



Ammatillisen identiteettini kehittyminen

vuosina 2002–2006

Marko Teräs - Portfolio

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö
Vuorovaikutteisuuden suunnittelun
suuntautumisvaihtoehto
Syksy 2006
Marko Teräs

OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

Osasto Viestintä	Erikoistumisala Vuorovaikutteisuuden suunnittelu
Tekijä Marko Teräs	
Työn nimi Ammatillisen identiteettini kehittyminen vuosina 2002–2006	
Lopputyön laji Portfolio	
Työn valmistumisaika 21.11.2006	Sivumäärä 35
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyöni tarkoituksena on tarkastella sitä, miten olen kehittynyt Tampereen ammattikorkeakoulussa, viestinnän koulutusohjelmassa vuosien 2002–2006 aikana, niin ammatillisesti kuin persoonana.</p> <p>Käyn portfolioissa läpi henkilökohtaisen matkan aloittaen ajasta ennen kouluun pääsemistä ja lopettaen tulevaisuuden näkymiin. Matkan aikana käsittelen muutamia tärkeimpinä pitämiäni opiskelun aikana tehtyjä projekteja ja töitä, ja yritän hahmottaa mitä olen niistä oppinut. Samalla tarkastelen henkilökohtaisia ajatuksiani erinäisistä media-alaa koskevista asioista.</p>	
Aineisto	
Asiasanat Portfolio, Vuorovaikutteisuuden suunnittelu, Graafinen suunnittelu	
Säilytyspaikka TAMK/ Taide ja viestintä	
Muita tietoja	

THESIS

SUMMARY

Department Media programme	Area of specialisation Interactivity design
Author Marko Teräs	
Title The development of my professional identity during 2002-2006	
Sort of Final Thesis (Written / Project / Portfolio) Portfolio	
Date 21.11.2006	Number of pages 35
<p>Summary:</p> <p>In my thesis I examine how I've grown, both professionally and personally, during my studies in Tampere Polytechnic. I begin my portfolio from time before I started my studies, in a time when I was trying to find a study place, and end it to a sum up and some thoughts about the future. During this journey I introduce some of the projects and works I've done, and try to examine what I've learnt from them.</p>	
Material (e.g. audio / video tape, photographs, slides, paintings, statues...)	
Key words Portfolio, Interactivity design, Graphic design	
Filing Tampere Polytechnic, Art and media	
Other information	

Sisällys

1 Johdanto.....	1
2 Aika ennen TTVO:ta.....	3
2.1 Miksi hain Tampereelle opiskelemaan viestintää?	3
2.2 Ennakkotehtävistä ja pääsykokeesta	4
3 Ensiaskleet koulussa	5
4 Minä suunnittelijana	9
4.1 Vuorovaikutteisuuden suunnittelija.....	9
4.2 Pelisuunnittelija	11
4.3 Visuaalisuuden suunnittelija.....	18
4.4 UUNO2 – Flashillä tehty suomen kielen opetussivu	19
5 Harjoittelun merkitys	24
6 Mitä TTVO:n jälkeen? – yhteenveto	27
Lähteet	29
Curriculum vitae.....	30
CD:n sisältö:.....	31

1 Johdanto

Tarkoitukseni on käydä laajennetussa portfolioissani läpi henkilökohtainen matka aloittaen siitä, kuinka ja miksi hain Tampereelle opiskelemaan viestintää vuorovaikutteisuuden suunnittelun suuntautumisvaihtoehtoon, kuinka opiskeluni aikana olen useasti pohtinut opiskeluni ja alan valintani mielekkyyttä ja sitä, onko minulla loppujen lopuksi edes todellista intohimoa opiskelemani alan töihin. Yritän tehdä tämän ensinnäkin kuvaillen millä tavalla ajatukseni ovat muokkaantuneet ja muuttuneet näiden vuosien aikana ja toisaalta miten eri projektit ja koulussa tehdyt työt ovat vaikuttaneet ammatilliseen kehittymiseeni. Lopuksi yritän jollain tasolla summata portfolioissa käsittelemäni asiat ja luoda hieman katsetta tulevaisuuteen.

Koen, etten luultavasti ole ollut mikään keskivertotapaus tämän koulun historiassa. Se mikä minut tuntuu suhteellisen usein kanssatovereistani erottavan, on innokkuus sähköisen median alaa kohtaan. Olen iloinen ihmisten puolesta jotka ovat löytäneet itselleen edes jonkinasteisen kutsumuksen, jonkin asian jota kohtaan tuntee intohimoa, olkoon se muiden mielestä kuinka typerä tahansa. Olen usein nähnyt koulussamme oppilaita jotka tarttuvat innokkaasti jokaiseen mahdolliseen oppinuraan ja jokaiseen mahdolliseen vastaan tulevaan projektiin. Olen motiiviksi opiskelujeni aikana kuullut eräältä opiskelijalta kerran sellaisenkin lauseen, että ”hain ensisijaisesti tälle alalle koska tällä voi tienata rutosti rahaa”. Olkoot lopulliset motiivit mitkä tahansa, niitä ja nälkää on hyvä olla tai mitä luultavimmin päätyy hieman epätietoiseksi paikastaan alalla, vähän kuten minulla on meinannut jossain vaiheessa käydä. Itse olen jotenkin jäänyt auki niiden ajatusten kanssa, mitä oikeasti haluan tulevaisuudessa tehdä työkseni, tai miten ylipäättään jatkaa opintojen jälkeen. Toisaalta tunnen, että ajatukseni eri asioista ovat alkaneet selkiytyä opintojeni loppupuolella.

Yrittäessäni löytää aiheita lopputyölleni kävin läpi useita vaihtoehtoja, mutten ollut täysin tyytyväinen yhteenkään. Eräs mahdollinen vaihtoehto oli tarkastella mobiiliohjelmoinnin opetusprojektia jossa olin mukana vuoden 2006 kevään ja kesän aikana. Hylkäsin tämän vaihtoehdon siinä vaiheessa, kun en löytänyt aiheeseen sopivaa näkökulmaa josta olisin pystynyt tutkintotyön verran kirjoittamaan. Vaikka hylkäsin ajatuksen tuosta aiheesta, projekti oli itseni ja ammatillisen varmuuteni kehittämisen

kannalta tärkeä, ja liitin projektin tarkastelun osaksi tätä portfolioa ja käsittelem sitä lähemmin Vuorovaikutteisuuden suunnittelija -kappaleessa.

Viimeisenä löysin idean laajennetusta portfolioista ja koin, että olisi kaikkein mielekkäintä summata menneet vuodet niin opintojen aikana tehtyjen projektien kuin niiden aikana muuttuneiden ajatustenkin osalta, ja kirjoittaa mahdollisimman selkeän linjan mukaan kaikki mitä oikeasti koen saavuttaneeni TTVO:lla tämän neljän ja puolen vuoden aikana. Koen sen ensinnäkin olevan ajatuksia selkiyttävää, ja toiseksi, uskon siitä olevan niin ammatillisesti kuin tulevaisuudenkin kannalta itselleni tällä hetkellä näistä tutkintotyötavoista eniten hyötyä. Vaikka tämän työn päätilaaja olen minä itse ja teen sen pääsääntöisesti itselleni, kokisin tästä olevan yhden opiskelijan matkan summaavassa muodossa hyötyä niin muille opiskelijoille kuin luultavasti koulumme opettajillekin.

2 Aika ennen TTVO:ta

2.1 Miksi hain Tampereelle opiskelemaan viestintää?

Lukion jälkeen hain ensimmäiseksi Tampereen yliopistoon opiskelemaan filosofiaa. Olin talvella päässyt armeijasta ja minulla piti olla hyvää aikaa opiskella pääsykoetta varten koko kevät. Olin samalla töissä koko ajan ja vielä tämän lisäksi soitin kitaraa suhteellisen tosissaan olevassa bändissä, joka vei erittäin suuren osan ajastani. Kevään pääsykokeiden koittaessa totesin, etten ollut oikeastaan lukenut kovinkaan ahkerasti, saati että olisin muutenkaan osannut vastata kysymyksiin. Sain suhteellisen pienet pisteet ja pystyin sanomaan jäähyväiset idealle, että minusta tulisi sen vuoden aikana filosofian opiskelija. Tuolloin päätin tulevaisuudessa harrastaa filosofointia lähinnä omalla ajallani. Koskaan ei tosin tiedä, vaikka jostain syystä vielä päätyisin kokeilemaan kyseisen alan opiskelua, sen verran mielenkiintoinen alue sekin on.

Kuulin ensimmäisen kerran TTVO:sta luultavasti työvoimatoimiston ammatinohjaajalta, jonka luo menin kun en ollut aivan varma mitä oikeasti halusin opiskella ja missä. Joten kun kuulin, että työvoimatoimistossa ylipäätään oli tällainen henkilö, päätin käydä tapaamassa häntä. Olin aina ollut jokseenkin visuaalisesti suuntautunut ihminen ja hän auttoi minua löytämään muutamia kiinnostavia opintolinjoja. Yksi linjoista oli Turussa, sen ajatuksen hylkäsinkin heti ensi kädessä. Vaikka moni silloisista kavereistani opiskelikin Turussa, en ole koskaan pitänyt sinne muuttamista vaihtoehtona. Toisaalta päätökseen vaikutti suuresti myös se, että Turun ammattikorkeakoulusta löytynyt suuntautumisvaihtoehto ei aivan täysin vastannut sitä mitä olin hakemassa.

En ole enää aivan varma montako eri opiskeluvaihtoehtoa kävimme ammatinohjaajan kanssa läpi, mutta loppujen lopuksi Tampereen ammattikorkeakoulun viestinnän koulutusohjelmasta löytynyt vuorovaikutteisuuden suunnittelun suuntautumisvaihtoehto vaikutti silloisista ehdokkaista kaikkein parhaimmalta ja mielenkiintoisimmalta. Varsinkin koulun esitteessä mainittu mahdollisuus oppia pelisuunnittelua kiinnosti minua eniten. Tämä pitkälti siksi, koska olin hiljattain alkanut kiinnostua pelien maailmasta laajemmalla kuin pelkästään pelaamisen tasolla. Saadessani koulun esitteet ja pääsykoetehtävät, minulla ei ollut kovin paljon aikaa miettiä miten tekisin

ennakkotehtävät, vaan tehtävien lähettämisen aika oli jo melko lähellä, eikä minulla ollut tällöin kaiken lisäksi vielä edes omaa tietokonetta.

2.2 Ennakkotehtävistä ja pääsykokeesta

Mielestäni onnistuin ennakkotehtävissä erittäin hyvin siihenkin nähden, etten ollut koskaan ennen edes käyttänyt kyseisiä ohjelmia joilla ne tein. Jos totta puhutaan, en ollut siihen pisteeseen mennessä käyttänyt tietokonettakaan kovin tehokkaalla tavalla montaa vuotta, saati että olisin tiennyt Photoshopin käytöstä muuta kuin miten sivellintyökalulla maalataan ja miten dokumentti tallennetaan – tallennusmuotokin oli tällöin vielä täysin merkityksetön ja minulta pimennossa oleva asia.

Olin tällöin armeijan jälkeen ollut jo jonkin aikaa työssä jossa ei tarvittu minkäänasteista luovuutta. Ennakkotehtävien asettaman uuden haasteen edessä muistan kokeneeni pelkkää luomisen iloa ja olin luultavasti enemmän innoissani siitä haasteesta jonka ennakkotehtävät antoivat minulle teknisessä muodossa kuin pelkässä luomismielessä. Jouduin toden teolla miettimään sitä, miten saisin tietyt asiat valmiiksi silloisilla tiedoillani tietokoneohjelmien käytöstä. Jälkeenpäin ajateltuna, jouduin samalla tosissani opettelemaan ohjelmien peruskäytön täysin nollasta. Kun siirrän ajatukset tähän päivään ja kuvittelen millaista olisi nyt tehdä noita samaisia ennakkotehtäviä, voisin nykyään luultavasti enemmän keskittyä itse luomisprosessiin miettimättä sitä miten ohjelmat toimivat tai onko tiedosto vielä olemassa seuraavan kerran kun yritän etsiä tietokoneelta sitä paikkaa mihin sen luulin tallentaneeni. On sinänsä harmi, etten ole ennakkotehtävien lähettämisen jälkeen niitä enää koskaan nähnyt, koska ne ovat itseltäni hävinneet. Voisi olla kiinnostavaa ja opettavaista vertailla ennakkotehtäviä ja joitakin nykypäivän tuotoksiani keskenään. Oman kehityskaaren hahmottaminen olisi tällä tavoin mielenkiintoista.

3 Ensiaskleet koulussa

Ensimmäisestä vuodesta jäi kokonaisuutena sellainen kuva, että ammatillisessa mielessä siitä ei jäänyt paljon mitään käteen. Pidän ensimmäistä vuotta jollain tavalla esisoiittona kaikelle mitä sen jälkeen olen koulussa oppinut. Koen ensimmäisen vuoden menneen hieman hukkaan sen suhteen mitä tulin TTVO:lle oppimaan. Vuosi meni lähes kokonaisuudessaan siihen, että kävimme läpi muiden koulussa opettavien linjojen asioita. En tiedä oliko tällainen tapa käyttää ensimmäinen vuosi hyvä vai huono asia. Koen, että pienimuotoinen tietämys muista linjoista, kuten AV-puolen asioista tulee varmaankin olemaan tulevaisuudessa eduksi. Kaikki media-alan osa-alueet käyvät kuitenkin jossain suhteessa käsi kädessä, ja tällöin tietämys siitä millainen rooli esimerkiksi äänimiehellä tai vaikkapa tuottajalla on, on mielestäni eduksi. Toisaalta taas koen, että vuoden aikana läpikäydyt asiat olisi voinut kenties tiivistää paremmin, eikä kyseisiin kursseihin olisi tarvinnut käyttää lähes täyttä vuotta.

Kun arvioidaan sitä, mitä konkreettisesti ensimmäisestä vuodesta jäi käteen, uskoisin, että kaikista tärkein asia oli lähinnä oppiminen tämän alan opiskelun lainalaisuuksiin. Periaatteessa projektien ja muiden töiden tekeminen ja itsenäisen opettelu ja harjoittelun tärkeyden ymmärtäminen on kaikkein tärkein oppimani asia. Tämä opetuksellinen seikka pitäisi koulun opettajienkin ymmärtää vielä paremmin, ja mikä tärkeintä, saada kaikki tulevat opiskelijat heti opiskelujensa alusta saakka ymmärtämään se. Voin itsestäni sanoa sen, että minulla oli aluksi hieman hankaluuksia tässä asiassa. Viimeinen opinahjoni ennen TTVO:lle tuloani oli lukio, ja sen tapa opettaa asioita on kuitenkin selkeästi lähempänä yliopistoa kuin viestinnän alan koulua. Oletin alussa naivisti, että minusta tulisi alan ammattilainen sillä kun käyn tämän koulun neljässä vuodessa, suoritan kurssit suurin piirtein niin kuin ne on annettu ja valmistuessani olen valmis alalle. Näin ei asia kuitenkaan ole ollut ja mielestäni tämän asian tiedostaminen on ollut yksi tärkeimmistä opeista koulun aikana. Jos pohditaan sitä kuinka paljon olisin oppinut pelkästään kursseilla istuen, en tahdo edes kuvitella sitä kuinka vaillinaiset tiedot minulla olisi joistain tietyistä asioista. Koulu antaa mielestäni vain eräänlaisen kehyksen, peruspilarin, kaikelle sille oppimisen määrälle mitä alalta löytyy. Viestinnän ala on jatkuvasti kehittyvä ja muuttuva, ja joskus uusien tuulien perässä pysyminen vaatii jatkuvaa uuden oppimista.

Näiden lisäksi koen, että minun olisi pitänyt heti alusta saakka olla hieman rohkeampi eri projekteihin tarttumisessa. Koin tietämykseni ja osaamiseni sen verran vähäiseksi, etten ole tästä syystä ollut opiskeluni aikana mukana kovinkaan monessa projektissa. Olen ikävä kyllä jollain tasolla perfektionisti ja uskon, että vasta kun itsestäni tuntuu siltä että osaan jonkun asian kunnolla, voin aloittaa projektin. En halua pilata jonkun työtä tekemällä sitä huonosti tai edes välttävästi. Tästä on sanottava, että tuo mentaliteetti ei oikein toimi koulussamme. Itse asiassa vasta työharjoittelussa neljännen vuoden talvella huomasin kuinka paljon oikeasti osasin ja kuinka paljon itse töitä tekemällä oppii.

Jos pohditaan konkreettisesti sitä, mitä ensimmäisen vuoden aikana opetetuista asioista pidän oikeasti tärkeänä, niin esimerkiksi taiteen jaksolla käyty väriopin kurssi on sellainen joka pitäisi jokaisen kouluumme tulevan opiskelijan suorittaa. Niin usein näkee vieläkin lapsuksia esimerkiksi internet-sivustoissa, esimerkiksi ikäviä tapoja siitä kuinka värejä on käytetty huonosti ja suoraan sanottuna väärin.

Värit ovat erittäin voimakas suunnitteluväline, jota tulee käyttää harkiten. Väriihin liittyy vahvoja emotionaalisia, sosiaalisia ja kulttuurisia merkityksiä. - - Yksi väri oikein suunniteltuna voi lisätä työskentelyn tehokkuutta, nopeutta, tarkkuutta ja yksi väri liikaa voi romuttaa koko sommittelun. (Sinkkonen, Kuoppala 2002,148)

Koen jälkeensä, että suoranaiseen käytettävyyden psykologiaan olisi pitänyt ehdottomasti opiskelun aikana löytyä enemmän kursseja, tai edes yksi kurssi joka olisi täysipainoisesti painottunut vain ja ainoastaan siihen. Hyvä käytettävyys on kuitenkin ensiarvoisen tärkeää tehtävälle tuotokselle, olkoon kyse joko visuaalisesta tai teknisestä suunnittelusta. Uskoisin tällaisten kurssien vähentävän selkeästi huonosta suunnittelusta johtuvia virheitä koulusta valmistuneiden opiskelijoidemme keskuudessa. Asia on kuitenkin niin, että kun ymmärtää miten jotkut asiat toimivat keskenään ja käsittää niiden lainalaisuudet, osaa entistä paremmin soveltaa ja käyttää niitä mielikuvitukseksiaan.

Niin kauan kuin muistan olen ollut kiinnostunut lähes kaikesta mikä liittyy elokuvaan, joten odotin AV-linjan osiota erittäin innokkaasti. Tärkeimmät uudet asiat koin selkeästi käsikirjoittamisen kurssilla. Olen aina pitänyt kirjoittamisesta, joten kurssilla opitut asiat

osoittautuivat erittäin käyttökelpoisiksi ja antoivat aivan uusia näkökulmia. Alun perinhän pyrin TTVO:lle pelikäsikirjoittamisen toivossa. Silti minusta tuntui lähes koko käsikirjoittamisen perusteet -kurssin ajan, että kirjoitimme aina elokuvaa silmällä pitäen. Tämä oli toisaalta aivan normaalia, koska kirjoittaminen tapahtui AV-linjan opintojaksolla ja meitä opettivat enemmän elokuvamaailmaan perehtyneet opettajat. Jälkeenpäin itselleni on jäänyt selkeä tarve siihen, että pelikäsikirjoittamisesta pitäisi koulussamme olla nykyistä laajempi kurssikokonaisuus. En usko, että pelkällä elokuvakäsikirjoittamisen oppimisella pääsee kovinkaan syvälle pelien maailmaa kirjoitettaessa, koska pelikäsikirjoittamisen ja elokuvakäsikirjoittamisen prosessit eroavat usein paljonkin toisistaan.

AV-jakso, ja loppujen lopuksi koko ensimmäinen vuosi päättyi niin sanottuun pakolliseen opiskelijoiden omaan projektiin. Itse osallistuin Marko Auvisen alulle paneman, Tappajasudesta kertovan kauhuteaserin ideointiin ja kuvaukseen. Projekti vaikutti alussa aiheeltaan mielenkiintoiselta, ja Auvisen pyytäessä minua osallistumaan siihen sekä yhtenä käsikirjoittajista että itse kuvauksiin, suostuin välittömästi. Aihe käsitteli 1880-luvulla Suomessa sattuneita lastensurmia, joiden aiheuttajana oli mitä luultavimmin yksittäinen susi. Sutta ei saatu millään tapettua ja paikalle kutsuttiin apua jopa venäläisistä ammattisudenmetsästäjistä. Historiankirjoituksen valossa ilmassa oli myös paljon taikauskoa joka omalta osaltaan teki aiheesta mielenkiintoisen. Projektin tavoite oli muokata tapahtumien pohjalta fiktiivisen kauhuelokuvan teaseri. Aloitin Auvisen ja projektiin kolmantena ideoijana osallistuneen Jarno Harmaalan kanssa projektin esitutkimuksen, jossa otimme selvää alkuperäisistä tapahtumapaikoista, sen ajan vaatuksesta ynnä muusta. Tämän jälkeen Marko Auvinen ja Jarno Harmaala alkoivat työstää käsikirjoitusta. Tästä työvaiheesta vetäydyin, koska koin projektin alun jälkeen oman näkemykseni tarinan kulusta ja sen esittämisestä eroavan sen verran radikaalisti projektin alkuunpanijan Auvisen näkemyksestä, että ajattelin käsikirjoituksen muokkaamisen olevan järkevämpää ilman minua. Lopputulos onnistui suhteellisen hyvin, mutta oma näkemykseni asiasta on, että sen olisi voinut tehdä paljon paremminkin. Lopulta itse kuvauksissa toimin lähinnä äänihenkilön sihteerinä, tavaroiden roudarina sekä näyttelin yhtä sudenmetsästäjistä.

Projekti oli itselleni yksi merkittävimmistä opetuksista ensimmäisen vuoden aikana. Suurimpana opetuksena projektin sisällä oli itselle ainakin se, että silloin kun oma

näkemyksesi on hieman hukassa ja tarpeeksi moni henkilö sanoo, että asioissa olisi jotain tehtävä eri tavalla, heitä kannattaisi tällöin kuunnella. Olen sitä mieltä, että oman linjan pitäminen ja muiden kritiikin sulkeminen ulkopuolelle on oikeutettua vain silloin, kun omaat kirkkaan näkemyksen haluamastasi lopputuloksesta. Tällöin tuotoksestasi tulee varmasti omannäköisesi ja juuri se mitä olet itse halunnut tehdä. Päälimmäiseksi jäi ajatus myös siitä, että jonkin projektin läpiviemistä helpottaa huomattavasti se, kun kaikille projektissa työskenteleville on alusta saakka selkeää mikä on työnjako. Kaikille pitäisi olla selvää mitä varten on projektissa mukana. Lisäksi eräs asia joka tästä projektista puuttui ja olisi ehdottomasti ollut tarpeen, oli osaava projektinhallitsija. Tällaisen henkilön olemassaolo olisi helpottanut esimerkiksi sellaisten tärkeiden asioiden kuin kuvauspaikkojen ja -aikojen järjestämistä. Kaiken muun hyvän lisäksi, erillinen valomieskin olisi ollut tarpeellinen. Jos pohditaan hieman sitä, mitä asioita olisi kannattanut tehdä toisin, tulee väistämättä mieleen, että heti projektin alussa olisi pitänyt paremmin ottaa huomioon olemassa olevan budjetin ja aikataulun niukkuus. Totesin jossain vaiheessa prosessia, että on todella vaikeaa yrittää selittää asioita henkilölle, jolla on omasta mielestään täysin oikea näkemys kaikesta projektiin liittyvästä, ja joka ei tahdo tästä ideastaan millään luopua.

4 Minä suunnittelijana

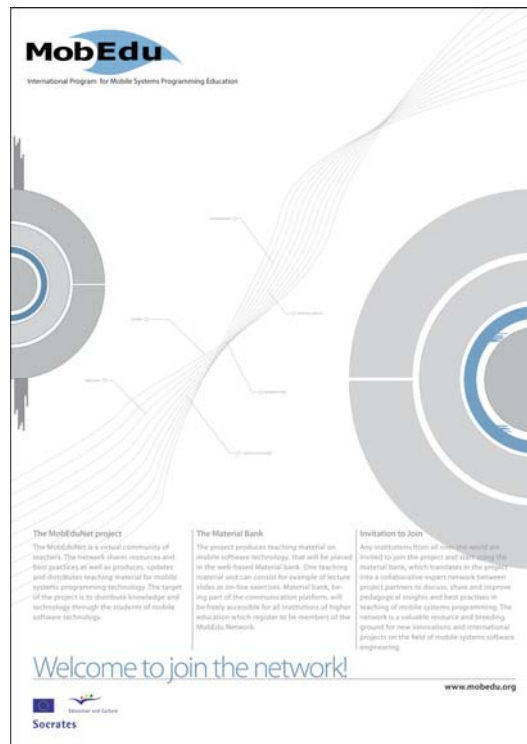
4.1 Vuorovaikutteisuuden suunnittelija

Kaikesta visuaalisesta taustastani huolimatta koen silti olleeni oikealla linjalla koulussa, ja minua kiinnostaa myös eri asioiden suunnittelu ja konseptointi. Tiedän, että minusta ei tule koskaan koodaajaa, mutta en näe sitä esteenä vuorovaikutteisten asioiden suunnittelussa. Uskon perusymmärryksen koodaamisesta riittävän minulle.

Koen, että paras esimerkki tilanteesta, jossa olen joutunut käyttämään lähes kaikkia oppimiani suunnittelun osa-alueita, on Mobedu-projekti, jossa työskentelin huhtikuussa 2006 Tampereen ammattikorkeakoulussa. Mobedu on projekti, jossa on tarkoituksena opettaa mobiiliohjelmointia muun muassa erilaisten Flashillä toteutettavien visuaalisten objektien ja animaatioiden voimin. Työtehtäväni projektissa oli suunnitella ensinnäkin Mobedun graafinen ilme, johon sisältyivät logo, sivuston ja siellä sijaitsevan materiaalipankin ulkoasu, esite/juliste jota käytettäisiin sivustosta tiedottamiseen sekä Flashillä toteutettavien *learning objectien* ulkoasu ja toiminta. Learning objectien oli tarkoitus toimia opetusvälineenä, joilla havainnollistettaisiin opetettavia asioita animaatioiden keinoin. Kaikkein parasta asiassa oli vielä se, että Flash-materiaalista haluttiin, ei pakosti näyttävää, mutta ainakin hyvännäköistä. Eli pelkän toiminnan suunnittelun lisäksi pääsin suunnittelemaan jotain minkä pitäisi myös näyttää hyvältä.

Kaikkein ensimmäiseksi tein projektille logon ja sivustolle ulkoasun. Itse asiassa herkuttelin sivuston layoutilla niin paljon, että tein viisi eri versiota joista jokainen ilmeisesti olisi kelvannut. Lopulta päädyimme yhteistuumin yhteen harmaaseen vaihtoehtoon, joka toisaalta määritteli myöhemmin käytettävät värit. Logossa käytin vaaleansinistä, joten halutessani säilyttää suhteellisen tarkasti yhtenäisen värimaailman, myöhemmin tehty esite ja Flash-objektit perivät nämä kaksi väriä itselleen. Sivuston ulkoasun suunnittelusta ei sinänsä ole mitään merkittävämpää sanottavaa, koska tässä asiassa olin jollain tasolla sidottu siihen, että sivustolle oli jo valmis koodi joka aika pitkälti määritteli miten eri kohdat sijoittuisivat. Minun piti periaatteessa valita vain oikeat värit. Esitteessä minulla oli täysin vapaat kädet ja se tulikin valmiiksi suhteellisen helposti. Hauska yksityiskohta sen valmistumisessa oli se, että työryhmässä oli jotain epäselvyyttä sen valmistumispäivästä. Noin tuntia ennen kuin projektia piti esitellä

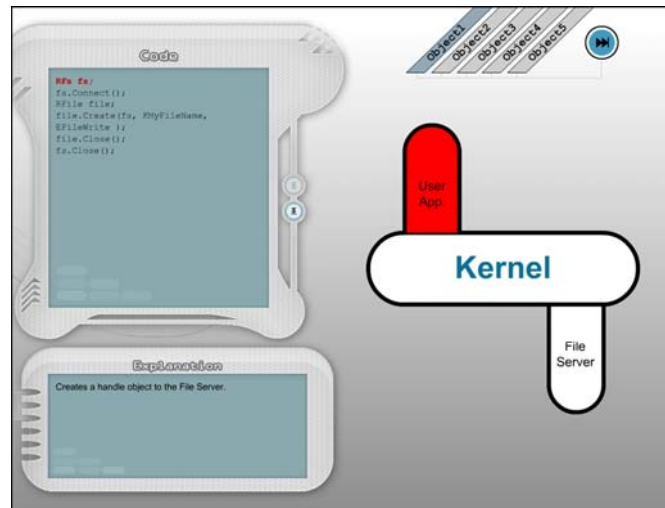
TAMKissa, minulta tultiin kysymään joko olen tulostanut niitä esitystä varten. Tässä vaiheessa tein vielä pientä hienosäätöä yksityiskohtiin ja pienimuotoinen kiire painoi yhtäkkiä päälle. Sanomattakin on selvää, että olin hieman ylpeä itsestäni kun sain kuin sainkin esitteen valmiiksi ja kappaleita tulostettua puolta tuntia ennen kuin esityksen piti alkaa. Paine yllyttää ihmisen joskus ilmiömäisiin suorituksiin ja tuollaisesta tilanteesta selviäminen toimii erittäin hyvänä itsetunnon kohottajana.



Kuva 1: Mobedu-esite.

Flash-objektien suunnittelu oli kaikkein haasteellisinta koko projektissa. Heti alusta saakka huomasin painottuvani enemmän visuaaliseen suuntaan. Lähdin liikkeelle ensinnä siitä, että Flash-materiaalin piti näyttää hyvältä, mutta ulkoasu ei saisi viedä liikaa huomiota opetettavasta asiasta. Silti en todellakaan halunnut sen näyttävän karulta tai liian pelkistetyltä, koska mielestäni usein sähköiset opettavat asiat näyttävät suoraan sanottuna kovin rumilta ja jo sekin omalta osaltaan vie huomiota oppijalta väärään suuntaan. Tässä on luultavasti taustalla joidenkin tietyn tyyppisten ihmisten usko siitä, että oppimateriaalien ei tarvitse näyttää hyvältä, niiden vain kuuluu olla opettavia. Tämä on mielestäni aivan väärä lähtökohta. Hyvä visuaalinen ilme tekee opiskelusta varmasti kevyempää ja ehkä vaivattomampaakin tavalla, jolloin ihminen ei pakosti edes ajattele opiskelevansa. Tässä voisin verrata asiaa esimerkiksi koulukirjoihin. Ainakin

omaan motivaationi jonkin koulukirjan lukemiseen ja tutkimiseen esimerkiksi lukiossa vaikutti suuresti se, miten asiat oli esitetty ja millainen kirjan visuaalinen ilme oli. Jos kirja oli pelkkää kuivaa tekstiä kuivien kansien sisällä, ei se ainakaan lisännyt motivaatiota tarttua kirjaan. Uskon vahvasti, että tämä sama ajatusmaailma on heijastettavissa sähköisiin opiskelumateriaaleihin lähes suoraan.



Kuva 2: Ruutukaappaus eräästä Flashillä tehdystä learning object – animaatiosta.

Pidin Mobedu-projektista muuten erittäin paljon; työ oli haastavaa ja sain tehdä sitä itsenäisesti. Pieneksi ongelmaksi itselleni muodostui tosin palautteen puute. En yleensä pidä siitä, että joku hengittää niskaan ja on jatkuvasti vaatimassa jotain versiota näyttille, mutta koin tässä projektissa olleen juuri päinvastoin. Eikä sekään ole hyvä asia. Olisin toisaalta kaivannut hieman enemmän kiinnostusta tekemisiäni kohtaan, koska on todella hankala tietää mihin suuntaan jostain pisteestä lähtee jos tapaamisia tarvitsee sopia pitkillekin aikaväleille. Mielestäni tällainen toimintatapa myös hidastaa projektin valmistumista ja projektista tulee jollain tavalla liian väljä ja siihen keskittyminen alkaa itselläkin herpaantua. Pidän ja pystyn erittäin hyvin itsenäiseen työskentelyyn, mutta yhdessä ideointi ja rakentava kritiikki pitävät projektin mielenkiintoisena ja kiinteänä kokonaisuutena.

4.2 Pelisuunnittelija

Pelisuunnittelu oli ensimmäinen ja suurin asia joka sai minut hakemaan sähköisen median alalle. Olin pelannut kaikenlaisia pelejä jo Commodoren ajoilta, käyden läpi myös Nintendon, Amigan ja Playstationin aikakauden. Amigaa ja Commodorea en tosin

koskaan omistanut, mutta niillä tuli usein pelattua kavereiden luona. Jossain vaiheessa lukiota koin, että nykyaikana tällaisen harrastuksen voisi kääntää työksi.

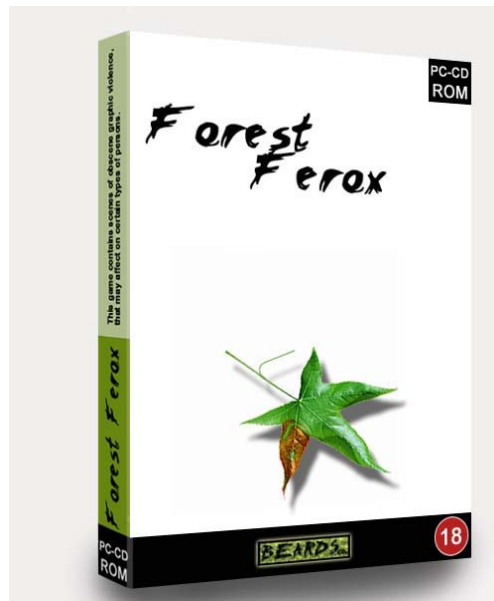
Näin jälkeenpäin ajateltuna en tiedä oliko pelialalle haaveilu virhearvio. Seurattuani pelialaa tämän neljän ja puolen vuoden ajan, olen enemmänkin alkanut jollain tasolla karttamaan sen toimintatapoja. En pidä siitä, miten ala tällä hetkellä luo itseään ja miten sen tulevaisuus näyttää rakentuvan. Tiedän, että kaikki vaikuttaa kaikkeen ja luultavasti ennen pitkää näin oli käytävä, mutta ala ei ole mielestäni ottanut juuri missään vaiheessa oppia muista median aloista, esimerkiksi elokuvista. Enkä tarkoita jonkin yksittäisen pelin sisältämää dramaturgista tai juonellista köyhyyttä – asioita joista voisi kirjoittaa yhden kirjan verran – vaan lähinnä alan bisneksen ja toimintaperiaatteiden rakentumista. Kun katsoo mihin suuntaan ala on tällä hetkellä matkalla, se ei ole kovinkaan kaukana siitä miten suurille ja jatkuvasti mammuttimaisiin mittasuhteisiin kasvaville elokuvayhtiöille tapahtui joskus 1950-luvulla: suuret yhtiöt söivät pienemmät pelistä pihalle ja tekivät megalomaanisia elokuvia jotka tulivat maksamaan nykypäivänkin rahassa mitattuna järjettömiä summia. Jotenkin tuntuu, että hieman vastaavalla tavalla on käymässä pelien maailmassa; pelitiimit ovat koko ajan suurempia, pelien tekemisen kustannukset jatkuvassa kasvussa ja täten myös kuluttajahinnat korkealla. Usein peleistä on enemmän ja enemmän tulossa kerran pureskeltavaa kulutusviihdettä, ja tietyissä genreissä pelien kesto ja uudelleenpeluuarvo on jatkuvasti pienempi. Jos yksittäinen peli jonka kanssa pelaaja viettää esimerkiksi kymmenenkin tuntia, maksaa seitsemänkymmentä euroa, ei kovinkaan moni kotitalous halua usein tällaiseen sijoittaa.

Periaatteessa peliala luottaa enemmän uuteen tekniikkaan kuin siihen, että joku keksisi jotain oikeasti uutta pelien sisältöihin tai tapoihin pelata. Ihmiset ovat usein helppoja höynäytettäviä kaiken kauniin ja näyttävän avulla, menen joskus itsekin siinä halpaan. Uskon silti, että ennemmin tai myöhemmin ihmiset lakkaavat niin usein ostamasta pelejä huomattaessaan sen, että useat pelit ovat vain parempigrafiikkaisia kopioita jo vanhoista useaan kertaan nähdyistä ideoista. Tämä on sinänsä surullista, koska vielä on ihmisiä joiden mielestä pasianssi, pokeri tai Tetris on edelleen yksi suurimmista pelialan keksinnöistä. Yritäpä antaa näille ihmisille jokin terve ja perusteltu syy siihen, miksi heidän pitäisi ostaa jokin keskinkertainen peli 70 eurolla.

Koen, että peleihin liittyvät kurssit olivat parhaita ja opettavaisimpia kursseja TTVO:lla. Kaikkein paras idea oli pelikäsitteiden kirjoittamisen verkkokurssin ja pelituotannon

workshopin ajoittaminen peräkkäin niin, että jo käsikirjoituskurssilla työstettyjä peli-ideoita oli mahdollista jatkaa eteenpäin workshopissa. Minulla kävi hyvä tuuri ryhmänvalinnan kanssa. Ajauduin kahden täysin tuntemattoman henkilön kanssa muodostamaan ryhmän, jossa kemiat toimivat yhteen erittäin hyvin. Jo alusta asti jokainen tiesi paikkansa ja kukaan ei tehnyt vähempää kuin toinen. Oli miellyttävää huomata kerrankin päätyneensä tällaiseen ryhmään, jossa ketään ei tarvinnut vetää perässä. Useasti koulussa oloni aikana olen joutunut todistamaan sitä kuinka heikon työmoraalin monet opiskelijat omaavat. Välillä on kuin odotettaisiin jonkin asian valmistuvan itsestään. Tosin en tiedä onko tämä taipumus yhtenevä kaikkien suuntausvaihtoehtojen kanssa, olen joskus kuullut että AV-puolen opiskelijat tekevät usein liiankin pitkiä päiviä projekteissaan.

Lähdimme pelikäsikirjoittamisen verkkokurssilla ryhmän kanssa aluksi liikkeelle siitä mitä oikeasti halusimme peliltämme jota alkaisimme kirjoittaa. Pyrimme heittelemään kaikkia hulluja ideoita miettimättä aluksi sen enempiä niiden toteutustapoja, tai sitä, onko niitä ylipäättään mahdollista toteuttaa. Päälimmäiseksi kaikille nousi se, että pelissä olisi selkeästi erottuva juoni ja pelitapa kuin muissa oikeasti ilmestyneissä peleissä. Mikään yksittäinen peligenre tai idea ei päälimmäisenä tullut mieleen, vaan juuri tämä. Huomasimme paljolti keskustelevamme siitä, miten koko elokuvahistorian ajan on mainstreamelokuvien rinnalla, tosin hieman pimennossa, kulkenut niin sanottuja b-luokan elokuvia, ja aloimme pohtia miksei sellaisia ole tehty peleissä. Tosin muutama tällainen b-luokan peliksi tai jopa jonkinasteiseksi exploitaatioksi kutsuttava peli on olemassa, mutta ilmiö ei mielestäni ole aivan samaa suuruusluokkaa kuin elokuvissa. Päädyimme siihen tulokseen, että halusimme kokeilla miten tällaisen exploitaatiosta ammentavan pelin toteuttaminen olisi mahdollista. Asialle lisäpotkua antoi vielä se, että olin hiljattain katsonut Umberto Lenzin kannibaalielokuvan *Cannibal Feroxin* ja koin, että olisi melkoinen saavutus saada elokuvassa vallitseva tunnelma jollain keinolla tietokonepeliin.



Kuva 3: Forest Ferox -pelin kuviteltu kotelo. Ylimääräistä grafiikkaa.

Päätimme lopulta tapaamisissa ja ideoinneissa, että peli tulisi sijoittumaan jonnekin 1900-luvun alkuun ja paikkana olisi jokin saaristo lähellä Intiaa. Ideana oli, että pelaaja on englantilainen, noin 40-70 -vuotias antropologi. Yllättäen ei siis mikään isorintainen 25-vuotias nainen, joka jostain syystä on iskostunut stereotyyppiä peleihin liiankin kanssa. Pelaajan hahmo olisi joistain vanhoista dokumenteista löytänyt tiedon omituisesta englantia puhuvasta heimosta joka elää syvällä viidakossa, ja on päättänyt lähteä tutkimaan asian todenperäisyyttä. Pelin nimeksi tullut Forest Ferox syntyi periaatteessa kahdesta lähteestä; peli tulisi sijoittumaan pääosin viidakkoon ja Ferox-sana tuli ideaan vaikuttaneen elokuvan nimestä.

Suunnitelmassa oli, että pelin alustuksessa pitäisi olla dramaturgisesti suhteellisen pitävät syyt sille, että pelin päähenkilö lähtee Intiaan tutkimaan tuota mahdollisuutta. Kyseessä voisi olla esimerkiksi voimakas ulkopuolinen vaikutus, koska ei lienis kovin uskottavaa, että joku lähtisi helposti pelkkien huhupuheiden perusteella tutkimaan viidakkoa toiselle puolelle maailmaa. Tuollaiset pohdinnat tuntuvat usein amerikkalaisia seikkailuelokuvia – ja joskus pelejäkin – käsikirjoitettaessa jäävän omaan arvoonsa. Pelin oli pääpiirteissään tarkoitus sijoittua akselille seikkailu-kauhu, paino olisi pelin alussa ollut enemmän tutkinnassa, edeten loppua kohden yhä enemmän selviytymiskauhun tyylilajiin.

En tässä käy tarkemmin läpi pelin ideaa tai käsikirjoittamista, kaikki luonnokset ja valmiit kirjoitetut kappaleet löytyvät portfolion liitteenä olevalta levyiltä. Sen verran

käsikirjoitusprosessista voi sanoa, että se oli ilmava. Emme kuitenkaan olleet tekemässä mitään valmista tuossa vaiheessa, emmekä epäilleet Microsoftin ostavan käsikirjoitusta seuraavaa huippupeliään varten, joten käytimme mielestäni tarpeeksi aikaa kirjoittamiseen siihen nähden mitä olimme tekemässä. Kurssin lopuksi saimme valmiiksi jonkinlaisen raakaversion käsikirjoituksesta ja design -dokumentin peliä varten.

Design -dokumentista oli aivan mainio apu tehdessämme linjauksia peliä varten. Dokumentti linjaa kaiken mitä pelissä on, äänet, grafiikat, miten ja millä peli tehdään, mikä pelin idea on, keitä pelissä on, ja niin edelleen. Siis kaikki. Käsikirjoitus se ei ole, mutta siihen voi liittää pienen synopsiksen juonesta. Periaatteessa sillä voi jopa myydä ideaansa eteenpäin. Emme ryhmän kanssa tehneet täysin omaa design -dokumentin pohjaa, vaan haalimme internetistä Chris Taylorin tekemän version jota kurssin opettaja suositteli. Ainakin silloin verkossa oli jaossa ilmaiseksi useita erityylyisiä versioita ja koimme kurssin aikana hyödyllisemmäksi ja aikaa säästäväksi sen, että otimme valmiin pohjan ja muokkasimme sitä omaan tarpeeseemme. Mielestäni siitä tuli oikein mainio ja kirjoitimme sen kaiken lisäksi englanniksi, joten siinä tuli mielestäni erittäin hyvää harjoitusta siihen miten luultavasti niin sanottuja oikeitakin pelejä aletaan suunnitella. Tämän jälkeen pääsimme Pelituotannon workshop-kurssilla miettimään sitä, millä ja miten pelin loppujen lopuksi toteuttaisimme.

Alusta saakka oli selvää, että tekisimme tuotoksemme modaamalla, eli käyttäisimme jonkin jo olemassa olevan pelin editoria, jolla pystyy muokkaamaan peliä. Erilaisia editoreja on nykypäivänä usein peleissä mukana, joten uskoimme niiden joukosta löytävämme sopivan. Edellisen kerran kun workshop pidettiin, eräät opiskelijat olivat käyttäneet Neverwinter Nights-pelin editoria, mutta peliä pelanneena koin ettei se ollut mitä halusimme käyttää. Kyseisessä pelissä pelaajan näkymä on enemmän ylhäältä, jolloin hahmot ja maailma esiintyvät suhteellisen pienenä. Tätä juuri emme halunneet. Halusimme pelaajan olevan hahmon sisällä, joten näkymä hahmon silmien kautta oli ainoa vaihtoehto jota edes harkitsimme. Pelinäkymä ei ollut ainoa syy miksi hylkäsimme kyseisen pelin: mielestäni pelin lähes kaikki osa-alueet olivat sellaisia etteivät ne sopineet kyseiseen ideaamme.

Olin jo pitkään pelannut Elder Scrolls III – Morrowind –nimistä peliä. Tiesin jo alusta saakka, että pelissä tuli mukana oma editori, mutta en koskaan ollut juuri muuta sillä

tehnyt kuin kerran avannut ja katsastanut miten ohjelma ylipäättään toimi. Muistaakseni syynä vähäiseen kokeiluun oli silloisen tietokoneeni tehot ja se, että pelieditori näytti aluksi kovin monimutkaiselta. Muut ryhmäläisistä kokeilivat peliä ja hyväksyivät idean että lähdettäisiin sillä kokeilemaan. Joskus kun käy internetissä katsomassa joidenkin pelien ympärille muodostuneita modauskulttuureja ja ryhmiä, ei voi kuin hämmästellä kuinka kauan nuo henkilöt omalla toiminnallaan pitävät jonkin pelin hengen vielä elossa.

Sähköisen pelin keskimääräinen käyttöikä ei ole kovin pitkä. Nykypäivänä tuntuu, että tuo ikä joidenkin genrejen sisällä on vielä entisestäänkin lyhentynyt. Toisin on usein sellaisten pelien kohdalla joissa tulee tehtäväeditori mukana. On totta, että suurin osa pelaajista ei ole modaajia, vaan pitävät pelkästään alkuperäisen pelin pelaamisesta. Modaaminen on oikeastaan hieman kaksijakoinen asia. Toisaalta kyllästyttyäsi tai pelattuasi pelin läpi, voit tehdä siihen täysin omia juttujasi, tai usein myös muokata jo olemassa olevaa maailmaa. Toisaalta tämä päästää sinut jollain tasolla pelin verhon taakse ja silloin näet miten pelin taikuus on tehty ja se voi pahimmassa tapauksessa jopa karkottaa pelin parista. Itse kuulun enemmän niihin jotka ovat aina pitäneet legojen kokoamisesta, mutta harvoin leikkineet niillä kokoamisen jälkeen. Täten koin modaamisen erittäin mielenkiintoiseksi. En sinänsä enää ihmettele miksi joidenkin pelien modeja näkyy vielä vuosia sen jälkeen, kun viimeisen kerran on mitään puhuttu jonkin pelin pelattavasta versiosta. Modaaminen on tietyissä peleissä vaativaa ja usein myös aikaa vievää. Joidenkin pelien editorit ovat melkein samoja työkaluja millä pelintekijät ovat suunnitelleet peliin kenttiä, ja voivat joskus olla hyvinkin monimutkaisia.

Koin alussa Morrowindin editorin sekavaksi ja olin varma siitä, että ryhmällämme menisi koko kurssi vain sen käytön opetteluun emmekä saisi mitään konkreettista aikaiseksi. Loppujen lopuksi kävi juuri päinvastoin. Uskon, että jonkin editorin käytön oppimisessa on suurena apuna motivaatio tekemistä kohtaan. Internetistä löytyy paljon ohjeita, foorumeita ja apusivustoja tarvitsevalle, jopa usein silloin vaikka peli olisi hieman tuntemattomampi. Tiedon saanti ei siis tule olemaan este. Loppujen lopuksi meillä meni hyvän verran aikaa siihen, kun opettelimme editorin käyttöä, mutta ryhmässämme oli jotenkin niin toimiva tiedonkulku, että lähes aina kun joku toinen ei tiennyt jotain asiaa, niin toinen oli ainakin jossain yhteydessä törmännyt siihen.

Olimme mielestämme alusta saakka viisaita ja loimme jokaiselle kolmelle jäsenelle selkeän työnjaon. Yksi teki mahdolliset koodaukset, käsikirjoituksen ja vuorosanojen sisällyttämisen peliin, yksi teki osittain myös käsikirjoituksiin liittyviä asioita ja sen lisäksi sellaiset skinit hahmoille joita tarvitsimme. Skini on siis hahmojen mallien päälle tehtävä ”iho”, jolla se saadaan näyttämään juuri miltä halutaan. Siihen voi liittyä myös vaateista ynnä muuta sellaista. Morrowindin editori peruskäytöltään tarjoaa vain hahmoja joita on itse peruspelissä, mutta koska halusimme pitää jotain etäisyyttä tietynlaiseen perusfantasiaan, emme halunneet Intian sademetsiin juoksemaan haltijoita tai liskoihmisiä. Pelissä on toki perushahmoina ihmisiäkin, mutta koimme mielekkäämmäksi tehdä hahmot itse.

Minun päätehtäväni oli suunnitella ja toteuttaa peliin alue jossa pelattaisiin. Halusin välttämättä kiinnostukseni vuoksi tämän tehtävän. Jälkeenpäin olen hieman kahta mieltä sen onnistumisesta. Toisaalta onnistuin tekemään juuri sellaisen saaren jokineen ja rämeineen kun olin alussa toivonut. Sen aika-laatu-suhde ei vain ollut kovin hyvä. Laatu oli mielestäni erittäin hyvä, mutta kurssin lopussa peliä näyttäessämme, tajusin käyttäneeni saaren laajuuteen ja yksityiskohtaisuuteen tarpeettoman paljon aikaa. Jokainen voi kuvitella kuluneen ajan jos jokainen puu, kivi ja saniainen laitetaan yksitellen maailmaan, jonka pintamuodot ja värityskin täytyy muokata. Onneksi loppupuolella osatessani käyttäen editoria koko ajan hieman paremmin, löysin tekniikoita jotka nopeuttivat tekemistäni. Loppujen lopuksi tämä oli jälleen kerran opettavainen oppitunti siitä, kuinka kannattaa tehdä vain sen verran kuin on juuri tiettyyn tilanteeseen tarpeen. Teimme tätä nimenomaista modia varten yhden pelin aikana mahdollisesti eteen tulevan osatehtävän, jonka esittelimme kurssin lopuksi. Tämän tehtävän suorittaminen ei periaatteessa vaatinut koko saarta, vaan se sijoittui pienelle alueelle saarella. Ajattelen asian silti niin, että jos olisin aivan oikeaan peliin tehnyt tuon alueen, en usko että olisin pystynyt sitä tekemään kovinkaan paljon paremmin.

Modimme onnistui loppujen lopuksi erittäin hyvin, siihenkin nähden, ettei kukaan meistä ollut sellaista ennen tehnyt. Pidänkin näiden kurssien kokonaisuutta erittäin opettavaisena. Periaatteessa en näe mahdottomaksi, että voisin tulevaisuudessa mahdollisesti tehdä jotain tällaista työkseksi. Silti, kun on kuullut miten kaukana hauska työstämisestä tällaisen asian työkseen tekeminen voi joskus olla; millaista

aikataulujen kanssa tappelemista, ainaista kiirettä ja erittäin pitkiä päiviä, on paha sanoa kuinka mielekästä tällaisen tekeminen työkseen voisi olla.

4.3 Visuaalisuuden suunnittelija

Kuten olen luultavasti jossain vaiheessa portfolioa ilmaissut, olen aina ollut enemmän visuaalisesti kuin esimerkiksi matemaattisesti suuntautunut ihminen. En tiedä ovatko nämä sinänsä toisiaan poissulkevia seikkoja, itse koen sen tärkeäksi silloin kun jaotellaan ihmisiä vuorovaikutteisuuden suunnittelijoihin ja visuaalisiin suunnittelijoihin. Tunnen, että minun olisi pitänyt hyväksyä tämä asia heti opiskelujeni alusta saakka, sen sijaan että olisin yrittänyt opiskella ehkä liiankin monia osa-alueita media-alan suhteellisen laajalta kentältä. Olen vahvasti sitä mieltä, että ihmisen pitäisi enemmän kuunnella sitä millainen oikeasti on, sen sijaan, että hän pakottaisi väkisin itseään johonkin tiettyyn muottiin. Tiedostin jossain vaiheessa, muun muassa jonkin websuunnittelun kurssin aikana sen, että ajaudun aina lähes vaistomaisesti miettimään enemmän sitä, miltä sivut näyttäisivät, sen sijaan, että olisin kiinnostunut niinkään niiden teknisistä ratkaisuista.

Voin rehellisesti sanoa, että jos olisin halunnut tehdä elämäni helpoksi, olisin vaihtanut linjaa kun siihen oli mahdollisuus ja jatkanut opiskeluni visuaalisen suunnittelun linjan kanssa. En osaa sanoa miksen näin tehnyt, enkä oikeastaan tiedä onko se loppujen lopuksi edes tärkeää. Siinä vaiheessa kun tiedostin, etten halua painottua pelkästään sellaisiin opintoihin jotka on tarkoitettu enemmän vuorovaikutteisuuden suunnittelijoille, aloin sekä itsenäisesti että koulun kurssien puitteissa opiskella enemmän ja enemmän samoja asioita joita visuaalisille suunnittelijoille opetetaan. En koe kovinkaan tärkeänä asiana millä linjalla olen ollut, vaan näen asian ennemmin niin, että jokaisen opiskelijan on itse tiedostettava mitä haluaa tehdä, eikä oppia ikään kuin linjansa puitteissa. On tietysti totta, että jos opiskelija on enemmän kiinnostunut vaikkapa elokuvaleikkauksesta ja opiskelee esimerkiksi vuorovaikutteisuutta, voisi hänelle kenties linjan vaihto olla paikallaan. Itse pidän vuorovaikutteisuuden suunnittelua sen verran vapaamuotoisena ja hieman epämääräisenä suuntautumisvaihtoehtona, että kiinnostus grafiikkaa kohtaan ei mielestäni vielä pakosti vaadi mitään vaihtoa.

Olen opiskeluni varrella oppinut monia asioita siitä, millainen hyvän suunnittelijan kuuluisi olla. Silti en vieläkään täysin osaa lokeroida itseäni mihinkään tiettyyn muottiin. Olen sitä mieltä, että joskus painotetaan liikaa sitä, että media-alalle kasvaisi moniosajia. Se voi ennen pitkää johtaa siihen, että alalle kasvaa ihmisiä jotka eivät oikein tiedä mistään tietystä asiasta kunnolla mitään. Näitä taidetaan joskus epähuomiossa kutsua myös projektinhallitsijoiksi. Itse painin tämän tietynasteisen linjattomuuden kanssa suhteellisen paljon perusopintokauden lopulla ja toisen opiskeluvuoteni aikana.

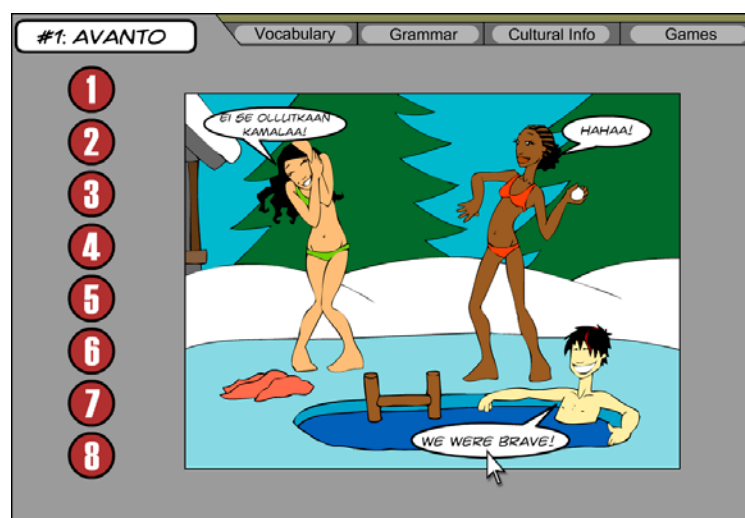
Joskus puistattaa kun näkee työpaikkailmoituksia joissa haetaan henkilöä toteuttamaan jonkin yrityksen graafinen ilme, web-sivustosta ja esitteistä lähtien. Jälkeenpäin nämä samat henkilöt jotka ovat ilmoituksen laittaneet ihmettelevät, miksi jokin tehdyn työn osa-alue ei toimi tai näytä hyvältä. Itse olen projektien tiimoilta tullut siihen lopputulokseen, että usein hedelmällisin vaihtoehto esimerkiksi internet-sivujen tekemisessä on sellainen, jossa toinen henkilö tekee koodin ja tekniikan sivustolle, ja toinen henkilö työstää visuaaliset ratkaisut. Tällöin mielestäni jokainen sivuston vaatima osa-alue saa tarvitsemansa huomion ja työ sujuu jouhevasti.

4.4 UUNO2 – Flashillä tehty suomen kielen opetussivu

Olen ottanut tähän yhden lyhyen esimerkin suuritöisimmästä suunnittelusta TTVO:lla oloni aikana. UUNO2 (www.uuno.tamk.fi) on Flashillä tehty suomen kielen opetussivusto, jossa olen ollut mukana niin visuaalisena- kuin rakennesuunnittelijana, kuvankäsittelijänä, osittaisena käsikirjoittajana, minipelien pelisuunnittelijana ja tämän kaiken lisäksi vielä ääninäyttelijänä. Lisäksi projektiin kuuluivat piirtäjä, ohjelmoija, äänisuunnittelija ja kolme projektinhallitsijaa, jotka toimivat myös sivuston käsikirjoittajina. Projektissa oli tämän lisäksi vielä erinäinen määrä ihmisiä, joilla oli erinäinen määrää päätäntävaltaa erinäisissä asioissa. Jos olen oikein ymmärtänyt, mukana on ollut ihmisiä ainakin Tampereen ja Pirkanmaan ammattikorkeakoulusta, Tampereen yliopistosta ja Tampereen teknillisestä yliopistosta. Loppujen lopuksi liikaa sellaisia henkilöitä joilla on sananvaltaa.

Alun perin roolijako oli sellainen, että suunnittelin sivuston teknisen ja toiminnallisen rakenteen, sekä sivuston visuaalisen ilmeen. Tämän jälkeen annoin koostajan koostaa sivuston Flashillä tulevien materiaalien pohjalta. Sivusto koostuu lähinnä interaktiivista

sarjakuvista joissa käsitellään jokapäiväisiä tilanteita joiden tarkoituksena on opettaa ulkomaalaisille, joko Suomeen tuleville vaihto-oppilaille tai kenelle tahansa muulle kiinnostuneelle, hieman suomalaista tapakulttuuria ja kieltä. Jokainen sarjakuva koostuu aina yhdestä tietyistä tilanteesta, ja voi käsittää maksimissaan kahdeksan eri kuvaa. Kuvissa on yleensä puhekuplia joissa lauseet ovat suomeksi. Kun hiiren vie kuplan päälle, näkee englanninkielisen käännöksen lauseesta, ja jos puhekuplaa painaa hiirellä, suomenkielinen lause lausutaan ääneen. Jokaisessa oppitunnissa on vielä sarjakuvan lisäksi sanasto, kielioppi ja kulttuuri-info. Joistain löytyy kaiken lisäksi vielä jokin pienimuotoinen peli.



Kuva 4: Yksi UUNO2-sarjakuvista.

Koska en ole missään vaiheessa ollut kovinkaan innostunut syventymään hirveän laajasti Macromedia Flashin käyttöön, alun teknisen ja visuaalisen suunnittelun jälkeen jatkoin projektissa käsittelemällä tietokoneelle skannattuja piirustuksia. Osaan mielestäni käyttää Flashia perustasolla sopivan tehokkaasti, niin hyvin että olen tehnyt sillä itselleni esimerkiksi webportfolion. Tosin UUNOn tiimoilta halusin jonkun toisen Flashiin enemmän syventyneen henkilön koostavan materiaalit, jotta voisin paremmin keskittyä visuaaliseen puoleen. Kenties osittain minut on Flashiin enemmän syventymisestä karkottanut se, että suurin osa siitä tarkoittaisi syventymistä nimenomaan sen ohjelmointiominaisuuksiin.

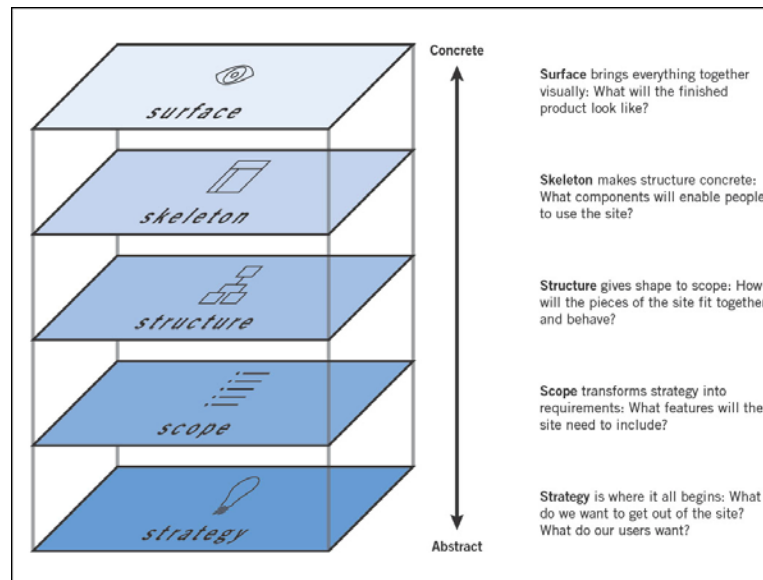
Alun visuaalinen suunnittelu luonnistui mielestäni aika tehokkaasti. UUNO2-sivusto oli toinen osa uunojen sarjaa ja ensimmäisessä projektissa mukana olleet henkilöt halusivat säilyttää joitain yhteneväisyyksiä uuden ja vanhan välillä. Itse halusin päästä ainakin

vanhemman UUNOn violetista eroon. Mielestäni tuo nimenomainen sävy oli kovin tunkkainen ja mitänsanomaton. Enkä oikein pitänyt sivustolla käytetystä Comic Sans-fontistakaan – en usko nykypäivänä olevan ketään asioista perillä olevaa henkilöä joka haluaisi pilata tuotoksensa tuolla nimenomaisella fontilla. Halusin myös saada uudelle sivustolle aikaisempaa sarjakuvamaisemman ilmeen. Mielestäni onnistuin tilanteiden valossa värivalinnoissa ja eri elementtien suunnittelussa hyvin. Niin monella henkilöllä oli valtaa sanoa mielipiteensä sivuston väreistä ja muista graafisista ratkaisuista, että olin aika yllättynyt kuinka kivuttomasti prosessi kuitenkin loppujen lopuksi eteni. Sarjakuvamaisuuden luomiseen auttoi lisäksi se, että projektiin osallistunut piirtäjä piirsi aivan loistavasti, eikä hahmojen tyyli olisi voinut olla ajatuksissanikaan sopivampi muihin sivustolle hakemiini ratkaisuihin.

Jälkikäteen ymmärsin tehneeni projektin alun teknisessä rakennesuunnittelussa erään suuren virheen. Minun olisi pitänyt antaa tulevan ohjelmoijan tehdä tekninen osio itse. Rakenteessa ei sinänsä ollut mitään vikaa, mutta samalla kun projekti on kestänyt jo vuoden (lokakuussa 2006), koostaja on oppinut yhä enemmän Flash-koodauksesta. Hän ilmoitti projektin ollessa jo suhteellisen loppupuolella, että haluaisi uudistaa teknistä rakennetta. Näytin tietysti asialle vihreää valoa ja projektinhallitsijat olivat samaa mieltä siitä, että siitä vaan, jos hänellä olisi aikaa. Ikävä kyllä tällä hetkellä näyttää hieman siltä, että projektin valmistuminen voi kenties tämän asian takia viivästyä. Sinänsä en ota mitään vastuuta tai koe stressiä siitä, jos projektin valmistuminen viivästyy. Ei ole mielestäni minun vastuullani, jos toinen henkilö haluaa uudistaa peruspilareita projektin ollessa jo pitkällä. Sanotaan mieluummin näin, että uudistaminen ja tekniikan muuttaminen olisi kenties voinut olla hänelle helpompaa, jos hän olisi alun perin suunnitellut teknisen puolen. Tämä tosin menee jo hieman jossittelun puolelle. Tämä virhearvio sai minut kuitenkin paremmin ymmärtämään, itse asiassa ensimmäistä kertaa kunnolla, mitä Jesse James Garrett tarkoittaa kirjassaan *The Elements of User Experiment* portaittaisella kaaviolla joka esittää yhden hyvän tavan jota käyttää esimerkiksi web-sivujen suunnittelussa. Säästää aikaa tekemällä rakenne- ja toimintasuunnitelmat heti alussa mahdollisimman hyvin, koska muuten ne luultavasti tulevat jossain vaiheessa aiheuttamaan ongelmia. Garrett esittää asiat niin, että projektin aikana olisi hyvä tehdä eri osa-alueita hieman päällekkäin, esimerkiksi rakennesuunnittelua ja visuaalista suunnittelua, mutta loppua, tai sanotaanko sivuston näkyvää konkreettista osaa lähestyttäessä perustan pitäisi olla jo kunnossa. Vasta tämän

projektin aikana Garrettin ajatukset valkenivat minulle paremmin kuin koskaan ennen. Minun ei olisi missään nimessä saanut antaa tehdä sivuston teknistä rakennetta, vaan minun olisi pitänyt ymmärtää paremmin ero sen ja toiminnallisen rakenteen välillä, ja keskittyä toiminnallisuuden suunnittelun jälkeen visuaaliseen osa-alueeseen. Uskon, että koostajan olisi silloin ollut helpompi alkaa koostaa haluamallaan tavalla materiaaleja Flashiin, jo senkin vuoksi, että hänen tapansa eroaa siitä miten itse olin asiat alun perin suunnitellut.

Vaikka minusta tuntuu, että projektissa on tehty virheitä lähes jokaisella osa-alueella, en tiedä ovatko sellaiset koskaan täysin vältettävissä. En silti usko projektin lopputuloksen tulevan olemaan huono. Virheet eivät sinänsä ole niin painavia, etteikö sivusto olisi informatiivinen, käytettävyydeltään toimiva ja alkuperäisen idean mukainen.



Kuva 5: Garrettin idean yksinkertaistettu versio.
 (http://www.jjg.net/elements/pdf/elements_simpleplanes.pdf)



Kuva 6: UUNO-sivustojen etusivu.

5 Harjoittelun merkitys

Alun perin koin harjoittelun lähinnä pakollisena asiana joka piti saada alta pois mahdollisimman helposti. En näin jälkeensä käsitä miten suhtauduinkin niin naivisti sitä kohtaan, enkä täysin ymmärtänyt harjoittelun tosiasiallista tärkeyttä. Harjoittelu voi useille olla ensimmäinen todellinen kosketus työelämään ja silloin on vielä varaa olla hieman avuton – jo senkin vuoksi, että kaikkihan me tiedämme mitä harjoittelijoista usein puhutaan heidän selkänsä takana. Toisaalta jos harjoittelusta pystyy suoriutumaan hyvin ja työskentelemään tunnollisesti, siitä voi poikia jälkeensä lisää työtehtäviä, kuten minun tapauksessani kävi. En tosin ole mitään jatkuvaa työtä harjoittelun johdosta saanut, mutta esimerkiksi Mobedu-projekti josta kirjoitin Vuorovaikutteisuuden suunnittelija-kappaleessa, oli yksi tällainen projekti jonka sain täysin harjoitteluni johdosta. Tein projektiin harjoittelun aikana muun muassa logon ja suunnittelin sivuston ulkoasua. Työnantajani olivat sen verran tyytyväisiä lopputulokseen, että pyysivät minua harjoittelun jälkeen liittymään projektiin Flash-objektien ja visuaalisen suunnittelun tiimoilta.

Näin jälkeensä ajateltuna, minulla oli suuria vaikeuksia harjoittelupaikan löytämisessä. Ensinnäkin, koin juuri tässä opiskelujen vaiheessa erittäin vahvoja tunteita siitä, että minun pitäisi vaihtaa aivan eri alalle. Olin ollut jo pitkään kiinnostunut Itä-Aasian kulttuureista ja kielistä, varsinkin Japanista, ja oli suhteellisen lähellä, että olisin hakenut Helsingin yliopistoon niitä lukemaan. En koe tätä tulevaisuudessa edelleenkään mahdottomana ajatuksena, mutta olisi ollut erittäin typerää lopettaa viestinnän opiskelu neljännen vuoden aikana. Toinen asia, joka henkisesti vaikeutti harjoittelupaikan etsimistä oli se, että mielestäni etsin vaihtoehtoja ahkerasti, mutta silti löytämättä mitään. Jossain vaiheessa tuli sellainen olo, että monet työnantajat haluavat harjoittelijoiksi jo periaatteessa alan ”superosaajia”, sellaisia jotka osaavat asioita pitkälle ja joilla on jo jonkin verran työkokemusta. Kirosin jossain vaiheessa kouluammekin, koska koin, että sen tehtävänä olisi ollut enemmän olla apuna paikan löytämisessä. Rehellisesti sanottuna nyt tuo ajattelutapa tuntuu johtuneen enemmän turhautumisesta kuin siitä, että olisin oikeasti uskonut niin.

Harjoittelupaikkani Opetusteknologiakeskus eEDUssa tuli eteen jo aiemmin mainitun UUNO2-projektin kautta, ja paikan saamiseen vaikutti paljolti erään tavallista

toimeliaamman viestinnän opettajan apu, josta olen hänelle edelleen kiitollinen. Harjoittelupaikkaa varten ei ollut kovinkaan kummoista työhaastattelua, mutta en tiedä jälkeinpäin olisinko itse silloin ottanut itseäni töihin. En kokenut tuolla hetkellä olevani kovinkaan motivoitunut alan töihin ja voin veikata sen heijastuneen minusta ihmisenä. Kaikesta tästä huolimatta sain paikan ja aloitin marraskuussa 2005, työkuvaani kuuluen lähinnä graafista suunnittelua. Meitä työskenteli jokseenkin pienessä tilassa noin kahdeksan henkilöä. Jokainen työtovereistani oli jollain tavalla erilainen persoona kuin toinen, mutta huomasin ryhmässä vallitsevan hyvän sosiaalisen ilmapiirin, ja sopeuduin siihen alusta saakka erittäin hyvin. Parasta oli se, etten tuntenut missään vaiheessa, että minua olisi pidetty ”harjoittelijana” vaan sain työskennellä alusta saakka osana ryhmää. Sen lisäksi, että omiin pulmiin ja kysymyksiin sai apua, oli mahdollisuus myös itse antaa painavia mielipiteitä jollekin toiselle ja niitä jopa kuunneltiin. Tämä on mielestäni yksi tärkeimmistä asioista joka auttoi minua nostamaan ammatillista itsevarmuuttani, sen lisäksi, että tekemääni työhön oltiin tyytyväisiä. Koska tein kaikki vaadittavat viisi kuukautta harjoittelua samassa paikassa, en voi sanoa millaista jossain toisessa paikassa olisi voinut olla. Mitä olen muilta opiskelijoilta kuullut, niin eri paikoissa on selkeästi eroa; joissain paikoissa saa oikeasti tehdä töitä ja nauttia arvostuksesta – kuten esimerkiksi minä koin saaneeni, ja joissain paikoissa harjoittelijaa pidetään lähinnä kahvinkeitäjänä. Työnantajien pitäisi ymmärtää se, että sen hetkiset harjoittelijat ovat niitä jotka alalle tulevaisuudessa työllistyvät, ja esittää itselleen kysymys haluavatko he olla apuna tulevien tekijöiden ammatillisen tulevaisuuden rakentamisessa vai vain negatiivisena muistona menneestä harjoittelusta.

Huomasin jo harjoittelun aikana miten kaikessa on loppujen lopuksi kysymys grafiikan tuottamiseen käytettävien ohjelmien osaavasta käytöstä, asiakkaiden toiveiden kuuntelusta ja samalla omien tuotosta koskevien ajatusten ja visuaalisen silmän yhteen värähtelystä. Suunnittelijan pitää osata kommunikoida asiakkaan kanssa, muuten kaikki alkaa heti alusta saakka mennä väärään suuntaan. Olen jo tähän mennessä huomannut, että tulen suhteellisen hyvin toimeen mitä erilaisimpien henkilöiden kanssa. Mielestäni ketään kenelle olet tekemässä jotain tuotosta, ei voi sanoa hankalaksi asiakkaaksi. Joskus ihmiset ovat epätietoisia siitä mitä haluavat, joskus jotkut eivät ole tyytyväisiä mihinkään heille esitettävään vaihtoehtoon. Mielestäni tässä vaiheessa suunnittelijan tosiasialliset taidot punnitaan. Joskus kun asiakas ei todellakaan ole oikeassa, hänelle pitää tehdä selväksi mikä toimii ja mikä ei. Se on tärkeää varsinkin silloin, kun asiakas

todellakin haluaa tietämättään pilata tekeillä olevan tuotoksen. Voisi sanoa, että kaikkein onnistuneinta kommunikointia on se, kun asiakas uskoo itse keksineensä johonkin asiaan hyvän ratkaisun. On tietysti miellyttävää saada perustason kehuja hyvin suoritetusta työstä, mutta vielä tärkeämpää on saada työ valmiiksi kunnolla.

Koen harjoittelussa oppineeni aivan eri tasolla grafiikan työkalujen käyttöä. Oli miellyttävää huomata osaavansa käyttää niitä sujuvasti, ja silti huomata se, että koko ajan voi oppia lisää. Tämä on asia joka on itselleni erittäin tärkeää. En koe, että olisi tyytyväinen jos voisin sanoa tietäväni jostain asiasta kaiken. Tällöin joutuisin luultavasti etsimään itselleni uuden haasteen. Silti, kaikkein hienoin asia jonka koen harjoittelun johdosta tapahtuneen, oli se, että ajatukseni media-alasta ja itsestäni osana sitä, selkiytyivät. Huomatessani osaavani tehdä asioita joita minulta vaadittiin, ja kaiken tämän lisäksi pitäväni niiden tekemisestä, aloin ajatella uudelleen niitä negatiivisia tuntemuksia joita olin jonkin aikaa kokenut. En ole vielä aivan varma johtuivatko ne epävarmuudesta omia taitoja vai tulevaisuuden työllistymistä kohtaan, mutta jollain tavalla ajatukset muuttuivat paljon positiivisemmiksi kuin ne ennen harjoittelua olivat olleet.



Kuva 7: Logokokeiluja eEDUlle. Uudeksi logoksi valittiin oikealla alhaalla oleva.

6 Mitä TTVO:n jälkeen? – yhteenveto

Minua on alkanut usein opiskelujeni loppupuolella yhä enemmän askarruttaa moni media-alaa koskeva kysymys. Jatkuvasti puhutaan uusista hienoista laitteista, innovaatioista ja kuinka tärkeitä asioita media-alalla kehitys ja uudistuminen ovat. Väistämättä välillä tulee mieleen, moniko pysähtyy edes hetkeksi paikoilleen miettimään ja jopa kyseenalaistamaan näiden asioiden tarpeellisuutta, tai edes punnitsemaan nopean kehityksen hyviä ja huonoja puolia. Tämä on ollut kohtuullisen suuri ideologinen taakka joka minulla on ollut media-alaa opiskelevana ja alalle pyrkivänä työnhakijana. Aloin pohtia näitä kysymyksiä tarkemmin vasta toisen vuosikurssin loppupuolella, monella tasolla Mindtrek-tapahtuman vaikutuksesta. Koin tapahtuman aikana joiltain puhujilta uupuvan lopullisen selityksen siitä, mitä todellista hyötyä jostain asiasta voi olla. Eikä mielestäni ihmisten ainainen uusien asioiden nälkä ole kovinkaan painava syy. Välillä tuntuu, etteivät kuluttajat aina pysy, tai edes halua pysyä mukana siinä mitä heille ollaan suoltamassa. Hyvänä esimerkkinä käyvät esimerkiksi 3G-kännykät. Suomessa ollaan kovin huolissaan siitä, että meillä alkaa olla Euroopan vanhimmat puhelimet. Onko kellään käynyt esimerkiksi sellainen asia mielessä, että ehkä ihmiset syttyvät hitaasti ajatukselle siksi, että heitä ei kenties kiinnosta tehdä kännykällä aivan kaikkea mitä heille tarjotaan? Hieman sama asia on mielestäni käynyt television digitalisoitumisen kanssa.

Loppujen lopuksi yllätyin tästä jopa hieman ideologisesta ajattelun suunnasta, ja yritin jopa vakuuttaa itselleni, että tämä on jonkinlainen alitajuinen puolustusmekanismi joka yrittää kompensoida tietämättäni syntynyttä pelkoa opintojeni jälkeen odottavaa työllistymisen vaikeutta ja ylipäättään tulevaisuutta kohtaan. Mielestäni tuo, kutsuttakoon sitä tässä vaikka jonkinasteiseksi heräämiseksi, aloitti tietynlaisen vastaanhankaamisen opiskeluissani. Arvosanani eivät ole sinänsä tippuneet, päinvastoin; ne ovat itse asiassa kohonneet mitä lähemmäs opiskelujen loppua on edetty. Neljäs vuosi taitaa olla arvosanoissa mitattuna paras opiskeluvuoteni. Silti ajatukset alasta itsestään ovat muuttuneet, kenties kriittisemmän realismin suuntaan. En tosin usko, että tuollaiset ajatukset olisivat esteenä sille, että tekisin alalla töitä.

Mitä sitten konkreettisesti aion tehdä TTVO:n jälkeen? Kysymys on koko ajan enemmän mielessä kun valmistuminen lähenee. Olen edelleen kiinnostunut ihmisten

välisestä viestinnästä ja tunnen sen olevan jotain sellaista jonka parissa haluaisin työskennellä. Haluaisin myös jollain tasolla opiskella psykologiaa. Olen varma siitä, että edes jonkinasteisen psykologian tuntemisesta ei olisi haittaa ja se omalta osaltaan tukisi ja syventäisi olemassa olevaa ammattitaitoa. Viestinnän ala on onneksi hyvin laaja alue. Se on täynnä sellaisia mahdollisuuksia joita ei olisi välttämättä koskaan tullut ajatelleeksi ennen kuin ne tulevat eteen. Olen kiinnostunut myös siitä mitä ulkomaille lähtö, joko opiskelumielessä tai työelämän puolesta, voisi minulle tarjota. Olen kuitenkin sellainen joka pitää uusista haasteista, jatkuvasta itsensä kehittamisestä ja uskoo paikalleen pysähtymisen tylsistyttävän mielen. Koen tutkintotyön kirjoittamisen toimineen itselleni tässä asiassa hyvin ajatuksia selkeyttävänä tekijänä. Kun on oikeasti joutunut pohtimaan sitä, mitä loppujen lopuksi on tehnyt ja saavuttanut koulun aikana, miten on kehittynyt ja mitä oikeasti haluaa tulevaisuudessa tehdä, ajatusten on lähes pakko asettua johonkin koherenttiin uomaan. En enää millään tavalla koe tulevaisuutta koulun jälkeen uhkaavana, vaan ennemmin mahdollisuutena tehdä mitä tahansa uutta tuleekin mieleen.

Lähteet

Garrett, J. J. 2002. *The Elements of User experience: user-centered design for the web*. 1. painos. Indianapolis, (Ind.): New Riders.

Sinkkonen, I., Kuoppala H., Parkkinen J., Vastamäki R. 2002. *Käytettävyyden psykologia*. Helsinki: Edita Oyj.

Curriculum vitae

Marko Teräs

+358 44 3000 817

imperfectus@gmail.com

Syntynyt 7.3.1981

Koulutus Medianomi (Tampereen ammattikorkeakoulu, Viestintä,
Vuorovaikutteisuuden suunnittelu), 2002–2006

Kielitaito Suomi, englanti, ruotsi, japani (perusteet), kiina (perusteet), ranska
(perusteet)

TYÖKOKEMUS

TAMK – UUNO2-projekti

Graafikko, toiminnallisuuden suunnittelu, ääninäyttely
1.10.2005-31.12.2006

TAMK/eEDU – Harjoittelu

Graafinen suunnittelu
1.11.2005-31.3.2006

TAMK – Mobedu-projekti

Visuaalinen ja vuorovaikutteisuuden suunnittelu
14.4.2006-30.6.2006

CD:n sisältö:

(CD sisältää tutkintotyössä käytettyjen esimerkkikuvien tiedostot, paitsi Garrettin kaavion. Mukana on myös lähes jokaisesta projektista hieman ylimääräistä materiaalia.)

Tappajasusi

projektiraportti_tappajasusi.rtf

Mobedu

learning_object_frontpage.jpg

learning_object_img1.jpg

learning_object_img2.jpg

materialbank_screenshot.jpg

mobedu_homepage.jpg

mobedu_homepagetest_v1.jpg

mobedu_homepagetest_v2.jpg

mobedu_logo.jpg

mobedu_posterA4.pdf

projektiraportti_mobedu_teras.rtf

Forest Ferox

ff_structuremap.rtf

ff_designdocument.rtf

ff_map.jpg

ff_case.jpg

markon_peli.esp (*Elder Scroll's III – Morrowindissa toimiva lopullinen mod-tiedosto.*)

UUNO2

uuno_flyer2006.pdf

uuno2_frontpage.jpg

uuno2_lesson.jpg

uuno_frontpage.jpg

eEDU

itk2006_flyer.pdf

eEDU_logo.jpg

logotest.jpg