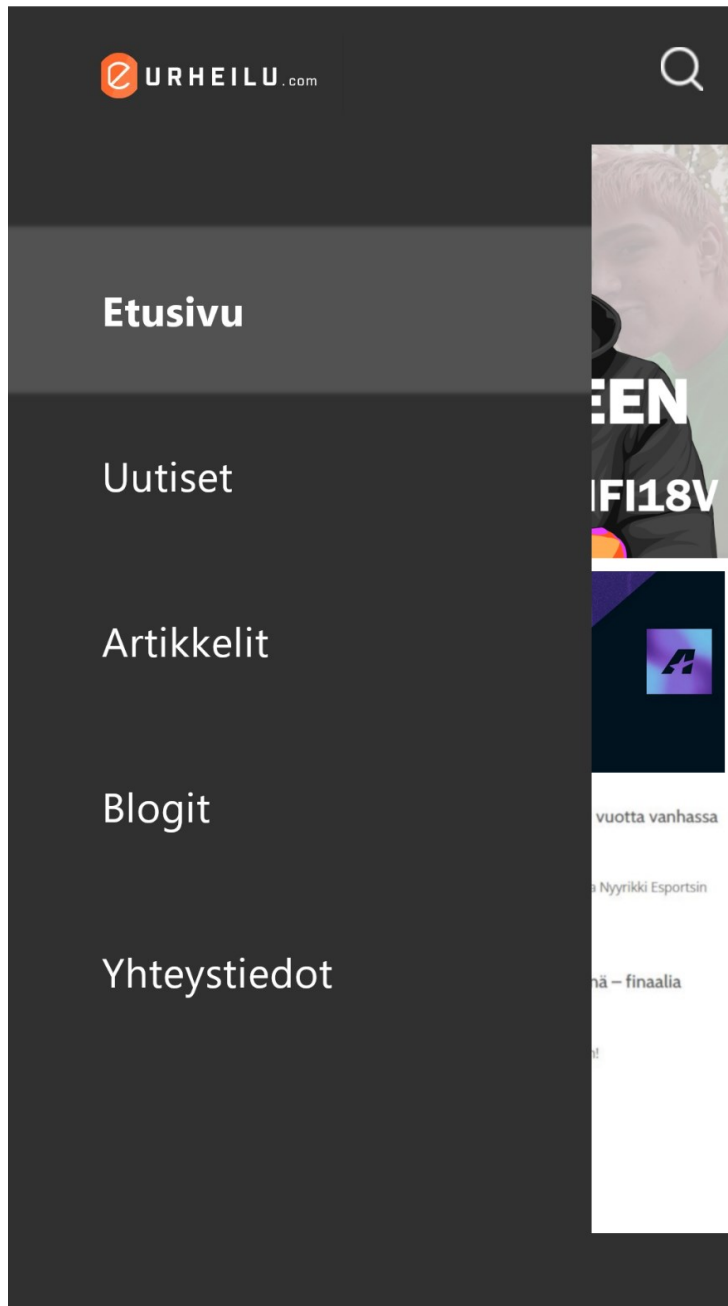
**Kirjoittaja**  
**fonttikoko**  
11px  
**kuvake**  
30x30px

**Kommentointikenttä**  
**fonttikoko**  
10px  
**väri**  
#bababa



URHEILU.com

## Navigointi: mobiili



 URHEILU.com



Etusivu

Uutiset

Artikkelit

Blogit

Yhteystiedot

**Logo**

**koko**

139x48px

**Navigointipalkki**

**leveys**

310px

**fonttikoko**

23px

**Klikattu linkki**

**koko**

310x80px

**väri**

#525252

**fontin tyyli**

lihavoitu