

JÄÄKIEKKOSEURAN VISUAALISEN ILMEEN UUDISTAMINEN

Antti Lassila

Opinnäytetyö
Huhtikuu 2010

Mediatekniikka
Tekniikan ja liikenteen ala





Tekijä(t) LASSILA, Antti	Julkaisun laji Opinnäytetyö	Päivämäärä 20.04.2010
	Sivumäärä 62	Julkaisun kieli suomi
	Luottamuksellisuus () saakka	Verkkojulkaisulupa myönnetty (x)
Työn nimi JÄÄKIEKKOSEURAN VISUAALISEN ILMEEN UUDISTAMINEN		
Koulutusohjelma Mediatekniikka		
Työn ohjaaja(t) NIEMI, Kari		
Toimeksiantaja(t) Alavuden Peli-Veikot ry		
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyön toimeksiantajana toimi urheiluseura Alavuden Peli-Veikot ry:n jääkiekkojaosto. Työn tavoitteena oli uudistaa seuran visuaalinen ilme siten, että se noudattelee yhtenäistä ja selkeää linjaa. Tehtävänä oli luoda seuralle visuaalinen ohjeistus ja uudistaa sen avulla seuran markkinointimateriaalit.</p> <p>Työssä perehdyttiin yritysten ja yhteisöjen visuaalisen ilmeen luomiseen. Tutkittiin graafisen suunnittelun peruseriaatteita, kuten esimerkiksi värien käyttöä, typografiaa ja sommittelua. Vertailtiin graafisen suunnittelun eroavaisuuksia painetussa- ja digitaalisessa mediassa.</p> <p>Projektin tärkeimpänä tuloksena syntyi seuran uusi visuaalinen ilme. Seuran uudesta visuaalisesti ilmeestä saatiin selkeä ja yhtenäinen. Visuaalisen ilmeen uudistamisen konkreettisenä tuloksena syntyi visuaalinen ohjeistus. Ohjeistuksen pohjalta toteutettiin seuralle ottelujuliste, ottelun käsiohjelma, lehtimainos, kausijulkaisu ja kausikortti, sekä uudistettiin verkkosivuston ulkoasu. Uudistetut markkinointimateriaalit kiinnittivät yleisön huomion hyvin ja antoivat seuran toiminnasta entistä ammattimaisemman kuvan.</p>		
Avainsanat (asiasanat) Graafinen suunnittelu, markkinointi, WWW-sivut, käytettävyyys		
Muut tiedot		



Author(s) LASSILA, Antti	Type of publication Bachelor's / Master's Thesis	Date 20042010
	Pages 62	Language Finnish
	Confidential () Until	Permission for web publication (x)
Title RENEWING THE VISUAL LOOK OF AN ICE HOCKEY CLUB		
Degree Programme Media Engineering		
Tutor(s) NIEMI, KARI		
Assigned by Alavuden Peli-Veikot ry		
Abstract <p>This Bachelor thesis was assigned by the sports club Alavuden Peli-Veikot ry and its ice hockey section. The goal was to renew the visual look of the hockey club in a way that the look is clear and solid. The assignment was to create a visual guidance for the club and use it in renewing the club's marketing materials.</p> <p>The study was conducted by examining the creation of a visual identity for corporations and associations. Basic principles of graphic design, such as the use of colors, typography, and composition, were examined. The study compares the differences in graphic design in print and digital media.</p> <p>The main result of the project was the new visual look for the club. The new visual look made during the assignment became clear and coherent. As a concrete result the club got a new visual guidance. Marketing materials, such as game poster, game brochure, newspaper ad, seasonal publication and season ticket, were made for the club on a basis of the new visual guidance. The web site layout was also renewed. New marketing materials got the spectators' attention and acceptance. The materials gave a more professional image of the club's operations.</p>		
Keywords Graphic design, marketing, www site, usability		
Miscellaneous		

SISÄLTÖ

1	TYÖN LÄHTÖKOHDAT	5
1.1	Toimeksiantaja	5
1.2	Taustaa	5
1.3	Aiheen rajaus ja tavoite	6
2	VISUAALINEN IDENTITEETTI	6
2.1	Talotyyli	6
2.2	Seuratunnus.....	7
2.3	Värit.....	9
2.3.1	Yleistä	9
2.3.2	Tunnusvärien valinta	9
2.3.3	Väriympyrä	11
2.3.4	Väriharmoniat	12
2.4	Typografia.....	14
2.4.1	Yleistä	14
2.4.2	Kirjaintyypit	15
2.4.3	Kirjaintyyppien valinta.....	17
2.5	Kuvat ja graafiset elementit	19
3	PAINOTUOTTEEN GRAAFINEN SUUNNITTELU	22
3.1	CMYK-värijärjestelmä	22
3.2	Typografia.....	22
3.2.1	Ladonta.....	22
3.2.2	Kontrastit.....	24
3.3	Sommittelu	26

3.3.1	Yleistä	26
3.3.2	Kultainen leikkaus	26
3.4	Painotuotteen tekniset vaatimukset	28
3.4.1	Tiedostomuodot	28
3.4.2	Värinhallinta ja kuvankäsittely	30
4	VERKKOSIVUSTON GRAAFINEN SUUNNITTELU	31
4.1	Käytettävyys	31
4.1.1	Käytettävyyden määritelmä	31
4.1.2	Heuristiikat	32
4.2	Käyttöliittymä	34
4.3	Värit	35
4.3.1	RGB-värijärjestelmä	35
4.3.2	Värien käyttö verkkosivuston suunnittelussa	36
4.4	Grafiikka	37
4.4.1	Verkkosivuston ulkoasun suunnittelu	37
4.4.2	Rajoitukset ja erityisvaatimukset	40
4.4.3	Tiedostomuodon valinta	42
4.5	Typografia	44
4.5.1	Toimiva verkkoteksti	44
4.6	Multimedia	45
4.6.1	Multimedian mahdollisuudet	45
4.6.2	Flash	46
5	POHDINTA	47
	LÄHTEET	50
	LIITTEET	51

Liite 1. APV:n visuaalinen ohjeistus	51
Liite 2. APV:n ottelujuliste	56
Liite 3. APV:n ottelun käsiohjelma.....	57
Liite 4. APV:n ottelun lehtimainos	58
Liite 5. APV:n kausikortti	59
Liite 6. APV:n kausijulkaisun kannet	60
Liite 7. APV:n kausijulkaisun sisältönäkymä	61
Liite 8. APV:n edustusjoukkueen verkkosivuston etusivunäkymä.....	62

KUVIOT

KUVIO 1. APV:n seuratunnuksen oikeaoppisia käyttötapoja.....	9
KUVIO 2. APV:n tunnusvärit	11
KUVIO 3. Väriympyrä.....	11
KUVIO 4. Yksiväriharmonia.....	12
KUVIO 5. Lähiväriharmonia	13
KUVIO 6. Vastaväriharmonia.....	13
KUVIO 7. APV:n tehostevärit.....	14
KUVIO 8. Goottilaistyylinen fontti Old English Text MT.....	15
KUVIO 9. Times New Roman on suosittu antiikva.	15
KUVIO 10. Egyptiennen tunnistaa vahvoista päätteistä.	16
KUVIO 11. Helvetica-fonttiperhe kuuluu groteskeihin.	16
KUVIO 12. Vladimir Script pyrkii jäljittelemään käsialakirjoitusta.	16
KUVIO 13. Jokerman-fontti on hyvä esimerkki fantasiakirjaimistosta.....	17
KUVIO 14. Symbolifontit toimivat yli kielirajojen.....	17
KUVIO 15. Impact-kirjaintyyppi.....	18
KUVIO 16. Times New Roman -kirjaintyyppi.....	19
KUVIO 17. Helvetica Neue -kirjaintyyppi perusleikkauksena.....	19

KUVIO 18. Arial-kirjaintyyppi.....	19
KUVIO 19. Esimerkkejä kuvien käytöstä APV:n viestinnässä.	21
KUVIO 20. APV:n graafiset elementit	21
KUVIO 21. Käsiohjelman ladontatyylit	24
KUVIO 22. APV:n lehtimainoksesta löytyy väri- ja kokontrastia.	25
KUVIO 23. Kultainen leikkaus	27
KUVIO 24. Kultaisen leikkauksen suhteet sommittelun pohjana.....	27
KUVIO 25. APV:n edustusjoukkueen verkkosivuston ulkoasu	34
KUVIO 26. Näkymä verkkosivuston päänavigaatiosta	35
KUVIO 27. Näkymä verkkosivustosta laajakuvanäytöllä	37
KUVIO 28. Sivunäkymä 1024x768 resoluutiolla	42

1 TYÖN LÄHTÖKOHDAT

1.1 Toimeksiantaja

Opinnäytetyön toimeksiantajana toimi urheiluseura Alavuden Peli-Veikot ry eli APV. Opinnäytetyö toteutettiin seuran jääkiekkojaostolle. Seura on perustettu vuonna 1953, jolloin toiminta aloitettiin jalkapallolla. Seurasta tuli ensimmäinen maaseudulla toimiva palloilun erikoisseura. Jääkiekko otettiin mukaan seuran toimintaan vuonna 1964. (Alavuden Peli-Veikot ry:n historia 2009.)

Jäähalli Alavudelle valmistui vasta keväällä 2008. Siihen saakka seuran edustusjoukkueet joutuivat pitkään pelaamaan kotiottelunsa lähiseudun jäähalleissa. Jäähallin saaminen omalle paikkakunnalle sytytti Alavudelle uuden kiekkoinnostuksen. Kaudella 2008-2009 APV:n miesten edustusjoukkueen kotiotteluja seurasi keskimäärin 306 katsojaa. Yleisökeskiarvo oli II-divisioonasarjatasolla koko Suomen suurin. Yhden ottelun yleisöennätys 645 katsojaa on suurempi kuin monen Mestis-ottelun yleisömäärä. (Suomen Jääkiekkoliiton tilastoarkisto 2009.) Mestis on Suomen toiseksi korkein jääkiekon sarjaporras. Kaudella 2009-2010 APV:n miesten edustusjoukkue pelaa II-divisioonaa ja naisten edustusjoukkue pelaa SM-sarjaa.

1.2 Taustaa

Seuralla ei ollut ennen minkäänlaista yhtenäistä linjaa markkinointimateriaalien suhteen. Kaikki materiaali oli toteutettu harrastajapohjalta, eikä graafiseen suunnitteluun juurikaan ollut panostettu. Syksyllä 2009 päätettiin uudistaa ja yhtenäistää seuran koko markkinointimateriaali.

1.3 Aiheen rajaus ja tavoite

Toimeksiantajan kanssa sovittiin, että seuralle luodaan visuaalinen ohjeistus, jonka avulla kaikki markkinointimateriaali saadaan noudattamaan yhtenäistä linjaa.

Visuaalisen ohjeistuksen lisäksi työhön kuuluivat ottelujulisteiden, ottelun käsiohjelman, lehtimainoksen, kausikortin ja kausijulkaisun suunnittelu sekä verkkosivuston ulkoasun uudistaminen.

Tavoitteena oli luoda seuralle selkeä ja tunnistettava visuaalinen ilme. Yhtenäisen visuaalisen linjan avulla haluttiin saada ihmiset huomaamaan ottelujulisteet ja lehtimainokset muiden ilmoitusten seasta sekä antaa seuran toiminnasta ammattimaisempi vaikutelma. Ennen kaikkea pyrittiin myös tältä osin säilyttämään uuden jäähallin sytyttämä kiekkoinnostus kaupunkilaisten keskuudessa.

2 VISUAALINEN IDENTITEETTI

2.1 Talotyyli

Yrityksen tai yhteisön valitsemaa visuaalista linjaa kutsutaan talotyyliksi. Talotyyliä sovelletaan kaikessa viestinnässä, ja se pitää sisällään vähintään yrityksen tunnuksen, värimaailman sekä typografian. Talotyyli on siis yhtä kuin yrityksen tai yhteisön visuaalinen identiteetti. (Loiri & Juholin 2002, 129-130.)

Talotyyli luodaan vahvistamaan yhteisön identiteettiä. Hyvin onnistunut talotyylin määrittely saa vastaanottajat yhdistämään tyylin yhteisöön sekä muistamaan ja tunnistamaan sen helposti. Talotyyli pyritään luomaan vuosiksi eteenpäin, joten on tärkeää pystyä luomaan sellainen visuaalinen kokonaisilme, joka kestää muotitrendien vaihtelut. (Mts. 129.)

Pienimpienkään yhteisöjen viestintä ei nykyään ole juuri koskaan yhden henkilön vastuulla. Usein yhteisön viestintään osallistuu monia eri henkilöitä jopa monesta eri yrityksestä. Siksi onkin erittäin tärkeää, että yhteisöllä on olemassa oma talotyyliinsä. Kun talotyyli on koottu talotyylioppaaksi, on jokainen yhteisön viestintään osallistuva henkilö tietoinen yhteisön tyylistä. (Mts. 129.)

Talotyyliopas sisältää yhteisön visuaalisen linjan lisäksi myös mallit ja ohjeet talotyylin käyttäytymisestä erilaisissa graafisissa sovelluksissa. Kaikki yhteisön viestinnässä käytetyt graafiset sovellukset käydään läpi talotyylioppaassa. Yleisimpiä sovelluksia ovat yhteisön lomakepohjat, käyntikortit ja erilaiset mainonnan sovellukset. Yrityksen toimialasta riippuen talotyyliopas sisältää joskus myös ohjeita erikoisemmista talotyylin käyttökohteista, kuten vaikka yrityksen ajoneuvoista, asuista tai vaikka kalusteista. (Mts. 139.)

Tämän opinnäytetyön yksi tärkeimmistä tavoitteista oli luoda APV:lle yhtenäinen visuaalinen linja. Käytännössä seuralle täytyi siis luoda talotyyli. Täydellisen talotyylioppaan sijaan seuralle luotiin visuaalinen ohjeistus. Ohjeistus sisältää tiedot seuran tunnuksesta, väreistä ja typografiasta. Lisäksi ohjeistuksesta löytyvät ohjeet erilaisten graafisten elementtien käyttämiseen mainonnassa. Ei voida siis puhua talotyylioppaasta, koska toimeksiannosta johtuen ohjeistuksessa on otettu huomioon ainoastaan mainonnan sovellukset. Esimerkiksi erilaiset viestinnässä käytettävät lomakepohjat on jätetty ohjeistuksen ulkopuolelle.

2.2 Seuratunnus

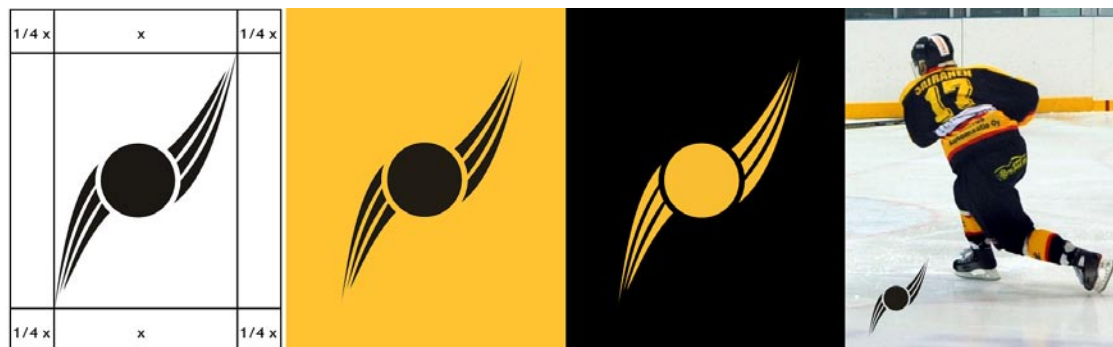
Monesti kuulee puhuttavan logosta, kun todellisuudessa tarkoitetaan liikemerkkiä tai tunnusta. Todellisuudessa logolla tarkoitetaan yrityksen tai yhteisön nimeä kirjoitusasussaan. Liikemerkki sen sijaan on yrityksen kuvallinen symboli. Joskus liikemerkki ja logo muodostavat yhtenäisen kuvion, jolloin on hyväksyttävää puhua logosta. (Nieminen 2003, 96-100.) Kaikilla yhteisöillä ei välttämättä ole liikemerkkiä tai tunnusta ollenkaan, vaan käytössä on ainoastaan logo. Myös päinvastainen on

mahdollista. (Loiri & Juholin 2002, 131.) Monet urheiluseurat kuuluvat juuri tähän jälkimmäiseen joukkoon, jotka käyttävät ainoastaan kuvallista tunnusta.

Urheiluseuroilla on yleensä hyvin toisistaan erottuvat tunnukset, mutta tunnusten suunnittelussa on yleensä lähdetty vain muutamasta eri lähtökohdasta. Yleisimmät tunnukset lienevät symboliset tunnukset, jotka viittaavat selkeästi seuran nimeen tai seuran muuhun toimintaan. Usein tunnusta lähdetään rakentamaan myös seuran nimen tai nimen lyhenteen ympärille. Heraldiset, eli vaakunataiteen symbolit ovat myös suosittu lähtökohta tunnuksen suunnittelussa. Lähes poikkeuksetta tunnusten värimaailma koostuu seuran tunnusväreistä.

Visuaalista ohjeistusta tai talotyyliopasta tehtäessä on tärkeää ohjeistaa tunnuksen oikea käyttö. Mikäli tunnuksesta on olemassa eri väriversioita, määritellään milloin käytetään mitäkin versiota. Tunnukselle määritellään yleensä myös minimikoko, mitä pienempänä tunnusta ei saa käyttää. Myös tunnuksen ympärille jätettävä tyhjä tila on otettava huomioon. Suoja-alueeksi kutsuttu tila pitää huolen siitä, ettei liian lähelle tunnusta tule mitään elementtiä, mikä voisi vähentää tunnuksen vaikutusta tai visuaalisuutta.

APV:lla oli olemassa seuratunnus jo entuudestaan, eikä tunnuksen uudistamista koettu ajankohtaiseksi. Tehtäväksi jäi siis määritellä tunnukselle oikeaoppiset käyttötavat. APV:n seuratunnus koostuu jääkiekosta ja sitä ympäröivistä vauhtiraidoista (ks. kuvio 1). Tunnusta pyritään aina käyttämään mustana, mutta mustalla taustalla voidaan käyttää myös keltaista tunnusta. Mustaa tunnusta voidaan käyttää myös esim. keltaisella taustalla tai kuvan päällä, mikäli taustan ja tunnuksen välille jää riittävä kontrasti. Tunnuksen suoja-alueeksi määritettiin yksi neljäsosa tunnuksen leveydestä joka suuntaan. Tunnuksesta saa käyttää minimissään 10 millimetriä korkeaa versiota. Sitä pienemmissä tunnuksissa yksityiskohdat ja tunnuksen sanoma katoavat.



KUVIO 1. APV:n seuratunnuksen oikeaoppisia käyttötapoja

2.3 Värit

2.3.1 Yleistä

Väri syntyy valon, kohdepinnan ja katselijan yhteisvaikutuksesta (Fraser, Murphy & Bunting 2004, 4). Väri on siis perusluonteeltaan subjektiivista, mikä tekee värien maailmasta hyvin monimutkaisen. Värien muodostaminen voidaan toteuttaa myös kahdella tavalla. Tietokoneen näyttörudulle värit muodostetaan lisäämällä erivärisiä valoja eri suhteessa. Painopinnalle värit muodostetaan vähentävällä periaatteella. Tämän vuoksi tarvitaan kaksi värijärjestelmää. Lisäävä värijärjestelmä on nimeltään RGB ja vähentävää järjestelmää kutsutaan CMYK-järjestelmäksi. (Viluksela, Ristimäki & Spännäri 2007, 24-25.) CMYK-värijärjestelmästä lisää luvussa 3.1 ja RGB-järjestelmästä enemmän luvussa 4.3.1.

2.3.2 Tunnusvärien valinta

Värit kertovat kohteestaan aina jotakin. Värivalinnoilla voidaan tahallisesti vaikuttaa värin antamaan tuntemukseen. Värien aistiminen on lopulta kuitenkin aina jossain määrin henkilökohtaista, joten värivalinnoilla vaikutetaan aina myös tahattomastikin. Jokaisella on yleensä oma lempiväri. Myös kokemukset tietyistä väreistä tietyissä tilanteista ovat luoneet henkilökohtaisen tuntemuksen kyseisestä väristä. Väriihin liittyy paljon myös kulttuurikohtaisia tuntemuksia ja symboliikkaa. (Loiri & Juholin 2002, 112.) Esimerkiksi useimmissa länsimaissa valkoinen väri merkitsee puhtautta,

mutta joissain Aasian maissa se on kuolemaan liitettävä väri. Väreillä on myös psykologisia merkityksiä. Heraldikassa punainen väri tarkoittaa rohkeutta (Pohjola 2003, 136). Urheilumaailmassa on tutkittu punaisen peliasun vaikutusta voittamisen todennäköisyyteen. Antropologi Russell Hill tutki aluksi Iso-Britannian jalkapallosarjojen tuloksia ja tuli siihen tulokseen, että punaisessa peliasussa pelaava joukkue saa muutaman prosentin edun. Myöhemmin Hill laajensi tutkimukset nyrkkeilyyn ja painiin. Näissä lajeissa ottelijoiden asun väri arvotaan ennen ottelua. Punaisen asun saanut urheilija voitti otteluista 55 prosenttia. (Tutkimus: Voittaja käyttää punaista 2009.)

Kun luodaan yhteisön talotyyliä, tulee värivalinnoissa ensimmäisenä tarkastella, onko yhteisön toimintaan jo liitetty jokin väri. Usein tunnusväri löytyy helposti yhteisön toimintaa ja toimintaympäristöä tarkastelemalla. Tunnusvärin tai tunnusvärien valinta on syytä tehdä huolellisesti, sillä yleensä koko yhteisön ilme perustuu sen tunnusväriin tunnusmerkkiä myöten. Koska talotyylin tulee kestää aikaa, kannattaa tunnusvärit yleensä valita perinteisistä väreistä ja välttää vallitsevia trendivärejä. Yksi tunnusväri kestää ajan kulutusta huomattavasti paremmin kuin kaksi väriä.

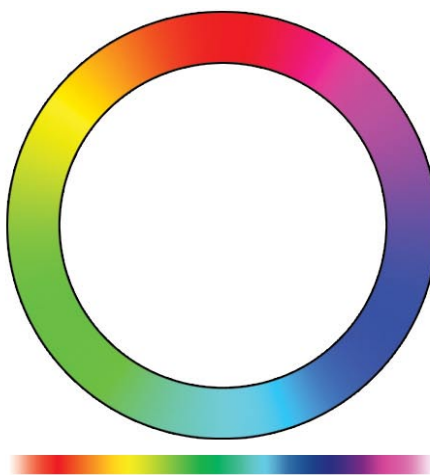
APV:n tunnusvärit ovat seuran alusta asti olleet musta ja keltainen. Musta on aina musta, mutta keltainen on suuri joukko eri sävyjä oranssin ja vihreän välillä. Yhtenäisen visuaalisen linjan puuttuessa olikin selvää, että kaikissa eri markkinointimateriaaleissa keltainen oli yleensä aina hieman eri sävyinen. Alunperin APV:n keltainen tunnusväri oli hyvin kirkkaankeltainen ja muodosti mustan kanssa hieman liian vahvan yhdistelmän. Varsinkin pelipaidoissa käytetty kirkas keltainen mustalla pohjalla koettiin hieman rauhattomaksi. Kun keltaisen sävy valittiin hieman lähempää oranssia, saatiin aikaa rauhallisempi yhdistelmä. Koska värit muodostetaan eri medioissa eri värijärjestelmiä käyttäen, täytyy yhteisön tunnusvärit ilmoittaa visuaalisessa ohjeistuksessa molempien järjestelmien merkintätavoilla. Tunnusvärit RGB- ja CMYK-arvoineen näkyvät kuviossa 2.



KUVIO 2. APV:n tunnusvärit

2.3.3 Väriympyrä

Väriympyrä (ks. kuvio 3) saadaan, kun järjestellään kaikki valon spektrin eli sateenkaaren värit ympyrän muotoon. Spektrissä kaikki värit esiintyvät aina samassa järjestyksessä ja vierekkäiset värit ovat aina sekoitus toisistaan (esimerkiksi punainen + keltainen = oranssi). Väriympyrä jakautuu neljään pääväriin. Keltaisen, punaisen ja sinisen lisäksi myös vihreä lasketaan pääväriksi. Väriympyrästä on helppo havaita vastavärit, sillä ne asettuvat ympyrässä vastakkain. Väriympyrä voidaan jakaa myös lämpöisyyden mukaan. Kahtiajaossa ympyrä jaetaan lämpöisiin ja kylmiin väreihin. Tarkkaa rajaa värin muuttumisesta lämpimästä kylmäksi ei kuitenkaan voida määrittää, sillä se riippuu aina myös katsojasta ja tilanteesta. (Loiri & Juholin 2002, 110-111.)



KUVIO 3. Väriympyrä

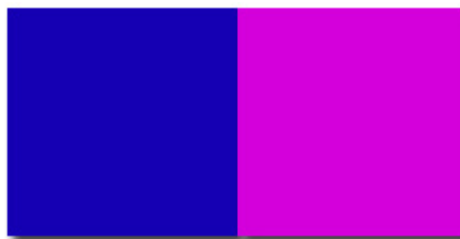
2.3.4 Väriharmoniat

Värejä voidaan käyttää lukemattomina eri yhdistelminä, mutta yhtä hyvin myös yksinään. Yksinkertaisinta on käyttää ainoastaan yhtä väriä, sillä silloin ei voi saada aikaan ristiriitoja, mitä varomattomalla useamman värin käyttämisellä voi saada aikaan. Lisäksi jokainen väri toimii yksistään melko hyvin perusvärien mustan ja valkoisen kanssa. Yhden värin käyttämistä kutsutaan yksiväriharmoniaksi. Pahimmillaan yhden ainoan värin käyttö voi saada aikaan sen, että kohde näyttää tylsältä ja mielenkiinto täytyy rakentaa pelkästään kuvasommittelun ja elementtien muotojen avulla. Mielenkiintoa voidaan lisätä käyttämällä saman värin eri sävyjä (ks. kuvio 4). Saman värin eri sävyisillä elementeillä voidaan saada aikaan mielenkiintoisia sommitelmia. Tämäntyylinen yksiväriharmonian käyttäminen johtaa yleensä rauhalliseen ja hillittyyn lopputulokseen, joka on hyvin aikaa kestävä. (Huovila 2006, 118-119.)



KUVIO 4. Yksiväriharmonia

Lähiväriharmonia (ks. kuvio 5) muodostuu, kun väriympyrän samasta neljänneksestä käytetään kahta eri väriä. Koska värit sijaitsevan lähellä toisiaan, ne sopivat yleensä hyvin käytettäväksi yhdessä. Toista väriä käytetään yleensä päävärinä ja toista väriä käytetään apuvärinä ja tehosteena. (Mts. 119.)



KUVIO 5. Lähiväriharmonia

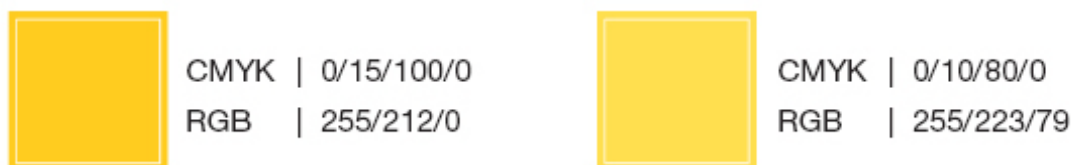
Haastavaksi värienkäyttö muuttuu, kun valitut värit sijaitsevat väriympyrän vastakkaisilla puolilla. Vastavärejä käytettäessä puhutaan vastaväriharmoniasta (ks. kuvio 6). Mikäli molempia värejä käytetään suurina pintoina, on vastavärien käyttäminen hyvin haastavaa, sillä vastavärit vahvistavat toisiaan ja saattavat pidempään katsottuna alkaa ärsyttää silmää. Parhaiten vastaväriharmonia toimii, kun toinen väreistä on selkeästi hallitseva ja toista käytetään ainoastaan tehosteena. (Mts. 120.) Läheskään kaikki vastavärit eivät sovi yhteen, ja toisaalta sopivatkin vastaväriparit muuttuvat väärässä käyttökohteessa toimimattomiksi. Punainen ja vihreä ovat toistensa vastavärit ja toimivat hyvin esimerkiksi skottikankaassa, jossa punaisella pohjalla on vihreitä ruudukkoja. Sen sijaan punainen teksti vihreällä pohjalla tai päinvastoin on huono yhdistelmä. Jopa noin 8 prosenttia miehistä kärsii puna-vihersokeudesta, jolloin punaisen ja vihreän väriyhdistelmät usein häviävät toisiinsa. Vastaväriyhdistelmät kiinnittävät yleensä helposti huomion ja ovat siksi yleisesti käytettyjä mm. lehtimainoksissa.



KUVIO 6. Vastaväriharmonia

APV:n hallitseva tunnusväri on keltainen. Keltainen väri on hyvin voimakas muiden värien yhteydessä ja saattaa varastaa tehoa muilta väreiltä, joten keltaista väriä

suositellaan yleensä käytettäväksi yksistään ja valkoisen tai mustan kanssa (Huovila 2006, 122). Oli siis helppo päätyä APV:n värimaailman määrittämisessä yksiväriharmoniaan. Keltaisen tunnusvärin tehostamiseksi valittiin kaksi keltaisen vaaleampaa sävyä. APV:n tehostevärit sekä niiden RGB- ja CMYK-arvot näkyvät kuviossa 7. Värien oikea käyttö on visuaalisessa ohjeistuksessa hyvä havainnollistaa esimerkkien ja mallitoteutusten avulla.



KUVIO 7. APV:n tehostevärit

2.4 Typografia

2.4.1 Yleistä

Typografia on se osa graafista ulkoasua, joka luodaan kirjaintyylien, kirjainmuotoilujen ja kappalemuotoilujen avulla. Typografiaan kuuluu kaikki se, mikä liittyy jollain tapaa tekstin visuaaliseen esittämiseen. Typografia on onnistunut, kun lukeminen on helppoa ja miellyttävää. Hyvin laadittu typografia tekee tekstin eri osat helposti havaittaviksi, se jäsentää tekstiä, vahvistaa kirjoituksen äänenpainoja sekä määrittää kerronnan tason. (Loiri 2004, 9-10.) Typografia on puhetta visuaalisessa muodossa.

Typografialla on yksi suurimmista visuaalisen identiteetin kulmakivistä. Talotyyliä rakentaessa täytyy määritellä ainakin käytettävät kirjaintyypit. Visuaalisesta ohjeistuksesta tulee lisäksi löytyä ohjeet, milloin mitäkin tekstityyppiä tulee käyttää. Jotain kirjasintyyppiä saatetaan käyttää pelkästään otsikoissa ja toista pelkästään leipäteksteissä.

2.4.2 Kirjaintyypit

Erilaisia kirjaintyyppejä löytyy lukemattomia määriä, joten niiden tunnistamista varten on laadittu erilaisia luokittelutapoja. Kirjainmallistojen suunnittelu voi lähteä useista eri lähtökohdista. Siksi käytössä on myös useita erilaisia kirjainluokitustapoja. Luokittelulla pyritään määrittelemään mahdollisimman monet fontin ominaisuudet. Yleisin luokittelu perustuu kirjainten sisältämään muoto-oppiin. (Loiri 2004, 43-44.).

Goottilaistyylliset kirjaimet

Kirjapainotaidon alkuaikoina kirjaimet pohjautuivat alunperin siveltimellä tehtyihin kirjainmuotoihin (ks. kuvio 8). Tyyllillä oli voimakas vaikutus myös pohjoismaisessa kirjapainon historiassa.

Old English Text MT

KUVIO 8. Goottilaistyylinen fontti Old English Text MT

Antiikvat

Antiikvat ovat päätteellisiä fontteja (ks. kuvio 9), joita suositaan nykyään etenkin leipätekstifonttina. Kirjainten päätteiden ansiosta rivien seuraaminen on helpompaa ja pidempien tekstikokonaisuuksien lukeminen sen vuoksi miellyttävämpää.

Times New Roman

KUVIO 9. Times New Roman on suosittu antiikva.

Egyptiennet

Egyptiennet luotiin 1900-luvun alussa kaupallisten painotuotteiden otsikointeihin. Fontin tunnusmerkkinä on vahvat tasamuotoiset kirjainpäätteet (ks. kuvio 10). (Mts. 47-48.) Nykyään tekstityyppiä käytetään monesti erilaisissa mainoksissa.

Blackoak Std

KUVIO 10. Egyptiennen tunnistaa vahvoista päätteistä.

Groteskit

Groteskit ovat päätteettömiä kirjaimia, joiden kirjainrunko on tasavahva (ks. kuvio 11.). Groteskit soveltuvat hyvin lyhyisiin kokonaisuuksiin, joissa niiden teho tulee paremmin esiin. Sopivia käyttökohteita ovat mm. taulukot ja graafiset esitykset.

Helvetica Neue

KUVIO 11. Helvetica-fonttiperhe kuuluu groteskeihin.

Scriptit

Scriptit omaavat kalligrafisen muodon (ks. kuvio 12). Fontilla pyritään luomaan illuusio kynällä tai siveltimellä käsin kirjoittamisesta. Käsilakirjoitusmuotoiset fontit soveltuvat tarkoitukseensa parhaiten, kun niitä käytetään riittävän suurikokoisina ja lyhyinä pätkinä. (Mts. 51.)

Vladimir Script

KUVIO 12. Vladimir Script pyrkii jäljittelemään käsilakirjoitusta.

Fantasiakirjaimistot

Tähän luokkaan kuuluvat kaikki vapaamuotoiset kirjaimistot (ks. kuvio 13). Fantasiakirjaimistot on yleensä suunniteltu logokäyttöön. Tyypillistä kirjasintyypille on koko klassisen typografiasäännösten hylkääminen.

Jokerman

KUVIO 13. Jokerman-fontti on hyvä esimerkki fantasiakirjaimistosta.

Multifontistot

Multifontiston kirjasinperheet sisältävät samasta fontista ainakin antiikva- ja groteski-leikkaukset. Usein löytyy myös leikkaus, jossa antiikva ja groteski on yhdistetty hybridifontiksi. (Mts. 50.)

Symbolifontit

Symbolifontit ovat kokoelma erilaisia symboleita (ks. kuvio 14), joiden tehtävänä on toimia yli kielirajojen. Käyttötarkoitukset löytyvät usein esimerkiksi lentokentän opastetauluista. (Mts. 53.)



KUVIO 14. Symbolifontit toimivat yli kielirajojen.

2.4.3 Kirjaintyyppien valinta

Kirjaintyyppien valinta on typografian laadinnan tärkein osa. Paras lopputulos saadaan yleensä silloin, kun käyttöön valitaan kaksi tai kolme kirjaintyyppiä. Käyttämällä pelkästään yhtä kirjaintyyppiä typografiasta tulee helposti tylsä. Liian monen kirjaintyyppien käyttäminen taas synnyttää sekavuutta. Kirjaintyyppien valinta on vaikea tehtävä, sillä erilaisia kirjaintyyppejä löytyy tuhansia. (Loiri & Juholin 2002, 34.) Hyvä lähtökohta on valita eri fontti otsikoille ja eri fontti leipäteksteille. Mahdollisesti voidaan valita vielä kolmas fontti erikoistarpeisiin (esimerkiksi kuvateksteihin ja taulukoihin). Suositeltavaa on valita ainakin yksi groteski ja yksi antiikva.

Täytyy myös muistaa, että tekstityyppien käyttämiseen tarvitaan aina lisenssi. Lisenssien hinnoittelu perustuu yleensä käyttäjämäärään. Fontin hankkiminen useammalle henkilölle voi tulla siis hyvinkin kalliiksi. Mikäli käytetään fontteja, jotka eivät ole kaikkien saatavilla, tulee määritellä myös korvaava fontti, joka on kaikkien saatavilla ilmaiseksi. Tämä tarkoittaa siis käyttöjärjestelmien tai muiden ohjelmistojen mukana tulevia fontteja. Korvaavan tekstityypin tulee olla mahdollisimman lähellä alkuperäistä valintaa. (Pohjola 2003, 188.) Korvaavaa tekstityyppiä joudutaan usein käyttämään myös esimerkiksi verkkosivuilla, sillä verkkoselaimet näyttävät pääsääntöisesti ainoastaan fontteja, jotka löytyvät käyttäjän omalta koneelta.

APV:n typografia koostuu kolmesta eri kirjaintyyppistä. Käytettäviksi fonteiksi valittiin Impact, Times New Roman sekä Helvetica Neue.

Impact-fontti (ks. kuvio 15) on todella vahva groteski fontti. Fontti valittiin käytettäväksi ainoastaan otsikoissa. Impact on ns. perusfontti, joka tulee käyttöjärjestelmien mukana ja löytyy myös verkkoselaimista. Otsikkotasolla voidaan siis käyttää täysin yhtenäistä typografiaa sekä verkkosivuilla että painetuissa julkaisuissa.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö
01234567890

KUVIO 15. Impact-kirjaintyyppi

Päätteellisenä fonttina Times New Roman (ks. kuvio 16) sopii hyvin leipätekstin kirjasintyypiksi. Kirjasintyyppi valittiin siis ainoastaan leipätekstikäyttöön. Times New Roman on yksi tunnetuimmista fonteista, ja se löytyy myös käytännössä kaikista tietokoneista.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö
 01234567890

KUVIO 16. Times New Roman -kirjaintyyppi

Kaikessa muussa tekstissä, kuten esimerkiksi lyhyissä ilmoitusteksteissä ja korostamisessa, valittiin käytettäväksi Helvetica Neue -kirjasinperhettä (ks. kuvio 17). Helvetica Neue on perinteinen tyylikäs groteski-kirjasintyyppi, josta löytyy useita eri leikkauksia. Helvetica Neue -fontin käyttäminen vaatii lisenssin, joten sille määritettiin korvaavaksi fontiksi Arial (ks. kuvio 18). Arial on hyvin Helvetican kaltainen kirjaintyyppi, ja se löytyy myös kaikista tietokoneista. Helvetica korvattiin Arial-fontilla myös verkkosovelluksissa.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö
 01234567890

KUVIO 17. Helvetica Neue -kirjaintyyppi perusleikkauksena

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö
 01234567890

KUVIO 18. Arial-kirjaintyyppi

2.5 Kuvat ja graafiset elementit

Usein sanotaan, että kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa. Yhteisön viestinnässä käytettävät kuvat ja erilaiset graafiset elementit vaikuttavat siis suuresti yhteisön

visuaaliseen identiteettiin. Mikäli yhteisön viestinnässä käytetään paljon kuvia ja toistuvia graafisia elementtejä, ovat ne yhtä suuri osa talotyyliä kuin typografia tai tunnuskäsit. Ilman ohjeistusta yhtenäinen visuaalinen linja on helppo rikkoa esimerkiksi ristiriitaisilla kuvavalinnoilla.

Kuvan tehtävänä ei ole koskaan olla pelkkä koriste. Kuvan tulee aina olla osa viestiä. Sen tarkoitus on selventää ja selittää asioita, kiinnittää lukijan huomio aiheeseen ja jäsentää viestin kokonaisilmettä. (Loiri & Juholin 2002, 53.) Yhtenäiseen visuaaliseen ilmeeseen päästään kun kuva-aiheet, kuvien rajaukset, kuvien muodot tai kuvien käsittely noudattavat samaa linjaa.

APV:n visuaaliseen ohjeistukseen määritettiin, että kuva-aiheena tulee käyttää lähikuvia APV:n pelaajista. Lähikuvien käyttäminen kannattaa silloin, kun halutaan tuoda esille kuvan jokin yksityiskohta, joka on myös viestin kannalta olennaista (Huovila 2006, 68). Iso lähikuva jääkiekon pelaajasta ottelumainoksessa kertoo katsojalle heti ensisilmäyksellä mitä mainostetaan. Iso kuva kiinnittää katsojan huomion myös helpommin. APV:n visuaaliseen ohjeistukseen määritettiin myös, että kuvia tulee käyttää ilmoituksissa vain, jos kuvitukselle voidaan varata noin kolmasosa ilmoituksen tilasta. Pienikokoisena lähikuva ei kerro haluttua viestiä kunnolla. Kuvien käsittelyyn määriteltiin myös yhtenäinen linja. Lähikuvan antaman viestin vahvistamiseksi kuvan käsittelyssä pelaaja syvätään irti taustasta joko kokonaan, tai siten että taustan sävyä muuttamalla pelaaja nousee paremmin kuvasta esille (ks. kuvio 19).



KUVIO 19. Esimerkkejä kuvien käytöstä APV:n viestinnässä.

APV:n visuaaliseen identiteettiin kuuluu myös muutama graafinen elementti, jotka toistuvat viestinnässä. Tärkeimmäksi graafiseksi elementiksi luotiin seuran tunnusväreistä koostuva pystysuora raita (ks. kuvio 20). Seura tunnetaan tunnusväreistään todella hyvin. Yksinkertainen raita sopii hyvin käytettäväksi kaikissa seuran materiaaleissa. Korostusväreistä tehty auringonsädekuvio (ks. kuvio 20) toimii hyvin taustana erilaisille ilmoituksille. Tekstejä varten luotiin myös tekstikehys. Valkoinen pyöreäkulmainen tekstikehys (ks. kuvio 20) varmistaa, että teksti erottuu taustasta aina riittävän hyvin.



KUVIO 20. APV:n graafiset elementit

3 PAINOTUOTTEEN GRAAFINEN SUUNNITTELU

3.1 CMYK-värijärjestelmä

Painopinnalle värit muodostetaan vähentävällä värinmuodostusperiaatteella. Painotekniikassa lähtökohtana on tyypillisesti valkoinen paperi, tai mikä tahansa valkoinen pinta. Valkoinen väri muodostuu, kun pinta heijastaa kaikkia valkoisen valon komponentteja yhtä paljon. Painettaessa valkoista pintaa peitetään eri väreillä, jotka vähentävät vastakkaisvärinsä valon heijastusta valkoisesta pinnasta. CMYK-värijärjestelmässä käytettävät värit ovat syaani (cyan), magenta (magenta), keltainen (yellow) ja musta (key). (Viluksela ym. 2007, 25.)

CMYK-järjestelmässä väriarvot ilmoitetaan osavärien prosenttiarvoina (Mts. 25). Esimerkiksi APV:n keltainen tunnusväri muodostetaan käyttämällä 0% syaania, 25% magentaa, 90% keltaista ja 0% mustaa. Kaikki värisävyt voidaan teoriassa muodostaa käyttämättä mustaa osaväriä. Musta väri muodostettaisiin käyttämällä sata prosenttia muita osavärejä. Todellisuudessa näin syntyvä lopputulos ei kuitenkaan yleensä näytä täysin mustalta. Musta on myös painotuotannossa eniten käytetty väri, joten on myös huomattavasti taloudellisempaa käyttää CMYK-järjestelmää, kuin pelkkää kolmen osavärien järjestelmää.

3.2 Typografia

3.2.1 Ladonta

Mikäli yritykselle tai yhteisölle on luotu talotyyli, on käytettävät kirjasimet määritelty tyylioppaassa hyvin ykstyiskohtaisesti. Typografiseen ulkoasuun vaikuttavat kuitenkin monet muutkin asiat kuin fontti. Tekstin ladonnalla on huomattava vaikutus sekä viestin ulkoasuun että luettavuuteen.

Tekstikappaleet ladotaan palstoiksi. Palstaleveydellä on suuri vaikutus luettavuuteen, joten tekstirivien tulisi olla sopivassa suhteessa kirjainkokoan. Pienellä kirjainkokoalla ladotut tekstipalstat on hyvä pitää kapeampina kuin suurella kirjainkokoalla ladotut tekstirivit. Sopiva rivinpituus sisältää maksimissaan 70-80 merkkiä. Pienellä kirjainkokoalla ladotut sanomalehtien kapeat palstat sisältävät keskimäärin 28-33 merkkiä. (Loiri & Juholin 2002, 41.)

Tekstipalstojen ulkomuoto riippuu rivien sulkemistavasta. Rivien sulkemistavat jaetaan neljään luokkaan. Tavallisin tapa on käyttää tasapalstaa, jolloin rivien molemmat reunat tasataan. Tasareunainen palsta on ulkoasultaan symmetrinen ja luettavuudeltaan helppoa. Ongelmat syntyvät kapeissa palstoissa, kun sanojen välit saattavat kasvaa liian suuriksi ja sanoja joudutaan tavuttamaan paljon. (Mts. 42.)

Oikeanpuoleinen liehuladonnan on toiseksi yleisin tapa ladata tekstirivit. Rivien vasemmat reunat tasataan, jolloin luettaessa silmä löytää uuden rivin alun helposti. Liehuladonnan toimii parhaiten lyhyiden sanojen kielissä, jolloin liehureunasta tulee siistimpi. (Mts. 42.)

Vasemmanpuoleinen liehuladonnan on huomattavasti harvinaisemmin käytetty kuin oikeanpuoleinen liehuladonnan. Siksi se erottuu hyvin voimakkaasti. Se on kuitenkin erittäin vaikealukuista, joten sitä tulee käyttää erittäin harkiten. Vaikealukuisuuden vuoksi sitä tulee käyttää vain erittäin lyhyissä tekstikappaleissa. (Mts. 42.)

Rivien ladonnan voidaan toteuttaa myös keskitetysti. Keskitetty ladonnan näyttää kauniilta ja juhlalliselta. Ladontatyyleistä se on kuitenkin kaikkein vaikealukuisinta. Tyylikeinona lyhyissä teksteissä se on kuitenkin erittäin tehokas. (Mts. 42.) Keskitettyä ladonnan käytetään yleensä onnittelu- ja kutsukorteissa sekä erilaisissa ilmoituksissa.

Erilaiset ladonnan sopivat siis erilaisiin tilanteisiin. APV:n kausijulkaisun pitkissä tekstiosuuksissa käytettiin kaksipalstaista ladonnan. Pienellä kirjainkokoalla kirjoitettu tekstirivi sisälsi noin 40-45 merkkiä. Tekstikappaleet tavutettiin ja ladottiin

tasareunaisiksi. Tasareunaisessa tekstissä palstojen väli erottuu selkeämmin ja on ulkoasultaan siistimpi.

Ottelujulisteissa ja -mainoksissa käytettiin keskitettyä ladontaa. Tekstirivit olivat hyvin lyhyitä, sekä rivejä oli vähän. Symmetrisen ulkoasun vuoksi keskitetty ladonta toimii ilmoituksissa paremmin kuin muut ladontatyylit.

Luettolomaisissa teksteissä käytettiin oikeanpuoleista liehuladelmaa. Esimerkiksi ottelujen käsiohjelmien pelaajaluettelot ladottiin tällä tyyllillä. Toisaalta luettelot, jotka sisältävät paljon yhdenkaltaista tietoa, voidaan latoa myös tasareunaisiksi. Tasareunaista ladontaa on käytetty pelaajaluetteloiden yhteydessä olevien pelaajien tietojen ladontaan (ks. kuvio 21).

17	SAVINEN Jukka	01.01.1991	Virrat	179	78	L
20	SILJANTO Simo C	01.03.1978	Alavus	173	79	R
21	JAAKKOLA Joni	04.03.1985	Alavus	176	80	L
22	VEHNIÄ Markku A	07.04.1985	Alavus	172	67	L
23	MÄKELÄ Kimmo	16.09.1985	Kuortane	193	91	L
32	KUKKOLA Topias	16.02.1992	Töysä	183	76	L
44	ALAJOKI Simo A	11.08.1983	Alavus	171	73	L
69	REINIKKA Vesa	17.03.1986	Alavus	176	77	L
91	VEHNIÄ Manu	12.07.1988	Alavus	184	75	L

KUVIO 21. Käsiohjelman ladontatyylit

3.2.2 Kontrastit

Typografiaan voidaan luoda kontrasteja tekstikappaleiden, otsikoiden, ingressien tai yksittäisten sanojen tyylieroilla (Loiri & Juholin 2002, 46-47). Kontrasti luo tekstiin vaihtelua, joka ylläpitää tai kiinnittää lukijan huomion ja mielenkiinnon. Kontrastit jaotellaan yleisesti viiteen luokkaan.

Kokokontrasti yleisin tapa rakentaa kontrastia tekstiin. Kokokontrasti tarkoittaa, että yhteen liitetään erikokoisia elementtejä (ks. kuvio 22). (Mts. 47.) Kokokontrasti ilmenee useimmiten otsikoiden ja leipätekstikappaleiden välillä. Typografinen

hierarkia ilmenee usein juuri kokokontrastin keinoin. Esimerksi APV:n lehtimainoksessa tekstin koko pienenee mentäessä tärkeimmästä tiedosta kohti vähiten tärkeää.



KUVIO 22. APV:n lehtimainoksesta löytyy väri- ja kokokontrastia.

Värikontrasti tarkoittaa tekstielementtien erottamista toisistaan värin avulla.

Yksinkertaisimmillaan värikontrasti syntyy valkoisen painopinnan ja mustan tekstin välille (Mts. 47). Värikontrastia löytyy myös kuviosta 22, jossa mainoksen pääotsikko on kirjoitettu eri värillä kuin muu teksti.

Vahvuuskontrasti syntyy kun rinnastetaan eri lihavuusasteen kirjaimia (Mts. 47).

APV:n ottelujen käsiohjelmien pelaajaluetteloissa (ks. kuvio 21) käytettiin saman kirjasimen kahta eri leikkausta. Lihavoidun ja kapean leikkauksen yhdistäminen luo yksinkertaisen vahvuuskontrastin, jonka ansiosta luettelo ei näytä tylsältä.

Muotokontrastilla tarkoitetaan kahden selkeästi erilaisen tekstityylin yhdistämistä.

Muotokontrasti syntyy esimerkiksi yhdistettäessä antiikva ja groteski, tai kursiivi ja normaali pystykirjan. (Mts. 47-48.)

3.3 Sommittelu

3.3.1 Yleistä

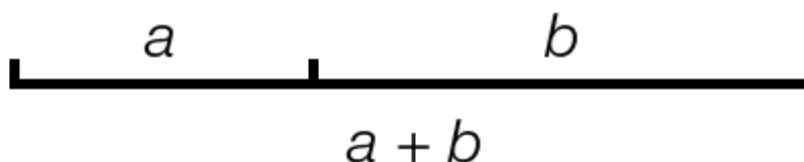
Sommittelu on teoksen elementtien järjestelemistä käytettävälle pinnalle halutun kokonaisuuden saavuttamiseksi. Sommittelussa täytyy ottaa huomioon kaikki vaikuttavat tekijät: otsikot, ingressit, leipätekstit, kuvatekstit, kuvat, värit, tyhjä tila ja käytettävän pinnan koko sekä muoto. (Loiri & Juholin 2002, 62.)

Graafisen tuotteen sommittelussa on tärkeää ottaa huomioon tarkoituksenmukaisuus, tehokkuus ja toimivuus. Tärkeiden asioiden on siis noustava esille tehokkaasti ja selkeästi. Esimerkiksi kuvan sijoittaminen tai rajaaminen odottamattomalla tavalla saattaa muuttaa koko sommitelman antaman vaikutelman. (Mts. 63.)

Sommittelu ei ole tarkkaa tiedettä, vaan sommitelma syntyy aina suunnittelijan tavasta esittää ajatus kuvallisesti. Se ei aina ole kovinkaan loogista, joten ohjeiden ja sääntöjen antaminen on hyvin vaikeaa. (Mts. 63.)

3.3.2 Kultainen leikkaus

Kultainen leikkaus (ks. kuvio 23) tuli suuren huomion kohteeksi keskiajan lopulla. Pythagoralaiseen tapaan sitä pidettiin maailman peruslukuna. Sen katsottiin myös olevan esteettisen sopusuhtaisuuden perusta ja soveltuvan hyvin rakennus- ja kuvataiteeseen. Matemaattisesti selitettynä kultainen leikkaus on jatkuvassa suhteessa siten, että pienemmän osan a suhde suurempaan b on sama kuin suuremman suhde koko janaan. Suhdelukuja ovat mm. 3, 5, 8 ja 13. (Loiri & Juholin 2002, 64.) Kultaisen leikkauksen suhteet ilmenevät rakennus- ja kuvataiteen lisäksi usein myös luonnossa. Kultaisen leikkauksen suhteet näkyvät jokapäiväisessä elämässämme ja olemme tottuneet siihen. Se näyttää luonnolliselta, ja on siksi usein hyvä lähtökohta sommitelmalle.



KUVIO 23. Kultainen leikkaus

Kultaista leikkausta käytettiin lähtökohtana myös APV:n graafisessa suunnittelussa. APV:n tunnusväreistä koostuvassa pystyraitelementissä (ks. kuvio 24) mustan ja keltaisen raidan leveysuhde on kultaisen leikkauksen mukainen. Myös esimerkiksi ottelujulisteiden sommittelun pohjana on kultainen leikkaus. Julisteiden tekstiosan ja pelaajan lähikuvan välinen suhde on noin 5:3.



KUVIO 24. Kultaisen leikkauksen suhteet sommittelun pohjana

3.4 Painotuotteen tekniset vaatimukset

3.4.1 Tiedostomuodot

Painomateriaalin tuottamiseen suunniteltuja tietokoneohjelmia löytyy useita kymmeniä, ja jokaisella ohjelmalla painotyö voidaan tallentaa useisiin eri tiedostoformaatteihin. Kaikilla ohjelmilla on yleensä omat tiedostomuotonsa, johon työ tallennetaan, mikäli halutaan että työtä pystytään vielä muokkaamaan. Nämä tiedostot aukeavat yleensä ainoastaan sillä ohjelmalla, millä työ on tehty. Lopullinen painoon lähetettävä työ täytyykin tallentaa sellaiseen tiedostomuotoon, että työn avaaminen ja painotyön tekeminen on painotalossa helppoa, tai edes mahdollista. Painotaloilta löytyy yleensä ohjeistus, että mitä tiedostomuotoja painotalo pystyy käyttämään. Vaikka joku painotalo olisi valmis ottamaan vastaan lähes missä tahansa tiedostomuodossa olevan työn, on kuitenkin suositeltavaa lähettää työ jossain yleisimmistä muodoista. Näin lopullinen painotuote valmistuu varmasti sellaiseksi kuin oli suunniteltu.

EPS (Encapsulated PostScript)

EPS-tiedosto koostuu kahdesta osasta. Ensimmäinen osa on esikatselukuva, joka näytetään tietokoneen näytöllä. Toinen osa on PostScript-kielinen versio grafiikasta, joka on tarkoitettu tulostimien luettavaksi. EPS on monien vektorigrafiikkaohjelmien tukema tiedostomuoto. (Keränen, Lamberg & Penttinen 2003. 74.) Monet tunnukset ja logot toimitetaan usein EPS-tiedostona, sillä vektorigrafiikkaa voidaan skaalata ilman kuvalaadun heikkenemistä.

JPEG (Joint Photographic Experts Group)

JPEG on yleisin kuvankäsittelyssä käytetty tiedostomuoto. Painomateriaalin valmistukseen JPEG-tiedostot eivät kuitenkaan ole paras vaihtoehto, sillä kyseessä on häviöllinen pakkausmenetelmä. Tiedoston pakkaus pienentää tiedostokokoa, mutta samalla myös hävittää kuvasta tietoa. (Keränen ym. 2003, 73.) Mikäli painotuotteessa käytetään JPEG-kuvia on syytä valita pienin mahdollinen pakkaussuhde, jolloin kuvan laatu heikkenee mahdollisimman vähän.

PDF (Portable Document Format)

PDF on Adoben kehittämä järjestelmä. Aiemmin mainitut tiedostoformaattit soveltuvat parhaiten käytettäväksi pelkkien kuvien kanssa, mutta PDF-tiedostot toimivat parhaiten kokonaisten dokumenttien tallentamiseen. PDF-tiedostot voidaan avata kaikissa tietokoneissa ilman, että käyttäjän koneelta löytyvät dokumentissa käytetyt fontit. PDF-soveltuu siis hyvin kokonaisten dokumenttien siirtämisessä painoon. (Keränen ym. 2003, 74.) Painotaloissa on usein PDF-pohjainen työnkulku, jolloin kaikki painettava materiaali kulkee jossain vaiheessa PDF-muodossa. Tämän vuoksi painotalot yleensä suosittelevat painomateriaalin lähettämistä PDF-muodossa.

TIFF (Tagged Image File Format)

TIFF-formaatti on yksi yleisimmistä ammattigrafiikassa käytetyistä formaateista. Formaatin alkuaikoina se ei sisältänyt pakkausta, mutta nykyään TIFF-tiedostoja voidaan myös pakata. (Keränen ym. 2003, 73.) Pakkaamattomina TIFF-tiedostoina kuvat voidaan siirtää ilman kuvalaadun heikkenemistä.

APV:n markkinointimateriaalin tuottamisessa käytettiin Adoben kuvankäsittely- ja taitto-ohjelmistoja. Kuvankäsittelyssä käytettiin pääasiassa Adobe Photoshop -ohjelmaa. Vektorimuotoisen grafiikan työstöön valinta oli Adobe Illustrator. Lopulliset painotuotteet taitettiin Adobe InDesign -ohjelmiston avulla. Käyttämällä saman ohjelma-perheen ohjelmia voitiin kaikkien ohjelmien työtiedostoja avata millä tahansa ohjelma-perheen ohjelmalla. Näin töitä ei välissä tarvinnut tallentaa lopulliseen tiedostomuotoon, mikä helpotti työn esikatselua kesken työn.

Kaikki lopullinen painotuotteessa käytetty grafiikka tallennettiin pakkaamattomaan TIFF-tiedostomuotoon. Tällä vältettiin kuvalaadun heikkeneminen taitto-ohjelmaan siirrettäessä. Lopulliset painovalmiit dokumentit tallennettiin PDF-muotoon. Pienen tiedostokoon ansiosta PDF-dokumentit oli helppo lähettää painoon sähköpostin välityksellä. Lisäksi PDF-dokumentit sisälsivät kaikki koko- ja leikkausvaramääritykset, joten valmiit painotuotteet saatiin varmuudella samannäköisiksi kuin oli suunniteltu.

3.4.2 Värinhallinta ja kuvankäsittely

Kuten jo luvussa 3.1 mainittiin, niin CMYK-värijärjestelmässä väriarvot ilmoitetaan osavärien prosenttisarvoina. Kaikkien neljän osaväriin summaa kutsutaan kokonaispisteprosenttina. Kun jokaista väriä lisätään täydet 100 prosenttia saadaan kokonaispisteprosentiksi maksimilukema 400. Yleensä kokonaispisteprosentin maksimiluku rajoitetaan huomattavasti pienempään lukuun, sillä 400 prosenttia sisältää yleensä liian paljon painoväriä ja pilaa painotuotteen laadun. (Viluksela ym. 2007, 27.)

Värimäärän maksimiarvot määritetään yleensä painotaloissa. Määrittelyyn vaikuttavat käytettävä väriaine sekä materiaali, jolle painetaan. Yleensä normaalille paperille painettaessa kokonaispisteprosentin maksimiarvoksi on määritelty 280-320. Huokoisen ja ohuen sanomalehtipaperin maksimiarvo on usein 240. (Mts. 63.) Kuvankäsittelyohjelmissa on usein mahdollisuus ladata käytettäväksi eri väriprofiileja, jotka pitävät automaattisesti sisällään värimääritykset ja huolehtivat esimerkiksi siitä, että värimäärän maksimiarvoja ei ylitetä. Valmiiden väriprofiilien käyttäminen helpottaa graafikon työtä.

Väriprofiilit toimivat apuna myös kuvankäsittelyä tehtäessä. Alkuperäisessä kuvassa saattaa olla sellaisia värimääriä, mitkä ylittävät määritetyt maksimiarvot. Väriprofiilien avulla kuva saadaan muutettua käyttämään ainoastaan sallittua määrää värejä. Lisäksi väriprofiilien avulla voidaan näytöllä simuloida esimerkiksi sanomalehtipainoa, jossa painopohja ei ole täysin puhtaan valkoinen.

Painokelpoisen kuvan aikaansaamiseksi täytyy värimääritysten lisäksi ottaa huomioon myös kuvan resoluutiomääritykset. Tietokoneen näyttöruudulla hyvältä näyttävä kuva saattaa näyttää painettuna rakeiselta, jos kuvan resoluutio ei ole painotuotteelle riittävän suuri. Tietokoneen ruutu kykenee näyttämään kuvan ainoastaan resoluutiolla 72 dpi (dpi = pistettä tuumaa kohti). Kuva näyttää siis ruudulla aina samalta oli sen resoluutio 72 dpi tai vaikka 300 dpi.

Painovalmiin kuvan suositusresoluutio on usein 300 dpi. Suositellut resoluutiot löytyvät yleensä painotalojen aineisto-ohjeista. Liian pienen resoluution käyttäminen heikentää kuvan laatua. Suositusresoluutiota suuremman resoluution käyttäminen ei kuitenkaan paranna kuvan laatua, sillä ennen painoa kuva kuitenkin muutetaan vastaamaan painokoneen vaatimuksia.

APV:n painotuotteiden tuottaminen aloitettiin tutustumalla painotalon aineisto-ohjeisiin. Lehtimainosta varten painotalon sivuilta sai ladattua jopa oman väriprofiilin, jonka avulla sanomalehtimainos näytti ruudulla lähes samalta kuin lopullinen painettu mainos lehdessä. Sanomalehtimainoksissa käytettiin ISONewspaper26v4-väriprofiilia sekä 200 dpi:n resoluutiota. Muissa painotuotteissa käytettiin 300 dpi:n resoluutiota sekä FOGRA37-väriprofiilia. Kaikki suositukset saatiin painotalolta.

4 VERKKOSIVUSTON GRAAFINEN SUUNNITTELU

4.1 Käytettävyys

4.1.1 Käytettävyyden määritelmä

Käytettävyys kuvaa kuinka sujuvasti käyttäjä pääsee haluamaansa tavoitteeseen tuotteen toimintoja käyttämällä. Kyse on siis ihmisen ja laitteen vuorovaikutuksesta. Yksinkertainen käytettävyyden esimerkki voisi olla vaikka oven avaaminen. Monesti ovea yrittää työntää auki, kun olisi pitänyt vetää, tai päinvastoin. Ovella on silloin huono käytettävyys. Käytettävyyttä voidaan parantaa lisäämällä oveen vaikka ohjetarra, joka ilmoittaa että ovi aukeaa työntämällä. (Kuutti 2003. 13.)

4.1.2 Heuristiikat

Käytettävyys koostuu osa-alueista. Osa-alueita ovat opittavuus, muistettavuus, tehokkuus, virhealttius ja miellyttävyys (Kuutti 2003. 13). Käytettävyyden onnistumista arvioidaan yleensä heuristisella arvioinnilla. Käytettävyyden heuristinen arviointi perustuu listoihin säännöistä ja ohjeista, joita hyvän käyttöliittymän tulisi noudattaa. Näitä listoja kutsutaan heuristiikoiksi. Heuristiikkoja löytyy sekä yleispäteviin käytettävyydestä tarkoituksiin että tiettyyn tarkoitukseen räätälöitynä. Vanhat heuristiikat saattoivat sisältää jopa tuhat ohjetta. Nykyään ovat yleistyneet heuristiikat, jotka sisältävät kymmenkunta tärkeintä ohjetta. Oikein käytettynä kevyilläkin heuristiikoilla löydetään kaikkein yleisimmät ja vakavimmat käytettävyysongelmat. (Mts. 47.)

Nykyään heuristisessa arvioinnissa yksi käytetyimmistä listoista lienee niin kutsuttu Nielsenin lista. Listasta löytyy lähteestä riippuen hieman eroavia versioita, mutta kaikki ovat kuitenkin hyvinkin samansisältöisiä Alkuperäinen Nielsenin lista vuodelta 1990 suomennettuna:

- Vuorovaikutuksen käyttäjän kanssa tulee olla yksinkertaista ja luonnollista.
- Vuorovaikutuksessa tulee käyttää käyttäjän kieltä.
- Käyttäjän muistin kuormitus tulee minimoida.
- Käyttöliittymän tulee olla yhdenmukainen.
- Järjestelmän tulee antaa käyttäjälle kunnollista palautetta reaaliajassa.
- Ohjelmassa ja sen osissa tulee olla selkeät poistumistiet.
- Oikopolkuja ja tehokasta työskentelyä tulisi tukea.
- Virheilmoitusten tulee olla selkeitä ja ymmärrettäviä.

- Virhetilanteisiin joutumista tulisi välttää.
- Käyttöliittymässä tulee olla kunnolliset avustustoiminnot ja dokumentaatio. (Mts. 49.)

APV:n verkkosivujen (ks. kuvio 25) suunnittelussa käytettävyyden on otettu huomioon pienillä asioilla. Opittavuus on pyritty tekemään mahdollisimman helpoksi suunnittelemalla sivuston ulkoasun rakenne siten, että se noudattelee käyttäjälle jo entuudestaan tuttua mallia. Esimerkiksi päävalikko on sijoitettu keskelle ylös ja sivuvalikko oikeaan reunaan. Päävalikko sisältää käyttäjälle tärkeimmät asiat ja ovat siksi mahdollisimman hyvin esillä.

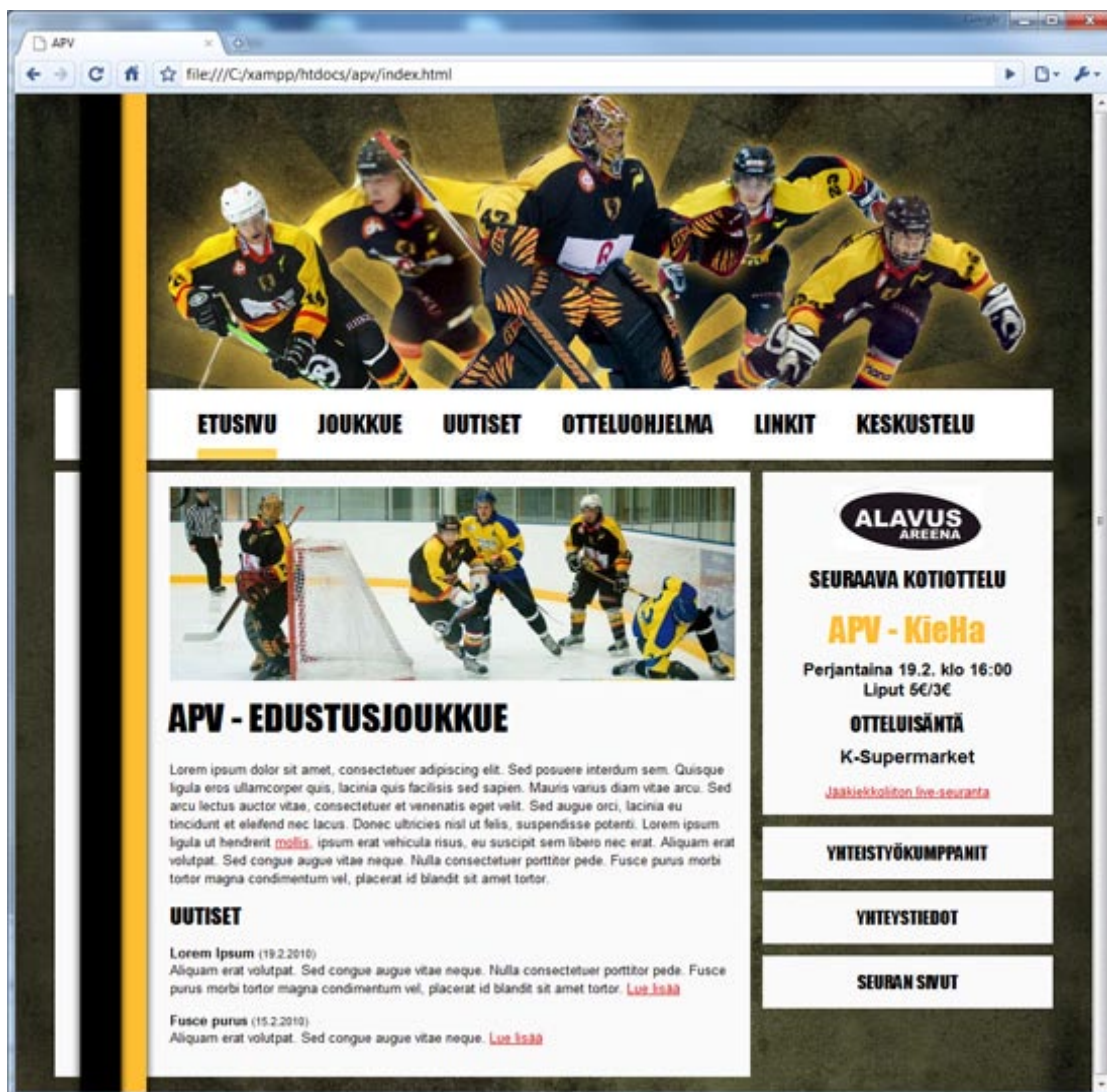
Muistettavuutta helpottaa, että sivuston ulkoasun rakenne noudattelee sivuston jokaisella sivulla samaa tyyliä. Vaikka sivuston sisältö muuttuisi radikaalistikin, niin sivuston käyttäminen tapahtuu silti aina samalla tavalla ja tärkeimmät asiat löytyvät samasta paikasta.

Käytön tehokkuus perustuu paitsi tärkempien osioiden nopeaan löydettävyyteen, niin myös siihen että tärkeimmät tiedot on tuotu suoraan etusivulle. Uusimpien uutisten tiivistelmät ja linkit uutisiin löytyvät etusivun sisältöalueelta. Tiedot seuraavasta ottelusta, sekä linkki Jääkiekkoliiton live-seurantaan on tuotu myös näkyvälle paikalle etusivulle. Ottelun live-seurantaan pääsee siis suoraan etusivulta, kun Jääkiekkoliiton sivuilta tietyn ottelun seurantalinkki löytyy minimissään viiden linkin takaa.

Kaikkien aiempien osa-alueiden hyvä huomioiminen on johtanut siihen, että käyttäjän ei pitäisi joutua virhetilanteisiin. Yksinkertainen käyttölogiikka ja sivurakenne vähentävät tilanteita joissa käyttäjä esimerkiksi eksyisi sivustolle. Lisäksi kaikki sivustolta ulos johtavat linkit avataan uuteen ikkunaan, jolloin käyttäjä ei haluamattaan joudu poistumaan sivulta.

Käytön miellyttävyyden syntyy ennen kaikkea kaikkien aiempien osa-alueiden summanan. Lisäksi ulkoasun graafisilla ja typografisilla ratkaisulla on suuri vaikutus

miellyttävyyteen. Typografiset ja graafiset ratkaisut käydään tarkemmin läpi myöhemmissä luvuissa.



KUVIO 25. APV:n edustusjoukkueen verkkosivuston ulkoasu

4.2 Käyttöliittymä

Käyttöliittymällä tarkoitetaan sitä keinoa, millä jokin palvelu tai sisältö on käytettävissä. Siihen kuuluvat esimerkiksi tavat siirtyä sivulta toiselle. Verkkosivusto muodostaa tavallaan oman käyttöliittymän verkkoselaimen käyttöliittymän sisälle. Selain itsessään sisältää sivuston käyttöön vaikuttavia toimintoja, kuten eteen- ja

taaksepäin selaamiseen tarkoitetut painikkeet. Selaimen osoiterivi ja otsikkopalkki kertovat millä sivulla ollaan. (Korpela & Linjama 2005. 354.)

Käyttöliittymä perustuu tavallisimmin vahvasti näköaistiin, jolloin käytön helppoutteen vaikuttaa paljon se miten käyttäjä tunnistaa tuttuja asioita ja yhdistää ne oikeaan merkitykseen (Mts. 354). Värien ja kuvien oikeanlainen käyttö toimintojen yhteydessä parantaa käytettävyyttä huomattavasti.

APV:n verkkosivuston käyttöliittymän ydinkohtana on sivustolla navigoiminen. Navigointi tapahtuu joko päävalikon, sivuvalikon tai sivuilla olevien linkkien avulla. Päävalikon aktiivisen osion tunnistaa linkin alla olevasta keltaisesta väripalkista (ks. kuvio 26). Päävalikon linkin tunnistena hiiren kursori muuttuu linkin päälle viettäessä sekä linkin alle ilmestyy tummankeltainen väripalkki. Myös sivuvalikko toimii samalla periaatteella. Normaalit linkit sivuston sisällössä erotetaan normaalista sisällöstä tummanpunaisella korostevärillä sekä alleviivauksella. Alleviivaus on lähes jokaisen selaimen oletustyyli linkin ilmaisemiseen.



KUVIO 26. Näkymä verkkosivuston päänavigaatiosta

4.3 Värit

4.3.1 RGB-värijärjestelmä

RGB-värijärjestelmä on additiivinen järjestelmä. Additiivisessa värijärjestelmässä lähtökohtana on musta tausta, johon väriä lisäämällä saadaan aikaan muut värit. RGB-järjestelmässä käytetyt värit ovat punainen, vihreä ja sininen. Näitä värejä

yhdistelemällä saadaan aikaan kaikki muut värit. RGB-järjestelmää käytetään elektronisissa laitteissa, kuten televisiossa tai tietokoneen näytössä. (Viluksela ym. 2007, 25.)

RGB-väriarvot ilmoitetaan osavärien bittiarvoina. Jokaisella värikanavalla on käytettävissä 8 bittiä eli 256 eri arvoa. Yhden värikanavan arvo voi olla siis mitä tahansa väliltä 0-255. Arvot ovat värien valoisuusarvoja. Kohdassa nolla väri on täysin valoton eli musta ja kohdassa 255 väri on kirkkaimmillaan eli valkoinen. Musta väri saadaan siis RGB-arvolla R(0), G(0) ja B(0). RGB-järjestelmän avulla voidaan esittää 16,7 miljoonaa eri värisävyä, mikä on enemmän kuin ihmisen silmä kykenee erottelemaan. (Keränen ym. 2003. 67.)

4.3.2 Värien käyttö verkkosivuston suunnittelussa

Verkkosivuston värimaailmaa suunniteltaessa täytyy ottaa huomioon muutamia erityisvaatimuksia verrattuna painotuotteen suunnitteluun. Näyttölaite, millä verkkosivusto esitetään, sisältää taustavalon, joka tekee näytön katselemisesta silmille raskaampaa, kuin samaa sisältöä paperilta katseltaessa. Kirkkaat värit painetun tuotteen taustalla toimivat hyvin herättämään käyttäjän huomion ja kiinnostuksen, mutta verkkosivustolla tilanne kääntyy helposti pääläelleen. Verkkosivuston taustalla tai tekstissä esiintyvät kirkkaat värit ja varsinkin jyrkät kontrastivaihtelut saattavat helposti rasittaa käyttäjän silmiä entisestään ja ärsyttää käyttäjää.

Lopullinen painotuote on jokaisen käyttäjän käsissä samanlainen, mutta verkkosivustoa jokainen käyttäjä katselee omalta näytöltään. Näyttöjen värierottelukyvyyssä on nykyään suuria eroja, jolloin suunnitteluvaiheessa täytyy ottaa huomioon, että kaikki värit eivät välttämättä näy käyttäjän näytöltä samoin kuin suunnittelijan näytöltä. Graafikot sortuvat monesti siihen virheeseen, että käyttävät liian lähellä toisiaan olevia värisävyjä, jolloin käyttäjän näytöllä värisävyt saattavat näyttää yhdeltä väriltä.

APV:n painotuotteiden taustalla käytettiin kirkasta kahden eri keltaisen sävyn muodostamaa taustakuva. Verkkosivustolle jouduttiin valitsemaan erilainen taustakuva, sillä kirkas keltainen taustakuva näytöllä olisi saattanut ärsyttää käyttäjiä. Varsinkin laajakuvanäytöltä katsottaessa taustakuva tulee niin paljon esille, että oli parempi käyttää hieman rauhallisempaa taustaa (ks. kuvio 27).



KUVIO 27. Näkymä verkkosivustosta laajakuvanäytöllä

Aluksi suunniteltiin, että linkkitekstien värinä käytettäisiin APV:n keltaisia korostevärejä. Näytöllä keltaiset korostevärit eivät kuitenkaan erottuneet ohuessa tekstissä valkoisesta taustasta riittävän hyvin, jolloin päätettiin vaihtaa linkkiväri tummaan punaiseen, että linkkitekstit ovat varmasti luettavissa kaikilta näytöiltä riittävän selvästi.

4.4 Grafiikka

4.4.1 Verkkosivuston ulkoasun suunnittelu

Verkkosivustot voidaan rakentaa nykyään kolmella eri tavalla, perinteisenä HTML-sivustona, multimediallisena Flash-sivustona tai edellisten yhdistelmänä. Ennen sivuston ulkoasun suunnittelua on ehdottoman tärkeä tietää, millä tavalla sivusto

tullaan toteuttamaan. Flash-tekniikka antaa graafikolle huomattavasti enemmän vapauksia, kuin HTML-tekniikalla toteutettu sivusto. Multimedia ja Flash-tekniikka, sekä niiden tarjoamat mahdollisuudet käydään tarkemmin läpi luvussa 4.6.

Verkkosivuston rakenne voidaan jakaa karkeasti neljään osaan. Verkkosivusto syntyy taustasta, navigaatiosta, sisällöstä sekä graafisista tehosteista. Nämä niisanotut kiinteät elementit luovat verkkosivuston ulkoasun. Kun kiinteät elementit ovat jokaisella sivuston sivulla sijoitettu samoin saadaan sivustolle yhtenäinen ilme, joka on käytettävyyden kannalta tärkeää (Korpela & Linjama 2005. 357).

Tausta luo väripinnan koko sivun alalle. Tausta määrittelee suuren osan sivun tunnelmasta, joten taustan suunnittelussa täytyy käyttää tarkkaa harkintaa. Taustan on nimensäkin mukaisesti tarkoitus jäädä taustalle, joten taustalla ei yleensä kannata käyttää mitään kuvallista ilmaisuja, joka saattaa viedä huomion todelliselta sisällöltä. Taustana on suositeltavaa käyttää, joko pelkkää taustaväriä tai taustakuvaa, jonka värienvaihtelut ovat hyvin pieniä tai sisältää neutraalin kuvioinnin. (Mts. 362.) Taustaa voi verrata esimerkiksi seinään. Millainen seinä mielestäsi sopisi kyseiseen tilanteeseen? Usein hyviä taustakuvia löytääkin juuri tapettien kuvioinnista.

Navigaatiolla tarkoitetaan sivuston jokaisella sivulla olevaa elementtiä, jonka avulla voidaan suunnistaa ja liikkua sivuston sisällä. Tyypillisesti sivuston navigaatio on joko sivun vasemmassa reunassa omana palstanaan tai sivun yläreunassa omana rivinä. Nykyään ei ole myöskään kovin harvinaista että sivuston navigaatio on jaettu kahteen erillään olevaan osioon. (Mts. 335.)

Navigaation suunnittelussa tärkeintä on, että käyttäjä havaitsee sen helposti sekä ymmärtää, että kyseessä on sivuston navigaatio. Navigaatiosta on myös hyvä käydä ilmi mikä sivuston osio on parhaillaan aktiivinen. Hyvin suunniteltua navigaatiota on myös helppo muokata, mikäli sivustolle tulee uusia osioita tai jotain sisältöä poistetaan. Mikäli navigaatio on toteutettu esimerkiksi täysin kuvien varaan, on navigaation muokkaaminen usein todella työlästä.

Sisältö on sivun tärkein osa. Se on sivuston olemassaolon peruste. Graafikko ei vaikuta suoraan sivuston sisältöön, vaan siihen miten ja missä sisältö sivuilla esitetään. Sisältö tulee olla sivulta selkeästi ja helposti havaittavissa. Sisältöalue on hyvä erottaa muista sivun elementeistä omaksi kokonaisuudekseen siten, että sivun muut elementit eivät häiritse sisällön lukemista. Graafikon tehtävänä on myös määritellä missä ja miten sisältöön kuuluvat kuvat esitetään.

Usein ajatellaan, että upea graafinen ulkoasu on syy siihen miksi käyttäjät sivustolle saapuvat. Totuus on kuitenkin, että käyttäjät tulevat sivustolle sen sisällön vuoksi. Kaiken muun tarkoitus on tehdä sisällön lukemisesta käyttäjälle mahdollisimman miellyttävää. Monesti näkee sivustoja, joissa graafiset tehosteet ovat vieneet sivun sisällöltä suurimman huomion. Graafiset tehosteet on hyvä rajoittaa kahdesta kolmeen, muuten niiden teho laskee ja ne käyvät häiritseviksi. Yleisimpiä graafisia tehosteita ovat sivuston yläreunassa usein sijaitseva kuvabanneri, yrityksen tai yhdistyksen logo tai tunnus, sekä erilaiset multimediaelementit.

APV:n verkkosivuston taustakuvaksi valittiin kuva, jossa harmaan betoniseinän päälle on lisätty musta liukuväri joka värjää taustakuvan reunat mustaksi. Taustakuvan väri vaihtelu sekä kuviointi on hillittyä, eikä se vie huomiota sivun sisällöltä. Kun taustakuvan reunoista tehtiin mustat, niin taustakuvasta ei tarvitse tehdä todella suurta. Mikäli taustakuva on pienempi kuin näytön resoluutio, niin tausta jatkuu mustana ilman, että siitä jää näkyvää rajaa.

Navigaatio APV:n verkkosivustolla on jaettu kahteen osaan. Ylhäällä päävalikossa sijaitsevat käyttäjän kannalta tärkeimmät linkit ja oikeaan palstaan sijoitetussa sivuvalikossa sijaitsevat vähemmän tärkeät linkit. Navigaation linkit on toteutettu tekstillä, joten navigaation muokkaaminen on vaivatonta. Navigaatiosta näkyy myös selkeästi mikä sivuston osio on aktiivinen, kuten luvussa 4.2 jo aiemmin käytiin läpi.

Sivuston sisältöalue on erotettu navigaatioista selkeästi omaksi kokonaisuudekseen. Sisältöalue sijaitsee heti päävalikon alapuolella, joten se on myös käyttäjän helposti havaittavissa. Sisältöalueen rakenne on määritelty siten, että ylimpänä näytetään

aina sisältöön kuuluva kuva koko sisältöalueen levyisenä. Kuvan alle tulee otsikko ja sisältötekstit.

Sivustolle on määritetty kolme graafista tehostetta. Ensimmäisenä keskellä ylhäällä on kuvabanneri APV:n pelaajista. Bannerin tehtävänä on kiinnittää käyttäjän huomio ja kertoa heti, että mistä sivustosta on kyse. Sivun vasempaan reunaan on lisätty APV:n tunnusväreistä koostuva pystyraita, joka täyttää koko sivun korkeuden. Raita toimii yhtenäistävänä tekijänä kaikessa APV:n markkinointimateriaalissa.

Kolmanneksi graafiseksi tehosteeksi voidaan laskea sisältöalueen kuvituskuva, sillä se ilmenee jokaisella sivulla täsmälleen samassa paikassa.

4.4.2 Rajoitukset ja erityisvaatimukset

Painotuotetta suunniteltaessa graafikkoa rajoittaa painotuotteen koko.

Painotuotteen fyysiset mitat ovat graafikolla kuitenkin tiedossa, joten mukautuminen on helppoa. Verkkosivustoa suunniteltaessa graafikkoa rajoittaa käyttäjän näytön pinta-ala eli resoluutio. Tällä kertaa kuitenkin ei voida mitenkään tietää käyttäjän näytön resoluutiota, sillä se voi jokaisella käyttäjällä olla eri.

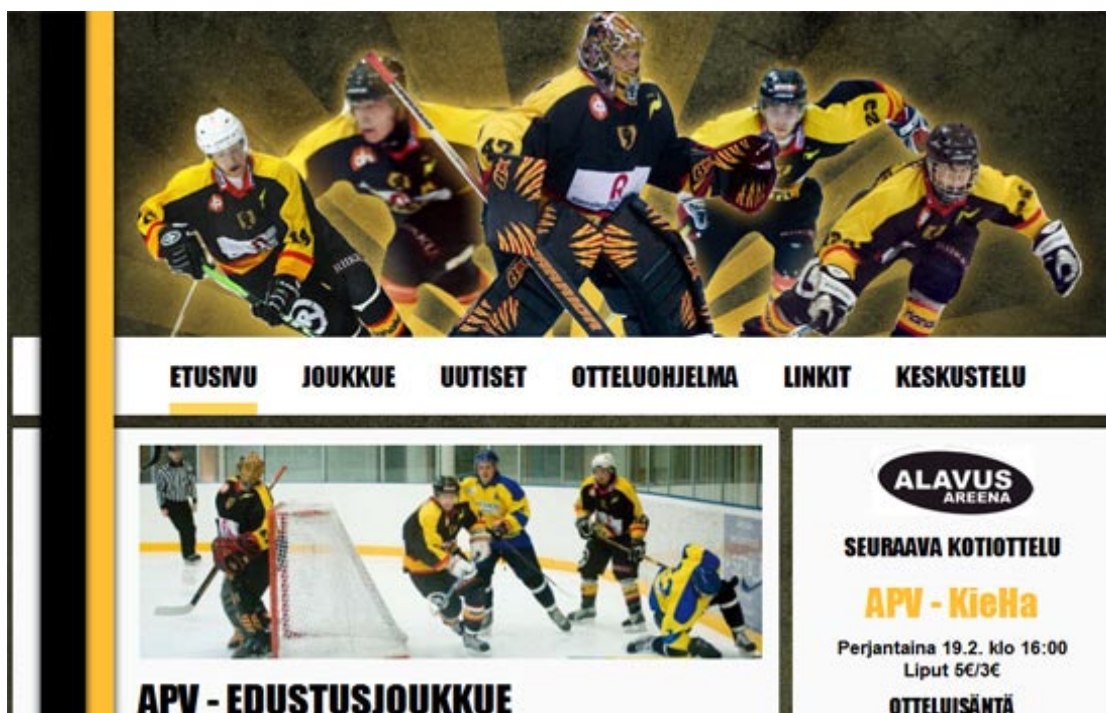
Resoluutio määrää sen minkä verran sivustosta näkyy näytöllä yhtäaikaan. Mikäli verkkosivun mitat ovat suuremmat kuin käyttäjän näytön ala, niin käyttäjä joutuu vierittämään sivua ylös, alas, vasemmalle tai oikealle nähdäkseen kaiken sisällön. Tavoitteena on, että käyttäjä ei joudu koskaan vierittämään sivua sivuttaissuunnassa, ja että tärkein sisältö näkyy sivulla ilman pystysuunnassa vierittämistä.

Määrytykset tehdään oletetun käyttäjäkunnan oletetun näyttöresoluution mukaan. Erialaisten sivustojen seurantatyökalujen, kuten esimerkiksi Google Analyticsin, avulla on mahdollista saada tietoa käyttäjien resoluutioista ja sen perusteella voidaan päättää, mikä on minimiresoluutio millä sivusto näkyy käyttäjälle suunnitellusti. Resoluution mietoista täytyy kuitenkin vähentää vielä se tila minkä selainikkunan elementit vievät näytöltä, ennen kuin saadaan selville mitkä ovat sivuston rajat.

Sivuston suunnittelussa joudutaan ottamaan huomioon myös käyttäjien verkkoyhteyden nopeus. Mikäli sivulla käytetty grafiikka tai multimedia on tiedostokooltaan kovin suurta, niin sivun latausaika saattaa venyä hitaammilla yhteyksillä niin pitkäksi, että se häiritsee käyttäjää. Myös käyttäjien yhteysnopeuksista on mahdollista saada tietoja sivuston seurantatyökalujen avulla.

Painotuotetta suunniteltaessa kaikki grafiikka pyritään pitämään mahdollisimman hyvälaatuisena. Verkkografiikkaa tehtäessä taas pyritään löytämään kultainen keskitie pienen tiedostokoon ja kuvan laadun väliltä. Kuten aiemmin luvussa 3.4.2 mainittiin, niin näytöt kykenevät näyttämään 72 pistettä tuumaa kohden, joten painokelpoisten 300 dpi kuvien julkaiseminen verkossa vie vain turhaa tilaa, eikä kuva näytä yhtään paremmalta kuin 72 dpi-resoluutiolla oleva kuva.

APV:n verkkosivuston suunnittelussa otettiin lähtökohdaksi, että käyttäjällä on käytössä näyttö, jonka resoluutio on vähintään 1024x768 pikseliä, ja käytössä vähintään laajakaistayhteys. Näihin päädyttiin tutkimalla Google Analytics - seurannan tietoja vanhan sivuston osalta viimeisen vuoden ajalta. 80 prosenttia sivuston käyttäjistä omisti näytön, jonka tarkkuus oli vähintään 1024x768 pikseliä. Kuviossa 28 on rajattu näkymä, joka näkyy käyttäjälle jonka näytön resoluutio on aiemmin mainittu minimiresoluutio. Kuvasta on vähennetty selaimen vievä tila.



KUVIO 28. Sivunäkymä 1024x768 resoluutiolla

Sivulla näkyvien graafisten elementtien yhteenlaskettu tiedostokoko on noin 350 kilotavua. Tuon tiedon lataaminen vie 1 Mbit/s -yhteydellä noin 3,5 sekuntia. Tuon ajan vie ainoastaan ensimmäinen sivulataus. Myöhemmillä sivulatauksilla aiemmin ladatut tiedot tulevat selaimen välimuistista, jolloin ainoaksi oikeasti ladattavaksi elementiksi jää sisältöalueen kuvitus. Kaikki muut graafiset elementit säilyvät samana sivuston jokaisella sivulla.

4.4.3 Tiedostomuodon valinta

Kuvien käytössä täytyy päättää missä tiedostomuodossa kuvat tallennetaan. Käytännössä verkkografiikkaa voidaan tallentaa kolmessa eri tiedostomuodossa. GIF-, JPEG- ja PNG-kuvilla on kaikilla omat hyvät ja huonot puolensa. Tiedostomuodon määrääkin käytännössä kuvan käyttötarkoitus. (Korpela & Linjama 2005. 232.)

GIF (Graphics Interchange Format)

GIF-tiedostomuoto sopii parhaiten viivapiirroksille, kuten logoille, teksteille tai kaavioille. GIF-tiedosto sisältää maksimissaan 256 väriä, joten sen värisyvyys ei riitä

valokuvien hyvälaatuiseen tallentamiseen. GIF-tiedoston yksi väri voidaan määritellä myös läpinäkyväksi. Lisäksi yhteen GIF-tiedostoon voidaan tallentaa useita peräkkäisiä kuvia, joista muodostuu animaatio. (Keränen ym. 2003. 72.)

JPEG (Joint Photographic Experts Group)

JPEG-kuvat tallentuvat aina 24-bittisinä, jolloin JPEG-kuvaan voidaan sisällyttää kaikki RGB-järjestelmän väriarvot. Pakkaussuhdetta muuttamalla voidaan tasapainoilla sopivan laadun ja tiedostokoon välillä. JPEG-tiedostot eivät tue läpinäkyvyyttä. (Keränen ym. 2003. 73.)

PNG (Portable Network Graphics Format)

PNG-kuvan pakkaus on häviötön, joten kuvan laatu ei kärsi. PNG luotiin alunperin GIF-tiedostomuodon korvaajaksi. (Keränen ym. 2003. 73.) PNG-kuvien vahvuus on läpinäkyvyyden ja läpikuultavuuden tukeminen. PNG-kuvissa on mahdollista käyttää siis esimerkiksi liukuväriä, joka liikuu täysin läpinäkyväksi. Läpinäkyvyyden kunnollinen tukeminen on avannut graafikoille uusia mahdollisuuksia, kuten esimerkiksi kuvien asettelemisen päällekkäin. PNG-formaatin heikkous on sen suuri tiedostokoko. Läpinäkyvät PNG-kuvat ovat usein moninkertaisesti suurempia kuin JPEG- tai GIF-kuvat. Lisäksi nykyisistä selaimista Internet Explorer 6 ei tue PNG-kuvien läpinäkyvyyttä automaattisesti, vaan se joudutaan kiertämään erilaisten skriptien tai tyylimääritysten avulla, jotka kuormittavat selainta huomattavasti.

APV:n verkkosivustolla on käytetty kaikkia edellä mainittuja kuvaformaatteja. Taustakuva, yläbanneri ja sisällön kuvitukset ovat JPEG-formaatissa. GIF-formaattia on käytetty Alavus Areena -tunnuksessa sekä navigaation taustakuvissa. Sivun laidassa oleva pystypalkki on PNG-formaatissa, sillä se on asetettu kaikkien muiden elementtien päälle ja sillä on pieni läpikuultava varjostus. Mikäli käyttäjällä on IE 6 -selain, niin kuva korvataan GIF-versiolla, jossa ei ole varjostuksia. Näin ei tarvitse kuormittaa selainta muuttamalla PNG-kuvan läpinäkyvyys toimivaksi IE 6 -selaimessa.

4.5 Typografia

4.5.1 Toimiva verkkoteksti

Näytöltä lukeminen on hitaampaa kuin paperilta. Katse harhailee ja tekstiä on vaikeampi hahmottaa kokonaisuutena. Syyt löytyvät todennäköisesti näytön etäisyydestä, taustavalosta, mahdollisista heijastuksista ja tarpeesta vierittää sivua ajoittain ylös tai alas. Myös sivustolla olevat muut elementit saattavat häiritä keskittymistä, kuten välkkyvät ja liikkuvat mainosbannerit tai muut elementit, jotka siirtävät helposti käyttäjän huomion pois tekstistä. (Keränen ym. 2003. 52.)

Näytölle tarkoitetun tekstin tulee olla lyhyttä ja ytimekästä. Rivit eivät saa olla liian pitkiä ja lauseiden tulee olla selkeitä ja lyhyitä. Kappaleiden ei tulisi olla yli kymmentä riviä. Myös normaalia suurempi riviväli helpottaa katseen pitämistä oikealla rivillä. Selkeät otsikot ja väliotsikot jäsentävät tekstiä hyvin. (Keränen ym. 2003. 52-53.)

Kirjasimen valinta verkkosivustolle pitää sisällään huomattavasti enemmän rajoituksia, kuin tehtäessä painotuotetta. Selainohjelmat käyttävät käyttöjärjestelmän fontteja, joten verkkosivulla oleva fontti näkyy oikein vain jos se löytyy myös käyttäjän koneelta. Onkin suositeltavaa käyttää ainoastaan fontteja jotka tulevat yleisimpien käyttöjärjestelmien mukana. Erikoisfonttien käyttäminen on mahdollista sisällyttämällä fonttitiedosto verkkosivulle mukaan joko JavaScript-koodina, Flash-objektin avulla tai kuvana. Ainoa järkevä tapa edellä mainituista on käyttää Cufon-skriptiä, joka muuttaa fontin JavaScript-tiedostoksi ja korvaa sivulta määritetyt tekstielementit erikoisfontilla. Tässäkin tapauksessa täytyy ensin tarkistaa, että menettely sallitaan fontin käyttöehdoissa.

Valinta Groteskin- ja Antiikvan-kirjasimen välillä painottuu verkkosivustoa suunniteltaessa vahvasti Groteskin puolelle. Normaalisti leipätekstissä suositaan päätteellisiä Antiikva-kirjasimia, mutta näytöltä luettaessa kirjainten ohuet päätteet näkyvät huonosti ja saattavat aiheuttaa jopa välkkymistä. Sama ongelma tulee myös käytettäessä kursiiivia tekstiä. (Mts. 58.)

Tekstikappaleet voidaan verkkosivuillakin tasata joko vasempaan- tai oikeaan reunaan. Teksti voidaan myös keskittää tai määrittää tasareunaiseksi. Tekstin asettelussa verkkosivulle pätevät samat säännöt kuin tekstin asettelussa painotuotteeseenkin. Ainoastaan sillä erotuksella, että tekstin tasaaminen molempiin reunoihin saa tekstin näyttämään monesti reikäiseltä, sillä selaimissa ei ole tavutusominaisuutta. Verkkosivustolla tekstiä ei kannata myöskään jakaa useampaan palstaan, kuten painotuotteiden kanssa yleensä tehdään. Näytöllä palstoitettun tekstin lukeminen on hankalaa, jos käyttäjä joutuu vierittämään sivua välillä ylös ja alas. (Mts. 60-61.)

Verkkosivuston asettamat rajoitukset ja erityismääritykset otettiin huomioon jo APV:n talotyylä suunniteltaessa, jossa tärkeänä kriteerinä oli, että materiaalien ulkoasu on yhtenäinen sekä painotuotteissa, että verkkomateriaaleissa. Otsikkofontiksi valittu Impact kuuluu käyttöjärjestelmien mukana tuleviin fontteihin, joten sitä voi käyttää verkkosivuilla ilman kiertoteitä. Helvetica Neue -fonttiperheen korvaa verkkosivuilla Arial. Arial on ulkoasultaan kuten Helvetica Neue, mutta Arial sisältää huomattavasti vähemmän erilaisia leikkauksia kuin Helvetica Neue. Verkkosivuilla sillä ei kuitenkaan ole merkitystä sillä näyttöruudulla hyvin toimivat oikeastaan vain perusleikkaus ja lihavointi. Arial-fonttia käytetään verkkosivuilla myös leipätekstissä Antiikvan Times New Roman -kirjasimen sijaan.

APV:n verkkosivuston sisältöalue on suunniteltu siten, että tekstirivit eivät ole liian pitkiä. Lukemista helpottaa myös hieman kasvatettu riviväli. Sisältöalueen teksti tasataan vasempaan reunaan ja näytetään yhdessä palstassa.

4.6 Multimedia

4.6.1 Multimedian mahdollisuudet

Verkkomultimedialla tarkoitetaan äänen, videon ja animaation esittämistä verkkoselaimessa. Multimedian esittäminen verkkosivulla vaatii selaimelta

laajennuksen kyseisen multimedian avaamiseen. Ilman laajennuksia verkkoselain pystyy normaalisti esittämään pelkkää tekstiä ja kuvaa. (Keränen ym. 2003. 11-12.)

Verkkomultimediaa voidaan esittää kahdella tavalla. Multimediaesitys voidaan ladata kokonaan, ennen sen näyttämistä. Vaihtoehtoisesti esitystä voidaan näyttää samalla kun sitä ladataan. Puhutaan virtaustoistosta. Useimmiten video- ja äänitiedostot näytetään käyttämällä tätä virtaustoistotekniikkaa. Erilaiset pelit ja multimedian keinoin tehdyt animaatiot tai kokonaiset verkkosivustot taas yleensä ladataan kokonaan, ennen kuin niitä näytetään käyttäjälle. (Mts. 12-13.)

Graafikolle multimedian käyttäminen antaa mahdollisuuden elävöittää sivustoa videoilla, äänillä tai animaatioilla. Multimedia-esitykset ovat yleensä hyvin vuorovaikutteisia ja käyttäjälle tarjotaan mahdollisuuksia vaikuttaa esityksen kulkuun. (Mts. 13.)

Multimedian käyttäminen sivustolla ei ole mitenkään oletusarvo. APV:n verkkosivustolla ei nähty tarpeelliseksi käyttää multimediaesityksiä. Harkinnassa on mahdollisesti jossain myöhemmässä vaiheessa toteuttaa videosoitin, jonka avulla voisi katsoa otteluiden maalikoosteita.

4.6.2 Flash

Flash on Macromedia-yhtiön kehittämä ja nykyisin Adoben omistama tekniikka, jolla voidaan tehdä multimediaesityksiä verkkosivuille. Flash-esityksen näyttäminen vaatii selaimelta ilmaisen Flash Player -laajennuksen. Flash-esitykset ovat tiedostokooltaan yleensä hyvin kohtuullisia ja niillä voidaan toteuttaa huomattavasti monipuolisempaa vuorovaikutteisuutta kuin pelkästään tekstiin ja kuviin perustuvilla verkkosivuilla. (Korpela & Linjama 2005. 261-262.)

Monipuolisuutensa vuoksi Flash-tekniikka valtaa alaa muilta multimedian esityskeinoilta. Suurin osa verkossa olevista videoista, äänistä ja animaatioista on nykyään toteutettu Flash-tekniikalla. Flash pitää siis sisällään keinon esittää kaikkea multimedian elementtejä.

Flash-tekniikalla rakennetaan nykyään monesti myös kokonaisia verkkosivustoja. Sopiva kohde Flash-tekniikalla toteutettavaksi verkkosivustoksi on sivu, jonka tarkoitus perustuu suurelta osin visuaaliseen näyttävyyteen, multimedian esittämiseen ja runsaaseen käyttäjän ja sivuston vuorovaikutukseen. Tällaisia sivustoja ovat monet mainoskampanjoiden tueksi pystytetyt lyhytikäiset kampanjasivustot, jotka ovat osaltaan tukemassa tietyn tuotteen tai palvelun mainoskampanjaa.

Graafikolle näiden sivustojen suunnittelu antaa lähes rajattomat mahdollisuudet. Monet normaalien verkkosivustojen suunnittelua koskevat rajoitukset voidaan unohtaa. Elementtejä voidaan sijoittaa näytölle täysin vapaasti ja niitä voidaan animoida ja siirrellä näytöllä esimerkiksi käyttäjän toimien mukaan. Flash-esitykseen voidaan sisällyttää myös erikoisfontteja, joita käyttäjän koneelta ei välttämättä löydy.

Alkuperäisen suunnitelman mukaan APV:n verkkosivuille oli tarkoitus toteuttaa Flash-tekniikan avulla kaksi elementtiä. Edellisessä luvussa mainittu videosoitin, jonka avulla olisi voinut katsoa menneiden otteluiden maalikoosteita, sekä sivuston päänavigaation yläpuolella sijaitseva banneri. Flash-banneri jätettiin toteuttamatta, sillä todettiin, että ensin tehty kuvabanneri oli riittävän näyttävä ja tehokas kiinnittämään käyttäjän huomion pelkkänä staattisena kuvanakin. Flash-bannerilla ei olisi saatu sivuston ulkoasuun niin suurta lisäarvoa, että se olisi kannattanut toteuttaa. Videomateriaalin puuttumisen vuoksi päätettiin, että videosoitin toteutetaan sivustolle mahdollisesti myöhemmässä vaiheessa.

5 POHDINTA

Opinnäytetyön tehtävänä oli luoda toimeksiantajalle eli Alavuden Peli-Veikot ry:lle visuaalinen ohjeisto, sekä uudistaa sen pohjalta seuran kaikki markkinointimateriaali. Visuaalisen ohjeistuksen lisäksi työhön kuuluivat ottelujulisteen, ottelun käsiohjelman, lehtimainoksen, kausikortin ja kausijulkaisun suunnittelu sekä verkkosivuston ulkoasun uudistaminen.

Tavoitteena oli korvata kaikki entinen harrastajapohjalta tehty markkinointimateriaali uusilla yhtenäistä ilmettä noudattelevilla materiaaleilla. Tarkoitus oli luoda selkeä ja tunnistettava ilme APV:lle. Haasteena oli, että ilmeen piti olla sellainen, että uusien markkinointimateriaalien tuottaminen onnistuisi visuaalisen ohjeistuksen pohjalta lähes keneltä tahansa.

Päivätyössäni toimin Into-Digital Oy:ssä ja toimenkuvani on Web Developer, joten graafinen suunnittelu ei kuulu jokapäiväiseen arkeeni. Normaalisti toteutankin verkkosivustoja jonkun muun tekemien grafiikoiden ja visuaalisten ohjeistusten pohjalta. Olikin erittäin mielenkiintoista vaihtaa välillä graafisen suunnittelun puolelle tämän opinnäytetyön ajaksi. Normaalin toimenkuvani ansiosta pystyin mielestäni näkemään asioita hieman eri näkökulmasta, kuin graafikot yleensä. Olin toki tehnyt graafista suunnittelua niin painotuotteiden, kuin verkkosivustojenkin osalta jo ennen tätä opinnäytetyötäkin.

Ensimmäinen tehtäväni oli luoda APV:lle oma yhtenäinen visuaalinen ilme ja tyyli. Päivätyössäni olen päässyt tutustumaan monien suurten suomalaisten brändien graafisiin ohjeistoihin ja tyylioppaisiin. APV:lle ei kuitenkaan ollut tarkoitus rakentaa tuollaista kaikenkattavaa ohjeistusta. APV:n visuaaliseen ohjeistoon koottiin ainoastaan sellaiset ohjeistukset, mitkä olivat tärkeitä erilaisten markkinointimateriaalien luomiseen, mitä seura tarvitsi.

Yksi tavoitteista oli, että visuaalisen ohjeistuksen avulla lähes kuka tahansa kohtalaiset graafiset taidot omaava henkilö kykenee kokoamaan suunnitellun ilmeen mukaisia markkinointimateriaaleja. Päätinkin jättää graafiset hienoudet vähemmälle ja perustaa APV:n visuaalisen ilmeen muutaman helposti luotavan graafisen elementin pohjalle. Mielestäni ilmeestä tuli hyvin selkeä ja raikas, vaikka graafiset erikoisuudet jätettiin vähemmälle.

Typografian suunnitteluun tuli myös omat haasteensa, kun haluttiin että markkinointimateriaaleja voi ohjeistuksen pohjalta luoda lähes kuka vaan. Ongelmaksi muodostui siten maksulliset fontit. Fonttivalinnoissa onnistuin kuitenkin hyvin, sillä löysin pääfontiksi ilmaisen fontin, jota voitiin siis suoraan käyttää myös

verkkosivuilla. Usein yritysten ja yhteisöjen graafisen ilmeen yhtenäisyys rakoilee sen verran, että verkossa käytetään eri fontteja, kuin painomateriaalissa. Käyttämistäni fonteista ainoastaan Helvetica Neue oli maksullinen fontti. Sille kuitenkin voitiin määrittää varalle Arial, joka on pääosin samanlainen fontti, mutta sisältää ainoastaan vähemmän leikkauksia.

Verkkosivuston ulkoasun suunnittelu antoi hieman enemmän graafisia vapauksia, sillä siihen ei tarvinnut myöhemmin pystyä kenen tahansa. Verkkosivuston graafisessa suunnittelussa ajatusmaailmani erosi todennäköisesti eniten perinteisten graafikoiden ajatuksista. Minä lähdin suunnittelemaan sivustoa enemmän webmaailman asettamien erityisvaatimusten ehdoilla, kun normaalisti graafikot suunnittelevat ensin puhtaasti ulkoasun ehdoilla. Tiesin siis koko ajan, miten tietyt asiat verkkosivuille toteutetaan, jolloin osasin ulkoasun suunnittelussa ottaa sen jo huomioon. Esimerkiksi painomateriaaleissa käytetyt pyöreäkulmaiset tekstialueet jätin verkkosivuilta pois, sillä tiesin niiden toteuttamisen vaativan sivuston koodirakenteeseen paljon ylimääräistä työtä siihen nähden kuinka vähän lisäarvoa ne olisivat tuoneet.

Toimeksiantajalta sain paljon positiivista palautetta kaikkien suunnittelemini materiaalien osalta. Uusi ilme ja uudet mainokset varmasti huomattiin myös yleisön keskuudessa, sillä joulutauon aikana ihmiset olivat kyselleet, että koska on seuraava ottelu, kun kaupan seinältä ei ollut löytynyt julistetta. Yleisö löysi tiensä myös katsomoon lähes yhtä runsaslukuisena kuin edellisenä vuonnakin, joten voidaan mielestäni sanoa, että työlle asetetut tavoitteet saavutettiin hyvin.

LÄHTEET

Alavuden Peli-Veikot ry:n historia. 2009. Alavuden Peli-Veikot ry:n verkkosivut. Viitattu 17.11.2009. <http://apv.sporttisaitti.com/historia/>

Fraser, B., Murphy, C. & Bunting, F. 2004. Värinhallinta. Helsinki: Edita Publishing Oy.

Huovila, T. 2006. "Look" – visualisoi viestisi. Helsinki: Inforviestintä Oy.

Keränen, V., Lamberg, N. & Penttinen, J. 2003. Digitaalinen viestintä. Jyväskylä: Docendo Finland Oy.

Korpela, J., Linjama, T. 2005. Web-suunnittelu. Jyväskylä: Docendo Finland Oy.

Kuutti, W. 2003. Käytettävyys, suunnittelu ja arviointi. Helsinki: Talentum Media Oy.

Loiri, P. & Juholin, E. 2002. Huom! Visuaalisen viestinnän käsikirja. 3. p. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Loiri, P. 2004. Typo. Pieni käytösopas typografian laatijalle. Helsinki: Inforviestintä Oy.

Nieminen, T. 2003. Visuaalinen markkinointi. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Pohjola, J. 2003. Ilme visuaalisen identiteetin johtaminen. Helsinki: Inforviestintä Oy.

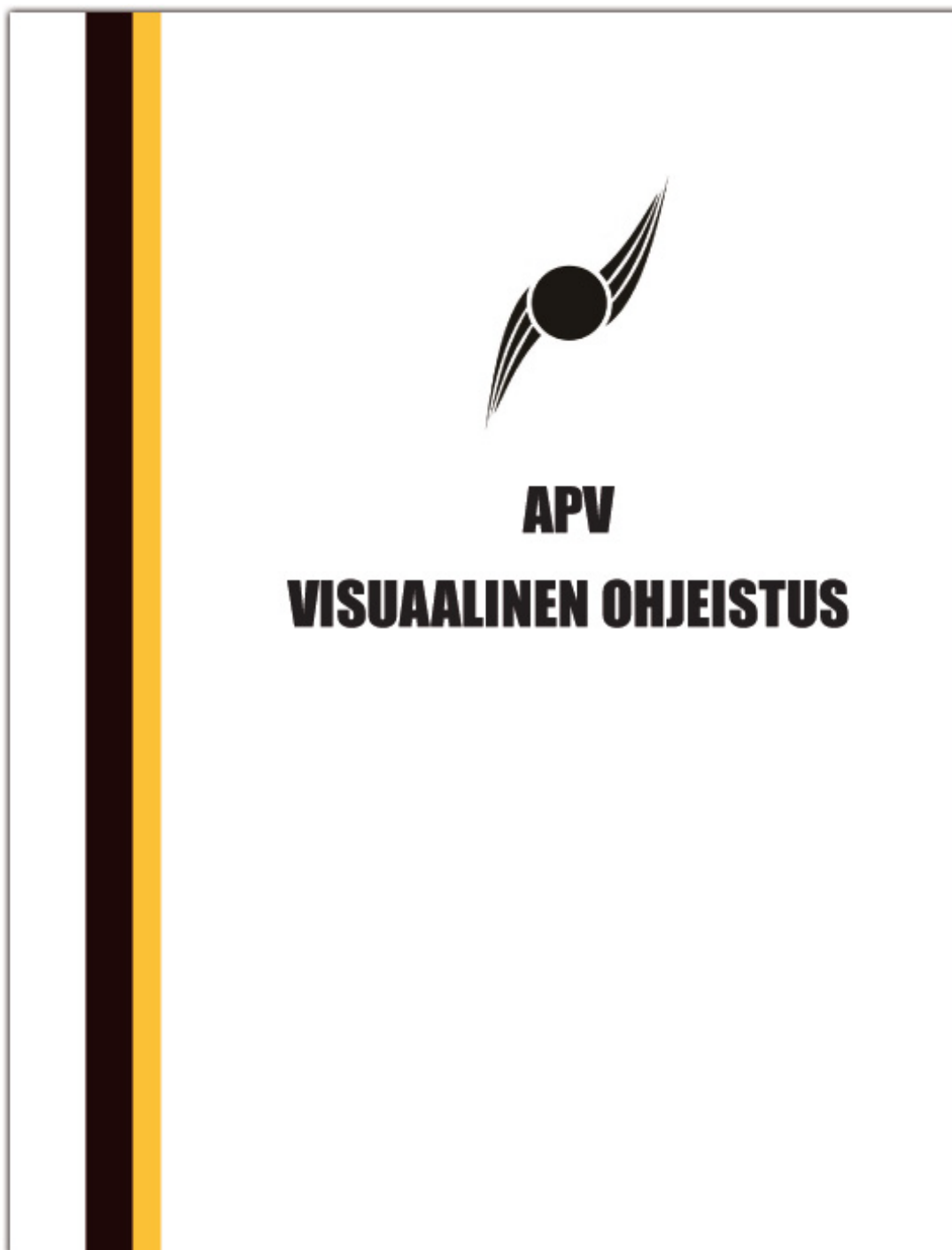
Suomen Jääkiekkoliiton tilastoarkisto. 2009. Suomen Jääkiekkoliiton verkkosivut. Viitattu 17.11.2009. <http://www.finhockey.fi/tulospalvelu/tilastoarkisto/>

Tutkimus: Voittaja käyttää punaista. 2009. Uutinen julk. Helsingin Sanomien sivustolla 15.9.2009 12:20. Viitattu 20.11.2009. <http://www.hs.fi/ulkomaat/artikkeli/Tutkimus+Voittaja+k%C3%A4ytt%C3%A4%C3%A4+punaista/1135249335854>

Viluksela, P., Ristimäki, S. & Spännäri, T. 2007. Painoviestinnän tekniikka. Helsinki: Opetushallitus.

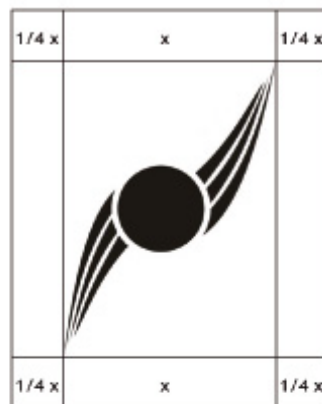
LIITTEET

Liite 1. APV:n visuaalinen ohjeistus



1 SEURATUNNUS

APV:n seuratunnus koostuu kiekosta ja sitä ympäröivistä vauhtiraidoista. Tunnus esitetään aina tässä ohjeistuksessa annettujen ohjeiden mukaisesti. Tunnuksista pyritään käyttämään aina mustaa versiota, mutta mustalla taustalla tunnuksista käytetään keltaista versiota. Mikäli tunnusta käytetään kuvan päällä, tulee tunnuksen olla vaalealla pohjalla. Tunnuksen ja taustan välillä on aina oltava riittävä kontrasti, ettei tunnus "häviä" taustaan. Tunnuksista ei saa käyttää muun värisiä variaatioita. Tunnuksen mittasuhteita ei saa vääristää, eikä tunnusta saa myöskään kääntää vinoon. Tunnuksen pienin sallittu korkeus on 10 mm. Sitä pienemmässä koossa yksityiskohdat alkavat hävitä.



Seuratunnus suoja-alueineen.



Seuratunnuksen oikeaoppisia käyttötapoja.



Seuratunnuksen virheellisiä käyttötapoja.

2 TUNNUSVÄRIT

Seuran tunnusväreinä on aina ollut musta ja keltainen. APV tunnustetaan jopa paremmin väleistään, kuin tunnuksesta. Tunnusvärien tuominen esille oikein kaikissa materiaaleissa on siis erittäin tärkeää. Värimaailma rakennetaan pääväreistä, sekä korostusväreistä. Painotöissä käytetään CMYK-värejä. Sähköisiä medioita varten on RGB-määrytykset.



Esimerkki värien käytöstä.

PÄÄVÄRIT:



CMYK | 0/0/0/100
RGB | 0/0/0



CMYK | 0/25/90/0
RGB | 255/190/50

KOROSTUSVÄRIT:



CMYK | 0/15/100/0
RGB | 255/212/0



CMYK | 0/10/80/0
RGB | 255/223/79

3 TYPOGRAFIA

APV:n käyttöön on valittu pääsääntöiseen käyttöön kaksi kirjaintyyppiä. Käytettävät fontit ovat Impact ja Helvetica Neue. Lisäksi erikoitapauksissa käytössä ovat myös Times New Roman ja Arial-fontit.

Impact-fontti on vahva päätteetön kirjaintyyppi ja sitä käytetään pelkästään otsikoissa. Pienen kirjainvälistyksen vuoksi fontista käytetään vain perusleikkausta.

Kaikessa muussa tekstissä käytetään Helvetica Neue -kirjasinperhettä. Fontista löytyy useita leikkauksia, joten sen avulla saadaan ilmeikäs ja yhtenäinen typografia.

Arial-fonttia käytetään mikäli Helvetica Neue -kirjasin ei ole saatavilla. Lisäksi verkkosovelluksissa Arial korvaa Helvetican.

Times New Roman -fonttia, voidaan käyttää leipätekstifonttina mikäli tehdään julkaisu, joka sisältää erittäin pitkiä tekstiosuuksia. päätteellisenä fonttina Times New Roman on helppolukuisempi kuin Helvetica.

Verkkosovelluksissa käytetään Impact- ja Arial-fontteja, sillä ne ovat ns. perusfontteja, jotka löytyvät kaikista selaimista.

Impact
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZÄÖ
01234567890

Helvetica Neue
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö
 ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZÄÖ
 0123456789

Arial
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö
 ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZÄÖ
 0123456789

Times New Roman
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö
 ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZÄÖ
 0123456789

4 KUVAT JA GRAAFISET ELEMENTIT

Yhtenäisen graafisen ilmeen vuoksi on tärkeää, että värien ja fonttien lisäksi myös tietyt graafiset elementit toistuvat eri materiaaleissa.

Tärkein elementti on seuran tunnusväreistä koostuva pystysuora raita, joka löytyy myös tämän ohjeistuksen vasemmasta reunasta. Värien leveysuhde raidassa on 5:3.

Kuvien käyttö on suositeltavaa, aina kun kuvalle löytyy riittävän iso tila. Ilmoituksissa pyritään käyttämään lähikuvia pelaajista. Tehosteena voidaan kuvasta syvätä tausta kokonaan pois tai muuttaa sen sävyä siten että pelaaja nousee kuvasta paremmin esille. Kuvalle tulee varata noin kolmasosa koko ilmoituksen tilasta.

Kuvien lisäksi taustalla voidaan käyttää myös. Korostusväreistä tehtyjä "auringonsäteitä". Pienissä ilmoituksissa "sädetausta" toimii paremmin kuin kuva.

Tekstit sijoitetaan valkoiselle pyöreäkulmaiselle tekstialueelle.



Liite 2. APV:n ottelujuliste



MIESTEN II-DIVISIOONA
SEURAAVA KOTIOTTELU
APV - IKK

Lauantaina 24.10. klo 16:00
Liput 5/3

OTTELUISÄNTÄ:



Liite 3. APV:n ottelun käsiohjelma

YHTEISTYÖKUMPPANIT:

Alavuden Betoni Oy
 Alavus Automaatio Oy
 Fenestra Oy
 LVI- Kari Mänty Oy
 Riikku Rakenteet Oy
 Rakennus Yltsellä Oy
 Auto- ja rengasmyynti Jarmo Asunmaa Oy
 K- Supermarket Alavus
 Alavuden Fysikaalinen Hoitotalos, Selja
 Matikainen
 Starkki Oy
 Edustus ja Asennus Arto Lavia
 Pakkalan liikenne Ay
 Rautaruukki Oy
 Kopiokeskus EPKK Oy
 Parturi-Kampaamo Terttu Haapanen
 Ykköset- lehti
 Tiilaskenta T. Mäenpää
 Lavala Group Oy
 Kotipizza Alavus
 J.Aitti
 Top Wellness Alavus
 Avainsuutarit S & J Saarimäki Oy
 Automyynti M.Tullila
 Tuurin Kirppis
 Tuuringpitäjäkeskus
 Studio Valomaakarit
 Fysico
 Urheilua Aalto
 Oma säätöpankki
 Farkkikaupunki Zippers Oy
 Pienkonkorjaus P.Selät
 Riikon käyttökone Oy
 Tuurin Lastupolno
 Q&S Security Services
 Kuortaneen Taksi & Bussi
 Y. Aaramaa Oy
 Witronia
 Lemminkäinen Katto Oy



MIESTEN II-DIVISIOONA

APV - KuRy

OTTELUISÄNTÄ:

Riikku Rakenteet Oy

APV

MAALIVAHDIT:

35 KAMINEN Tuomas	01.12.1967	Seinäjoki	174	79	L
41 SÄRKJÄRVI Tuomas	23.07.1991				L
47 HILAPIELI Ari	01.03.1978	Alavus	175	103	L

PUOLISTAJAT:

HANNUKSELA Matti	26.02.1978	Alavus	180	93	L
3 TAIPALUS Jussi	25.10.1992	Alavus	183	86	L
6 SILJANTO Lassi	22.11.1985	Alavus	180	84	R
7 HAUTALA Timo	01.10.1978	Jalasjärvi	178	87	L
10 ISOKANGAS Niko	03.03.1989	Alavus	178	74	L
13 MANNINEN Antti	28.09.1985	Alavus	194	93	L
13 KORHONEN Heikki	06.04.1991	Kuortane	187	85	L
14 LASSILA Antti	17.05.1984	Kuortane	188	96	L
16 SEPPONEN Jani-Pekka	18.07.1991	Alavus	177	86	R
18 TAIPALUS Anssi	10.12.1990	Alavus	177	86	L
19 EIRA Markus	06.03.1991	Ahvenmäki	190	85	L

HYÖKKÄÄJÄT:

4 ISOKANGAS Jesse	21.02.1991	Alavus	172	64	L
4 REINIKKA Ville	20.03.1989	Seinäjoki	182	83	L
5 AJURONEN Jari	05.02.1992	Kuortane	175	66	L
8 MÄKELÄ Santteri	06.12.1990	Alavus	169	62	L
9 LAUKKOLA Risto	06.11.1989	Soini	170	74	L
11 KARINEN Niko	28.09.1991	Alavus	191	90	L
12 VITALA Otto	20.01.1990	Alavus	191	90	L
17 SAVINEN Jukka	01.01.1991	Virtat	179	78	L
20 SILJANTO Simo C	01.03.1978	Alavus	173	79	R
21 JAAKKOLA Joni	04.03.1985	Alavus	175	80	L
22 VEHNÄ Markus A	07.04.1985	Alavus	172	67	L
23 MÄKELÄ Kimmo	16.09.1985	Kuortane	193	91	L
32 KUKKOLA Topias	16.02.1992	Toivola	183	76	L
44 ALAJOKI Simo A	11.08.1983	Alavus	171	73	L
60 REINIKKA Vesa	17.03.1986	Alavus	176	77	L
91 VEHNÄ Manu	12.07.1988	Alavus	184	75	L

JOUKKUEHJOHTAJAT: Katajamäki Timo
PEÄVALMENTAJAT: Teemu Lavia
VALMENTAJAT: Teijo Pienimäki
VALMENTAJAT: Tommi Salonen
HOITAJAT: Teemu Sepponen

KuRy

MAALIVAHDIT:

30 LATVALA Jani	26.04.1983	Ilmajoki	171	85	L
31 NIEMI Petri	08.05.1987	Seinäjoki	189	85	L
32 VÄÄNÄNEN Niko	11.10.1983	Kurikka	170	72	L
54 MÄNNISTÖ Anssi	18.05.1992	Kurikka	160	75	L
66 OJANPERÄ Anssi	24.01.1991	Kurikka	193	95	L

PUOLISTAJAT:

3 PITKÄJÄRVI Henri	05.06.1989	Seinäjoki	173	73	R
4 TORVIO Juha	02.09.1983	Ilmajoki	166	80	R
6 REINIO Iiro	24.02.1991	Kuuhajoki	165	66	R
10 HAUTANEN Tuomas	25.12.1989	Kurikka	167	78	R
11 LEHTO Sami	01.10.1978	Ylämäki	178	84	L
12 ANTILA Veli-Pekka	16.06.1981	Kurikka	178	76	L
18 SOINI Joonas	14.02.1987	Oulu	173	66	L
19 MARKKILA Teppi	24.04.1990	Kurikka	175	70	R
51 HAAPOLA Eikka	29.01.1992	Alavus	188	100	R
85 RANTANEN Antti	11.02.1991	Kurikka	181	88	R

HYÖKKÄÄJÄT:

7 MÄKO-KALA Toni	07.02.1987	Kuuhajoki	160	78	L
8 ALA-MÄENPÄÄ Jukka	10.01.1983	Seinäjoki	180	85	R
9 BARTOS David	07.03.1978	Pendubice	165	84	L
13 MÄNTYSALMI Aleksi	02.07.1991	Virtat	175	81	L
14 HUHTANEN Tommi	24.07.1987	Kurikka	180	88	L
15 KOSKI Toni	07.01.1983	Jurva	174	67	L
16 ALA-KAUPPIA Johannes	16.03.1986	Ilmajoki	178	76	L
17 SAARINEN Juha-Matti	19.12.1990	Kurikka	162	76	L
20 PÄTTIKANGAS Mikko	31.12.1988	Kurikka	177	74	L
22 HUHTANEN Henri	08.12.1988	Kurikka	176	68	L
23 ALA-KAUPPIA Isakki	16.03.1986	Ilmajoki	179	80	L
24 NIEMI Samuli	25.06.1988	Ilmajoki	160	80	L
25 BÄCKSTRÖM Lasse	02.02.1988	Kuuhajoki	188	94	L
26 TEINI Juuso	31.10.1989	Kurikka	192	81	L
77 HARJU Hannu	12.04.1991	Kurikka	191	83	L
88 MÄKILÄINE Juuso	29.05.1991	Kurikka	183	70	L
96 PAKKA Iiro	20.08.1991	Kurikka	161	77	L

JOUKKUEHJOHTAJAT: Rainer Louhele
PEÄVALMENTAJAT: Aki Kuitula
VALMENTAJAT: Ari Kiviniemi
HOITAJAT: Mika Harjunpää
HOITAJAT: Hannu Hakamäki

Liite 4. APV:n ottelun lehtimainos



**ALAVUS
AREENA**

MIESTEN II-DIVISIOONA

APV - KuRy

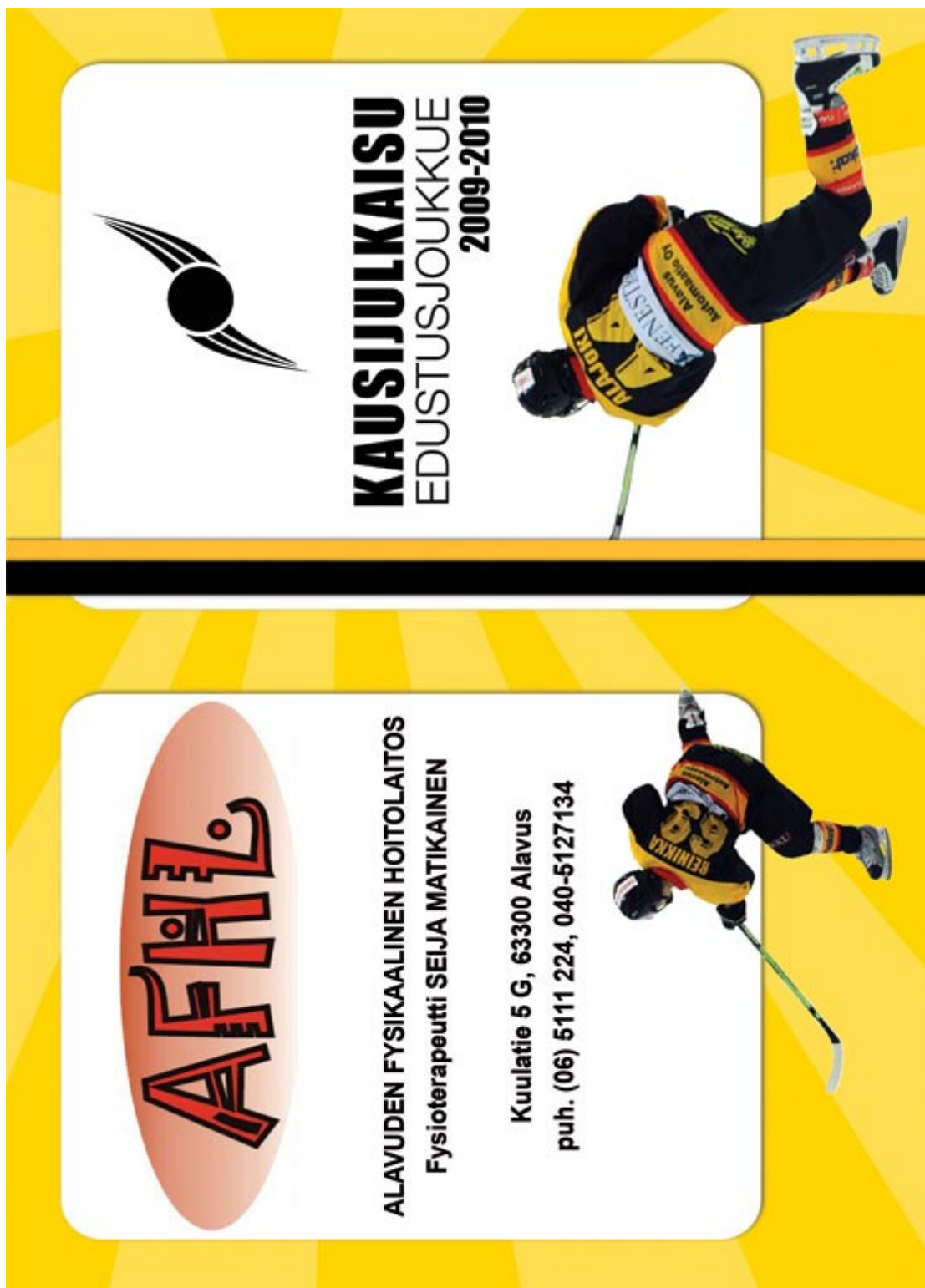
Sunnuntaina 13.12. klo 16:00
Liput 5/3

OTTELUISÄNTÄ:

 Oma
Säästöpankki

Liite 5. APV:n kausikortti

Liite 6. APV:n kausijulkaisun kannet



Liite 7. APV:n kausijulkaisun sisältönäkymä

Tässä alkua aika jolloin mitataan, mitä olemme oppineet viime vuosina. Onko tuloksena jotain, mitä voidaan muistella tulevaisuudessa vai onko kaikella hiellä, verellä ja vuodatetulla kyynäsilillä mitään todellista arvoa?

Se voidaan todeta heti alkuun, että tämä jousikoe on tehnyt tällä tavotteensa eteen erittäin hyvin. Välillä on kuitenkin tullut aikoja jolloin nöyryys on unohtunut. Raaka työnielko on kuitenkin toiminnut avainsaanaa reilissä asioissa.

Petillisissä asioissa olemme ottaneet taas mukavia askelia eteenpäin. Olemme myös alkaneet ymmärtää, kuinka jokainen kentällä olijasta vaikuttaa peliin, oli hän sitten kiekollisena tai kiekottomana. On hienoa nähdä, kuinka jousikoe hyökkää ja puolustaa kumella pelaajalla. Sitä on APV:n jääkiekko täällä. Jokaisen on osallistuttava peliin niin hyökkäys- kuin puolustajana, pelin sisältä, ei sen ulkopuolelta. Tulevaisuuden haasteena meillä on löytää tapa, jolla saamme itsestämme irti vielä enemmän rohkentua pelata kiekollista peliä. Tällä kaadella olemme ajottain uskaltaneet pelata tarvittavalla ”ryökkeydellä”, mutta vielä olemme taas olleet vailla miinkäläisiä itsetuottamusta. Kukaan ei voi kehittyä, jos ei haasta omia taitojaan ja jätä pelikautta pokaupokoppiin.

Jääkiekko kuten muidenkin harrastusten eteen on tehtävä uhrauksia. Nuori joutuu elämään perheen, koulun ja harrastuksen ristipaineissa. Tähtin kuvioon ei paljon muuta mahda, jos haluaa menestyä harrastuksessaan. Asiaan tulee lisää vaikuttua kun mieltä, missä elämäntapaamme tämä kaikki tapahtuu, jos on tapaturmakoheen. Esimerkiksi jääkiekossa on palattavalla jo hyvissä ajoissa, mitä ja kuinka paljon haluaa jääkiekolla saada. Asiat on laitetava tärkeys-

jäljestykseen. Jos 15-vuotiaana haluaa moppoilla ja käydä yhden tärkeimmistä ajanjaksoista moppolla ajellessaan, on kohtaan vaikeaa enää sen jälkeen saada jääkiekosta kiikkaa sitä iri, mitä se voisi tarjota. Näitä harrastukseen sitoutumiseen liittyviä asioita olemme myös me opetelleet, vaikka emme enää olekaan 15-vuotiaita. Joukkueessamme on niin nuoria kuin hieman vanhempiakin, mutta kaikilla ei välttämättä ole ollut mahdollisuutta olohuoneiden takia ”heitäytyä” harrastukseen parin tarpeeksi. Nyt meillä on mahdollisuus korjata tuo asia ja kokea jotain uhllessä. Tämä on varmasti se voimavara, joka potkii meitä joka päivä eteenpäin.

Kevät tulee olemaan erittäin mielenkiinnoinen aika. Tulomme haastamaan ennen kaikkea itsemme ja siinä samalla muutamain jääkiekkokoukkoekin. Nyt keuhalla on vielä mahdollisuus nousta suoni-sarja karsintoihin, jotta mahdollisuuksia ja haasteita on riittävästi. APV:n tavoite keuhalle on ennen kaikkea nauttia omasta tekemisestään. Tämän ”uhran” saavutettuaamme aiomme laistella paikkasissa-karsintoihin. Tästä syystä toivommekin, että yleisö tulisi kannustamaan meitä sukkoon joukkoon ja antaisi meille lisää viitaa pelata porrasa kiekkoa, mitä osaanne. Muuten, oltiin se vaan maalaava, kun yleisö mylvii pelaajan omistuksesta suorituksesta eikä huutele tuomareille turhampien. Positiivinen energia kumtaa enemmän kuin negatiivinen.

Anna Positivisuuden Virrat!

Terveisin
Tommi Lavia

35 Tuomas Kaminen
Pelipaikka: maalivahti
Syntymäaika: 1.12.1987
Syntymäpaikka: Seinäjoki
Pituus: 174cm Paino: 79kg
Maila: left



41 Tuomas Särkijärvi
Pelipaikka: maalivahti
Syntymäaika: 23.7.1991
Maila: left



47 Ari Hilapieli
Pelipaikka: maalivahti
Syntymäaika: 1.3.1978
Syntymäpaikka: Alavus
Pituus: 175cm Paino: 103kg
Maila: left



FARKKUPUUTIKKI
Zipper's
NUORILLE & NUOREKKAILLE AIKUISILLE

PIENKONEKORJAUS
www.pienkonekorjaus.com

3

4

Liite 8. APV:n edustusjoukkueen verkkosivuston etusivunäkymä

The screenshot shows a web browser window displaying the homepage of the APV hockey team. The browser's address bar shows the file path: file:///C:/xampp/htdocs/apv/index.html. The page features a large banner image of hockey players in action. Below the banner is a navigation menu with the following items: ETUSIVU, JOUKKUE, UUTISET, OTTELUOHJELMA, LINKIT, and KESKUSTELU. The main content area is divided into two columns. The left column contains a smaller image of a hockey game, followed by the heading 'APV - EDUSTUSJOUKKUE' and a paragraph of placeholder text (Lorem Ipsum). Below this is a section for 'UUTISET' (News) with two entries, each including a date and a link to the full article. The right column features the 'ALAVUS AREENA' logo, the heading 'SEURAAVA KOTIOTTELU' (Next Home Game), and details for the match: 'APV - KieHa' on Monday, February 19, 2010, at 16:00, with ticket prices of 5€/3€. The venue is listed as 'K-Supermarket'. Below this are three buttons: 'YHTEISTYÖKUMPPANIT', 'YHTEYSTIEDOT', and 'SEURAN Sivut'.

APV

file:///C:/xampp/htdocs/apv/index.html

ETUSIVU JOUKKUE UUTISET OTTELUOHJELMA LINKIT KESKUSTELU

ALAVUS AREENA

SEURAAVA KOTIOTTELU

APV - KieHa

Perjantaina 19.2. klo 16:00
Liput 5€/3€

OTTELUISÄNTÄ
K-Supermarket

[Jäsenkoulun live-seuranta](#)

YHTEISTYÖKUMPPANIT

YHTEYSTIEDOT

SEURAN Sivut

APV - EDUSTUSJOUKKUE

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed posuere interdum sem. Quisque ligula eros ullamcorper quis, lacinia quis facilisis sed sapien. Mauris varius diam vitae arcu. Sed arcu lectus auctor vitae, consectetur et venenatis eget velit. Sed augue orci, lacinia eu tincidunt et eleifend nec lacus. Donec ultricies nisl ut feila, suspendisse potenti. Lorem ipsum ligula ut hendrerit [mollis](#), ipsum erat vehicula risus, eu suscipit sem libero nec erat. Aliquam erat volutpat. Sed congue augue vitae neque. Nulla consectetur porttitor pede. Fusce purus morbi tortor magna condimentum vel, placerat id blandit sit amet tortor.

UUTISET

>Lorem Ipsum (19.2.2010)
Aliquam erat volutpat. Sed congue augue vitae neque. Nulla consectetur porttitor pede. Fusce purus morbi tortor magna condimentum vel, placerat id blandit sit amet tortor. [Lue lisää](#)

Fusce purus (15.2.2010)
Aliquam erat volutpat. Sed congue augue vitae neque. [Lue lisää](#)