



Karelia-ammattikorkeakoulu  
Medianomi (AMK)

# Digitaalisen julkaisun taitto Jippo ry:lle

Hugo Hyvönen

Opinnäytetyö, huhtikuu 2023

[www.karelia.fi](http://www.karelia.fi)



**OPINNÄYTETYÖ**  
**Huhtikuu 2023**  
**Media-alan koulutus**

Tikkarinne 9  
80200 JOENSUU  
+358 13 260 600

Tekijä  
Hugo Hyvönen

Nimeke  
Digitaalisen julkaisun taitto Jippo ry:lle

Toimeksiantaja  
Jippo Ry

Tiivistelmä

Tässä opinnäytetyössä selvitetään graafisen suunnittelun, taiton ja typografian perusteita. Työssä kuvataan, mitä on huomioitava sähköisen julkaisun suunnittelussa ja taitossa. Toiminnallisessa osassa on tehty yhteistyötä jalkapalloseuran Jippo ry:n kanssa. Työn aiheena on ollut seuran vuosijulkaisu vuodelle 2022. Lisäksi raportissa käydään läpi työn vaiheita ja perustellaan, miksi tietyt ratkaisut on tehty prosessin aikana. Tämä osuus sisälsi materiaalin keräämistä pääosin haastatteluin, graafista suunnittelua ja taittoa Adobe Photoshopilla (Adobe 2023).

Tietoperustassa verrataan myös Photoshopia ja InDesignia. Lopuksi kerrotaan tehdyn työn tuloksista. Lisäksi pohditaan, mitkä asiat onnistuivat ja mitkä asiat voisi tehdä eri tavalla seuraavalla kerralla.

Kieli  
suomi

Sivuja 25  
Liitteet 1  
Liitesivumäärä 4

Asiasanat  
digitaalinen julkaisu, graafinen suunnittelu, taitto



**THESIS**  
**April 2023**  
**Degree Programme in Media**

Tikkarinne 9  
80200 JOENSUU  
FINLAND  
+ 358 13 260 600

Author  
Hugo Hyvönen

Title  
Desktop publishing for Jippo ry

Commissioned by  
Jippo Ry

**Abstract**

This thesis covers the basics of graphic design, desktop publishing and typography. The thesis also explains what should be taken into consideration when publishing in a digital platform.

The implementation of this thesis was done in cooperation with the client Jippo Ry. It consists of gathering information with interviews, conducting the graphic design and desktop publishing using Adobe Photoshop. The thesis also contains different stages of production and provides explanation for the decisions in the progress.

The thesis compares Photoshop to InDesign. Finally, the thesis also explains results of the work and ponders which aspects worked and what could be done differently in the future.

Language  
Finnish

Pages 25  
Appendices 1  
Pages of Appendices 4

Keywords  
digital publication, graphic design, desktop publishing

# Sisältö

1	Johdanto .....	5
2	Graafinen suunnittelu .....	6
2.1	Graafisen suunnittelijan työkuva .....	6
2.2	Suunnitteluun vaikuttavat tekijät .....	7
3	Taitto .....	8
3.1	Perustietoa taitosta .....	8
3.2	Hyvä taitto ja taittotyylit .....	10
3.3	Taitto nykypäivänä .....	11
4	Typografia .....	13
4.1	Mitä on typografia? .....	13
4.2	Typografian tavoitteet .....	13
4.3	Digitaalinen typografia .....	14
5	Sähköinen julkaisu .....	15
5.1	Julkaisemisen murrosaika .....	15
5.2	Nykypäivän julkaisu keinot .....	16
6	Suunnittelu .....	17
6.1	Ideointi ja valmistelu .....	17
6.2	Yleisilmeen rakentaminen .....	19
6.3	Fontit ja väri .....	20
7	Haastattelut .....	21
8	Photoshopilla työskentely .....	23
9	Lopputulos ja pohdinta .....	26
	Lähteet .....	28

## Liite

Liite 1 Jippo vuosijulkaisu 2022

## 1 Johdanto

Tämän opinnäytetyöni tarkoituksena on selvittää voiko perinteisesti taittoon liittyvän julkaisun tehdä muullakin kuin taitto-ohjelmalla. Tässä projektissa ohjelma, jota käytän, on Adobe Photoshop. Lisäksi halusin tällä opinnäytetyöllä haastaa itseäni ja valmistaa itseäni paremmin työelämän haasteisiin, jossa saatan törmätä tämänkaltaisiin töihin. Jalkapalloseuran julkaisu opinnäytteen aiheena oli itselle sinänsä itsestään selvä valinta, koska pidän kovasti jalkapallosta ja olin tutustunut Jipon organisaatioon aikaisemmin, kun olin harjoittelijana heidän mediatiimissään. Näin oli helppo ottaa yhteyttä joukkueen toiminnanjohtajaan Timo Tahvanaiseen ja ehdottaa tätä aihetta. Toimeksiantosopimuksen allekirjoittamisen jälkeen ryhdyin toimeen.

Työni toiminnallisen osan tavoitteena oli suunnitella ja toteuttaa urheiluseuran vuosi- ja kausijulkaisu, joka informoisi Jipon toiminnasta ja joensuulaisesta jalkapallosta positiivisessa ja realistisessa sävyssä. Julkaisua olisi mahdollista käyttää seuran tiedottamisessa ja markkinoinnissa sekä sen avulla voisi tuoda esiin seuran potentiaali mahdollisia uusia sijoittajia ajatellen.

Työn teknistä toteutusta miettiessäni ensimmäisenä työkaluista tuli mieleen taitto-ohjelma Adobe InDesign (Adobe 2022). InDesign oli minulle tuttu vain pinnallisesti ja olin kerännyt tietoni muutamalta verkkokurssilta. Toisena vaihtoehtona oli Adobe Photoshop (Adobe 2022). Photoshopilla keksin, että epätyypillinen ratkaisu voisi olla myös opinnäytetyöni toiminnallisen osan tavoite. Voiko tällaiset pienet taittoon liittyvät verkkojulkaisut toteuttaa Photoshopilla käyttämättä varsinaisia taitto-ohjelmia, esimerkiksi InDesignia ja millaisia pulmia sekä mahdollisuuksia Photoshopin käytössä ilmenee?

## 2 Graafinen suunnittelu

### 2.1 Graafisen suunnittelijan työkuva

Graafinen suunnittelu tarkoittaa viestin välittämistä visuaalisin keinoin. Graafinen suunnittelija pyrkii kertomaan halutun viestin mahdollisimman hyvin ja selkeästi. Hänen työhönsä kuuluu muun muassa mainonnan suunnittelu, sähköisen median ulkoasujen suunnittelu, kuvitukset, animaatiot, yritysilmeet, pakkausten ulkoasujen suunnittelu, opasteet sekä merkit. (Toivanen 2015a.) Moni ei kutsuisi itseään graafiseksi suunnittelijaksi, vaikka ovat saattaneet media-alalla tehdä tätä työtä moneen otteeseen. Esimerkiksi itekin olen omissa harjoitteluissani tehnyt graafisen suunnittelijan töitä, vaikka en välttämättä koe, että minulla olisi täysi pätevyys tällaiseen tehtävään. Taitavat graafiset suunnittelijat on mahdollista erottaa siten, että he pystyvät luomaan täysin omia elementtejä, kun taas aloittelija saattaa käyttää vanhoja elementtejä ja uudelleen käyttää nämä. Nämä elementit voivat, jopa olla jonkun muun suunnittelijan tekemiä. Molemmat ovat tapoja toteuttaa töitä, mutta jälkimäinen kertoo ainakin tekijän luovuudesta.

Graafista suunnittelua on mahdollista tehdä jo pelkästään kynällä ja paperilla, mutta nykyään jokaisen on osattava hoitaa työt myös sähköisesti. Graafisen suunnittelijan käyttämiin ohjelmiin kuuluvat esimerkiksi, Photoshop, Illustrator ja InDesign (Adobe 2022). Adoben ohjelmistojen lisäksi on myös lukuisia muita ohjelmia, joita graafiset suunnittelijat suosivat. Tällaisia ohjelmia ovat Sketch, joka on tarkoitettu lähinnä nettisivujen graafiseen suunnitteluun. Toisena esimerkkinä Gimp, joka on verrattavissa Photoshoppiin, mutta ei sisällä yhtä paljon ominaisuuksia, jonka vuoksi se ei ole yhtä suosittu.

Graafinen suunnittelu on visuaalista viestintää eli se antaa ulkomuodon viestille. Graafisen suunnittelijan tehtävä on auttaa katsojaa ymmärtämään haluttu viesti mahdollisimman vaivattomasti. Työ tasapainoilee kuvataiteen ja kaupallisuuden välissä. Erottava tekijä kuvataiteilijan ja graafisen suunnittelijan välillä on työn tilaaja. Kaupallisessa suunnittelussa työn toimeksiantaja on joku muu taho ja taiteessa teos luodaan tekijän ehdoilla. (Toivanen 2015a.)

Graafinen suunnittelu määritellään monesti sovelletuksi taiteeksi, jonka tehtävänä on välittää tietoa mahdollisimman tehokkaalla tavalla ja ottaa lisäksi huomioon taloudelliset sekä psykologiset seikat. Graafisen suunnittelijan sanoman ulkomuodosta yritetään tehdä sellainen, että se houkuttelee lukemaan, herättää mielenkiinnon ja on esteettisesti puhutteleva. Usein tässä sanomassa hyödynnetään sille luonteenomaisia erityispiirteitä sekä omaperäisyyttä. Päivittäin näkee esimerkiksi ilmoituksia, mainostuotteita, lehtiä, kirjoja, kylttejä, pakkauksia, elokuvatekstejä, heijastettavia kalvoja, äänilevykoteloita, jotka onnistuvat viestittämään sanomaansa enemmän tai vähemmän onnistuneesti. (Bohman & Hallberg 1988, 48.)

Graafisen suunnittelijan on osattava laaja-alainen toimintaympäristö, johon kuuluu esimerkiksi mainonnan suunnittelu, painotuotteiden suunnittelu, sähköisen medioiden ulkoasujen suunnittelu, kuvitukset, animaatiot, yritysilmheet, pakkausten ulkoasujen suunnittelu, opasteet ja merkit. Graafisen suunnittelijan työntuloksia tulee vastaan joka päivä sadoissa eri yhteyksissä, muun muassa muro-paketeissa, hammastahnatuubeissa, liikennemerkeissä sekä katumainoksissa, internet-sivuissa, logoissa ja laskuissa. Kaikki ympärillämme olevat viestit ja niiden ulkoasut on jonkun täytynyt suunnitella, jotkut paremmin ja osa huonommin. (Toivanen 2015a.)

## **2.2 Suunnitteluun vaikuttavat tekijät**

Graafinen suunnittelu heijastaa hyvin aikaansa. Se ottaa vaikutteita arkkitehtuurista, teollisesta muotoilusta, valokuvataiteesta, vaatemuodista ja vapaasta taiteesta. Nämä muokkaavat yhdessä kullekin aikakaudelle tunnistavan tyylin. Graafinen sanoma on tiedonvälittäjä ja siksi sen kertoma "sana" on olennaisinta. Jotta tämä viesti saavuttaisi kohteensa, typografian, kuvituksen ja sommittelun pitää herättää lukijan mielenkiinto. Graafisen ulkomuodon ja tekstisisälön täytyy pitää ajan tasalla, jotta sanoma herättää mielenkiinnon yhä uudelleen. Graafisen suunnittelun tulee olla informatiivista ja myyntiä edistävää. (Bohman & Hallberg 1988, 8, 48–49.)

Graafisen suunnittelijan täytyy osata monenlaisia asioita. Ensinnäkin on tutustuttava esiteltävään tuotteeseen tai asiaan perinpohjaisesti. Samalla

suunnittelijalla on oltava paljon puhdasta järkeä ja tavoiteltavat markkinat tulee tuntea hyvin. Kohderyhmän rakenne, ikäjakauma, asiaa koskeva tietomäärä, ostohalu ja muut seikat ovat tekijöitä, jotka vaikuttavat tuotteiden ulkoasun suunnitteluun. Mainostekniikka, sanojen käsittely, tiedotusvälineiden tuntemus, kilpailuolosuhteet, graafinen tekniikka, väripsykologia, taloudelliset seikat ovat vain osa niistä asioista, jotka suunnittelijan täytyy hallita. (Bohman & Hallberg 1988, 49–50.)

Graafiselta suunnittelijalta vaaditaan aika paljon nykyajan työmarkkinoilla. Pelkällä raa'alla informaatiolla, ei pääse kovin pitkälle. Hyvällä suunnittelijalla on tiettyjä ominaisuuksia joilla hän erottuu muista. Hyvällä graafisella suunnittelijalla löytyy luovuutta. Hän pystyy tuomaan mielikuvituksensa heidän työhönsä, eikä pelkästään seuraa viimeisimpiä trendejä. Suunnittelija löytää inspiraatiota jokapäiväisistä asioista. Taitava graafinen suunnittelija pystyy yhdistämään uusia elementtejä olemassa olevaan brändiin. Hänen täytyy osata seurata rakennettua visuaalista ilmettä ja pitää se johdonmukaisena, mutta silti löytää tapoja pitää ilme raikkaana. Hyvässä suunnittelutyössä täytyy olla myös taitava ratkaisemaan ongelmia. Suunnitelma pitää saada toimimaan, täytyy luoda jotain uutta, mutta silti vastata asiakkaan vaikeisiin odotuksiin. Hän ei myöskään kaarra haasteita, vaan etsii niihinkin ratkaisut. Graafinen suunnittelijan täytyy pysyä uteliaana ja olla aina valmis oppimaan uutta. Vaikka ei kannatakaan pelkästään seurata uusia trendejä, täytyy niistä olla kuitenkin perillä. Graafisen suunnittelu on kuitenkin koko ajan kehittyvä ala ja koko ajan tulee uusia tapoja työskennellä. Hyvä suunnittelija on kärsivällinen, on sitten kyse työn kulusta tai palautteen saannissa. Suunnittelu työ on aikaa syövää ja pitää olla valmis moneen yrityskertaan, sillä ensimmäinen yritys on harvoin hitti. Joskus asiakkaan miellyttäminen voi olla vaikeata ja täytyy ottaa vastaan paljon palautetta. On kuitenkin sinun työsi tuoda asiakkaan ideat eläväksi. (Blast digital 2017.)

### **3 Taitto**

#### **3.1 Perustietoa taitosta**

Taitolla tarkoitetaan toimituksellisen tekstin ja visuaalisen eli typografisten elementtien yhdistämistä. Tavoitteena olisi luoda mahdollisimman informatiivista, puhuttelevaa, mielenkiintoa herättävää ja helposti luettavaa sisältöä. Taitolla pyritään tekemään tuotteelle ilme, joka erottuu edukseen ympäristöstään ja kilpailijoistaan. Taiton ei koskaan pitäisi olla pelkästään tyhjän tilan täyttämistä aineistolla. Taiton osat muodostuvat typografiasta, kuvista, väreistä, tuotteen informaatiosta eli muodosta ja niiden synteesisistä. Taitto ei ole itsetarkoituksellinen, vaan sillä saadaan välitettyä lehden tai jutun sanoma mahdollisimman tehokkaasti. Kuvien ja tekstin tulisi olla tasapainossa ja vuorovaikutuksessa siten, että ne houkuttelevat lukijaa. Hyvän taiton huomaa, kun visuaalinen tyyli on sopusoinnussa sisällön kanssa. (Loiri & Juholin 1998, 70.)

Taiton tekijää kutsutaan taittajaksi. Yleisimmät taitto-ohjelmat ovat Adobe InDesign (Adobe 2022) ja QuarkXpress (Quark 2022). Enne oli käytössä myös Adobe Pagemaker (Adobe 2022) ja Freehand (Adobe 2022), jotka ovat jo lakautettu. Sähköisessä mediassa taitto vaatii usein täsmälleen sopivan ohjelmiston tai koodaamista tiettyyn alustaan sopivaksi. (Toivanen 2015b.)

Taittoa voi soveltaa muun muassa kirjoissa, esitteissä, lehdissä, tuoteluetteiloissa ja internetsivuilla. Jokaiseen löytyy oma tapa taittaa. Taittamiseen vaikuttavat tekijät ovat kohderyhmä, käyttötarkoitus, käytettävissä olevat resurssit, aikataulu, tuotteen asema ja tavoitteet. (Toivanen 2015b.)

Taitto on käsitykseni mukaan julkaisun eri elementtien sommittelua ja tyyllittelyä visuaalisesti sopivaan muotoon. Erilaisia taittoja tulee vastaan päivittäin ja useimmat eivät edes tiedä mitä taitto on. Taittaja hoitaa esitteiden, lehtien, mainosten, käyntikorttien ja kirjojen taiton. Näille eri alustoille pätee erilaiset säännöt taittoa suunnitellessa. Esimerkiksi kirjaan tulee mahtua enemmän informaatiota ja sen sisältö täytyy olla helposti erottuvaa toisistaan. Esitteen tai mainoksen sisältö taas täytyy olla nopeasti luettavaa ja sellaista, joka saa mielenkiinnon heräämään. Taitto ymmärrykseni mukaan muodostuu typografiasta, kuvista, graafisista elementeistä ja erikoistehosteista. Taittoon sopivat ohjelmat ovat Adobe InDesign (Adobe 2022) ja QuarkXPress (Quark 2022). Jälkimmäistä en itse ole käyttänyt, mutta se on suosittu taittoa tekevien keskuudessa. Taitto on erittäin yleinen työmuoto media-alalla ja voi kuulua graafisen suunnittelijan tehtäviin.

### 3.2 Hyvä taitto ja taittotyyli

Tasapaino saavutetaan useilla tekijöillä. Hyvässä taitossa kuvien osuus kokonaisuudesta ja niiden koko ovat oikeassa suhteessa keskenään. Kuvien ja tekstin välinen vuorovaikutus vastaa jutun painoarvoa. Tuotteelle luotu visuaalinen ilme vastaa aiemmin suunniteltua yhdenmukaista ilmettä, joka myös noudattaa koko yhteisön graafista linjaa ja talotyyliä. Tällä tavalla lukija tunnistaa tuotteen osaksi tiettyä kokonaisuutta, ellei sitten ole tarkoitus poiketa aiemmasta visuaalisesta linjasta. Vaihtelu voi olla tehokas tapa herättää huomiota, jos visuaalinen linja on suunniteltu ja määritelty etukäteen. Joitakin tuttuja elementtejä kannattaa silti säilyttää, jotta tuote erottuu tutuksi lukijalle. Tällaisia elementtejä voi olla esimerkiksi formaatti, leipätekstin (Samalla kirjaintyyliä kirjoitettu yhtäjaksoinen teksti (Kuutti 2012, 102)) tai otsikoiden typografia ja palstaleveydet. (Loiri & Juholin 1998, 70.)

Taiton perusyksikkönä toimii sivu, jotka parina muodostavat aukeaman. Sivut jakautuvat taittotavan mukaan pienempiin yksiköihin, kuten palstoihin. Perustaittotyylejä ovat staattinen ja dynaaminen. Staattinen tyyli muotoilee aineiston saman rakenteiseksi toistuvaksi usein symmetriseen muotoon. Dynaamisessa tyyliässä sivun rakenne ja painotus vaihtelevat sisällön ja uutisarvon mukaan. (Loiri & Juholin 1998, 74.) Nykyään on kuitenkin erilaisille taittotyyleille löytynyt vakiintuneita nimityksiä. Graafinen-verkkosivusto (Toivanen 2015b) on listannut erilaisia tyyliä seuraavasti:

- Dynaaminen taitto.  
Teksti ja kuvat ovat sivuilla epäsymmetrisesti
- Juoksutaitto.  
Tekstit juoksutetaan palstoille peräkkäin. Otsikot ovat yleensä vain yksipalstaisia.
- Lohkotaitto.  
Tekstit ja kuvat ovat lohkon muodossa.
- Sirkustaitto.  
Useita erilaisia kirjaintyyliä ja -kokoja sekä kuvia samalla sivulla tarkoituksellisessa epäjärjestyksessä.

- Focus-taitto.  
Jokaisella sivulla jokin erityinen huomiopiste.
- Symmetrinen taitto.  
Tekstit ja kuvat ovat sivulla symmetrisesti toisiinsa nähden.
- Staattinen taitto.  
Aineisto on sivuilla jäykän kaavamaisesti jatkuvasti.
- Horisonttitaitto.  
Sivun leveyssuuntaisuutta korostava taitto.
- Vertikaalitaitto  
Taitto, jonka ulottuvuus on suurempi korkeus- kuin leveyssuunnassa.
- Pyramiditaitto  
Isot ilmoitukset sijoitetaan sivun alalaitaan ja toimituksellinen aineisto sivun yläosaan.

Nimet viittaavat sommittelutapaan ja rakenteeseen. (Graafinen 2015b.)

### 3.3 Taitto nykypäivänä

Useimmiten taitto tehdään nykypäivänä sähköisesti, mutta työ on siitä huolimatta sama välineestä riippumatta. Sähköisestä taitosta huolimatta kone ei tee taittoa, vaan taitto ja suunnitteluohjeet ovat edelleen suunnittelijan vastuulla. Sähköisen taiton erottaa yksi selkeä tekijä: se ei ole kolmiulotteinen, niin kuin fyysiset graafisen suunnittelun tuotteet. Tämä tuo suunnitteluun omat puolensa. Kirjaa voi käänellä, pyöritellä, punnita ja jopa haistaa. Kun lukija asettuu tietokoneen ääreen, hänellä ei ole ennakkokäsitystä aineiston koosta. Kyseessä voi olla yhden tai tuhannen sivun kokonaisuus. Lukijan on myös vaikea eksyä kädessä pidettävän kirjan sivuille, kun taas verkkopalvelun kohdalla eksyminen on usein sääntö eikä poikkeus. Suunnittelijan täytyy ymmärtää perusero tässä ja osattava esittää materiaali siten, että se jäsentyy käyttäjälle helposti ymmärrettäväksi kokonaisuudeksi. (Loiri & Juholin 1998, 78, 83.)

Verkkosuunnittelussa on kolme perustekijää. Ensimmäinen on graafisen ilmeen suunnittelu ja tähän pätevät samat perussäännöt kuin mihin tahansa muuhunkin suunniteltuun tuotteeseen. Toinen tekijä verkkosuunnittelussa on käyttöliittymäsuunnittelu. Verkossa käyttöliittymäsuunnittelu korostaa ennen kaikkea, sitä

miten ihmiset pystyvät hallitsemaan, ymmärtämään ja käyttämään suunniteltua palvelua niillä hallinnan ja navigoinnin välineillä, joita suunniteltu käyttöliittymä heille tarjoaa. Kolmas käytännöllinen näkökulma verkkopalvelun suunnitteluun on informaatioarkkitehtuuri. Yksinkertaisesti informaatioarkkitehtuuri on sitä, miten suunniteltuun palveluun tuleva tietomassa järjestetään. Esimerkkinä puhelinluettelossa tieto on järjestetty loogisesti aakkosjärjestykseen. Tieto voidaan kuitenkin järjestää muillakin tavoin. Yhtä hyvin voitaisiin luoda puhelinluettelo, jossa puhelinnumerot ovat suuruusjärjestyksessä. Ensimmäisenä yleensä verkkopalvelua suunnitellessa on, päättää kuinka tieto järjestetään. Valittu informaation järjestämistapa määrittää monesti, miten se voidaan ruudulla esittää. (Loiri & Juholin 1998, 83–85.)

Käytännössä kaikki edellisesti esitetyt kolme näkökulmaa kietoutuvat toisiinsa. Muutos yhdessä vaikuttaa kahteen muuhunkin. Verkkosuunnittelussa pätee sama kysymys kuin kaikessa muussakin suunnittelussa: kenelle viesti on suunnattu. Monesti esimerkiksi nuorelle suunnattu sisältö painottuu paljon graafiseen suunnitteluun. Vastaavasti taas runsaasti päivitettävää informaatiota sisältävä uutispalvelu vaatii paljon työtä käyttöliittymän suhteen. Kaikkien osatekijöiden tulisi kuitenkin olla tasapainossa. Yhden unohtaminen tulee viimeistään vastaan palautteessa, kun valmis palvelu julkaistaan. Kaikki palveluun kerätty materiaali järjestetään käyttäjälle kokemuksena, käyttäen erilaisia graafisen suunnittelun ja multimedian työkaluja. Käytettävyys ei voi kuitenkaan koskaan jäädä taka-alalle. Pidemmällä aikavälillä käyttömukavuus on tärkeämpi tekijä kuin mikään audiovisuaalinen tekijä. (Loiri & Juholin 1998, 85.)

Monissa sähköisissä julkaisuissa täytyy ottaa nykypäivänä huomioon tiedon joustava hakeminen sisällöstä, tietokannoista ja ulkoisista lähteistä. Tämä tieto täytyy tämän jälkeen muotoilla hakijalle haluttuun muotoon. On tarvetta hallita visuaalista ja taitoteknistä osaamista, jotta oikeanlainen ulkoasu eli taitto saavutetaan. Visuaalinen suunnitelma täytyy järjestää sellaiseen muotoon, että noudattaa tai mukailee aina haluttua ulkoasua. Usein sähköisissä medioissa sivujen ulkoasuun taittoon liittyy myös graafisen käyttöliittymän suunnittelu. Graafisen käyttöliittymän tehtävä on tukea sisällön vaivatonta selailua ja loogista navigointia sivulta toiselle. Yksinkertaisuus ja loogisuus ovat hyvän käyttöliittymän avain. (Toivanen 2015b.)

## 4 Typografia

### 4.1 Mitä on typografia?

Kun painotyö oli lähes pelkästään painetun tekstin valmistamista, typografia tarkoitti koko kirjapainotaitoa. Sanan merkitys on kaventunut moneen otteeseen sittemmin. Typografia-sana koostuu kreikan sanoista typos ja grafein, näillä sanoilla on ollut klassisessa kreikassa useita merkityksiä. Typos tarkoitti muun muassa jäljennöstä, kuvaa ja leimaa. Etymologian kannalta yksi sen tärkeä merkitys on ”merkki”. Grafein-sanana päämerkitys on kirjoittaa, joten typografiassa on kyse kirjoittamisesta merkein. Kun typografiasta puhutaan tällä tavoin, mikä tahansa ”merkein kirjoittaminen” voi olla typografiaa. Mutta jos typoksen ajatellaan tarkoittavan jäljennöstä tai leimaa, ollaankin lähellä perinteisiä painokirjaimia ja niiden käyttöä. Näitä käytettiin leiman tavoin toistamaan samaa jälkeä lukuisia kertoja. (Itkonen 2021, 11)

Yksinkertaisesti se mitä itse olen oppinut typografiasta, on tekstin asettelua ja muotoilua niin, että se kertoo halutun viestin mahdollisimman hyvin. Typografiaan ei niinkään kuulu se, mitä tekstisisältö on, vaan mitä teksti saa tuntemaan muotoilulla ja asettelulla. Toki se, mitä teksti pitää sisällään vaikuttaa myöskin siihen, miten teksti esitetään katsojalle. Voisi siis sanoa, että typografia on tekstin psykologista vaikutusta lukijaan. Typografia ilmenee paljon graafisen suunnittelijan työssä, sillä tulee ottaa huomioon, miten teksti sopii erilaisiin visualisiin elementteihin ja sopiiko se käytetylle alustalle. Adoben (Adobe 2022) ohjelmista typografiaan sopii Adobe Illustrator (Adobe 2022) ja Adobe InDesign (Adobe 2022). Illustratorilta löytyy nykyään työkalut omien kirjasimen luomiseen. InDesignilla taas voi keskittyä enemmän tekstin muotoiluun ja asetteluun. Amatillaiset saattavat kuitenkin suosia enemmän esimerkiksi FontLabia (FontLab 2022), joka ei kuulu Adoben ohjelmiin.

### 4.2 Typografian tavoitteet

Olipa tekstiä paljon tai vähän, on typografia aina yhtä tärkeää. Typografia on hyvää, kun se on helposti luettavaa ja esteettisesti kaunista. Hyvällä typografialla on kyky kertoa asiasta myös emotionaalisesti. Lyhyesti typografialla tarkoitetaan graafista ulkoasua. Se on tapa pistää sanoma muotoon, joka puhuttelee yhtä vahvasti kuin tekstin sisältö ja vaikuttaa siten olennaisesti viestin sisäistämiseen. Typografialla on keino saada lukijan mielenkiinto ja sitten saada yksilö perehtymään julkaisuun tai sen osaan. Siihen sisältyy kirjainten valinta, ladelman muotoilu ja vierusten määrittely. Jopa alustan väri ja kuvituksen valinta ovat osa typografista suunnittelua. Kun typografia on onnistunutta, jutun osat ovat helposti havaittavissa. Leipäteksti on leipätekstin näköistä, otsikot ja väliotsikot erottuvat tekstistä, kuvatestit osoittautuvat mieltimättä kuvatekstiksi ja kainalojutut (Laajemman juttukokonaisuuden yksittäinen osa (Kuutti 2012, 78)) ovat selvästi erillään muusta tekstistä. Voimakkaan ilmaisun kanssa kannattaa olla varovainen, jos ei ole varma sen hallitsemisesta. Muuten voi käydä niin, että typografian laatija pyrkii arvokkuuteen, mutta päätyykin tahattomaan humoristisuuteen. (Loiri & Juholin 1998, 32–33.)

Typografiassakin pitää ottaa huomioon kohderyhmä. Eri alustoilla voi olla eri lukijaryhmä. Työn suunnittelija täytyy olla tietoinen, mihin tilanteeseen ja kenelle julkaisu on tarkoitettu. Alustoja on monia ja on otettava huomioon, onko se esimerkiksi uutislehti, esite, luettelo, juliste tai kirja. Lukijan tulisi myös pystyä näkemään ensisilmäyksellä minkä laatuista teoksesta tai yrityksestä on kyse. Typografia on voimakas visuaalisen viestinnän keino. Se voi joskus jopa korvata kuvan, vaikka usein kuitenkin kuva on typografian voimakkaampi ilmaisukeino. Kun kuva kertoo riittävästi, sitä ei tarvitse tukea typografisin keinoin. Jos kuva onkin vähemmän informatiivinen, typografialla voidaan tuoda esiin sekä tukea asian painoarvoa. Parhaimmillaan kuitenkin kuva ja typografia tukevat toisiinsa ja ovat vuorovaikutuksessa keskenään. (Loiri & Juholin 1998, 33.)

### 4.3 Digitaalinen typografia

Painettua fonttia ei pysty muuttamaan siitä, mikä se oli painovaiheessa. Tämä näyttää aina samalta, eikä sitä voida enää muuttaa. Digitaalinen fontti taas käytetään eri tavoin erilaisilla näyttölaitteilla ja -asetuksilla. Digitaalisen fontin näkyminen lukijalle internet-selaimessa riippuu siitä, onko käytetty fontti saatavilla

lukijan käyttämässä käyttöjärjestelmässä tai ohjelmistossa. (Saavutettava.fi, 2006.)

Typografi, joka on erikoistunut digitaaliseen mediaan, on tunnettava erilaiset selainohjelmat, käyttöjärjestelmät ja niiden rajoitteet. Hänen täytyy myös tietää, mitkä fontit ovat turvallisia käyttää ja miltä nämä näyttävät eri päätelaitteilla. Sil-tikin typografi ei voi sanoa varmaksi, mitä fontteja käyttäjällä järjestelmässään on. Käyttäjä on voinut poistaa osan turvallisista oletusfonteista. Tämä saattaa myös ohittaa typografian valinnat ja käyttää omaa tyyli-tiedostoaan tai määrittää fonttikoon oman mielensä mukaan. Käyttäjä ei välttämättä hyödynnä käyttöjär-jestelmän reunojenpehmennysominaisuuksia, eli fonttien pehmennysominaisuuksia. Pehmennetty fontti on käyttäjälle miellyttävä ja helppo lukea. Pehmentämätön fontti on puolestaan karkea ja reunoiltaan epätasainen. Pienikokoiset fontit voivat helposti muuttua suttuisiksi ja vaikealukuisiksi, jolloin monet järjestelmät näyttävät pienikokoiset fontit automaattisesti pehmentämättöminä. Näytönfonttien pehmennys voi joissakin järjestelmissä olla oletuksena käytössä ja moni saattaakin olla ominaisuudesta täysin tietämätön. (Saavutettava.fi, 2006.)

Typografiaan internetissä panostaminen ei ole turhaa, sillä typografialla voidaan vaikuttaa ratkaisevasti visuaaliseen ilmeeseen. Moni ei vaihda selainohjel-mansa asetuksia. He voivat olla tietämättömiä, että fonttikokoa voi suurentaa tai oletusfontin voi määrittää mielensä mukaan kaikille sivuille. Voi olla myös, että käyttäjä ei näe tarvetta muuttaa oletusasetuksia. Panostamalla typografiaan voi-daan vähentää tarvetta muuttaa ja muokata olemassa olevia tyylejä ja parantaa tuotoksen yleisilmettä sekä korostaa markkinoitavaa tuotetta ja brändiä. (Saavu-tettava.fi, 2006.)

## **5 Sähköinen julkaisu**

### **5.1 Julkaisemisen murrosaika**

Verkkojulkaisemisen kehityksessä on paljon yhtäläisyyksiä radion historiaan. Viestintä muuttui nopeasti maailmanlaajuiseksi ja yksittäinen ihminen pystyi

saavuttamaan saman ihmismäärän kuin suuret perinteiset julkaisut. (Loiri & Juholin 1998, 107.)

Kilpailuvaltin markkinoilla saa hyvällä käyttöliittymällä ja persoonallisella graafisella ulkoasulla. Samaa informaatiota tarjoavia on verkossa lukuisasti. Ainoa tapa saada käyttäjä sitoutumaan on tarjoilla informaatio viihdyttävämmässä, tiiviimmässä, käytettävämmässä muodossa, kuin jokin muu palvelun tarjoaja. Jos julkaisu on ainoa omalla alueellaan, tekijät voivat olla varmoja, että kilpailijat tulevat nopeasti täyttämään markkinarakoa. (Loiri & Juholin 1998, 107.)

Oma kokemukseni mukaan yhä useammin kaikki julkaiseminen tapahtuu nykyisin sähköisesti. Mainoksia tuotetaan jatkuvasti internettiin ja kirjat voidaan ladata digitaalisesti, esimerkiksi älypuhelimeen. Se on tietenkin loogista, sillä tällä tavoin se on nopeasti saatavilla ja kerää enemmän huomiota. Informaatiota on helpompi muokata ja päivittää sähköisesti. Painotuotteiden tekeminen myös maksaa enemmän, joten moni jättää siis painattamisen rahallisista syistä. Julkaiseminen on kaikessa graafisessa suunnittelussa osa työprosessia ja siinäkin on omat vaiheensa, jotka vaativat tarkkaavaisuutta.

## 5.2 Nykypäivän julkaisu keinot

Julkaiseminen on muuttunut aikaisemmasta. Perinteisen printtimedian rinnalle on syntynyt vahva sähköisen julkaisemisen kulttuuri, joka kehittyy jatkuvasti. Sähköisiä julkaisuja tuotetaan muun muassa, internetsivuille, näköislehtiin, e-kirjoihin, matkapuhelimiin ja elektronisiin lukulaitteisiin. Julkaiseminen sähköisesti voi muistuttaa paljon painettua julkaisua tai se voi olla täysin erilaista. Sähköisen version toteuttaminen voi olla varsin helppoa. Esimerkiksi Adobe InDesign (Adobe 2022) ohjelmalla voi tallentaa suoraan sähköisesti julkaistavaa materiaalia esimerkiksi PDF-muotoon (Adoben kompressoitu tiedostomuoto (Adobe 2021)). Sähköisen version tekeminen voi olla myös haastavaa ja pahimmillaan julkaisu joudutaan tekemään kokonaan uudestaan. (Korkeila, Lammela & Paananen 2010, 222.)

Nykyään lähes kaikki julkaiseminen on digitaalista, sillä siinä käytetään apuna digitaalista tietojenkäsittelyä eli tietokoneita. Digijulkaisemiseksi on kuitenkin

helpompi kutsua sellaisia julkaisuja, joiden ensisijainen jakelumuoto on digitaalinen. Julkaisuja voidaan jakaa verkkosivujen kautta, toimittaa sähköpostitse tai myydä vaikka cd:llä. Sitä luetaan ensisijaisesti tietokoneen näytöltä, mutta se voidaan tarvittaessa tulostaa paperille. (Korpela 2010, 7.)

Sähköisessä julkaisemisessa on kaksi selvää etua painettuun julkaisuun verrattuna, kustannus ja interaktiivisuus. Painaminen ja jakelu maksavat, kun taas sähköisesti kustannukset vähenevät tai jäävät pois kokonaan. Sähköiseen julkaisuun voidaan tuottaa interaktiivisia elementtejä, joita harvoin painettuun mediaan saa. Tällaisia on muun muassa, interaktiiviset sisällysluettelot, hyperlinkit, navigointipainikkeet, zoomaus sekä erilaiset mediat, kuten video, ääni ja animaatiot. (Korkeila, Lammela & Paananen 2010, 223.)

Sähköisellä julkaisulla ei ole selvää rajaa verrattuna esimerkiksi sähköiseen viestiin tai asiakirjaan, mutta julkaiseminen käsitteeseen kuuluu, että aineisto saatetaan suhteellisen laajan ja ennalta määrittelemätön ihmisjoukon saataville. Tarkka rajanveto on toisaalta epäolennaista. Olennaista on, kuitenkin kiinnittää huomiota esitysmuotoon, mitä enemmän levikkiä julkaisu saa. Kuitenkin jopa sähköposti viesti voi olla niin tärkeä, että sen hiominen kannattaa. Monet verkkojulkaisut kuitenkin ovat niin nopeasti muuttuvia, ettei niiden esitysasua olisi edes mahdollista viimeistellä. (Korpela 2010, 7.)

## **6 Suunnittelu**

### **6.1 Ideointi ja valmistelu**

Alussa minulla ei ollut tarkkaa suunnitelmaa julkaisun tekemiseksi, mutta tiesin suurin piirtein mitä itse halusin tehdä ja mitä Jippo haluaisi minun tekevän. Minulla oli vapaat kädet tehdä mitä haluan, mutta luonnollisesti kaikki ratkaisut oli lopulta hyväksyttävä asiakkaalla. Julkaisun visuaalisuuden olisi hyvä sopia Jippon visuaalisen tyyliin, niin että julkaisu sopisi heidän brändiinsä. Keksinkin aluksi aiheita teksteille kirjoittamalla ideat ylös paperille, ja sitten siirsin ne myös Microsoft Word (Microsoft 2022) -tiedostolle. Kehitin ideoista ”step by step” – ohjeen itselleni. Käsikirjoitusprosessissa aiheiksi muodostuivat:

1. Joensuulainen jalkapallo
2. Ykkösen ja Kakkosen erot
3. Valmentajan näkökulma
4. Kapteenin näkökulma
5. Joukkueen esittely
6. Kannattajien näkökulma/esittely.

Joitakin ideoituja aiheita jouduin karsimaan aikataulujen yhteensopimattomuuden vuoksi. Olisin halunnut kertoa myös yhteistyökumppaneista ja vapaaehtoistyön tekijöistä, mutta tiedon kulku yhteistyökumppaneilta asiakkaalle ja edelleen minulle oli hidasta, ja en lopulta saanut toivomaani talkoolaisten haastattelua järjestymään opinnäytetyön aikataulun puitteissa.

Mietin hieman miltä tällainen julkaisuvihko näyttäisi kädessäni ja sitten mietin mikä kävisi järkeen, jos tätä julkaisua katseltaisiin pääosin verkossa. Näitä pähkäiltyäni päädyin yksittäisen sivun kokoon 1240 x 1754 pikseliä. Halusin kuitenkin, että sivuja katsottaisiin aukeama kerrallaan, jotta saisin enemmän vapauksia visuaalisesta näkökulmasta. Avasin Photoshopilla siis tyhjän sivun kokoon 2480 x 1754 pikseliä. Tällä tavoin resoluutio olisi helposti tarkempi kuin HD – laatu, mikä mielestäni kannattaa, kun julkaisussa on pieniä yksityiskohtia, joiden pitää erottua.

Visualisoinnin tyylistä minulla ei ollut tarkkaa suunnitelmaa, mutta kuitenkin jonkinlainen suunta, johon halusin lähteä. Halusin jotakin rosoista ja rajua! Halusin luoda visualisoinnille tyylin, joka kuvastaa taistelevaa ja sinnikästä jalkapallojoukkuetta. Leikkiessäni eri ideoilla päädyin niin sanottuun leikekirjaideaan – ikään kuin olisin koonnut vuosijulkaisun käsin paperista, saksilla leikkaamalla ja liimaamalla paloja yhteen, eräänlainen yhdistelmä sähköistä ja fyysistä mediaa.

Nykyisin ei ole järkevää tehdä kaikkea materiaalia itse, sillä internetin kuvapalveluista löytyy lukuisia Roalty free -materiaalipankkeja, joiden käyttö nopeuttaa oleellisesti suunnittelu- ja tuotantotyötä. Käytin itse ennalta itselleni tuttua

Envato Elements-palvelua (Envato 2022), joka tarjoaa pienellä kuukausimaksulla lähes rajattoman määrän erilaisia materiaaleja käytettäväksi.

Nyt, kun minulle oli selvää mitä rupean tekemään, niin oikeastaan jokainen suunniteltu sivu noudatti toteutuksessa seuraavaa kaavaa:

1. Teen ensiksi pohjan teksteille
2. Teen tarvittavat haastattelut
3. Kirjoitan haastattelun ylös
4. Kirjoitan haastattelun puhtaaksi
5. Lisään tekstit tekemälleni pohjalle
6. Hankin pohjalle tarvittavat kuvituskuvat
7. Lisään kuvat lopuksi pohjaan.

Näistä askelmista muodostui työprosessini julkaisun tekemisessä.

## **6.2 Yleisilmeen rakentaminen**

Jotkin elementit, jotka halusin sisällyttää julkaisuun, tuntuivat itsestään selvyyksiltä. Näitä olivat esimerkiksi värit, fontit ja eräänlainen raju ilme käyttämissäni materiaaleissa. Visuaalinen ilme rakentui lähinnä kokeilemalla, miltä erilaiset ratkaisut näyttävät. Ensimmäisenä aloin suunnittelemaan julkaisun kantta, jonka pohjaan koko julkaisun ilme perustuu. Nopeasti mieleeni tuli idea elokuvajulistemaisesta kannesta. Tyyliään tyypillinen ”leijuvat päät” juliste, johon halusin asetella Jipon pelaajia. Monesti pelaajat ovat jalkapallojoukkueen päähenkilöitä, joten se tuntui sopivalta, etenkin kun elokuvajulistemaisesta kannesta on kyse. Julisteen kautta mietin miltä, tämä näyttäisi fyysisenä, sillä monesti julisteet näkevät ripustettuna seinällä. Tästä tuli idea, että haluan lisätä siihen elementtejä,

jotka tuovat hieman kolmiulotteisuuden tuntua. Elementtejä, jotka ikään kuin olisi liimattu paperille, silloin tulisi yhdistelmä fyysisesti askarrellen ja digitaalisesti tehty vuosijulkaisu.

Jippo on myös rakentanut vuosien varrella itselleen tunnistettavan ilmeen valitsemillaan visuaalisilla tyyleillä, joten halusin tietenkin kunnioittaa tätä. Kantta tehdessäni muodostui myös samalla idea lopullekin julkaisulle. Kuvailisin tyyliä leikekirjamaiseksi tyyliksi, joka saisi digitaalisen julkaisun näyttämään siltä, että olisin repimällä ja leikkaamalla koonnut osat paperille. Tämä myös sopii hyvin Jipon rajuun ilmeeseen, mutta silti antaa tälle julkaisulle oman ilmeen, joka olisi virkistävää vaihtelua muulle sisällölle.

Jipolla on suuri määrä otettuja valokuvia menneistä otteluista ja lisää syntyy jatkuvasti. Käytin näitä hyödykseni ja se sopi myös tyyliini, koska minun kuitenkin piti tehdä käytetyille kuville paperiset reunat Photoshopilla (Adobe 2023). Tutkin aluksi vaihtoehtoa, jolla tekisin reunat itse, mutta lopputulos ei ollut tarpeeksi realistinen makuuni. Päätin siis käyttää oikeita revittyjä paperin paloja, joiden reunat yhdistin valokuvien kehykseksi. Tämä ei ehkä ollut kaikista helpoin vaihtoehto, mutta lopputulos oli hyvä, joten tämä oli kannattavaa. Käytin revittyjä papereita myös sellaisinaan, esimerkiksi tekstien alustana, koska se sopi myös niihin mainiosti. Lisäsin kanteen ja aukeamien pohjaan myös naarmuja, jotka toivat kulumisen merkkejä. Tämä lisäsi eräänlaista kolmiulotteisuutta ja toi taas lisää uskottavuutta digitaalisen sekä fyysisen julkaisun yhdistelmään. Kaikki lisätty materiaali tuki tätä samaa ideaa.

### **6.3 Fontit ja väri**

Leipätekstin valitseminen oli oikeastaan itsestäänselvyys. Pitääkseni yllä yhtenäisyyttä Jipon visuaalisen ilmeen kanssa käytin heidän omaa fonttiaan. Martian B Thai -fonttia käytetään suurimmassa osassa Jipon somejulkaisuista, sillä se on varsin joustava tyyliiltään. Se on helposti luettava, sillä se on yksinkertainen ja sopivan jämässä urheiluseuran fontiksi. Kokeilin tätä myös aluksi alaotsikoissa, mutta huomasin nopeasti, että näissä olisi parempi käyttää jotain muuta fonttia vaihtelun vuoksi. Tämäkin fontti oli jo Jippon aiemmin käyttämä Good Brush -fontti. Tämä oli jo aikaisemmin iskenyt silmään, sillä se oli huomattavasti

uniikimpi ja erottui edukseen somejulkaisuissa. Fontti näyttää hieman enemmän käsin pensselillä kirjoitetulta tekstiltä, joka sopii hyvin tyyliin. Pääotsikoissa aukeamilla halusin korostaa leikekirjamaisuutta käyttämällä niin ikään leikattuja yksittäisiä kirjaimia. Ensin löysin internetistä generaattorin, joka tekee satunnaisia yhdistelmiä erinäköisistä kirjaimista. Tämä ei tosin täysin miellyttänyt itseäni, mutta onneksi löysin Envato Elements – palvelusta (Envato 2022) tyyliin sopivan grafiikkapaketin. Paketissa oli tarpeeksi suuri määrä eri tyllisiä kirjaimia ja numeroita, joten yhdistelemällä satunnaisesti näitä sain halutun tyylin.

Päävärit valitsin Jipon käyttämien värien mukaan eli punainen, musta ja valkoinen. Punainen toimi pohjana kannelle ja jokaiselle aukeamalle. Kannessa tein valkoisesta hieman vaniljamaisen, tämä sai sen näyttämään kulahtaneelta. Aukeamilla käytin punaisen kontrastina valkoista, joka löytyi revityistä paperin palloista. Kontrastina toimi myös musta, joka toimi tavallaan vastakohtana aukeaman toiselle sivulle. Leipätekstissä huomasin nopeasti, että valkoinen näytti huomattavasti paremmalta. Valkoisella pohjalla ei tietenkään voinut käyttää valkoista tekstiä, joten kokeilin mustaa. Musta ei kuitenkaan näyttänyt niin hyvältä. Halusin jotain vaaleampaa, joten päädyin harmaaseen. Tämä toimi paremmin kuin musta. Väliotsikoihin halusin jotain, joka erottuu leipätekstistä. Toki koko on eri, mutta se ei riittänyt minulle. Tein teksteille rajaukset osaan mustalla ja osaan neon pinkillä sekä keltaisella. Neonvärit inspiraationa Tiktok – applikaation (Tiktok 2023) logosta. En tosin halunnut matkia värejä täysin, mutta pidin Tiktokin väreistä, jotka eräällä lailla vääristävät logoa. Näistä tulee mieleen videopelien toimintahäiriö eli ”glitch”.

## 7 Haastattelut

Haastatteluiden tekeminen oli jokseenkin suoraviivaista. Tiesin haastattelutilanteiden olevan helppoja, sillä sinänsä se miltä nämä kuulostavat esimerkiksi äänenlaadullisesti ei ollut väliä, kunhan itse saan vastauksista selvää vielä, kun kuuntelen ne jälkeensä. Kysymysten täytyi olla tosin hyviä, että saa hyviä vastauksia, joilla täyttää vuosijulkaisun sivut. Sopivat haastateltavat löytyi yhteistyössä Timo Tahvanaisen kanssa. Hänen kautta tiesin, keistä saisi

täydentävät vastaukset haastatteluissa. Haastatteluiden kautta halusin saada tietoa mitä Jipon kulissien takana tapahtuu ja mitä ei ole missään muualla kerrottu. Tiesin, että haastateltavat antaisivat vastauksia, jotka tuovat valoon Jipon ehdottomia hyviä puolia. Jippon voisi kuitenkin vielä kuvailla altavastaajaksi ja siksi tätä on helppo kannattaa. Pieni seura, jolla on isot haaveet. Nämä haaveet, eivät kuitenkaan ole harhaluuloisia, vaan varsin realistisia, kun Jippo kerää ympärilleen tarpeellisia resursseja. Tämä oikeastaan on se perimmäinen idea koko vuosijulkaisussa, saada Jipolle näitä silmäpareja, jotka olisivat sille edullisia. Halusin tehdä haastattelutilanteista mahdollisimman helppoja haastateltaville. Yritin mennä heidän ehdoillansa, vaikkakin kenenkään kohdalla ei tarvinnut joustaa.

Haastattelut pystyin tekemään etänä tai paikan päällä heille mahdollisimman hyvässä paikassa. Käytössäni oli uusi kannettava Zoom-äänitin, joka sopi mainosti omaan tarpeeseeni. Zoom on helppokäyttöinen, eikä niin kömpelö ulkomuodoltaan kuin vanhemmat vastaavat laitteet. Etänä haastatteluiden nauhoittamisessa ympäristönä toimi Teams (Microsoft 2023). Tässä tavassa oli plus-saa se, että nauhoitteen tallentaminen koneelle oli nopeaa.

Haastatteluiden kysymyksissä halusin keskittyä hieman sellaisiin asioihin, jotka toisivat uusia asioita esiin. Esimerkiksi, seuralegenda tietää miten asiat ovat muuttuneet vuosienvarrella, ja mikä on hänen mielestään loogisin seuraava askel. Miten toiminnanjohtajan perspektiivi seuraa kohtaa on muuttunut pelaaja-ajoina. Kannattajilta toki voi kysyä helpompia kysymyksiä sillä, he eivät niin usein olekaan valokeilassa. Jotkut kysymykset olivat helppoja ja itsestänselvyyksiä, mutta en halunnut täysin sivuuttaa niitäkään, koska ne ovat hyviä kysymyksiä

Puhtaaksikirjoitus osoittautui itselleni haastavimmaksi vaiheeksi. Prosessi oli itselle todella hidasta. Huomasin, että haastattelun sisäistäminen itselleni oli todella vaikeaa. Jos tämän heijastaisi opiskeluun, niin tämä ei selkeästi olisi se oma tapa oppia. Oli todella hankala kuunnella ja sitten muistaa tarkkaan vastaukset. En halunnut muokata vastauksia liikaa, sillä halusin pitää persoonallisuuden vastauksissa. Halusin kuitenkin saada tekstin kuitenkin mahdollisimman helppolukuisaksi lukijoille. Kokeilinkin myöhemmissä haastatteluissa kirjoittaa haastattelun ensiksi paperille kuunneltuani sen ja tämän jälkeen vasta koneelle

talteen puhtaaksi. Vaikka tässä tavassa olikin yksi ylimääräinen vaihe, osoittautui tämä tehokkaimmaksi tavaksi.

## 8 Photoshopilla työskentely

Olin päättänyt tehdä yhden aukeaman kooksi 2480 x 1754, joten kanteen otin tästä puolikkaan eli 1240 x 1754. Tämän kokoiselle dokumenttipohjalle aloin tekemään julkaisun kantta. Ensiksi loin pohjan punaisella Jipon värillä, joka löytyy heidän logostansa. Tiesin kyllä, että värin sävyä voi hieman muuttaa, jos se on tarpeen. Ensiksi halusin lisätä pohjaan jonkinlaista tekstuuria. Tiesin Envato Elements -palvelusta (Envato 2023) löytyvän paljon tämän kaltaisia tekstuuripakkauksia. Löysin sieltä ”crumbled paper” tekstuuripakkauksen, josta olin havainnut yhden valkoisen paperin, joka sopi työhöni. Lisäsin tämä paperin pohjaani ja aloin kokeilemaan eri sekoitusasetuksia paperin ja punaisen pohjan välillä. Oikeastaan halusin pitää paperista vain tummemmat kohdat, jotka toimivat varjoina ja toivat syvyyttä tekstuuriin. Joten täytyi löytää hyvä tasapainotettu sekoitus ja sopiva sekoitustila (*blend mode*) (Adobe Photoshopin työkalu, jolla voi sekoittaa Photoshop tiedoston eri tasot. (Adobe 2022)), joka ei muuttanut punaista väriä liikaa. Sävyyn muuttuminen ei ollut ongelma, kunhan se sopii kuitenkin julkaisuun.

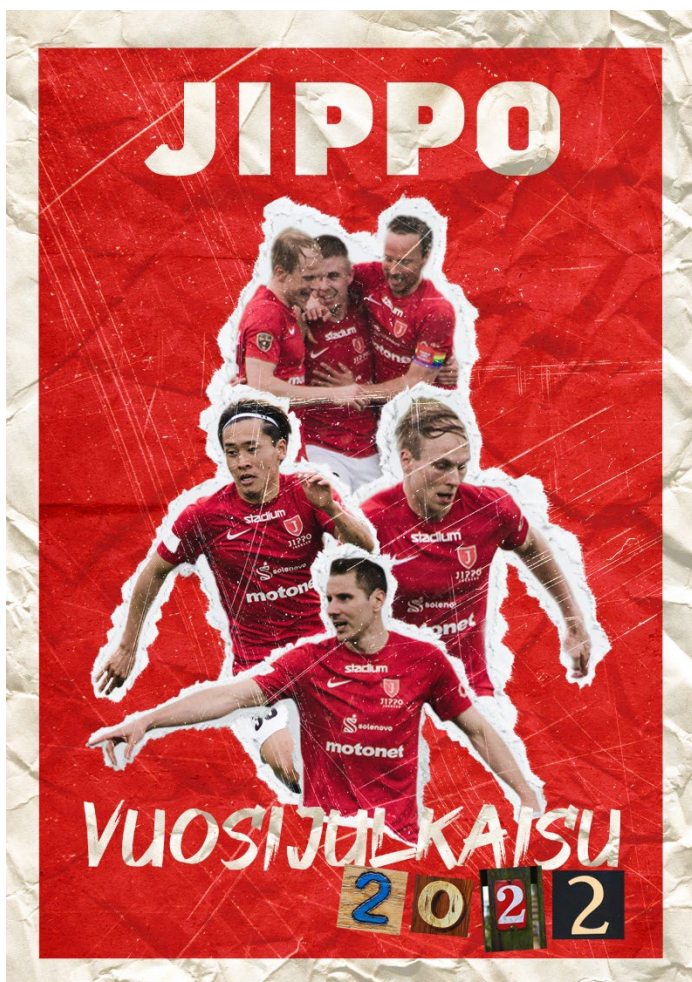
Kun pohja kannelle oli tehty, aloin toteuttamaan pelaajien lisäystä kanteen. Halusin kanteen toiminnallisia kuvia, en staattisia pelaajakuvia, joita aina kauden alussa otetaan. Kuvissa tietenkin halusin pelaajilla olevan pelipaidat päällä, joten nämä piti olla otteluista. Onnekseni sain Jipon valokuvaajalta tarvittavia kuvapakettaja, joista löysin tarvitsemiä valokuvat. Valitsin sellaiset, jotka sopivat suunnittelemaani ”toteemiin”. Pelaajien asennot piti sopia, jotta tästä lopputuloksesta löytyisi miellyttävä symmetria (Kuva 1). Aukaisin kuvat erilliselle dokumentille, josta aloin syväämään (Kohteen irrottaminen sen taustasta Adobe Photoshopilla (Sierbæk 2020)) pelaajia pois taustasta. Mietin tähän parasta ratkaisua, sillä haastavinta oli tietty, että tausta kuvissa on monimutkainen. Photoshopin objektin valinta työkalu on kuitenkin yllättävän tarkka erottamaan eri elementtejä, joten kokeilin sitä. Tämän ei kuitenkaan ollut täydellinen, joten jouduin puhdistamaan jälkiä manuaalisesti. Tämän valinta ja maski ominaisuudella, jolla zoomasin ja kävin läpi tarkasti ääriiviivat. Kohdissa, joissa oli

parannettavaa, korjasin siveltimellä. Aina kun jouduin tekemään syväämisiä , katsoin uudelleen tutoriaaleista, jos löytäisin parempia tapoja työskennellä. Jostain syystä heidän työkalunsa tuntuvat toimivan paljon paremmin, vaikka itse seurasin heidän malliansa täydellisesti. Kun pelaajat olivat syväyty ja erotettu taustoista, oli aika tehdä pelaajille kehykset.

Pelaajien kehykseksi halusin tehdä paperiset reunukset. Aluksi etsin inspiraatiota tutoriaaleista esimerkiksi Youtubesta (Google 2023). Löytämässäni tutoriaaleista löysin tavan tehdä reunukset itse Photoshopilla. Tapa oli yksinkertainen ja olisi ollut helpompi toteuttaa, mutta lopputulos ei ollut mieleinen. Halusin reunoista realistisemmän, joten päätin tähänkin etsiä tekstuuripaketin Envato Elementsistä. Löysin sieltä ”isolated paper rips”(Envato 2023) paketin, joka nimen mukaisesti sisältää paperin paloja, joilla on revityt reunat. Näitä revittyjä reunuksia tarvitsin pelaajien reunuksiksi. Tapa, jolla lisäsin nämä pelaajiin, oli todella yksinkertainen. Asetin paperit pelaajien taakse sopivasti reunoille ja otin ylimääräiset kohdat pois. Sitten vain jatkoin tätä, kunnes koko pelaaja oli ympyröity. Joissakin kohdissa tein pelaajista rajausmaskin, jotta saisin revityn reunan pelaajien päälle. Tämä sai ikään kuin virheitä rajaan, jotta tämä näyttäisi rajumalta ja realistisemmalta. Tapa oli hankalampi ja hitaampi, mutta se oli vaivan arvoista, sillä se näytti paremmalta. Kun olin tehnyt kehykset kaikille kannen pelaajille, asetin ne ryhmäksi, eräänlaiseksi toteemiksi.

Pelaajien jälkeen lisäsin tekstit kanteen. Pelaajien ylle pistin yksinkertaisesti Jippo. Fonttina käytin Jippon käyttämää Martian B Thaita. Tein tekstiin rajausmaskin saman paperin kuin kannen pohjaan. Tämän jälkeen lisäsin pelaajien alle vuosijulkaisu Good brush -fontilla, jota Jippo on käyttänyt somejulkaisuissa. Tähän myös lisäsi saman rajausmaskin kuin aikaisemmin. Vasempaan alareunaan pistin vuosiluvun, tähän kuitenkin eri fontin, joten käytin leikattuja paperi numeroita. Vaikkakin käytin myöhemmin Envato Elementsin tekstuuripakettia muissa leikatuissa paperi numeroissa ja kirjaimissa, käytin kannessa numeroita, jotka sain generaattorista internetissä, joka valitsee numerot satunnaisesti. Kannesta tuntui puuttuvan vielä jotain, joten päätin lisätä kanteen valkoiset reunat. Näihin valkoisiin reunoihin lisäsin saman sekoituksen, jotta yhtenäinen paperisuus jatkuu. Viimeiseksi silaukseksi lisäsin eräänlaisen film grainin kaikkien elementtien päälle paitsi tekstien. Tämä toi niihin naarmuja ja pölyhiukkasia. Nämä

toivat sopivaa kulumista tekstuureihin. Naarmut oli myös saatu sekoittamalla (Kuva 1).



Kuva 1. Valmis vuosijulkaisun kansi.

Kannen jälkeen loogisesti siirryin ensimmäiseen aukeamaan. Aloitin aukeaman pohjasta, joka muodostuu samasta punaisesta väristä ja naarmuista kuin kannessa. En kuitenkaan tähän halunnut lisätä rutistettua paperia pohjaksi, koska en halunnut sen vaikeuttavan tekstien lukemista. Tämä jälkeen siirryin tekemään pääotsikkoa. Pääotsikon kirjaimet kokosin Envato elementsin ”cut out letters” tekstuuripaketista. Tämä sisälsi ison määrän erilaisia kirjaimia, jotka erosivat toisistaan. Yritin valita näitä kirjaimia satunnaisesti, jotta minkäänlaista kaavaa ei valintoihin muodostuisi. Pääotsikon alustaksi lisäsin samoja revittyjä paperin paloja kuin kannen pelaajien kehyksissä. Käytin kuitenkin tähän kokonaisen paperinpalan. Lisäksi tein siitä rajausmaksin kirjaimille, jotta osa kirjaimista olisivat hieman repeytyneitä.

Loput aukeamista noudattivat hyvin tarkasti samoja työskentelytapoja ja samoja materiaaleja. Yritin kuitenkin sekoittaa näitä eri elementtejä erilaisiin järjestyksiin, jotta jokainen sivu erottuisi toisistaan joillakin tavoin. Ainoita uusia elementtejä, joita toin mukaan jo seuraavalla aukeamalla, olivat pahvi- ja maalitekstuuri-pakkaukset. Nämä molemmat sain Envato elementsistä myös. Työn lopussa muutin vielä tekstien asettelua siten, että tekstikappaleitten taso on kummaltakin puolelta yhtä tasainen. Tämä toi julkaisuun hieman enemmän ryhtiä ja tasapainoa. Teksti oli myös täten helpommin luettavaa.

## 9 Lopputulos ja pohdinta

Kun viimeisetkin korjaukset oli tehty, julkaisu laitettiin esille Jipon verkkosivuille, josta tämän pystyi lukemaan selaimesta. Tämän lukeminen tietokoneen ja puhelimen näytöltä toimi jopa yllättävän hyvin. Ajattelin, että syntykö selaimessa lukemisessa joitakin ongelmia, mutta onneksi tällaisia ei ollut. Toki, kun tällaisen julkaisun tekee sähköisenä, se voi sulkea pois käyttäjiä, jotka eivät välttämättä pysty käyttämään internetiä syystä tai toisesta. Rajallisilla resursseilla ei välttämättä pystytäkään tuottamaan montaa erilaista versiota julkaisusta. Jippo kuitenkin julkaisee suurimman osan omista julkaisuistaan heidän somessaan ja internet-sivuilla, joten loogisesti tämäkin oli paras julkaista siellä.

Siihen nähden, että lähdin toteuttamaan aika kunnianhimoista visuaalista tyyliä julkaisulle, on se ulkomuodoltaan mielestäni onnistunut. Kunnianhimoisella tarkoitan, sitä että tyyli, jonka julkaisulle valitsin, ei välttämättä ollut helpoin toteuttaa. Monissa samankaltaisissa vuosijulkaisuissa, pysytään aika maltillisissa raameissa, mikä on hyvä asia, jos sisällön pääviesti on tekstimuotoista. Julkaisuni teksti ei kuitenkaan tullut niinkään Jipon näkökulmasta vaan ihmisistä, jotka tukevat Jipon toimintaa sen sisältä tai ulkopuolelta. Täten halusin visuaalisen ilmeen olevan myös täynnä Jipon omaa persoonallisuutta, joka kertoo monen eri liikkuvan palan liimautuvan yhteen muodostaen toimivan kokonaisuuden. Jippo on kuitenkin suhteellisen pieni seura ja sen voisi nähdä altavastaajana, jos koko Suomen jalkapallopiiriä katsotaan kokonaisuutena.

Kuitenkin ensikerralla lähtisin tekemään samankaltaista projektia hieman yksinkertaisemmin. Varaisin itselleni paljon enemmän aikaa suunnittelemiseen, että sitä olisi varmasti riittävästi. Aliarvioin hieman, miten haastavaa tällaisen

julkaisun tekeminen yksin on. Siksi pitäisin visuaalisen ilmeen maltillisempana. Tätä kautta pystyisin varmaankin tuomaan julkaisuun lisää informaatiota.

Jotkut itsestä riippumattomatkin asiat tekivät projektista haastavan. Ensimmäiseksi huomasin työn alussa, että muiden toimijoiden osallistumismahdollisuudet julkaisun toimittamiseen olivat rajalliset. Ymmärrän kuitenkin, että kaikilla on omat roolinsa seuran sisällä ja niistä joustaminen voi olla hankalaa, etenkin kiireisinä aikoina. Tämä seikka vaikutti tilapäisesti myös omaan työmotivaatiooni. Osaltaan myös tiedon liikkuminen verkkaisesti ja yhteydenottojen niukkuus seuran suunnasta vaikuttivat tähän. Olisi myös ollut helpompi tehdä työtä, jos olisin hankkinut jonkun asiasta enemmän tietävän ohjaamaan minua oikeaan suuntaan. Esimerkiksi työ olisi voitu tehdä yhteistyössä jonkun media-alan firman kanssa. Itselle kävi kuitenkin selväksi, että tämän kaltaisen sähköisen julkaisun voi hyvin tehdä Photoshopilla (Adobe 2023), etenkin jos työkalu on teki-jälle jo entuudestaan tuttu. Voi olla kuitenkin, että Photoshopin ja InDesignin (Adobe 2023), yhteiskäyttö olisi monesti parempi vaihtoehto. Visuaalisen puolen voi helposti hoitaa vain Photoshopilla, mutta tekstinkäsittely sillä voi isommissa määrissä tuntua kömpelöltä. InDesignilla taas löytyy tarkemmat työkalut tekstin asettelemiseen, joten sen puolen voisi jättää InDesignille. Jos tämän tekstin asettelun opettelisi InDesignissa, eikä tekisi sitä Photoshopilla, se voisi pitämällä aikavälillä säästää aikaa. Lyhyttä julkaisua varten ei kuitenkaan tarvitse opetella kokonaista uutta ohjelmaa mielestäni. Toki, jos Photoshopin uudelle versiolle tehtäisiin tekstinkäsittely helpommaksi, on tämä vertailu turhaa.

## Lähteet

- Adobe. 2021. Edit, import SWF file | Animate. <https://helpx.adobe.com/animate/kb/edit-import-swf-file.html>. 17.2.2023.
- Adobe. 2022. Blending modes. <https://helpx.adobe.com/photoshop/using/blending-modes.html>. 17.2.2023.
- Blast Digital. 2017. 6 qualities of a great graphic designer. <https://www.blast-digital.com/news/6-qualities-great-graphic-designer/>. 8.2.2023.
- Bohman, J & Hallberg, Å. 1988. Graafinen suunnittelu. Jyväskylä: Gummerus Oy.
- Toivanen, A. 2015a. Graafinen suunnittelu pähkinänkuoressa. <https://www.graafinen.com/suunnittelu/yleista/graafinen-suunnittelu-pahkinankuoressa/>. 10.11.2022.
- Toivanen, A. 2015b. Taitto. <https://www.graafinen.com/suunnittelu/yleista/taitto/>. 8.11.2022.
- Itkonen, M. 2021. Typografian käsikirja. Helsinki: Typoteekki.
- Korkeila, S. Lammela, M. & Paananen, P. 2010. Suunnittele, toteuta ja julkaise: Korpela, J. 2010. Verkkajulkaisun typografia. Helsinki: RPS-yhtiöt.
- Kuutti, H. 2012. Mediasanasto. Jyväskylä: MediaDoc 2012.
- Loiri, L & Juholin, E. 1998. Huom! Visuaalisen viestinnän käsikirja. Helsinki: Informaviestintä Oy.
- Saavutettava.fi. 2006. Saavutettavaa typografiaa – osa 1. <https://saavutettava.fi/2006/03/24/saavutettavaa-typografiaa-osa-1/>. 7.11.2022.
- Siersbæk, P. 2020. DigiKuva. Syväminen käy helposti Photoshop CC:llä. <https://digi-kuva.fi/kuvankasittely/syvaaminen-helpottui-photoshop-cc-ssa>. 17.2.2023.

Jippo vuosijulkaisu 2022



# Oikea Suunta

**JOENSUUN SEKÄ JIPON KEHITYMINEN**

"Joensuulainen jalkapallo omaa pitkät perinteet, mutta sen mukana ei ole tullut valtakunnallista perinnettä. Pelijärjitys on ainut maasto, jossa ei ole koskaan pelattu jännehallissa. Jalkapallo on harjoituspelipölyistä lähtökohdista ja harjoitella on kotimaisen pallon suostakkuuden tähden. Jalkapallo on muunlaisen puristuksessa, joka vaikuttaa siihen, että se on jäänyt ikään kuin maankunnalliseksi. Se kuitenkin kasvaa kehittyneen junioritoiminnan myötä ja lajin kokonaisvaltainen kehittyminen näkyy sekä miehen että naisten puolella. Lajina se ei eroa mistään pallokunnasta, mutta siltä on omat lajalaisuudet.

Jiponkin toiminta on mennyt eteenpäin, mutta se ei vieläkään ole riittävällä tasolla. Jippo on edistynyt taloudellisesti ja sen seurassaan. Yhteistyökumppaneille tarjottavat palvelut ja yhteistyön toimitukset ovat kehittyneet sen myötä, kun Tahvanainen Timo tuli toiminnanjohtajaksi. Vielä trendi vaikuttaa olevan nykyään, että meillä on hyvin tiivis ydinjoukko vapaaehtoisvoimilta. Vapaaehtoisvoimien kehittäminen on yleisesti ajatellen kuitenkin hankalaa."

**"ETEEPÄIN OLLAAN NENTY KAIKILLA MAHDOLLISILLA TAVOILLA"**

"Siinä ei ollut edes tuosta areenasta mitään tietoa ja jos ajatellaan talviolosuhteita, niin Joensuussa ei päässyt talvella ollenkaan harjoittelemaan jalkapalloa. Alkuaikoinen olimme kymissä miekka-pelajissa halleissa harjoittelemassa. Uusi jalkapallohalli on valtava parannus aikaisempaan sitten, että nykyään harjoitellaan viimeisen päälle tehdyllä jalkapalloalustalla koko talvi. Ero on kuin yöllä ja päivällä. Kesäolosuhteissa on myös nenty paljon eteenpäin. Siihen aikaan ei ollut mitään tekemistä vaan kensä harjoitella hiekoilla, joten siihen niiden on saatu muut valtava kehitys. Valikka kesäolosuhteet ovat parantuneet, on kesäisin otelutapahtumat haasteellisia. Joensuun on kuitenkin kehittyneet hitaasti, verrattuna moniin muihin pallokuntiin.

Mehtimien kentälle tulee aivan uusi aurimatto. Kentän alla kulkuvat lämmitysputket sekä putkissa kiertävä aine ovat olleet jo pitkään, mutta lämmitys ei ole koskaan saatu toimimaan. Jostain syystä kentän alla kulkava lämmönkierto ei ole toiminut toiveiden mukaan. Uudessa kentässä on lämmityksen lisäksi myös kastelujärjestelmä."

Jippo, eli aikaisemmin Jippe ja Rantakylän Ratanat, on toiminut Joensuun ykköseurana vuodesta 2002. Alun vaikeuksista on Joensuussa tuttu pitkäälle. Ennen Kuopion kovapintainen kuplahalli tuntui luksukselta, mutta nykyään Joensuussa on oikein ovat puutteet kehittyä. Tähän mahdollisuudet antaa kesällä 2022 Mehtimien uudistettu tekonurmi, sekä Mehtimien vanhan pinnan saanut Koillispuisto. Talvisäikaan Rantakylän kuplahalli suojaa lumelta ja antaa mahdollisuuden harjoitella kovalla tasolla myös talvella.

Kaudella 2020 Jippo nousi suvereenilla tekemisellä Ykköseen. Lähtökohdat tulevalle Ykkösen kaudelle näyttivät lupaavilta, mutta Jipolla ei aivan riittäneet rahkeet sarjassa pysymiseen. Jippo on kuitenkin kerta toisensa jälkeen todistanut, että se pystyy pelaamaan korkeammalla tasolla ja janoa takaisin Ykköseen nousua. Seuraava Ykkösen kausi on vain ajan kysymys.

**JIPON PUHEENJOHTAJA JUHA PURHONEN KERTOO MITEN ASIAT OIVAT MUUTTUNEET AJOISTA, KUN HÄN OLI VIELÄ PELAAJANA JIPON RIVEISSÄ**

"Jalkapallo on ylipäättään mennyt monella tavoin eteenpäin. Suurimmat muutokset joensuulaisessa jalkapallossa näkyvät olosuhteissa ja talviharjoittelun mahdollisuuksien parantamiseen vaikuttaa jo tässä hetkellä. Pelaajat ovat valmiimpia ja olosuhteet kehittävät jalkapallotoimintaa sekä joukkueitekemistä. Yksi edistyneimmistä osa-alueista on valmentaminen, joka on kehittynyt paljon minun pelaajaura- ja edustusjoukkueajoistani Jipossa. Uutena elementtinä valmennukseen on tullut videoanalyysit, tarkemmat tilastot ja parhaimm otelutulosten valmistuminen. Nämä ovat kokeneet erityisen voimakkaan muutoksen viimeisen viiden vuoden aikana."



# Samu Okkonen

**TAVOITTEET JIPON VALMENTAJANA**

Tavoitteena oli ensisijaisesti saada mahdollisimman kilpailukykyinen joukkuue. Aika paljon tuli muutoksia joukkueeseen, mutta sitten kun saatiin joukkuue kasaan oli lähtökohdaisesti tavoite lähteä pärjäämään tässä sarjassa. Siinä vaiheessa ei voinut mieltä konkreettisia sijoitustavoitteita, vaan tarkoituksena oli tunnistaa minkälaisia pelaajia meillä on käytettävissä ja kehittää meidän omaa peliä. Tämän jälkeen katsottiin mihin se nuoremmalla joukkueella tällä kaudella riittäisi.

**TAVOITTEET OIVAT SELKEYTYNEET**

Jos vertaa nykytilannetta siihen, mistä tammikuussa lähdettiin, niin olen ihan tyytyväinen siihen miten pitkä matka sieltä on tultu. Talven aikana tavoitteet ovat joukkueen sisäisesti selkeytyneet ja niitä kohti tässä painetaan.

**KEYYESTI ETEEPÄIN**

Vielä en ole kokenut minkälaisia paineita. Olen valmentajana sellainen, että uskon omaan tekemiseen omalla tyytyllä ja se riittää, jos on riittäkseen. Toki kausi on myös alkanut aika hyvin. Sitten tulevaisuudessa tulevat vaikeat hetket määrittävät, että tuleeko paineita vai ei. Toistaiseksi on pystynyt valmentamaan paineettomasti uskomaan omaan tekemiseen.

**JIPON VAHVUUDET OKKOSEN MUKAAN**

Sellainen tietylainen yhteishenki. Se näkyy, että seura merkitsee paljon ympärillä oleville pelaajille, valmentajille, työntekijöille ja vapaaehtoisille sekä hallituksen jäsenille ja kannattajille. Sellainen yhteenkuuluvuuden tunne, Jippo sydän löytyy kylä todella monelta täältä.

**EROT YKKÖSSESSÄ JA KAKKOSESSA VALMENTAJAN NÄKÖKULMASTA**

Valtavasti jo ihan siinä, että minkälaisia pelaajia on itellä käytettävissä ja minkälaisia pelaajia tulee vastaan joka viikko. Väitän, että jopa suurempi ero on siinä, että ykkösesä ne organisaatiot on niin paljon ammattimaisempia sekä joukkueet vielä paljon paremmin valmennettuja. Kakkoessa pystyy tekemään jo pelkällä ammattimaisella toiminnalla suurempia eroja verrattuna Ykköseen, jossa toiminta on lähes poikkeuksetta ammattimaista.



# 5

## TIMO TAHVANAINEN

**VIKOT VIERIVÄT JA AJAT MUUTTAVAT**

Pelasin ekaa kertaa edustuksessa vuonna 2007. Silloin pelattiin keskuskentällä kaikki kettipetit ja Utran tekemurmiakin tällai oilla käytössä. Etenkin talviharjoitteluosuhteissa ollaan menty paljon eteenpäin. Joensuun arena on ihan hieno kompleksi, mutta siellä järjestettävät tapahtumat vievät paljon harjoitusvuoroja. Silloin alemmin kun areenalle ei päästy, mentiin ulos tekemään vetoja esimerkiksi parkkihalleissa. Silloin joutui tekemään enemmän kompromisseja harjoittelun suhteen. Kesäolosuhteisiin uudistuksena on tullut Mehtimäen kenttä, vaikkakin siinäkin on vielä parannettavaa. Myöskin on myös tarkempia tilastoja omista suorituksista pelaisissa. Videosta valmentajat analysoivat miten olemme pelaajina suoriuduttu. Myös varautuminen vastustajien on parantunut uuden teknologian kautta. Aiemmin se oli enemmän pelaajien peti, vaikka valmennuksesta tuli harjoitteet ja neuvot.

**JIPPOSSA ON PELAAJAN HYVÄ OLLA**

Aika moni entinen pelaaja muistele Jippo-olkeja hyvillä, sillä Joensuussa on ihmisten hyvä olla. Jipossa on myös yhteisöllinen meininki ja mennään eteenpäin yhdessä. Yhdessä koemme asioita ja kentänkin ulkopuolelta ollaan tekemisissä, eikä käydä niin sanottu vain töissä. Sen huomaa siitäkin, että esimerkiksi Helsingin peleissä käy viime kauden pelaajia katsomassa matseja. Tärkeä on hyvä tulla, koska pelaajat otetaan hyvin huomioon ja se on varmasti isoin vahvuus.

**MISTÄ JIPPO SYDÄN TULEE**

Se on suuren sydän, että on sellaista perikälentämättömyyttä ja yhdessä tekemistä. Jo juniorivaiheessa näkyy samoja arvoja. Kun muut pelaajat tulevat ulkopuolelta tänne, he huomaavat, että on helppoa liittyä joukkoon.



**PERSEKTIIVI SEURAAAN**

Se on muuttunut aika paljon ja ymmärtää esimerkiksi paljon paremmin kuin pelkästään pelaajana, että minkä takia joku asia ei onnistu. Jos jostain ei joukkueessa saanut niin oli helppo vastata asioita. Nyt ymmärtää, että mitkä resursseilla asioita tehdään ja pitää tehdä aika paljon valintoja ja kompromisseja, että mihin ne käytetään. Kiiva olisi saada kaikki kerralla, mutta nyt täytyy priorisoida mihin niitä resursseja hyödynnetään. Nikee myös paremmin, että miten paljon ihmisiä tavoitetaan ympärillä, että se koko palatti pyöri vuoden ympäri. Meilläkin on paljon vapaaehtoisia, jotka eivät välttämättä edes näy pelaajille tai ulkopuolisille. Toiminnanjohtajana oppii arvostamaan niitä ympärillä olevia tekijöitä ihan eri tavalla.

**TAVOITTEET TOIMINNANJOHTAJAN**

Lähtökohteisesti oli tarkoitus selvästi kehittää Jipon toimintaa joka kantilla. Konkreettisenä tavoitteena oli saada Jippo Ykkösen tason seuraksi. Unelma olisi saada Jippo pääsarjaan, koska Pohjois-Karjalasta ei ole ikinä saatu joukkueita pelamaan pääsarja. Ykkösen tason seura mahdollistaisi sen talustelun siitä unelmasta.

**PIKKU HILJAA**

Urheilullisesti kaksi vuotta sitten nousiin Ykköseen, mutta rehellisesti meillä ei ollut Ykkösen tasoinen seura, esimerkiksi talouspuolen ja olosuhteiden osalta. Olosuhteiden parantaminen oli käynnissä jo kun tulin tänne ja talviharjoittelu on parantunut hurjasti. Toinen keskenäinen projekti on Mehtimäki ja sellaisen jatkopoliastiadiinin saaminen. Jipolla ei ole koskaan ollut yhtä kenttää, jossa olisi voinut pelata kaikki kettipetit. Taloudellisesti Ykköseen on monella mittarilla ylittävään iso sarja. Siellä on isoja seuroja, joiden yleisökeskiarvo on jo aika iso. Se ylittää aika monet, että Suomen toiseksi ylimärjätaso on noin isoa toimintaa. Paremmilla olosuhteilla saadaan järjestettyä näyttävämpää tapahtumia ja houkuttelee enemmän katsojia. Monella mittarilla on menty eteenpäin siitä, kun tulin tähän asemaan. Etenkin urheilullinen puoli on mennyt hulkeasti eteenpäin. Toiminta on ammattimaisempaa pelaajien sekä valmennuksen osalta ja joukkoon on myös täynnä tavoitteellisia pelaajia. Ehkä alussa ajatteli, että selat monia vaikeampia pelejä eteenpäin, mutta on täysin hyväksytty, että se ei aina mene niin.

# E d 2 U O S T 2 U S



**HYÖKKÄÄJÄT**

Terrance Smith #8	Aleksi Niissinen #10
Toni Tahvanainen #9	Veeti Piiparinen #13
Aake Yletyinen #26	Ryohel Fujimura #33
Miro Turunen #30	



**KESKIKENTTÄ**

Lari Luukkonen #5	Miika Valinkainen #19
Niko Niemeläinen #17	
Niklas Saitinen #21	Santeri Saarenkunnas #25
Sauli Kettunen #23	



**PUOLUSTAJAT**

Jens Marju #3	Timo Tahvanainen #7
Victor de Paula #2	
Niko Hukka #14	Jesse Ähman #24
Topi Kela #16	



**MAALIVAHDIT**

Pyry Piirainen #1	Erkka Oikarinen #27
Remu Koikkalainen #22	

# 6

# KATSOMON PUOLELLA

**NYT PUHUU JOENSUUN REDNECKS.**

**MIKÄ REDNECKS?**

Futisfoorumilla meitä kutsuttiin Suomen junteimmiksi faneiksi. Tämän ja punaisten huijimme takia otimme käyttöön nimen Rednecks.

**MEILENPAINUVIHMAT JIPPO MUISTOT**

Nousu kolmosesta Kakkoseen. Ratkaisevassa pelissä meitä oli Rednecks-katsomossa 20 henkilöä ja kolmosen tasoksi kova 500 ihmistä katsomassa ottelua. Alussa KUKI oli saanut johtoaseman, mutta loppujen lopuksi olimme kuitenkin 3-1 johdossa ja silti jännitti hieman. Viimeisellä minuutilla kuitenkin 17-vuotias Aleksi Niissinen menee naishän vastustajan läpi ja viimeisteleä 4-1 maalin. Tämän jälkeen peli viheltettiin päättyneeksi ja ryntäsimme kentälle. Erityismausteena tuossa ottelussa toimi se, että oli eräällä lailla noloa olla siellä, kun oli ollut muutama huono kausi takana, joiden takia oli tiputtu Ykkösestä kolmoseen. Vaajakoski oli myös sen verran kova vastus, että nousu varmistui vasta viimeisessä pelissä.

**MIKSI KANNATTAA JIPPOA**

Ouhan se seudun ykköseura ja perinteitäkin alkaa olemaan, kun vuosia on jo 20. Kymmenen kautta ykkösestä ja vaikka kolmosessa asti ollaan käyty, on kuitenkin kiivetty aina omalle tasolle. Seuran ympärillä on paljon hyviä ihmisiä ja seuran hyvä yhteishenki on miellyttävä. Yhteisö on myös helposti lähestyttävä. Jipolla on kova asenne ja taisteleva pelityyli. Jipolla on juuret vahvasti tässä maaperässä ja on kiva, että pelaajia pysyy monta kautta peräkkäin.

**"KAIKKI ADJEKTIIVIT MITÄ JIPPOON YHDISTÄN, OVAT POSITIIVISIA"**

Jipon yhteisö on yhteen hilleen puhattava ja lämminhenkinen. Vaikka on monia, joita ei nimeltä tunne, niin maamat ovat tuttuja. Aina kun pelien ulkopuolelta törmätään voi muuttaman sanan vaihtaa ja kerrata joukkueen kuuluiset. Tuntuu, että olemme kaikki samaa porukkaa riippumatta siitä käykö katsomassa joka pelin vai muuttaman siltoin tällöin. Se on eräänlainen yksi iso perhe, jossa ketään ei suljeta ulkopuolelle.

**JIPPO SYDÄN**

Jipoon liittyy tietynlainen poriksanantamattomuus ja taisteleva tahto, mitä en kuitenkaan kaikkia joukkueisiin yhdistäisi. Jo kymmenen vuoden takaa Jippo on antanut 110% ja vastustajia on varmasti ärsyttänyt joka ikinen kerta lähtee pelaamaan Joensuuhun. Kova sydän, mutta lämmin. Useinkaan emme välttämättä ole olleet sarjan taitavin joukkue, mutta varmasti sisukkein ja ahkerin.

