


KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Muotoilun koulutusohjelma

Kaisa Kuisma

VISUAALISEN ILMEEN JALKAUTTAMINEN
PAKKAUSSUUNNITTELUSSA

Opinnäytetyö
Toukokuu 2016

	<p>OPINNÄYTETYÖ Toukokuu 2016 Muotoilun koulutusohjelma</p> <p>Tikkarinne 9 80220 JOENSUU 013 260 600</p>
<p>Tekijä Kaisa Kuisma</p>	
<p>Nimeke Visuaalisen ilmeen jalkauttaminen palkkaussuunnittelussa</p> <p>Tilaaja Prima Pet Premium Oy</p>	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyössä jalkautetaan ulkopuolisen mainostoimiston suunnittelema uudistettu visuaalinen ilme kolmeentoista koirien täysravintopakkaukseen. Prosessi dokumentoidaan ja siitä laaditaan prosessimallinnus, jossa kuvataan prosessin eri työvaiheet. Mallinnuksesta nostetaan tarkasteluun prosessissa tarvittavia graafisen suunnittelijan ammatillisia osaamisalueita. Mallinnettava ajanjakso alkaa valmiista ilmesuunnitelmasta ja päättyy painovalmiisiin aineistoihin.</p> <p>Prosessimallinnuksen taustojen, elementtien ja käytäntöjen avaaminen yhdessä jalkauttamisen käsitteen tarkastelun kanssa muodostavat opinnäytetyön tietopohjan. Vertaan jalkauttamisen käsitettä perinteiseen luovuuslähtöiseen graafisen suunnittelun ammattikuvaukseen.</p> <p>Jalkautusprosessi kuvataan vuokaaviona, joka soveltuu myös graafisen suunnittelun työnkulun yleistasoiseen kuvaamiseen. Graafikon työkaluna prosessin mallinnus ei ole merkittävä, mutta se voi antaa organisaatiolle tarpeellista ja kaivattua tietoa graafisen suunnittelun prosessin työnkulusta ja sen vaatimista resursseista.</p>	
<p>Kieli Suomi</p>	<p>Sivumäärä 39</p>
<p>Asiasanat graafinen suunnittelu, pakkaussuunnittelu, prosessin mallinnus, visuaalinen ilme, jalkautus</p>	

	<p>THESIS May 2016 Degree Programme in Design</p> <p>Tikkarinne 9 80220 JOENSUU 013 260 600</p>
<p>Author Kaisa Kuisma</p>	
<p>Title Implementing Visual Look in Package Design Project</p> <p>Commissioned by Prima Pet Premium Oy</p>	
<p>Abstract</p> <p>This thesis describes a process of implementing a new look to 13 packages of dogs' complete meal. The layout was designed by an external design agency and the implementing process began with the approved layout designs and ended with final print files, containing the work of in-house graphic designer. Process documentation is the ground for the process modeling and surveying different process operations. The final modeling gives also a chance to review the areas of professional expertise in graphic design through collection of examples.</p> <p>Background, elements and practices of process modeling, together with the concept of implementation, form the theoretical context of the thesis. Implementation is taken in review particularly from the graphic designs perspective.</p> <p>The implementation process is modeled as a flow chart. The thesis shows that a flow chart is a suitable tool for modeling graphic design projects on a general level. Process model can offer valuable information about the needed resources to the organization.</p>	
<p>Language Finnish</p>	<p>Pages 39</p>
<p>Keywords graphic design, package design, process modeling, visual design, implementing</p>	

Sisältö

1 JOHDANTO.....	5
2 VIITEKEHYS JA TOIMINTASUUNNITELMA.....	8
2.1 Viitekehys.....	8
2.2 Pakkaus uudistuksen toteutus ja työprosessi	10
3 PROSESSIN MALLINNUS.....	12
3.1 Prosessiajattelu.....	12
3.2 Keskeiset käsitteet ja toiminnot.....	13
3.3 Mallinnustapa.....	17
3.4 Pakkaus uudistusprojektin mallinnus.....	19
4 VISUAALISEN ILMEEN JALKAUTUS JA GRAAFISEN SUUNNITTELIJAN ROOLI	23
4.1 Jalkauttaminen vai viestin sisällyttäminen?	23
4.2 Jalkautus-käsitteen taustaa	25
4.3 Prosessimallinnus pohjana graafisen suunnittelijan ammatillisten osaamisalueiden tarkastelulle.....	26
4.4 Kuvankäsittely ja –rakennus, esimerkkinä raaka-ainekuvat	28
4.5 Erottavuus, yhtenäisyys ja tuoteperheajattelu, esimerkkinä makuväri	29
4.6 Taitto, tekstin luettavuus ja tiedon jäsentäminen	32
4.7 Painotekniikan ymmärrys.....	35
5 POHDINTA.....	37
LÄHTEET	39

1 JOHDANTO

Tässä opinnäytetyössä mallinnetaan prosessi, jossa jalkautetaan kuluttajamarkkinoille suunnatun Hau-Hau Champion koirien täysravintosarjan pakkausten uusi visuaalinen ilme. ”Prosessin mallinnuksella” tarkoitetaan tässä projektin työvaiheiden dokumentointia ja kuvaamista, ”jalkauttaminen” puolestaan tarkoittaa tässä valmiin visuaalisen ilmeen siirtämistä eri alustoille.

Osallistun projektiin graafisena suunnittelijana ja jalkautan mainostoimiston laatiemien mallivedosten perusteella uuden ilmeen pakkauksiin. Täysravintosarjan ilmeen muutoksella pyritään parempaan erottuvuuteen eri tuotevariaatioiden kesken, viestin selkiyttämiseen, sekä houkuttelevuuden parantamiseen. Lisäksi pakkauksiin tulee uusia kieliversioita (venäjä, latvia, liettua) myynnin laajentuessa Venäjälle ja Baltiaan.



Kuva 1. Hau-Hau Champion täysravintopussien vanha ilme, kuvassa osa pusseista (Prima Pet Premium Oy, 2014).

Hau-Hau Champion on tuotemerkki, joka sisältää päivittäistavarakauppaan suunnattuja koiranruokia ja –tarvikkeita. Tuotemerkin omistaa lemmikkieläinruokien ja –tarvikkeiden maahantuontiin ja tukkuliiketoimintaan keskittynyt Prima Pet Premium Oy. Yritys hankki tuotemerkin Saarioinen Oy:ltä, joka on perustanut sen vuonna 1955. Vuonna 2015 vietettiin brändin 60-vuotisjuhlavuotta. Prima Pet Premiumin toimipaikka on Pirkkalassa ja se työllistää vuonna 2016 noin viisikymmentä henkilöä. Prima Pet Premium on Suomen suurin kotimaisessa omistuksessa oleva lemmikkialan yritys. Hau-Hau Champion on yrityksen tunnetuin tuotemerkki ja muita yrityksen tuotemerkkejä ovat PrimaCat (kissoille), Freddy (jyrsijöille), Birdy (lemmikkilinnuille). Lisäksi Planet Pet Society (koirille ja kissoille) on suunnattu erikoisliikkeisiin, eli esimerkiksi eläinkaappoihin.

Tilaaajan intressinä on opinnäytetyön myötä saada dokumentti prosessista ja luoda mahdollinen työjärjestys vastaavalle projektille. Yrityksessä tehdään samankaltaisia pakkausperheen ilmeen uusivia projekteja noin viiden vuoden välein, mutta aikaisemmin prosessia ei olla dokumentoitu vastaavalla tavalla. Prosessin dokumentointi ja mallinnus voivat olla apuna toiminnan kehittämässä ja prosessien tehostamisessa nostamalla esiin siinä olevia vahvuuksia ja heikkouksia, lisäksi prosessin yksityiskohtainen dokumentointi mahdollistaa myös graafisen suunnittelijan roolin ja ammatillisten osaamisalueiden tarkastelun jalkauttavassa prosessissa. Opinnäytetyö avaa näkökulmaa graafisen suunnittelijan työhön kahden eri toimijan (mainostoimisto ja tilaajayritys) välissä (kuva 2).



Kuva 2. Graafisen suunnittelijan sijoittuminen prosessiin.

Osallistuminen Hau-Hau Championin pakkausten visuaalisen ilmeen uudistukseen

vie itseni suunnittelijana samalla sekä tutulle että uudelle kentälle. Koira-ala on luonteva toimintaympäristö, johon suhtaudun sisäsyntyisellä ja loppumattomalla kiinnostuksella. Pakkaussuunnitteluun olen tutustunut harjoitustöiden parissa, mutta varsinaisena tuotantoon vietävänä pakkaussuunnitteluprojektina tämä on ensimmäiseni, joten odotan projektilta suurta oppimisarvoa, hyvää lisää portfoliooni sekä mahdollisuutta työskennellä jatkossakin vastaavien projektien parissa. Saata- van kokemuksen kuluttajatuotteiden suunnittelusta koen erityisen arvokkaana.

Lemmikkiala kasvaa voimakkaasti ja sen yksi erikoispiirre on kasvukyky myös lama-aikana. Pelkästään koira-alan liikevaihto on kolminkertaistunut 2000-luvulla ja 2013 sen arvioitiin olevan 810 miljoonaa euroa. Prima Pet Premiumin liikevaihto on viimeiset kolme vuotta kasvanut noin 30 prosentin vuosivauhtia.

Kotimaista lemmikkialan liiketoiminnan tutkimusta on tehty niukasti. Kattavin selvitys aiheeseen on Pia Satopään Turun Ammattikorkeakoululle tekemä opinnäyte- työ, jossa selvitetään koira-alan markkinoita ja koiranomistajien ostokäyttäytymistä. Työn mukaan koirien ruokakulut haukkaavat valtaosan koiriin liittyvistä menoista, noin 45 prosenttia ja vuonna 2009 koirien ruokaan kulutettiin 217 miljoonaa euroa (Satopää 2013, 35). Koirien ympärille on muodostunut mittava liiketoiminta-alue, joka ei toistaiseksi näytä löytäneen kasvurajojaan. Perinteisen koiranruokateolli- suuden lisäksi markkinoille on tullut uusia tuotteita ja palveluita, joista monet ovat suoraan verrannollisia ihmisten vastaaviin tuotteisiin ja palveluihin. Trendin taustal- la on lemmikkieläinten aseman muuttuminen lähemmäs ihmisjäsenen asemaa (Kupsala 2011, 25). Lemmikkiä pidetään usein yhtenä perheenjäsenenä ja se voi myös korvata puuttuvaa perheverkostoa. Lemmikkiin ollaan valmiita panostamaan myös taloudellisesti ja esimerkiksi lemmikin eläinlääkinnässä tehdään yhä kalliim- pia toimenpiteitä eläimen hyvinvoinnin ja eliniän pidentämiseksi.

Suomen Kennelliiton arvion mukaan Suomessa on vuonna 2014 noin 650 000 koi- ra, mikä tarkoittaa noin 0,12 koira-a kohden (Kennelliitto 2014). Koiria on joka viidennessä taloudessa, eli noin 20% suomalaistalouksista tehdään myös koiriin liittyviä hankintoja.

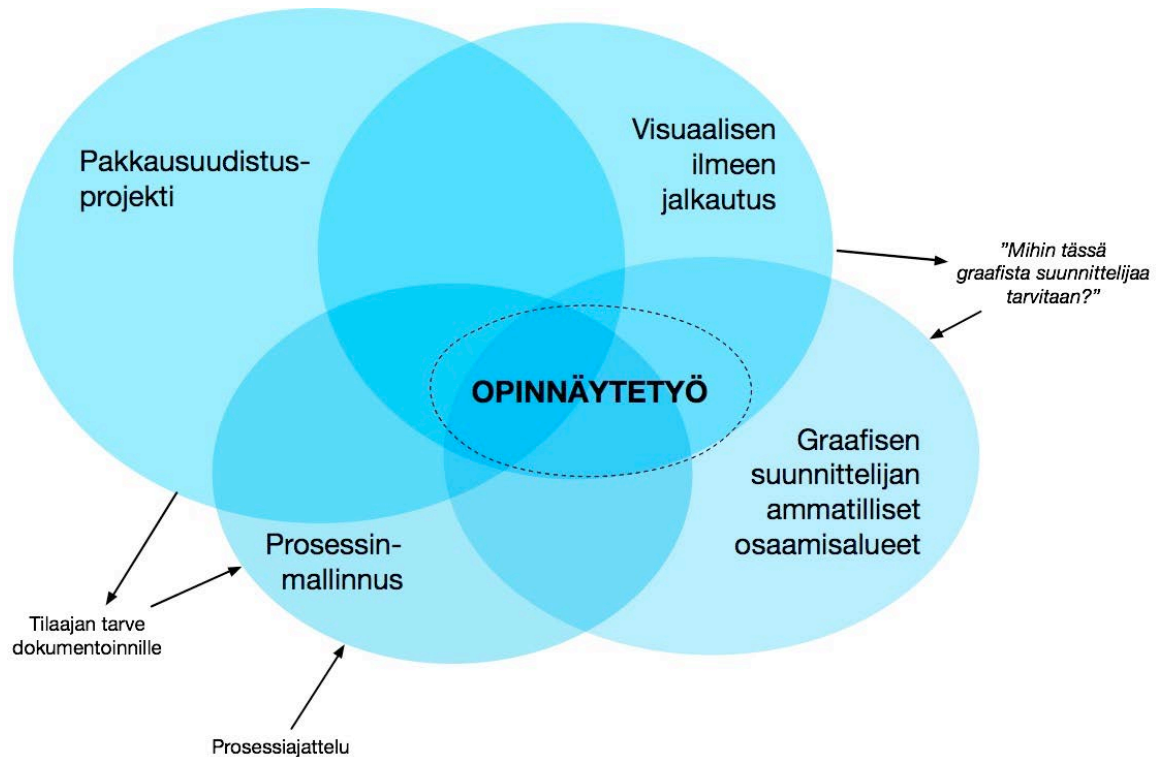
Kuulun tuohon suomalaiseen viidennekseen, jonka taloudesta löytyy koira. Koirat ovat paitsi kuluttaneet rahojani, myös tuoneet talouteen tuloja muun muassa erilaisten suunnittelutoimeksiantojen muodossa. Koiraihmissen yhteisö on laaja, monipuolinen ja mielenkiintoinen verkosto, joka pystyy villilläkin tavalla liittämään eri alojen toimijoita yhteen ainoana linkkinään – luonnollisestikin – koira.

Jälleen kerran koirat ovat ohjanneet minut jonkin uuden ja mielenkiintoisen äärelle.

2 VIITEKEHYS JA TOIMINTASUUNNITELMA

2.1 VIITEKEHYS

Opinnäyteytön viitekehys (kuva 3) muodostuu kolmesta näkökulmasta pakkaus uudistusprojektiin: prosessin mallinnus, visuaalisen ilmeen jalkautus ja graafisen suunnittelijan ammatilliset osaamisalueet.



Kuva 3. Opinnäytetyön viitekehys.

Prosesseja tarkastelemalla voidaan tunnistaa arvoa tuottavat tekijät ja poistaa tehostottomat tai negatiivisesti toimintaan vaikuttavat tekijät (Martinsuo & Blomqvist 2010, 1), eli prosessiajattelun keskiössä on aina toiminnan kokonaisvaltainen tehostaminen. Tämän opinnäytetyön tapa tarkastella prosessia poikkeaa siis jonkin verran muotoilualalle tutummasta muotoiluprosessista, jossa painottuvat ongelmanratkaisu, tiedonhankinta ja luova työ (Kettunen 2014).

Opinnäytetyön tavoitteena on löytää prosessin kuvaukseen sopiva muoto ja tapa, joka on helppo ja nopea tarkastella, sekä yksinkertainen omaksua ja sen perusteella voi mahdollisesti myös tehdä yksinkertaisia kustannuslaskelmia. Tarve prosessin dokumentoinnille tulee tilaajayrityksestä, mutta dokumentointi luo myös pohjan graafisen suunnittelijan ammatillisten osaamisalueiden kartoittamiselle sekä visuaalisen ilmeen jalkauttamisen tarkastelulle. Keskeinen lähtökohta ja motivaatio tarkastelulle syntyy jalkauttavan työn sisällön pohdinnasta suhteessa totuttuihin graafisen suunnittelun toiminnan vaatimuksiin ja sisältöihin. Luovuus on visuaalisen

ymmärryksen ohella yksi käytetyimmistä termeistä, kun puhutaan graafisesta suunnittelusta. Esimerkiksi Työ- ja elinkeinoministeriö kuvaa graafisen suunnittelijan työn vaatimuksia seuraavasti:

”Graafiselta suunnittelijalta vaaditaan luovuutta ja visuaalisten suhteiden taju.” (Työ- ja elinkeinoministeriö 2013)

Silti monen graafisen suunnittelijan eteen tulee tehtäviä, joissa varsinainen luovan työn osuus jää vähäiseksi, jopa olemattomaksi. Kaikesta huolimatta sopivin henkilö kyseisten tehtävien menestyksekkääseen suorittamiseen on graafikko. Mitkä ovat graafisen suunnittelijan keskeisimmät ammatilliset osaamisalueet tehtävissä, jossa luovan työn osuus ei ole merkittävässä osassa? Millaista osaamista graafikolta tuolloin vaaditaan? Tai kuten kuvassa 3 kysytään: mihin tässä graafista suunnittelijaa tarvitaan? Perinteisimmillään adaptoiva ja jalkauttava työ on graafisen ohjeiston noudattamista ja soveltamista käytäntöön esimerkiksi yritysviestinnässä.

2.2 PAKKAUSUUDISTUKSEN TOTEUTUS JA TYÖPROSESSI

Prosessissa tarkasteltava jakso alkaa, kun tilaajayritys on saanut kaikki tarvittavat malliaineistot visuaalisen ilmeen suunnittelevalta mainostoimistolta ja päättyy kun aineistot toimitetaan lopullisessa painovalmiissa muodossa tuotantoon. Ylläpidän projektin aikana päiväkirjaa, jonne kirjaan kaikki tapahtumat, yhteydenpidon eri toimijoiden kanssa, tekemäni työvaiheet, viivästykset, muutokset, tarkistukset, aineiston toimitukset sekä muut projektin kulkuun olennaisesti liittyvät toimet.

Mainostoimiston lopullisessa ilmesuunnitelmassa on määritelty kahdessa (2 kg ja 15 kg) pussikoossa keskeisten graafisten elementtien ja tekstisisältöjen (ainesosaluettelot, ruokinta- ja säilytysohjeet, valmistuttajatiedot) sommittelu yhdessä makuversiossa. 1,5 kg ja 6 kg pusseille ei ole tehty lainkaan kuvallista suunnitelmaa, joskin 6 kg pussi noudattaa mittasuhteiltaan pitkälti 2 kg pussia, joten sitä voidaan hyödyntää helposti 6 kg pussin toteutuksessa. Poikkeuksen tekee 1,5 kg

pussi uusi malli, josta puuttuu sivupaneelit, mikä vaikuttaa olennaisesti takaosan sommitteluun, sillä kaikkien kieliversioiden tekstien on mahduttava kokonaan pussin taakse.

Taulukko 1. Yhteensä uusittavana on 13 pakkausta.

Pussikoot:	1,5 kg	2 kg	6 kg	15 kg
Kana-riisi kaikille aikuisille koirille				
Kana-riisi pienille koirille				
Lammas-riisi kaikille aikuisille koirille				
Kana-vihannes kaikille aikuisille koirille				
Kana-riisi pennuille				
Kana-riisi ikääntyville tai ylipainoisille koirille				
Kana-riisi suurille koirille				

Prosessien kuvausta ja mallinnusta selvittävän taustatutkimuksen perusteella sekä tilaajayrityksen toiveita kuunnellen suunnittelen prosessikuvaukselle sopivan kuvausmuodon ja laadin prosessista mallinnuksen.

Projektin päätyttyä tarkastelen päiväkirjamerkintöjen avulla mitkä olivat keskeisimmät projektissa tarvittavat graafisen suunnittelijan ammatillisen osaamisen elementit. Lisäksi nostan esiin joitakin esimerkkejä, jotka kuvaavat konkreettisesti miten visuaalinen ilme ja tavoiteviesti jalkautetaan pakkauksiin, sekä millaisia valintoja nimenomaan graafinen suunnittelija ja peilaan niitä omaan ammatilliseen osaamiseeni.

3 PROSESSIN MALLINNUK

3.1 PROSESSIAJATTELU

”Prosessit ovat aina olemassa, kuvaammepa niitä tai emme.”

(Moisio & Ritola 2001, 124)

Prosessiajattelu on keskeistä 1900-luvun alkupuolen teollisuuden tuotantotekniiksessä kehityksessä. Työtehtävät pilkottiin osiin, mikä mahdollisti nopean massatuotannon. Myöhemmin sama toimintojen yksinkertaisuus mahdollisti myös automaation käytön tuotannossa. Prosessiajattelu laajeni edelleen aineettomaan toimintaan ja on nyt 2010-luvulla käytetty lähes kaikilla toiminnan aloilla, julkisesta ja yksityisestä aina vapaaehtoiseen sektoriin (Virtanen & Wennberg 2005, 64-65).

Tässä luvussa hyödynnän Martinsuon & Blomqvistin (2010) yleistasoista tapaa käsitellä prosessimallinnusta. Heidän näkemyksensä ”- - pysyy neutraalina eri prosessien erityispiirteille.” (2010, 1) mikä mahdollistaa käsittelytavan hyödyntämisen myös graafisen suunnittelun prosessin tarkastelussa.

Prosessiajattelulle ominaista on muun muassa systemaattisuus, päämääräsuuntauneisuus, toiminnasta saatavan palautetiedon hyödyntäminen ja tuloksellisuuden parantaminen prosessia kehittämällä (Martinsuo & Blomqvist, 2010, 3). Graafisen suunnittelijan työ nähdään usein luovana ja suorasta tuloksellisuudesta irrallisena toimintana, mutta käytännössä elinkeinotoiminnan alaisuudessa sitä säätelevät samat tulokselliset vaateet kuin muitakin toimialoja. En siis kaihda tässä tapauksessa käsitellä ja jäsentää graafista suunnittelua myös tuloksellisuuden parantamiseen tähtäävästä näkökulmasta. Toisaalta toiminnan tehostamisen positiivisena vaikutuksena voidaan nähdä esimerkiksi mahdollisuus karsia turhia ja raskaita työvaiheita, jolloin luovalle ja ideoivalle työlle saadaan lisää resursseja. Luovuus ja tuloksellisuuden tavoittelu eivät siis ole kilpailevia näkökulmia, vaan tukevat toisiaan.

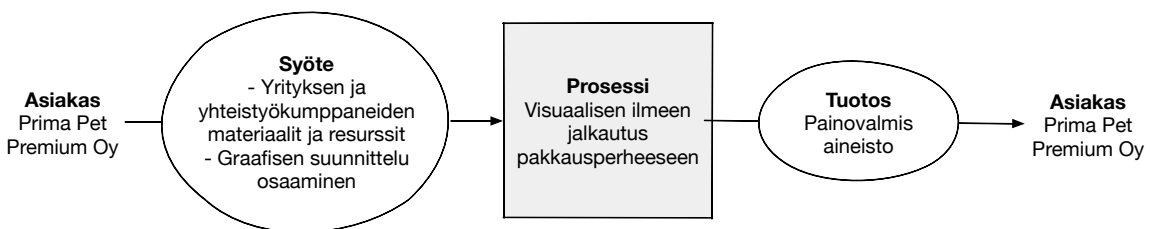
3.2 KESKEISET KÄSITTEET JA TOIMINNOT

Prosesseille keskeistä on tuottaa asiakkaalle lisäarvoa yrityksen resurssien avulla (Martinsuo & Blomqvist 2010, 4). Kuvassa 4 havainnollistetaan prosessia ja suhdetta asiakkaaseen.



Kuva 4. Yksinkertaistettu kuva prosessista (Martinsuo & Blomqvist, 2010, 4)

Asiakas voi olla ulkopuolinen tai saman toimintaympäristön sisällä oleva henkilö tai taho, joka vaikuttaa aina prosessiin ja sen tavoitteisiin. Asiakas on sekä prosessin alku- että loppupäässä, eli määrittää tavoitteita ja vastaanottaa tulokset. Prosessin useista tapahtumista koostuva **tapahtumaketju** tuottaa **lisäarvoa**, joka onnistuessaan vastaa asiakkaan toiveisiin ja tarpeisiin. Tällainen lisäarvoa tuottava prosessin **tuotos (output)** voi konkreettisesti olla esimerkiksi tuote tai ratkaisu. Lisäarvoa prosessiin saadaan **syötteillä (input)**. Prosessin polttoainetta ovat **resurssit**, jotka voivat olla materiaalisia, henkisiä, taloudellisia tai vaikkapa ajallisia. (Martinsuo & Blomqvist 2010, 4).



Kuva 5. Yksinkertaistettu kuva pakkaussuunnitteluprosessista Prima Pet Premiumille

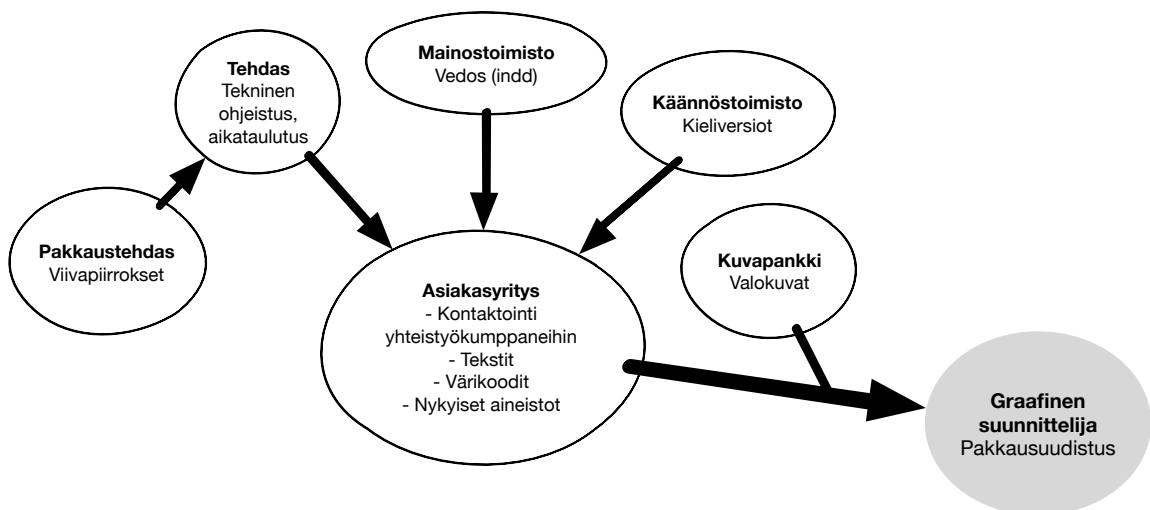
Pakkaus uudistusprojektissa asiakas on yritys Prima Pet Premium (Kuva 5). Prosessin tuotos on täysravintopakkausperheen painovalmis aineisto. Syötteenä ja resursseina toimii yrityksen ja sen yhteistyökumppaneiden tarjoamat materiaalit (sisältäen mainostoimiston tuottaman visuaalisen ilmeen) sekä oma osaamiseni graafisena suunnittelijana. Ammatillista osaamista tarkastelen enemmän luvussa 4 Visuaalisen ilmeen jalkautus ja graafisen suunnittelijan rooli.

Tuloksellisuuden tiedostaminen ja määrittäminen ovat keskeinen osa prosessimallinnusta (Martinsuo & Blomqvist 2010, 3), ja se on myös keskeisimpiä prosessien kehittämisen tavoitteita. Tuloksellisuutta voidaan tarkastella resurssien kautta. Kuinka paljon kuluu esimerkiksi aikaa, materiaaleja tai työtunteja, jotka kaikki voidaan mitata joko suoraan tai välillisesti myös rahallisesti.

Martinsuo & Blomqvist (2010, 3) tähdentävät riittävän edeltävän tiedon tärkeyttä tuloksellisuutta tarkasteltaessa. He myös korostavat toiminnan systemaattisuuden muodostumista ja logiikan näkyviin tuomista. Koska kyseessä on tiettävästi ensimmäinen tilaajayrityksessä vastaavalla tavalla dokumentoitu projekti, ei tässä yhteydessä ole mahdollista tarkastella edeltäviä tietoja ja suoria tuloksellisuuteen vaikuttavia syitä ja käyttää niitä vertailu- tai tietopohjana. Lisäksi koen, että graafinen suunnittelu toimintana vaatii ympärilleen joustavuutta ja yllätyksellisyyttä, joiden myötä logiikoiden hahmottaminen voi olla paitsi hankalaa, myös vähemmän merkityksellistä prosessin olennaisten osien hahmottamisen kannalta. Luotan myös normaaliin muotoiluprosessin aloitusvaiheen tiedonhankintaan ja keskeisten kysymysten selvittämiseen, joilla pääsen riittävän tietoiseksi myös tuloksellisuutta määrittävistä tekijöistä.

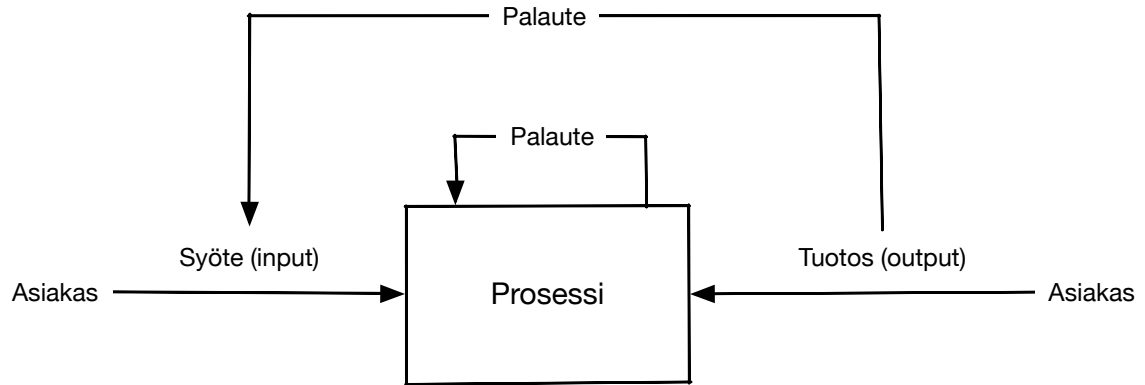
Martinsuo & Blomqvist (2010, 8) suosittelevat lähtemään liikkeelle yrityksen toimintaympäristön tarkastelusta ja kaikkien prosessiin vaikuttavien laajempien arvoketjujen tunnistamisesta. Tarkemmin kysyen: *”ketkä ovat toiminnan kannalta keskeiset asiakkaat?”*

Kuvassa 6 on kuvattuna pakkaus uudistusprojektin toimintaympäristön osallistujia ja keskinäisiä yhteyksiä projektin aloitustilanteessa. Asiakasyritys toimii kaupan alalla lemmikkieläintuotteiden valmistuttajana ja maahantuojana. Se kerää tarvittavat tiedot ja aineistot käyttööni tehtaalta, mainostoimistosta ja käännöstoimistosta. Mainostoimisto on suunnitellut pakkausten uuden ilmeen ja toimittaa hyväksytyt vedokset muokattavana InDesign-tiedostona. Lopputuotteen (koirien kuivamuona) valmistaja toimittaa projektiin liittyvän mahdollisen teknisen ohjeistuksen ja kaikkien pussikokojen viivapiirroksot, jotka tulevat kolmannelta osapuolelta eri tehtaalta. Käännöstoimisto on tehnyt tarvittavat käännökset eri kieliversioista. Poikkeuksen edellisiin tekee sähköinen kuvapankki, josta voin ladata suoraan tarvittavat kuva-aineistot käyttööni pakkauksissa käytettäväksi.



Kuva 6. Asiakas ja yhteistyökumppanit, jokaisen alla lueteltuna heidän vastualueensa ja tarjotut resurssit projektin aloitustilanteessa.

Martinsuon ja Blomqvistin (2010, 5) mukaan ”yrityksen kannattaa johtaa ja ohjata prosessejaan saavuttaakseen omat päämääränsä”. Johtaminen tuottaa prosessille palautetta, jota käytetään suoraan prosessin kehittämisessä. Prosessia tulee johtaa siis koko sen ajan, eikä vain alku- ja loppupäässä.



Kuva 7. Palautteen rooli prosessissa (Martinsuo & Blomqvist 2010, 6)

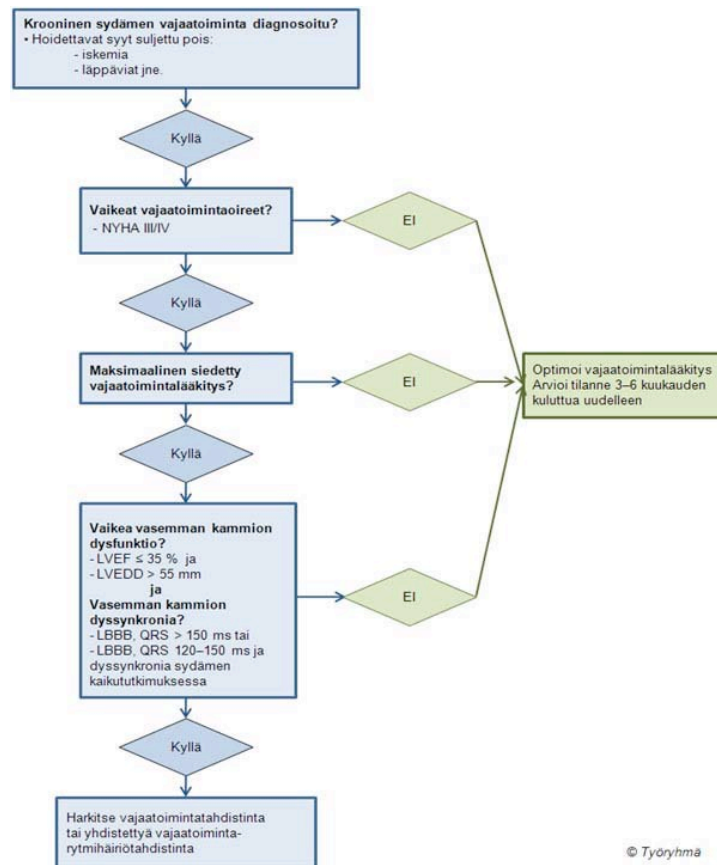
Pakkaus uudistusprosessin johtamista on vaikea nähdä samaan tapaan selkeästi kuin vaikkapa laajan liiketoimintaprosessissa, mutta johtamista ei voi katsoa myöskään täysin puuttuvana. Ohjausta tapahtuu jatkuvasti yhteisillä tilannetarkistuksilla ja vaikkapa sommittelun yksityiskohtia hioessa. Samalla prosessiin saadaan palautetta, joka vaikuttaa edelleen prosessin muotoutumiseen.

Konkreettisimmillaan pakkausprojektissa palautekiertoa tapahtuu tehtyä aineistoa tarkastellessa, löydettyä selkeitä virheitä ja niitä korjattaessa. Usein yhden virheen huomaaminen paljastaa vastaavia virheitä muualta. Olennaista on merkitä toistuva virhe muistiin ja palata korjaamaan se mahdollisimman pian, jos korjauksen tekeminen heti ei ole järkevää.

Osa palautteesta liittyy prosessin syvempiin osiin ja niiden huomioimisella ei voi enää vaikuttaa käynnissä olevaan prosessiin, vaan ne merkitään ylös ja pyritään huomioimaan seuraavaa vastaava prosessia suunniteltaessa. Nämä ovat erityisen merkityksellisiä poimia esiin ja koostaa mukaan prosessitapauksen dokumenttiin kehityskohteina.

3.3 MALLINNUSTAPA

Prosessin mallintamiseen on runsaasti menetelmiä. Vuokaavio, tehtävämatriisi, niin sanottu uimarantakaavio ja tekstimuotoinen ohjeistaminen ovat yleisimpiä prosessimallinnuksen kuvaustapoja (Martinsuo & Blomqvist 2010, 11). Vuokaavio (kuva 8) ja uimarantakaavio ovat keskenään saman tyyppisiä, jälkimmäisessä tehtävävastuut ja -roolit on jaoteltu selkeämmin, molemmissa kaavioissa käytetään usein vakiintuneita merkitsemistapoja (kuva 9). Tehtävämatriisi (kuva 10) on normaali taulukkomuoto, johon kirjataan prosessin vaiheet ja roolit. Tekstimuotoista ohjeistamista käytetään usein täydentämään visuaalisia kuvaustapoja. Sellaisenaan se on hitaasti tarkasteltava, vaikkakin tarkka.



Kuva 8. Esimerkki vuokaaviosta (Tahdistinhoito-suositustyöryhmä 2009)



Kuva 9. Prosessikuvausten vakiintuneet keskeiset merkintätavat (Martinsuo & Blomqvist 2010, 11)

	Kiinteistökehitys-johdaja	RAP-asiantuntija	Tietomanageri	RAP-konsultti	Suunnittelija	Urakoitsija	Hankeassistentti	TATE-asiantuntija	Sähköasiantuntija	Ylläpitosiasiantuntija	Kampusmanageri
Tiedonhallinnan pelisäännöt	V										
CAD-ohjeistuksen laadinta ja ylläpito		V	H				O	O	O		
Projektipankkiohjeen luominen ja ylläpito		O	O				V/H	O	O		
Projektipankki-template ylläpito							V/H				
Tiedostoarkistojen käytön ohjeistus ja valvonta		V	O				H	O	O	OT	OT
Paperiarkistojen käytön ohjeistus ja valvonta		V	O				H	O	O	OT	OT
Pääkäyttäjätehtävät							V/H				
SYK Oy:n oletuskäyttöoikeuksien hallinta							H	H	H	H	H
Henkilökohtaisten yhteystietojen ylläpito		H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
Arkisto-ohjelmiston ylläpito ja ohjeistus							V				
Käyttäjien tuki ja opastus			O				V				
Projektipankin tilaus ja käyttöönotto	V						H				
Projektipankit											
Käyttöaktiivisuuden yms. raportointi		V	H								
Kehitystarpeiden tunnistaminen ja raportointi		V	H								

V	Vastaa
H	Hoitaa; (H) = hoitaa eri tilauksesta
O	Osallistuu
OT	Osallistuu tarvittaessa
	Buildercom Oy:n käyttäjätuki & koulutus
	SYK Oy:n sisäinen organisaatio

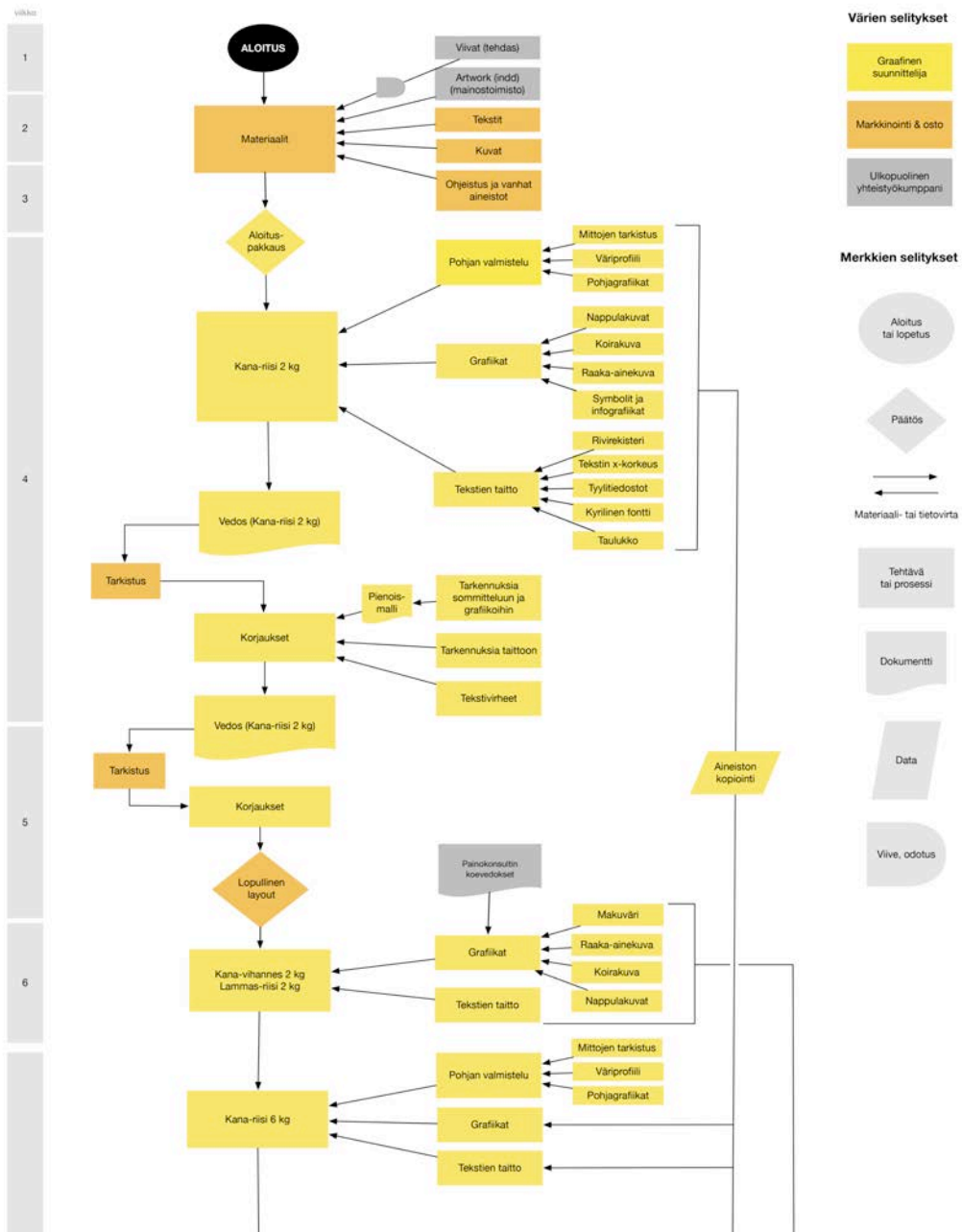
Kuva 10. Esimerkki tehtävämatriisista (kuvakaappaus Suomen Yliopistokiinteistöt Oy:n tiedonhallintaprosessista, 2010)

Martinsuo & Blomqvistin (2010, 3) mukaan ”*paljon epävarmuutta sisältäviä prosesseja ei kannata mallintaa kovin yksityiskohtaisella tasolla*”. Tällaiseksi useita epävarmuustekijöitä sisältäväksi prosessiksi katson myös tämän pakkaus uudistusprojektin. Graafisessa suunnittelussa tekijän henkilökohtainen rooli on suuri verrattuna vaikkapa johonkin teolliseen tuotantoprosessiin, joten on luontevaa jättää väljyyttä myös mallinnukseen. Muuten mallinnus jäisi kuvaamaan ainoastaan omaa henkilökohtaista työtapaani ja se ei olisi lainkaan hyödynnettävissä myöhemmin tai verrattavissa toisen graafisen suunnittelijan pyörittämään prosessiin.

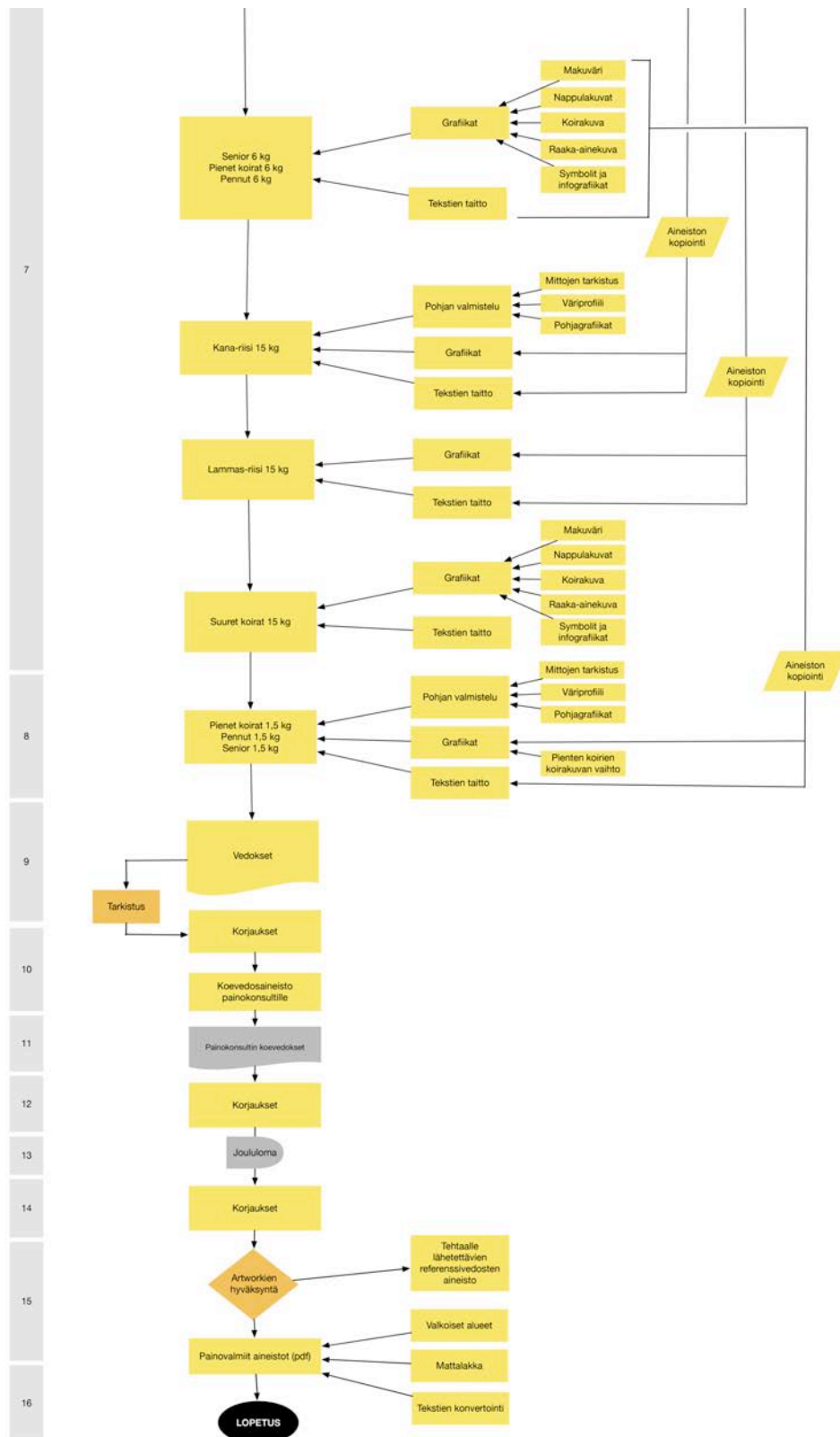
Tilaajayrityksen pyyntö on saada selkeä dokumentti prosessista. Dokumentin muodosta tai jäsentelystä ei ilmennyt tarkempaa toivetta. Päiväkirja-aineistoni olisi helppo muotoilla suoraan tekstimuotoiseen ohjeistukseen, mutta sen ongelma on tarkastelun hitaus. Koska työelämä on usein hektistä, nostan lopullisen dokumentaation tärkeimmäksi kriteeriksi kompaktin muodon ja nopean luettavuuden. Mallinnuksen tulisi mahtua A4-koon arkille. Valitsen mallinnustavaksi vuokaavion sen yksinkertaisuuden vuoksi. Graafisen suunnittelijan roolin ulkopuoliset tehtävät (esimerkiksi aineiston tarkistukset pakkauskoordinaattorin toimesta) on jätetty tarkastelun ulkopuolelle, enkä avaa niitä samaan tapaan kuin graafisen suunnittelun prosesseja. Vuokaavion yksitasaisuus riittää prosessinkuvaukselle siis varsin hyvin.

3.4 PAKKAUSUUDISTUSPROJEKTIN MALLINNUS

Vuokaaviossa (kuvat 11-12) on kuvattuna prosessi ylhäältä alas kronologisessa järjestyksessä, kaavio jakautuu kahdelle sivulle. Keltaiset kohdat merkitsevät graafisen suunnittelijan toimintoja, oranssit muita sisäisiä toimijoita (pääasiassa markkinoitiosasto ja osto-osasto) ja tummanharmaat ulkopuolisia yhteistyökumppaneita tai vaikuttimia. Kaavion merkinnät noudattavat yleisiä merkintätapoja. Osa toiminoista on todellisuudessa moniosaisempia ja kehämäisempiä (nopeita tarkistuskierroksia, joiden vaikutus siirtyy suoraan aineistoon), mutta niiden merkitseminen kaavioon olisi tehnyt siitä liian monimutkaisen nopealle tarkastelulle. Tästä syystä pyrin pitämään merkityt kohdat riittävän yleistasoisina.



Kuva 11. Pakkausudistusprojektin prosessimallinnus vuokaaviona, alkuosa viikot 1-7.



Kuva 12. Pakkaus uudistusprojektin prosessimallinnus vuokaaviona, loppuosa viikot 7-16.

Prosessin päälinja kulkee ylhäältä alas kaavion vasemmalla puolella, ”aloituksen” ja ”lopetuksen” välissä. Siitä oikealle on eritelty tarkemmin kunkin kohdan osavaiheet. Näitä vaiheita tarkastelen tarkemmin kohdassa 5.3 Graafisen suunnittelijan rooli jalkautuksessa – esimerkkejä ammatillisista osaamisalueista.

Vasemmalla on vaaleanharmaalla merkitty viikkoseuranta. Aikajanaa voi tulkita karkeasti, mutta samalla tulee ottaa huomioon, että työskentelin ohessa myös markkinoinnin tukena, joten jotkin kiireelliset toimeksiannot ovat vaikuttaneet pakkausprojektin aikatauluun. Selkeimmät viivästykset ovat alun useiden viikkojen seisahdus lopullisia viiva-aineistoja odottaessa, sekä projektin loppupuolelle osunut joulutauko. Alun seisahdus kääntyi lopulta eduksi, sillä odotusajan tein muita suunnittelutehtäviä markkinointiosastolle. Tehtävien avulla pääsin hyvin sisälle yrityksen toimintatapoihin, resursseihin ja tiedostorakenteisiin.

Aikajana kertoo myös työskentelyn nopeudesta projektin eri vaiheissa. Ensimmäisen valmiin mallin työstöön kuluu suhteessa moninkertainen aika verrattuna muihin makuihin ja pussikokoihin. Niin sanottuna pilottipussina toiminut Kana-riisi 2 kg – pussiin valmistui lopulta noin kahdessa viikossa, sen avulla pakkausilme hiottiin lopulliseen muotoonsa pieniä yksityiskohtia myöten. Vastaavasti yhdeksän muun vastaavan muotoisen pussin työstöön kului pilottikappaleen jälkeen samanlaiset 2 viikkoa.

Pakkausmuodon muutos kerrytti myös kestoja työskentelyyn. Vaikka sommittelun pääpiirteet jalkautuivat suoraan perustyylistä, niin sivupaneeliton 1,5 kg pussimalli vaati takaosaan melko perusteellista uudelleensommittelua. Erityisesti hankaluuksia aiheutti pienempi pinta-ala, johon tuli kuitenkin mahduttaa vastaava tekstisisältö kuin isommissa pussiko’oissa ja noudattaa tekstissä lain määräämää minimi 1,2 millimetrin x-korkeutta (Evira, 2016). X-korkeus tarkoittaa ala- ja yläpidennyksettömien pienaakkosten, esimerkiksi x:n tai m:n, korkeutta.

4 VISUAALISEN ILMEEN JALKAUTUS JA GRAAFISEN SUUNNITTELIJAN ROOLI

4.1 JALKAUTTAMINEN VAI VIESTIN SISÄLlyTTÄMINEN?

Totutusti graafinen suunnittelija muotoilee viestiä, tavoitteenaan antaa viestille muoto joka on samaan aikaan ymmärrettävä ja houkutteleva. Nämä ominaisuudet ovat keskeisiä myös pakkaussuunnittelussa, jossa viestin alusta on lisäksi kolmiulotteinen ja myös itse pakkaus voi muodollaan toimia viestijänä – ja parhaimmillaan tekeekin niin.

Tapani Huovila (2006, 12-14) jäsentää suunnittelun päämäärät neljään kohtaan: Suunnittelun on tarkoitus: 1. tukea lähetettävää viestiä, 2. antaa viestin lähettäjälle tunnistettava identiteetti, 3. antaa informaatiolle järjestys ja 4. herättää ja pitää yllä vastaanottajan mielenkiinto. Jos tarkastellaan nyt uusittavaa pakkausta, on mainostoimisto mielestäni ottanut mainitut kohdat hyvin huomioon (kuva 13). Makuväri (esimerkkikuvassa keltainen) on nostettu aiempaa suuremmalle alalle, jolloin kuluttajan on helpompi tunnistaa tuote marketin hyllystä. Tiettyjä tunnistettavia elementtejä on jätetty (sininen taustaväri, sädekuvio, koira), jolloin vakiintunut kuluttajajoukko ei vierasta liikaa uusittua pakkausta ja pakkaussarja lunastaa paikkansa pakkausten jatkumossa. Informaatio on jäsennetty selkeästi ja sitä on vähennetty aiemmasta, mikä antaa paremmin tilaa ydinviesteille (tuotteen nimi ja markkinointiväittämät). Ilmeessä on myös tuoreutta, joka herättää kuluttajan mielenkiinnon.



Kuva 13. Mainostoimiston suunnittelema pakkausilme.

Entä mitä teen, kun toteutan kokonaisen pakkaussarjan ilmeen uudistuksen toisaalla suunnitellun varsinkin valmiin visuaalisen ilmeen pohjalta? Toiminko graafisena *suunnittelijana* tavoitellen Huovilan määrittämiä suunnittelun päämääriä, jos mainostoimisto on kuitenkin jo laatinut pakkauksille ilmeen? Tai kärjistetyllä kysymyksenasettelulla: mihin tässä projektissa tarvitaan vielä graafista suunnittelijaa? Kuitenkaan ilman jalkautusta ei ole olemassa tehtaalle lähetettäviä valmiita painoaineistoja.

Maalaustaiteen ja käsityöammattien historiassa mestari-oppipoika –asetelma on ollut toteuttanut samantapaista järjestelmää. Mestari on suunnitellut teoksen tai tuotteen ja oppipoika tai kisälli on suorittaneet työn valmiiksi. Tätä taustaa vasten on helppo ymmärtää tarve pohtia toiminta-asetelmaa jossa graafinen suunnittelija toteuttaa muualla tehdyn suunnitelman. Graafisen suunnittelun koulutus korostaa – aiheellisestikin – suunnittelutaitoja, mutta ammatin todellisuus on usein suorittavaa työtä. Esimerkiksi graafinen ohjeisto on valmis ohjeistus siitä miltä organisaation tai brändin tulee näyttää ja joiden käytön alaisuudessa materiaalien suunnittelulle on automaattisesti muodostettu visuaaliset raamit. Toisaalta raamit voivat myös antaa mielekkään pohjan luovuudelle ja innostaa entisestä innovatiivisempiin visuaalisiin ratkaisuihin.

4.2 JALKAUTUS-KÄSITTEEN TAUSTAA

Toteuttavaa visuaalista projektia kuvaamaan löytyi muutamia sopivia käsitteitä. *Jalkauttamista* tai *jalkautusta* käytetään laajasti eri aloilla tarkoittamaan esimerkiksi johtamisstrategian, teknisten uudistusten tai työskentelymenetelmien systemaattista käyttöönottoa. Myös visuaalisen (yritys)ilmeen jalkautuksesta löytyy mainintoja, muun muassa Keskuskauppakamari (2012) uutisoi internetsivuillaan seuraavasti:

”Nyt on linjaukset, logot, tunnukset sekä ohjeet tehty. Käyttöönotto alkaa. Apuvälineenä hyödynnämme digitaalista aineistopankkia ja selaintaittoa, joiden avulla ilmettä jalkautetaan kustannustehokkaasti kauppakamareihin tulevan kesän ja syksyn aikana.”

Jalkauttaminen on vakiintunut suomenkielinen vastine termille *implementointi* (engl. *implement*). Myös termiä *maastoutus* tai *maastouttaminen* käytetään yritysjohtamisen ja –talouden kontekstissa, mutta selkeästi harvemmin.

Toimeenpano kuuluu samaan niin sanottuun käsiteperheeseen jalkautuksen, implementoinnin ja maastoutuksen kanssa. Näe, Koe, Tee – Yhdistysten strategia-opas (2014, 20) tiivistää termien sisältöä ja todellisuutta:

”Kun keskustellaan strategian toimeenpanosta, käsitteet kuten toimeenpano, implementointi, jalkautus tai maastouttaminen toistuvat puheessa usein. Lopulta on kuitenkin kyse yksinkertaisesta asiasta: kuka tekee mitäkin, kenen kanssa, miten ja milloin.”

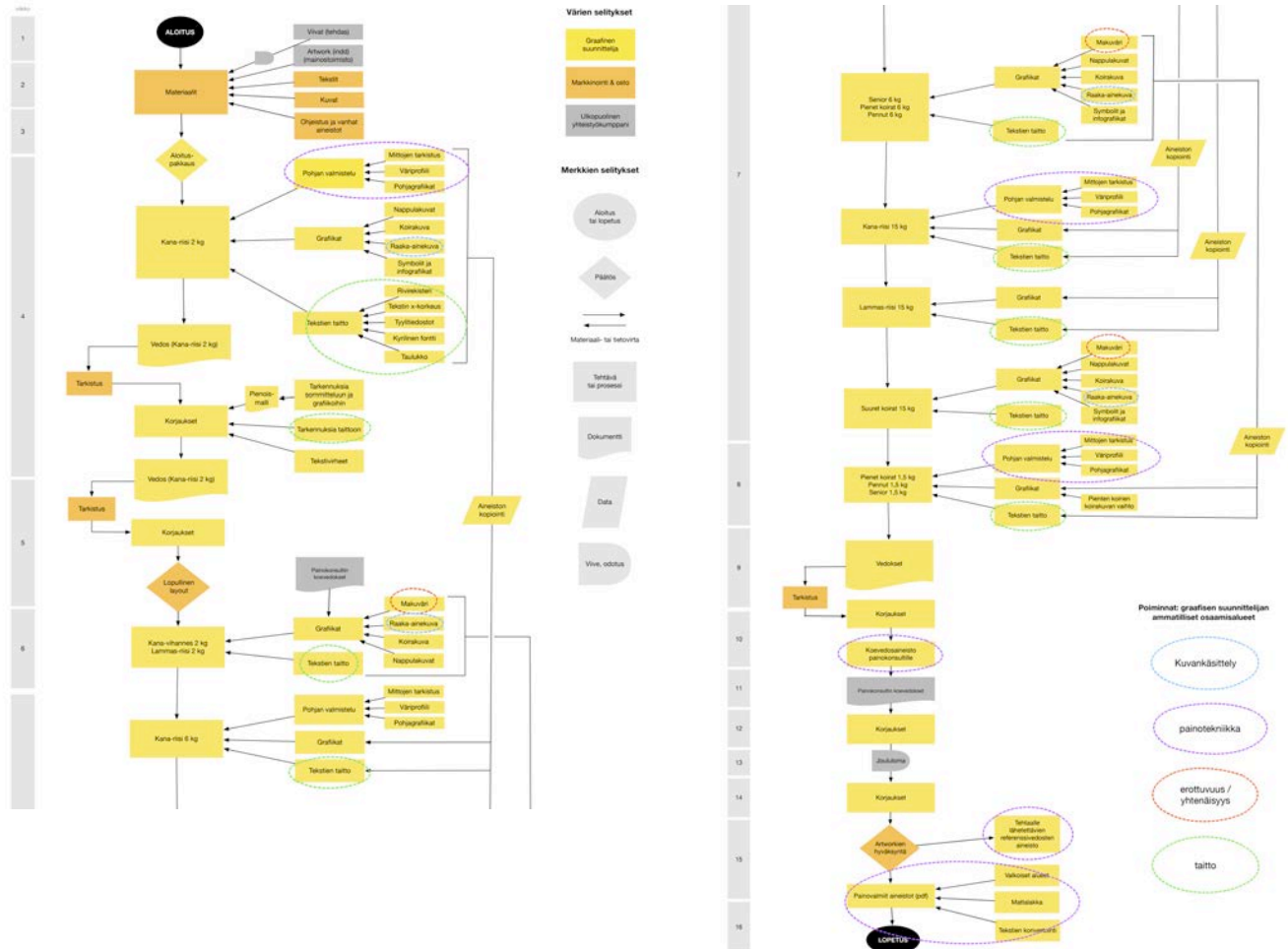
Termi *adaptoida* (engl. *adapt*) jakaa osin saman merkityksen kuin jalkautus. *Adaptointi* sisältää vahvemman merkityksen jonkin asian omaksumiseen ja toimii siten yksilötasolla, kun taas jalkautus tarkoittaa selkeämmin kokonaisia organisaatioita ja teknisiä toteutuksia.

Kauppakamarin (2012) esimerkin mukaisesti termi jalkautus sopii parhaiten kuvaamaan visuaalisen ilmeen käyttöönottoa ja levitystä. Graafinen ohjeisto on toki jalkautettavana laajempi kokonaisuus kuin yksittäinen pakkausilme, mutta perusperiaate on sama, eli tietyt graafisia elementtejä ja sommittelua noudattaen ilme levitetään vaihteleville alustoille. Pakkausuudistusprojektissa vaihtuvat pussien koot ja rakenne, sekä eri sisällöt luovat tarpeita tehdä samaan aikaan sekä yhtenäisiä, että toisistaan erottuvia tuotteita.

4.3 PROSESSIMALLINNUS POHJANA GRAAFISEN SUUNNITTELIJAN AMMATILLISTEN OSAAMISALUEIDEN TARKASTELULLE

Pakkausuudistusprojektin prosessimallinnus luo selkeän pohjan graafisen suunnittelun ammatillisten osaamisalueiden tunnistamiseen. Poimin mallinnuksesta neljä prosessissa toistuvaa ja keskeistä osaamisaluetta tarkempaan tarkasteluun (kuva 14). Nämä poimitut osaamisalueet ovat kuvankäsittely, painotekniikka, erottuvuus/yhtenäisyys -ajattelu ja taitto. Pyrin valitsemaan käsittelyyn keskenään mahdollisimman erilaisia taitoja. Esimerkiksi painotekniikan ymmärrys on selkeää tieto-

pohjaista osaamista, kun taas kuvankäsittelyssä onnistuneeseen lopputulokseen voi päästä useilla eri lähestymistavoilla ja jossa visuaalisella ymmärryksellä, niin sanotulla ”silmällä”, on suurempi rooli.



Kuva 14. Pakkausuudistuksen prosessimallinnus, johon ammatilliset osaamisalueet on merkitty katkoviivoin.

4.4 KUVANKÄSITTELY JA –RAKENNUS, ESIMERKKINÄ RAAKA-AINEKUVAT

Vaikka raaka-ainekuva ei koon puolesta ole pakkauksen suurimpia elementtejä, on se kuitenkin kiintopiste katseelle. Raaka-ainekuvan tulee olla houkutteleva ja antaa selkeä kuva pakkauksen sisällön raaka-aineista. Teollisesti tuotetuissa eläinruuissa suositaan usein yksinkertaistettuja, miltei maalauksenomaisia raaka-ainesommitelmia, joissa jokainen elementti on selkeästi eroteltu toisistaan.



Kuva 15. Raaka-ainekuvan muokkaus, vasemmalla alkuperäinen aineisto, oikealla muokattu.

Pakkauksen etupuolelle sijoitettavaa mainostoimiston rakentamaa Kana-riisi -maun raaka-ainekuvaa toivottiin siistittävän erityisesti lihakuvan osalta (kuva 15). Lihakuvan muokkauksen lisäksi muutin maissin sommittelua vähentäen sen pinta-alaa kuvassa ja lisäämällä vihreää lehtiosaa näkyviin. Lopuksi siistin myös puulaudasta joitakin liimapuun saumoja. Lammas-riisi ja Kana-vihannes –makuihin tein samaa sommittelua noudattavat kuvat. Lammas-riisi –kuvassa kananrintapalat korvattiin aiemmissakin pusseissa käytetyillä lampaanlihapaloilla (ribsit) ja Kana-vihannes –kuvassa taaempi kananrinta korvautui porkkanoilla.

Poimintoja päiväkirjasta:

”Maisseja kokeilin erilaisia ja eri sommittelulla. Yritin useampaa, jossa maisit olisivat pystyssä ja siten täyttäisivät ylle jäävää liikaa tyhjää alaa, mutta kaikissa joku toimimattomuus, härpäkkeisyys. Maissia ei voi myöskään laittaa liian isolla, sillä sen osuutta kuvassa ja sitä myöten ruuassa ei haluta ko-

rosta. Kuvapankista löytyi lopulta sopiva kuva, jossa vihreää enemmän (sopii paremmin, kun tulee riisikupin taakse ja on muutenkin raikkaampi ilmeeltään). Sen lisäys taakse, alkuperäinen maissi pilkistää edelleen öljypulloon takaa. Öljypulloakin kokeilin riisikupin viereen, mutta ei sopinut siihen lainkaan – törötti hassusti.”

”Kuinka vaikeaa voi olla porkkanan löytäminen? Joko liian muovinen tai mul-tainen. Ei ollenkaan sopivasti katkottuja päitä. Raaka-ainekuviin saa selvästi varata aina eniten aikaa. Yritin löytää mahdollisimman yksinkertaisen. Puu-levyä sai vähän jatkaa ja porkkanoiden alle tehdä varjostuksen.”

Kuvankäsittelyn ja digitaalisen valokuvan rakennuksen keskeinen ohjelmisto on Adobe Photoshop. Miltei kaikki niin sanotut käyttökuvat käsitellään Photoshopissa ennen käyttöään. Suuri osa kuvista myös rakennetaan kokonaisuudessaan ohjelmiston avulla. Raaka-ainekuvissa keskeisimmät käyttämäni työvälineet ovat muokkauksessa tasomaskit, spottikorjaussivellin ja kloonaava leimasin, sekä sävyjen säädössä tasotehosteet ja säätötasot.

4.5 EROTTUVUUS, YHTENÄISYYS JA TUOTEPERHEAJATTELU, ESIMERKKINÄ MAKUVÄRI

Makuvärillä tässä tarkoitetaan pakkauksessa käytettävää tunnisteväriä joka samalla erottaa tuotteen tuoteperheen muista pakkauksista, mutta myös sitoo pakkaukset perheeksi ollen hengeltään yhteneväisiä. Erottavuudesta on hyötyä niin tuotannossa, logistiikassa, markkinoinnissa kuin myymälässäkin loppukuluttajan etsiessä tuotetta hyllyltä.

Aloittaessani projektin oletus oli, että makuvärit ovat valmiit ja päätetty kaikissa tuoteperheen tuotteissa. Työn edetessä selvisi, että osa suunnitelluista makuväreistä kaipaa lisäsäätöä tai värille ei ollut määritelty Pantone-arvoa vaan se oli tehty

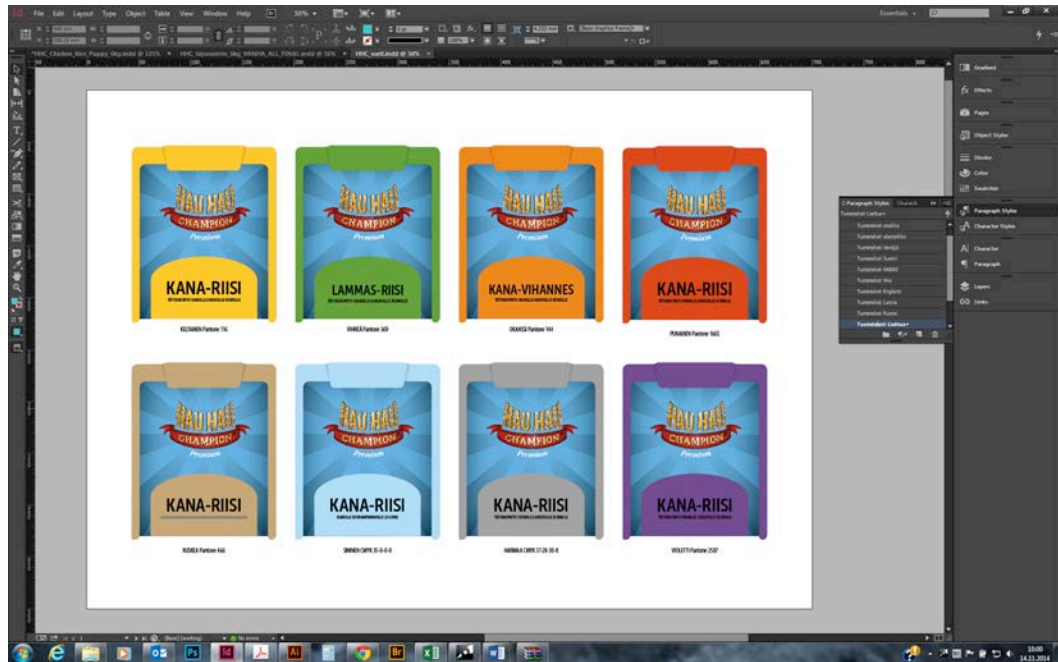
CMYK-sekoituksena. Molemmat kuulostivat äkkiseltään nopeilta ratkoja, mutta lopulta värin säätämiseen ja määrittelyyn kului jonkin verran resursseja (aikaa, tulosteita, vedoksia). Lisäksi pienten koirien pakkaus kaipasi kokonaan uuden värin etsimistä suunnitellun punaisen ollessa jopa hälyttävän voimakas koirien täysravintopakkaukseen (kuvat 16-17).

Poiminta päiväkirjasta:

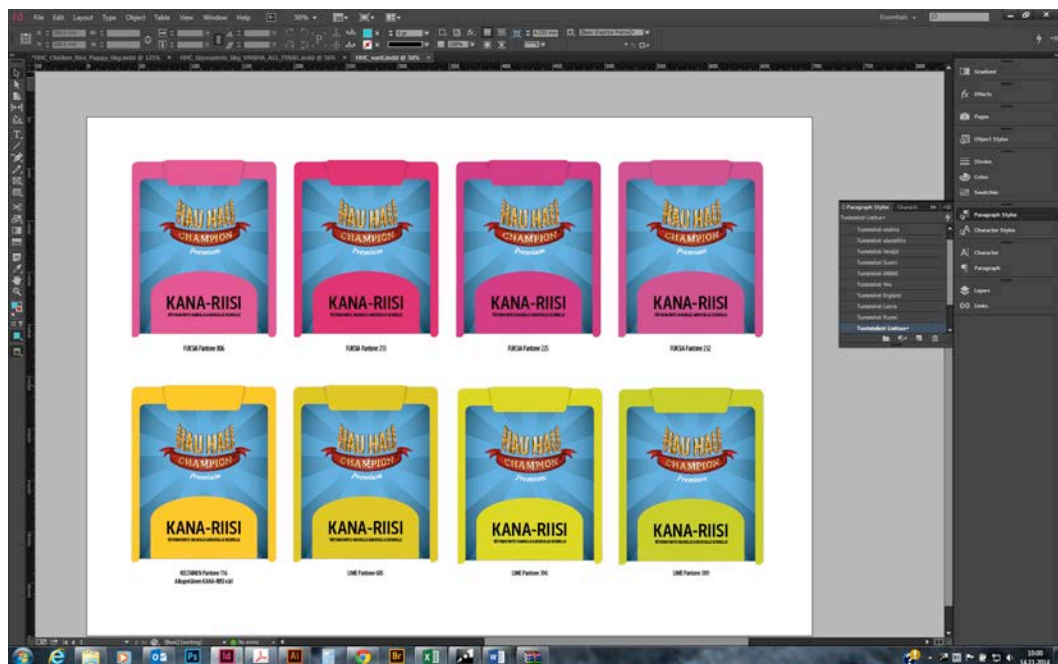
”Kana-vihanneksen sävyn hakemista. Nykyinen näyttää tosi tummalta ja pelkään mustan tekstin hukkuvan siihen, on myös vähän ”ärtsy”. Pantone-viuhkalta sopivamman sävyn hakemista, ei montaa vaihtoehtoa. Keltainen kana-riisi alkaa tulla niin lähelle, että sitä pitää varoa. Edellisissä pusseissa iso erottuvuusongelma, kun keltainen ja oranssi eivät erotu riittävästi. Pusseissa tuskin ollenkaan. Katsoin vanhat aineistot ja siellä sävyt kyllä erottuu. Eli painossa osa ongelmasta.”

”Taulukon lisäksi toinen hidastaja oli Pentu ja Large makuvärit, siis niiden tarkat koodit. Niitä ei olla määritelty ja nappaaminen vanhoista aineistoistakin yllättävän vaikeaa. Kyselin mainostoimistolta, mutta sielläkään värejä ei oltu määritelty. Sovittiin että haen jotkin ”työvärit” ja niillä mennään, kunnes vedoksissa säädetään lopullinen väri. ”

Aluksi väriä versioitiin talon sisäisin välinein (tietokoneen näytöllä, Pantone-viuhkan avulla ja tulostein), myöhemmin valinnan tueksi saatiin koevedokset osaavalta painokonsultilta (kuva 18).



Kuva 16. Tuoteperheen kaikki värit sekä pienten koirien pakkaukseen ehdolla olevat punainen (mainostoimiston ehdotus) ja violetti tietokoneen ruudulla.



Kuva 17. Pienten koirien pakkauksen makuvärin versiointia tietokoneen ruudulla. Valituksi tuli lime alhaalla oikeanpuolimmaisena.



Kuva 18. Painoaineistoa koevedokseen jonka avulla tarkoitus: 1. Päättää Kana-vihannes makuväri, 2. Testata Lammass-riisin vihreä makuväri astetta vaaleampana, 3. Katsoa pienten koirien pakkauksen muutosten toimivuus (alkuperäisestä vaihdetut koirakuva ja makuväri), sekä 4. Raaka-ainekuvien tummuusaste. Elementit on aseteltu vakiokokoiselle arkille hyödyntäen koko painopinta.

4.6 TAITTO, TEKSTIN LUETTAVUUS JA TIEDON JÄSENTÄMINEN

Pakkauksella on useita tehtäviä ja sille osoitettuja vaatimuksia. Pakkaus suojaa tuotteen fysikaalisilta, kemiallisilta ja biologisilta rasituksilta ja mahdollistaa nopean jakelun. Pakkaus myös varmistaa, että tuote on luvatonlainen, oikean valmistaja tekemä ja avaamaton sekä vahingoittumaton. Pakkausmerkinnät kertovat muun muassa tuotteen sisällöstä, säilymisestä, huollosta ja käytöstä. Lisäksi pakkauksen ilme markkinoi tuotteen. (Leppänen-Turkula, Ollila & Järvi-Kääriäinen 2007, 11-12).

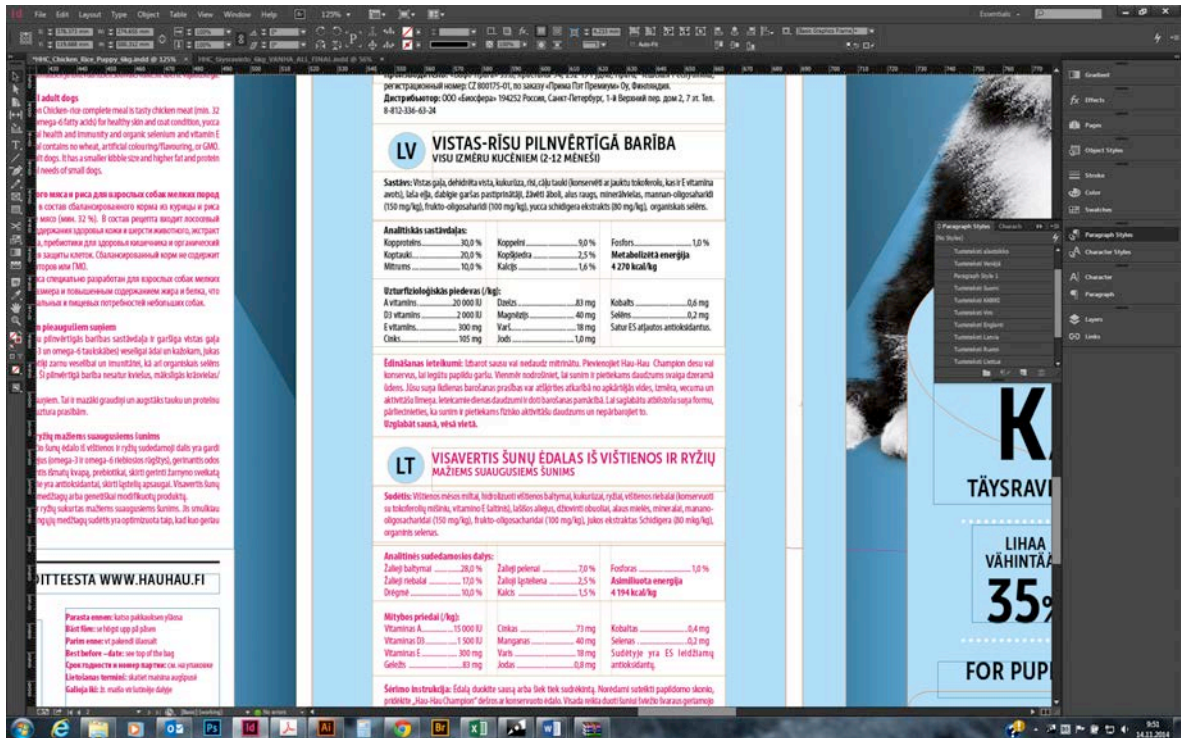
Graafinen suunnittelu keskittyy helposti vain listan viimeisimpään kohtaan: ilmeeseen ja markkinointiin. Kuitenkin edellä mainittujen pakkauksen tehtävien tulisi olla selkeästi viestittynä pakkauksen pinnalta joko grafiikan tai muodon keinoin.

Lähes kaikissa pakkauksissa on tekstiä ja ravintoa sisältävissä pakkauksissa sitä on verrattain paljon. Eläinruuissa merkintöjen lainsäädäntö on löyhempi verrattuna ihmisravintoa sisältäviin pakkauksiin, mutta on hyvän tavan mukaista pyrkiä myös eläinruokatuotteissa samoihin merkintätapoihin. Näitä ovat muun muassa 1,2 mm x-korkeussäännön noudattaminen, selkeät ainesosaluettelot eri kieliversioiden sekä säilytys- ja ruokintaohjeet. Myös logistiikalla ja kaupalla on omat tekstitarpeensa, jotta oikean tuotteen jakaminen ja jälleenmyynti ovat sujuvaa, esimerkkeinä selkeät tuotenumeromerkinnät, EAN-koodi ja päiväysmerkinnän sijainti.

Pakkaussarjaan tulee kaikkiaan seitsemän eri kieliversiota (suomi, ruotsi, viro, englanti, venäjä, latvia, liettua). Vieraiden kielten taittaminen on InDesignissa tehty sujuvaksi kieliasetuksen avulla, eli valitsemalla kielivalikosta tekstille oikea kielimäärittäminen, ymmärtää taitto-ohjelma kunkin kielen erikoismerkit ja tekstiä voi myös tavuttaa. Täysin tuntemattomien kielten taittoon liittyy kuitenkin selvä riski mahdollisten virheiden suhteen. Tutuista kielistä silmä poimii virheet helpommin korjattaviksi, kun taas vieraan kielen virheet löytyvät käytännössä vain kirjain kirjaimelta tavalla. Toki samat sanat myös toistuvat pakkauksesta toiseen, joten joitakin peruseriaatteita voi omaksua projektin aikana.

Poiminta päiväkirjasta:

”2 kg pussien tarkistukset, joiden myötä tarkistuksia vähän kaikkiin pusseihin. Jos yhdessä on pieni tekstiviba, niin se on helposti monessa muussakin.”



Kuva 19. Tekstin taittoa. Omaksuin tavan asettaa aluksi kaikki tekstit magentaksi ja vasta myöhemmin mustaksi, kun teksti on taitettu valmiiksi. Näin pysyin paremmin perillä valmiista ja keskeneräisistä osioista, jos työhön tuli keskeytyksiä.

Kielet vaikuttavat myös fonttien valintaan, sillä jokaisesta käytetystä fontista tulisi löytyä myös kunkin käytetyn kielen oma kieliversio kattavine kirjasinperheineen.

Poiminta päiväkirjasta:

”Tekstin asettelu paikalleen ja fonttikoon säätäminen. Piti mennä ihan pienimpään mahdolliseen, x-korkeus 1,2mm, jota ei muuten ilmeisesti saa tarkistettua fontista muuten kuin manuaalisesti? Otsokkofontista ei ollutkaan kyrillistä, joten piti etsiä korvaava. Kaivoin pari vaihtoehtoa jossa kyrilliset mukana (ei löytynyt montaa), toinen Myriad leipätekstissä, toinen Fira Sans, joka tyylillisesti lähimpänä Museo Sansia, mutta se vei runsaasti leveystilaa, joten päädyin Myriadiin.”

Päätös projektissa käytettävästä ohjelmistosta periytyi aiemmista vastaavista projekteista. Täysravintopussit on perinteisesti toteutettu InDesignilla, joten se valittiin nytkin käyttöön. InDesign on hieman poikkeuksellisempi valinta, sillä Illustrator on pakkaussuunnittelussa yleisempi. Vaikka molemmista löytyy suunnilleen samat tekstinkäsittelyn työkalut, on InDesign nimenomaan taittoa tehdessä miellyttävämpi ja sujuvampi käyttää.

4.7 PAINOTEKNIIKAN YMMÄRRYS

Vaikka painovalmiin aineiston teko tapahtuu käytännössä aina projektin lopussa, on painotekniikan ja –lainalaisuuksien huomioiminen jo alussa sekä kokonaistyömäärää helpottavaa, että virheiden mahdollisuutta laskevaa. Tätä alkuvaiheessa tapahtuvaa aineiston valmistajan ja painon keskinäisten teknologioiden ja välineiden yhteensopivuuden varmistamista kutsutaan tuotantoketjun harmonisoinniksi (Koskinen 2015, 251). Globaali toimintaympäristö hankaloittaa harmonisointia jonkin verran, sillä painot voivat olla useamman kontaktin takana tai yhteinen kieli jopa puuttua kokonaan. Markkinoille on tullut palveluita, jotka operoivat esimerkiksi valmistuttajan ja valmistajan välissä varmistuen painotuotteen laadun vaihtuvista painoista huolimatta.

Keskeiset painoaineistoon vaikuttavat toimet projektin alussa ovat väriprofiilin asetus, viivojen tarkistus ja varmistaminen. Ennen taittotyötä varmistetaan muun muassa turvalliset tekstialueet, painopinnan rajat sekä liimapinnat. Alussa kannattaa myös huolehtia tekstien asettaminen 100 % mustaksi (tekstiosat voidaan painaa yhdellä laatalla ja siten myös muokata ketterästi, jos esimerkiksi tuotteen sisältöön tulee muutoksia). Tekstiväriin kanssa sorruin epätarkkuuteen, joka kostautui lisätyönä loppuvaiheessa, kun valmiista painoaineistosta paljastui nelivärimustalla asetettuja tekstejä.

Poiminta päiväkirjasta:

”Mustan määrittämisessä taas ongelmia ja olin epähuomiossa päästänyt mukaan sekoitusmustaa. Työlästä huomata se jälkikäteen, kun ajoissa olevalla huolellisuudella voisi välttää sen myöhemmin.”

Lopullinen painoaineiston valmistus sisälsi tekstien konvertoinnin, viivojen overprint-asetuksen varmistuksen sekä lopullisten PDF-tiedostojen tekemisen 1. Valkoisista painoalueista, 2. Mattalakka-alueista ja 3. Varsinaisesta aineistosta ilman viivoja ja viivojen kanssa. Lisäksi aineistopakettiin liitettiin täsmälliset ohjeet Pantone-väristä ja viittaukset referenssivedoksiin laadun varmistamiseksi. Tässä vaiheessa niin sanotusta Worst Case Scenario –ajattelumallista on hyötyä. Erityisesti ulkomaalaisille painoille kannattaa lähettää mahdollisimman tarkat ja ymmärrettävät ohjeet siitä näkökulmasta mietittynä, mikä kaikki voi mahdollisesti mennä viikaan. Tällöin voidaan todennäköisesti pahimmat karikot ja painotuotteesta tulee toivotunlainen. Tarkistuslista (kuva 20) toimii hyvänä tukena painoaineistoja tehdessä.

Item	100% Proofread 1-50g		100% Proofread 75g		100% Proofread 100g		100% Proofread 150g	
	Checklist	Approved	Checklist	Approved	Checklist	Approved	Checklist	Approved
Määrittäminen								
Käyttö								
Määritys								
Painatus								
Tarkistus								
EAN								

Kuva 20. Tarkistuslista

5 POHDINTA

Graafisen suunnittelun prosessin mallinnus voi antaa organisaatiolle tarpeellista tietoa prosessin vaatimista resursseista. Mallinnuksella saadaan näkyväksi esimerkiksi eri työvaiheiden keskinäiset ajalliset mittasuhteet ja muutosten vaikutus työvaiheisiin ja niiden toistumiseen.

Graafisen suunnittelun sisäisenä työkaluna mallinnus ei ole erityisen merkittävä ja toimii lähinnä yksittäisenä esimerkkinä projektin kulusta. Mallinnus ei siis toimi automaattisesti pohjana toistettavalle prosessille, tosin jotakin suuntaviivoja se voi antaa. Mielestäni mallinnuksen selvin anti onkin tiedon välittäminen graafisen suunnittelun prosessista sen ulkopuolisille toimijoille.

Vuokaavion laatiminen graafisen suunnittelun prosessista on innostavaa ja haastavaa. Uusi ja erilainen tapa esittää prosessia on mielenkiintoinen, mutta samalla luovan prosessin jäsentäminen selkeän kaavion muotoon pakottaa valintoihin merkinnöissä. Lopullinen mallinnus sisältää kompromisseja luottavuuden ansioksi, vaikka toteutunut prosessi koostuu useammista pienistä osavaiheista. Martinsuo & Blomqvist (2010, 13) huomauttavatkin, että *”Prosessin nykytilannetta kuvattaessa täytyy hyväksyä se, että nykyisessä toiminnassa prosessin kaikki tehtävät ja tuotokset eivät ole ihanteellisesti toteutettu ja että prosessikuvauksesta voi tulla kaoottinen, epämääräinen tai vaikea”*. Mallinnusta kannattaa tehdä jatkuvasti projektin rinnalla, jolloin kaikki olennaiset toiminnot voi merkitä suoraan mallinnukseen. Ajantasaisella mallinnuksella prosessin pienet osavaiheet saa hyvin esille, kun taas jälkikäteen tehtävässä mallinnuksessa merkintöihin tulee helpommin kompromisseja ja olennaistakin tietoa saattaa jäädä perusteettomasti kuvauksen ulkopuolelle.

Vuokaavio taipuu varsin sujuvasti graafisen suunnittelun prosessikuvaukseen. Olennaista on jättää muotoiluprosessin pohdinnallisempi lähestymistapa sivuun ja keskittyä suoraviivaisesti merkitsemään ylös mitä tapahtuu, milloin ja kenen toimesta.

Graafisen suunnittelijan ammatillisten osa-alueiden tarkastelu toi esille monipuolisesti uuden pakkausilmeen jalkautuksessa vaadittavia ammatillisia osaamisalueita, joista monet ovat yhteneväisiä myös idea- ja konseptivaiheen sisältävän suunnitteluprosessin kanssa. Myös jalkautuksessa tulee huomioida suunnittelun keskeiset päämäärät (Huovila 2006, 12-14), eli muotoiltavan viestin sisältö (taitto), sen lähettäjän tunnistettava identiteetti (sommittelu, graafiset elementit, värit), informaation järjestys (hierarkia) ja huomion herättäminen sekä mielenkiinnon ylläpitäminen (erottuvuus). Lisäksi erityisen tarpeellista pakkausprojektissa työskentelevälle suunnittelijalle on painotekninen osaaminen.

Projektina visuaalisen ilmeen jalkautus tuotesarjaan on haastava ja mielekäs. Se antoi mahdollisuuden hyödyntää aiempaa osaamista, mutta toi myös uusia taitoja sekä ammatillista varmuutta. Mainostoimiston onnistuneen ulkoasusuunnitelman ansiosta projektiin oli helppo tarttua ja ilme toimi hyvänä raamina visuaalisten haasteiden ratkomiseen.

Pakkaussuunnitteluprojektissa loppuvaiheen pienet muutokset aineistoon aiheuttavat helposti kokoaan suuremman lisätyön ja viivästyksen aikatauluun. Kun aineisto on jo painovalmista tai miltei painovalmista, on muutosten tekeminen paitsi turhauttavaa, myös riskialtista, sillä todennäköisyys virheisiin kasvaa selvästi. Pakkausuu-distusprojektin organisoinnin ansioita oli sen ajoitus. Aineiston valmistumiselle ei asetettu määräpäivää, mikä antoi projektille työrauhan ja mahdollisti työn sujuvan valmistumisen.

LÄHTEET

- Evira, 2016. Yleiset pakkausmerkinnät.
<https://www.evira.fi/elintarvikkeet/valmistus-ja-myynti/pakkausmerkinnat/>
 11.5.2016.
- Förblom, J. (toim.), 2014. Näe, koe, tee. Yhdistysten strategiaopas. Kolmas lähde –hanke.
- Huovila, T. 2006. "Look": visuaalista viestisi. Inforviestintä.
- Kennelliitto, 2014. Koirat.
<http://www.kennelliitto.fi/koirat>
 29.10. 2014.
- Keskuskaupakamari, 2012. Uusi aika, uusi ilme!
<http://kaupakamari.fi/2012/05/03/uusi-aika-uusi-ilme/>
 3.5.2012.
- Kettunen, I. Muotoiluprosessi.
<http://www.aatepaja.fi/muotoiluprosessi/>
 29.10.2014.
- Koskinen, P. 2010. Painotyön ostajan käsikirja. Helsinki: Mainostajien liitto.
- Kupsala, S. 2011. Eläinten aseman muuttuminen Suomessa. Yhteiskuntatieteellinen selvitys maa- ja metsätalousministeriölle eläinsuojelulain kokonaisuudistusta varten.
- Käypä hoito, 2010. Vuokaavio vajaatoiminta-tahdistimen tarpeen arvioimiseksi.
<http://www.kaypahoito.fi/web/kh/suosituksset/suositus?id=imk00542&suositusid=hoi50082>
 14.5. 2016
- Leppänen-Turkula, A., Ollila, M. & Järvi-Kääriäinen, T., 2007. Pakkaus. Kirjassa Järvi-Kääriäinen, T. & Ollila, M. (toim.). Toimiva pakkaus. Pakkausteknologia-PTR, 2007, 9-12.
- Martinsuo, M. & Blomqvist, M., 2010. Prosessien mallintaminen osana toiminnan kehittämistä. Tampereen teknillinen yliopisto. Teknis-taloudellinen tiedekunta. Opetusmoniste; 2 (2010).
- Moisio, J. & Ritola, O. 2001. ISO 9000:2000 ja menestyksen avaimet – Vinkkejä pohdiskelijoille. Suomen standardoimisliitto.
- Mälkönen, T. 2010. Tiedonhallinta. Tehtävämatriisi. Suomen Yliopistokiinteistöt Oy.
<http://sykoy.fi/wp-content/uploads/tiedonhallinnan-tehtvmatriisi.pdf>
 14.5. 2016.
- Satopää, P. 2013. Koira-alan markkinat ja koiranomistajien ostokäyttäytyminen Suomessa. Turun ammattikorkeakoulu. Bioalat ja liiketalous. Opinnäyetyö. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201303133254> 29.10.2014
- Työ- ja elinkeinoministeriö, 2014. Graafinen suunnittelija.
<http://www.mol.fi/avo/ammattit/07225.htm>
 29.10.2014.
- Virtanen, P. & Wennberg, M. 2005. Prosessijohtaminen julkishallinnossa. Edita.