

Karita Kankainen

Piktogrammisarjan suunnittelu tapahtumalle

Nuorkauppakamarin The Sauna Experience- vaalitapahtuma

Opinnäytetyö

Kevät 2011

Kulttuurialan yksikkö

Muotoilun koulutusohjelma

Graafinen muotoilu



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: Kulttuurialan yksikkö

Koulutusohjelma: Muotoilun koulutusohjelma

Suuntautumisvaihtoehto: Graafisen muotoilun suuntautumisvaihtoehto

Tekijä: Karita Kankainen

Työn nimi: Piktogrammisarjan suunnittelu tapahtumalle- Nuorkauppakamarin The Sauna Experience- vaalitapahtuma

Ohjaaja: Saija Sillanpää

Vuosi: 2011

Sivumäärä: 29

Liitteiden lukumäärä: 3

Opinnäytetyössäni tutkin pictogrammeja, niiden käyttöä, informaatiografiikkaa ja kartan käyttötarkoitusta. Suunnittelin Nuorkauppakamarilaisille vuoden 2011 vaalikokoukseen kartan, pictogrammisarjan ja internetsivuille tulevan flashin. Aluksi tutkimukseni koostui tapahtuman erilaisista markkinointitavoista. Seuraavaksi tutkimusongelman ja painopisteen muuttuessa tutustuin pictogrammeihin, ja kartan tekemiseen liittyvään ohjeistukseen. Paneuduin Flash - oppikirjoihin, ja kertosin opittuja taitoja.

Sain olla mukana ison tapahtuman luomisessa. Kävin yhteisissä palaverissa ja olin sähköpostitse yhteydessä The Sauna Experience- projektiryhmän henkilöiden kanssa. Toteutusvaiheessa huomasin, että tapahtumakartta ja pictogrammien suunnittelu oli hyvin suuritöistä. Monien vaihtoehtojen jälkeen tein 31 erilaista pictogrammia kuvaamaan vaaliviikonlopun tapahtumakenttää. Opinnäytetyötä tehdessä oppi paljon uusia asioita. Tutkin paljon alan kirjallisuutta. Olen tyytyväinen että sain olla mukana tämänkaltaisessa projektissa.

Piktogrammi, kartta, nuorkauppakamari, informaatiografiikka

Avainsanat: Piktogrammi, kartta, informaatiografiikka, The Sauna Experience,

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Faculty: School of Culture and design

Degree programme: Design

Specialisation: Graphic design

Author/s: Karita Kankainen

Title of thesis: Designing a pictogram serie for an event- The election event for Junior chamber International

Supervisor(s): Saija Sillanpää

Year: 2011

Number of pages: 29

Number of appendices: 3

In my thesis I studied pictograms, the use of them, information graphics, and a purpose of a map. I designed a map for the election meeting meant for Junior Chamber International in 2011. I also did a pictogram series and a flash which should be put on the Internet to inform people about the event.

I studied the different kinds of ways to market an event. The aim of my thesis changed in the middle, so I studied the types of pictograms and the rules of map making. I collected information about flash.

I was a part of the creation of a large event. I met the people of the project group, and discussed the project with them. When doing the work, I noticed that making a pictogram series is a challenging thing to do. I made 31 different pictograms, which could be used. The pictograms should image the different contents of the event. I learned many new things while doing this. I am glad I was a part of this kind of project.

Pictogram, map, Junior Chamber International, information graphics

Keywords: Pictogram, map, information graphics, The Sauna Experience,

SISÄLTÖ

OPINNÄYTETYÖN TIIVISTELMÄ.....	2
THESIS ABSTRACT.....	3
SISÄLTÖ.....	4
KUVALUETTELO	5
TERMIT JA KÄSITTEET.....	7
1 JOHDANTO.....	8
2 TUTKIMUS.....	8
2.1 Tutkimusongelma.....	8
2.2 Nuorkauppakamari.....	9
2.3 The Sauna Experience vaalikokous.....	10
2.4 Crazy Town.....	10
2.5 Paviljonki	10
2.6 Flash.....	11
2.7 Informaatiografiikka, kartta ja piktogrammit.....	11
3 GRAAFINEN OHJEISTO.....	17
4 TYÖSTÖVAIHE	18
4.1 Flash.....	18
4.2 Kartta.....	21
4.3 Piktogrammit.....	25
5 POHDINTA.....	28
LÄHTEET.....	29
LIITTEET.....	30

KUVALUETTELO

Kuva 1. Nuorkauppakamarin logo	8
Kuva 2. Crazy Town logo.....	9
Kuva 3. Kartan varhainen välivaihe	12
Kuva 4. Informaatiota sisältävät kuvalliset keinot. Kuva kirjasta Pictograms, Icons & Signs, A Guide To Information Graphics, s. 11	13
Kuva 5. Taiteellinen tulkinta piktogrammista, kirjasta Picrograms Icons & Signs – A Guide To Information Graphics, s. 23	14
Kuva 6. Kivimies sanomassa jotain.....	17
Kuva 7. Kivimiehiä	18
Kuva 8. Kivimiehiät	18
Kuva 9. Erilaisia kivimiehien kasvoja.....	19
Kuva 10. Erilaisia kivimiehien kasvoja	19
Kuva 11. Erilaisia kivimiehien kasvoja	19
Kuva 12. Suunniteltuja graafisia materiaali- ideoita TSE- tapahtumaan.....	20
Kuva 13. Sisältökartta- idea, josta tapahtuma-alueen kartta idea sai alkunsa...21	

Kuva 14. Eniron karttapalvelun Jyväskylän Paviljongin kohdalta.....	22
Kuva 15. Kartan välivaihe.....	22
Kuva 16. Valmis kartta leikkausmerkeillä.....	23
Kuva 17. Piktogrammeja, joissa käytin kaikkia nuorkauppakamarin värejä.....	24
Kuva 18. Kieltäviä pictogrammeja.....	25
Kuva 19. Liukas lattia.....	25
Kuva 20. Suunniteltu pictogrammisarja.....	26

TERMIT JA KÄSITTEET

Piktogrammi	Piktogrammit ovat kuvallisia merkkejä. Niitä on yleensä paikoissa, joissa tarvitaan opastusta. Piktogrammien tehtävänä on varoittaa, ohjata tai kieltää
Informaatiografiikka	Informaatiografiikkaan kuuluu kaikenlaiset tietoa sisältävät piirrokset, kuten kartat, diagrammit, logot, nuotit ja esittävät kuvat
TSE	Lyhenne The Sauna Experience- tapahtuman nimestä

1 JOHDANTO

Suurissa julkisissa rakennuksissa on joskus vaikea suunnistaa, varsinkin jos on oudossa ympäristössä ja rakennus on monimutkainen. Suunnistamiseen tarvitaan hyvät apuvälineet. Tässä tilanteessa kartta ja opasteet auttavat ymmärtämään olinpaikan rakennuksessa. Kartalta löydetyltä pisteeltä on hyvä jatkaa matkaa eteenpäin.

Opinnäytetyöaihetta hakiessa kysyin Jyväskylässä toimivassa Aivoteollisesta Toimistosta, onko heillä aihetta minulle. Olin ammattikouluaikeinani suorittanut tässä toimistossa harjoittelujakson. Luova johtaja Risto Silvennoinen kertoi heidän lähitulevaisuuden projekteistaan. Valmisteilla oli Crazy Townin kanssa Nuorkauppakamarilaisille suunnattu The Sauna Experience- vaalikokous 14.- 16. lokakuuta 2011. Sain paikan projektiryhmässä graafikkona.

Ensimmäiseksi työksi sain suunnitella tapahtumasta esittelyvideon flash- ohjelmalla. Myöhemmin käydyssä projektiryhmän palaverissa päätettiin, että tapahtuma-alueesta tehdään kartta. Lopulta piktogrammien suunnittelusta tuli iso osa työstä. Suunnittelussa huomioitiin Nuorkauppakamarin graafinen ilme.

2 TUTKIMUS

2.1 Tutkimusongelma

Tutkimusongelmani oli aluksi tapahtumien erilaisten markkinointimahdollisuuksien tutkiminen ja vertaileminen. Tällöin olin työstämässä videoesitystä internetsivuille. Sen tarkoituksena olisi informoida kävijää tapahtumasta ja innostaa osallistumaan siihen. Isoksi tehtäväksi tuli kuitenkin vaalikokouksen alueen kartan tekeminen, jo-

ten tutkimuksen painotus siirtyi kartan ja piktogrammisarjan suunnitteluksi. Nyt selvitettävät tutkimusongelmat ovat:

- Mitkä ovat informaatiografiikan ohjenuorat?
- Kuinka saada asian pelkistettyä sen sisällön kuitenkin säilyttämällä?
- Mikä on piktogrammien tehtävä?
- Mikä on kartan tehtävä?

2.2 Nuorkauppakamari

Nuorkauppakamari, JCI (kuva 1), eli englanniksi Junior Chamber International ja ruotsiksi Juniorhandelskammare. Nuorkauppakamari on jäsentensä kehittämis- ja kouluttamisjärjestö, joka toimii kansainvälisellä tasolla. Suomen Nuorkauppakamarit ry on perustettu vuonna 1957 ja siihen kuuluu noin 5000 suomalaista. Järjestö pyrkii vaikuttamaan positiivisesti yhteiskuntaan kouluttamalla nuoria aikuisia johtamisessa, sosiaalisessa vastuussa, yrittäjyydessä ja kansainvälisyydessä. Nuorkauppakamarilaiset ovat vain yhden vuoden virassaan, ja sitten siirtyvät toisiin tehtäviin. Näin opitaan uutta. Joka neljäs nuorkauppakamarilainen on yrittäjä. Nuorkauppakamarilaiseksi pääsevät kaikki alle 40-vuotiaat, jotka haluavat kehittää ja kouluttaa itseään (Mikä on JCI? [Viitattu: 9.2.2011]). Kansainvälinen nuorkauppakamari Junior Chamber International on järjestö, mikä toimii yli sadassa maassa. Se on peräisin Yhdysvalloista, ja sillä on noin 200 000 jäsentä ympäri maailman (Kansainvälinen nuorkauppakamariverkosto. [Viitattu: 10.2.2011]).



Kuva 1: Nuorkauppakamarin logo

2.3 The Sauna Experience vaalikokous

Jyväskylän Paviljongissa tapahtuva nuorkauppakamarilaisten vaalikokous on kolmen päivän mittainen tapahtuma, jossa on monia eri tilaisuuksia. Näistä tilaisuuksista suunnittelin omat piktogrammit tapahtumakarttaan, ja Paviljonkiin aseteltaviksi. Näitä ovat esimerkiksi Debatti ja Open Forum, sekä Paviljongin ulkopuolella olevat tapahtumapisteistä hotellit ja Aalto-sali. Open Forumissa eri tahot esittävät ideoitaan, ja koettavat saada yleisönkin innostumaan. Debatin ideana on väitellä kolmen hengen ryhmissä annetuista aiheista. Yritin saada piktogrammeihin mahdollisimman hyvin esille tilaisuuden idean. Merkin kuvitus ei ole saa olla kuitenkaan liian monimutkainen. Tärkeimmät tilaisuudet keskittyvät työryhmän projekti-päällikön, Sampo Kallunkin mukaan Paviljongin The Sauna Experience-areenalle, joten painotin työssäni sen tilan sisältöä.

2.4 Crazy Town

Jyväskylässä toimiva Crazy Town (kuva 2) on yksi monista Suomen Crazy Town yksiköistä. Siihen kuuluu yrityksiä ja yrittäjiä, jotka toimivat yksissä toimitiloissa, näin edistäen jäsentensä toimintaa. Läheinen yritysten sijoittaminen edistää toisilta oppimista, ja se kehittää liiketoimintaa. (Mikä on Crazy Town 2005, [viitattu: 17.4.2011])



Kuva 2: Crazy Town logo

2.5 Paviljonki

Jyväskylän Paviljonki on suuri tapahtumakeskus, jossa järjestetään mm. messuja, konsertteja, kokouksia ja asiakastilaisuuksia. Paviljongin Toiminnasta vastaavat or-

ganisaatiot ovat Jyväskylän Kongressikeskus Oy, Jyväskylän Messut Oy ja Paviljonki Ravintolat. Paviljonki sijaitsee hyvin lähellä Jyväskylän keskustaa. (Paviljongin esittely, [viitattu 17.4.2011])

2.6 Flash

Flash on maailman käytetyin multimediaformaatti. Siihen voi sisällyttää musiikkia, kuvia, tekstiä, ääniä, videoita ja komentoja. Flash elokuva voi olla tavallinen omalla tahdillaan pyörivä leike, tai sen kulkuun voi vaikuttaa esimerkiksi painamalla stop nappia, tai se voi olla interaktiivinen. Flash formaatin keksi Macromedia. Yleisimpiä käyttötarkoituksia flashille ovat internetissä toimivina sivunvierusbannereina, flash videoina, kuten Youtubessa olevat videot, käyttöliittymät, kuten erilaiset pelit, ja presentaatiot. Näissä Flash: in etuna on esityksen pieni koko. (Paananen, 2008, 7.)

2.7 Informaatiografiikka, kartta ja piktogrammit

Informaatiografiikka

Informaatiografiikkaan kuuluu kaikenlaiset tietoa sisältävät piirrokset, kuten kartat, diagrammit, logot, nuotit ja esittävät kuvat. Informaatiografiikan tehtävänä on välittää kuvallista tietoa ihmisille. Tiedon pitää olla näin paikkansa pitävää ja puolueetonta. Tietoa voi välittää oikeastaan mistä tahansa. Sitä voi olla laajalti, kuten esimerkiksi kartassa, mutta katsojan tehtävä on suodattaa siitä tarvitsemansa tieto.

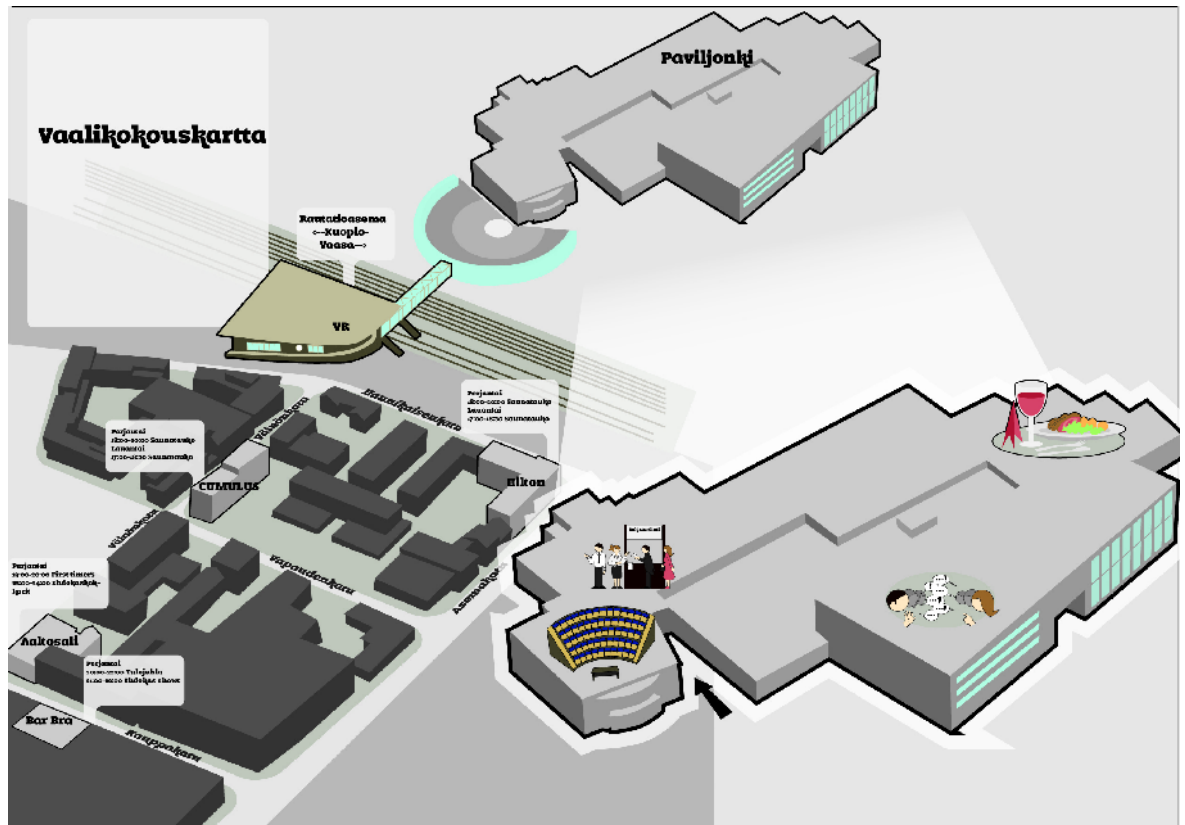
Informaatiografiikka ei mainosta itseään, vaan antaa katsojan tehdä oman päätöksensä sen sisällöstä. Informaatiografiikkaan kuuluu järjestelty tieto, johon kuuluu aikataulut ja kartat. Näitä hyväksi käyttämällä käyttäjä saa itse valita mitä tietoa käyttää. Se on käytössä tukemassa erilaisia tilanteita tai prosesseja. Tästä esimerkkeinä ovat ohjekirjat, palkkikaaviot tai vaihteittain etenevä kuvaus jonkin laitteen toiminnasta. Myös hallintajärjestelmien muotoilu on yksi osa informaatiografiikkaa. Siinä ovat esillä tuotteen tai ajoneuvon syöttö- ja palautusohjaimet. (Burke & Wildbur 1998, 6-7.)

Kartta

Perinteisissä kartoissa vain jotkut paikat olivat tarkemmin tehtyjä, kuten kaupungit ja rantaviivat. Isommissa kartoissa nähtiin maapallon pyöreiden vaikutus suoralle pinnalle piirrettäessä. Kartoista tuli näin vääristyneitä. Entisajan kartoissa yhdistettiin usein totuutta ja myyttisiä asioita. Kartojen tarkoituksena oli opastaa kulkija maamerkiltä toiselle. Merikartat taas olivat arvokasta omaisuutta, joten ne pidettiin salassa. Nykyajan kartat kertovat tarkasti informaatorikkaita kuvauksia alueesta. (Wildbur & Burke 1998, 148.)

Kartta kertoo visuaalisesti tarinaa jostakin paikasta. Kartan tehtävä on antaa helpottaa suunnistamista vieraassa paikassa, kuvailla paikkojen järjestelyä ja sijaintia. Hyvä kartta kertoo asian ytimekkäästi. (Gibson 2009, 96.) Katsoja näkee kartan avulla yleiskuvan julkisesta paikasta. Kartalla voi kuvata pohjapiirroksia, rakennuksen rakenteita, ja näyttää yhteyksiä eri paikkojen välillä.

Rakennuksen seinään kiinnitettävässä kartassa on hyvä olla ”Sinä olet tässä”-pallo, jonka avulla ihmiset saavat käsityksen olinpaikastaan. Seinässä oleva kartta on hyvä asentaa niin, että sen katsontasuunta on samanlainen. Muuten katsojan on vaikea tajuta mihin suuntaan oikeasti pitäisi lähteä, jos haluaa tiettyyn paikkaan. Kartan pitää olla yksinkertainen ja selkeä, ja sen pitää esittää tarkoituksenmukaista tietoa oikeassa arvojärjestyksessä. Karttaa tehdessä otetaan huomioon asiat, mitä aluetta kartta esittää, mitkä ovat oleellisimpia asioita, mitkä pitää näyttää, ja että karttaan tulevat tiedot eivät ole liian häiritseviä. Kartassa esitetään yleensä pohjoinen ylhäällä, mutta joskus muutetaan tarvittaessa kulmaa kaupungin katujen mentäessä suoraan kartan reunojen mukaan. Tekemässäni kartassa olen ottanut kuvakulman Paviljongin mukaan, että kulkeminen käy kartalla suoraan, vaikka kaupunki kartta meneekin vinosti. Näin voi lukea Paviljongin sisältämää informaatiota ilman kartan kääntelyä (Kuva 3).



Kuva 3 Kartan varhainen välivaihe

Kartassa olevat värit voivat esittää kolmea eri asiaa. Väreillä erotetaan erilaiset paikat ja ominaisuudet toisistaan, joita ovat tiet, polut, rakennukset, puistot ja vesialueet. Väreillä saa esille käytännölliset elementit, kuten alueet, eteiset ja rakennusten eri kerrokset. Värit lisäävät myös tyyliä, persoonallisuutta tai luonnetta.

(Gibson 2009, 100)

Piktogrammit

Muita kuvallisia keinoja ovat:

Ikonogrammi

Kartogrammi

Diagrammi

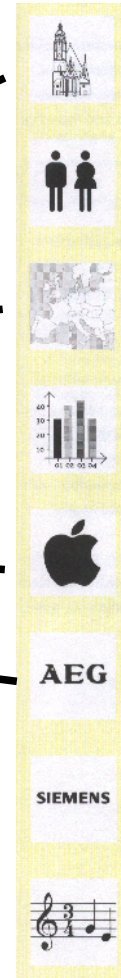
Ideogrammi

Logogrammi

Typogrammi

Phonogrammi

(Abdullah, Hübner, s.10-11)



Kuva 4 Informaatiota sisältävät kuvalliset keinot. Kuva kirjasta Pictograms, Icons & Signs, A Guide To Information Graphics, s. 11

Piktogrammit ovat kuvallisia merkkejä. Niiden tehtävänä on varoittaa, ohjata tai kieltää, ja ne ovat heti tulkittavissa ja kaikkien tajuttavissa (Abdullah & Hübner 2006, 6). Ilman opasteita julkisessa laitoksessa kulkeminen voi olla vaikeaa. Esimerkiksi jos museossa etsii wc:tä, ja minkäänlaista kylttiä ei näy opastamassa, voi tulla epävarma olo, mitä tehdä. Opasteiden päämääränä on henkilön saumaton kulku kohteesta toiseen. Opasteissa käytetään usein apuna maamerkkejä, joiden avulla voi suunnistaa. Rakennuksessa merkkeinä voivat toimia esimerkiksi hissit (Gibson 2009, 37).

Piktogrammeja on paikoissa, joissa tavara ja ihmiset kulkevat, kuten lentokentillä ja juna-asemilla. Ne auttavat ihmisiä kulkemaan erilaisissa julkisissa rakennuksis-

sa, kuten ostoskeskuksissa. Nykyään piktogrammeja käytetään myös kaupallisesti ja taiteellisemmassa muodossa (Kuva 5)(Abdullah & Hübner 2006, 22-23).



Kuva 5: Taiteellinen tulkinta piktogrammista, kirjasta Picrograms Icons & Signs – A Guide To Information Graphics, s. 23

Piktogrammien helppo tajuttavuus on tärkeää, koska esimerkiksi tulipalon syttyessä ei saa jäädä miettimään pitkäksi aikaa mitä mikin merkki tarkoittaa ja mistä pääsee ulos (Abdullah & Hübner 2006, 40). Piktogrammin on oltava tajuttavissa myös hämärällä. Jos vaikka ulkona oleva merkki häipy näkyvistä pimeään aikaan, tarvitsee se lampun valaisemaan sitä. (Abdullah & Hübner 2006, 42) Paviljongin sisäinen valaistus saadaan toistumaan samankaltaisena oli ulkona millainen keli tansa. Vaalikokouksen aikana voidaan pitää kuitenkin erilaisia tilaisuuksia, ja esiintymislavaa korostaen voidaan himmentää muun alueen valoja. Tässä tapauksessa piktogrammien näkyvyys voi heiketä. Hämärässä valkoinen väri harmaantuu, ja sininen väri taas tummenee (Wetzer 2000, 18). Koko ja asennuspaikka ovat tärkeitä

piktogrammin huomioinnissa. Ne pitää määritellä paikasta riippuen. Lentokentällä tarvitaan isot pictogrammit, että ne näkyvät ihmisvilinän seastakin. Pienessä toimistossa taas ei tarvita isoja pictogrammeja että lukijan huomio niihin kiinnittyisi. Jos alue, johon pictogrammi asetetaan, on laaja tai monimutkainen, tarvitsee se muutakin kuin suuren koon saadakseen huomion. Merkit asetetaan tässä tapauksessa keskelle haluttavaa aluetta, tai säännöllisten matkojen välein. (Abdullah & Hübner 2006, 42-43) Paviljongin jonkin tilan ollessa täynnä ihmisiä, on hyvä asettaa pictogrammi korkeammalle. Korkean, monimetrisen katon takia merkkien asettelu on mahdotonta. Kiinnitys ei voi tapahtua oikeastaan muualle kuin seiniin. Vielä tämänhetkisen tilanteen takia ei merkkien oikeasta paikasta ole tietoa. Piktogrammin paikka olisi parhaimmillaan kiinnitettynä noin kahden metrin korkeuteen, hallin kulkuaukkojen viereisiin seiniin kiinni.

Piktogrammin pitää olla itsestään ja nopeasti lukijalleen selittyvä riippumatta siitä mistä kulttuurista lukija on. Että viesti tulee ymmärretyksi, sen ohesta pitää löytää aiheeseen liittyvä symboli. Piktogrammien hahmot ovat yleismaailmallisia. Ne eivät kieli olevansa mikään tietty ihmisryhmä, muuten kuin toimintansa puolesta, joka taas liittyy nuorkauppakamarilaisiin.

Piktogrammit voivat esittää tietoa, suuntaa tai kieltoa. Ne eivät voi esittää kuin yhtä asiaa kerrallaan. Jos tarvitsee informoida jostain muustakin asiasta, pitää asettaa toinenkin merkki paikalle. (Abdullah & Hübner 2006, 24.) Jos merkin ympäristö muuttuu, myös merkin merkitys muuttuu. Merkki tarvitsee siis oikean paikan toimiakseen oikealla tavalla. Esimerkiksi jokin kieltomerkki esitettynä kirjan sivuilla ei kiellä, vaan on esimerkkinä kieltomerkistä. (Abdullah & Hübner 2006, 25.)

Piktogrammin vaikuttavin asioina ovat sen olinpaikka, millainen tietämys ihmisellä on, millaiseen kulttuuriin hän kuuluu, millaiset ovat hänen sosiaaliset olonsa, tai se mitä muita pictogrammeja yhdistyy sen kanssa. Tässä tapauksessa niistä pitää selittyä nuorkauppakamarilaisten vaalikokoukseen sisältyvät asiat.

Piktogrammit voivat olla tulkittavissa avoimesti. Tässä tapauksessa merkki ei kerro vastaanottajalle varsinaista viestiä, miten toimia. Viestin voi tajuta myös selkeästi. Piktogrammin toimimisen kannalta sen olinpaikka pitää olla oikea, muuten merki-

tys voi muuttua, tai sitä ei tajua. Piktogrammit voivat antaa myös täydellinen tulkinan. Ne voivat yhteen kuuluvana ryhmänä rakentaa yhtenäisen ketjun, jonka kautta on helppo toimia. Merkit voivat vain viitata johonkin tiedottamalla, ilman, että vastaanottajalle annettaisiin säännöt, kuinka toimia. Piktogrammit voivat myös pakottaa ihmistä toimimaan, vaikuttamalla hänen mieleen ja toimintaansa. Vihjailevilla pictogrammeilla pyritään vaikuttamaan henkilön käytökseen hänen tunteittensa kautta. (Abdullah & Hübner 2006, 17.)

Nuorkauppakamarilaisten vaalikokouksessa ihmiset liikkuvat paljon paikasta toiseen tilaisuuksien vaihtuessa. Suuntamerkkejä tarvitaan siis näyttämään, mihin suuntaan pitäisi henkilön mennä, että pääsee esimerkiksi auditorioon. Se voidaan esittää nuolella ja auditoriota kuvaavalla merkillä. Tässä tapauksessa pictogrammi ei kuitenkaan pakota, vaan vihjaa auditorion olinpaikasta. Henkilöllä voi olla tarvetta mennä auditorioon.

Piktogrammit voivat seistä itsekseen pystyssä, tai ne voidaan kiinnittää vaikka seinään. Merkin ympärillä on oltava suoja-alue, että se ei sekoitu vieressä mahdollisesti olevan toisen merkin, tai tekstin kanssa. Merkkien värit ja muodot pitäisi olla samanlaisia kuin yrityksen, johon ne ovat tulossa. (Abdullah & Hübner 2006, 31.) Tässä tapauksessa ne myötäilisivät nuorkauppakamarilaisten omia värejä.

3 GRAAFINEN OHJEISTO

Piktogrammeista ja kartasta on tarkoituksenmukaista olla graafinen ohjeisto. Siinä esitellään pictogrammit, niissä käytetyt värit ja minkä kokoisina käytetään kartassa ja kun ne asetellaan paikalleen Paviljonkiin. Toisena on kartta ja sen koko, värit ja tarkoitus. Mukaan liitetään pictogrammit, ja kartta oikeassa koossa. Piktogrammeja kannattaa kokeilla eri kokoisina, pienimmillään niiden tulee olla tajuttavissa 5 millimetrin kokoisina.

Graafinen ohjeistus on tarkoitettu pääasiassa oman yrityksen henkilöille ja yhteistyökumppaneille. Ohjeistuksen laatu voi riippua yrityksestä, ja mihin sitä halutaan

käyttää. Graafisen ohjeistuksen tarkoituksena on määrittää säännöt, kuinka yrityksen graafisia elementtejä käytetään erilaisissa tilanteissa. Annettujen ohjeiden mukaan pitää ulkopuolisenkin henkilön saada koottua säännönmukaista jälkeä. Ohjeistuksessa merkeistä kerrotaan, miten ne painetaan ja miten kiinnittäminen tapahtuu.

4 TYÖSTÖVAIHE

4.1 Flash

Ensimmäisenä työnantona minua pyydettiin tekemään esittely flash tapahtumasta. Kuvia en saanut, joten valokuvasin itse niitä flashin taustalle. Kuvasin saunasta paljon kuvia, joihin sain mielenkiintoa leikittelemällä valoilla ja varjoilla. Kuvauksissa käytin valaistukseen yksinkertaista jalkalamppua. Risto Silvennoisen mielestä kuvia voitaisiin käyttää graafisena materiaalina. Suunnittelin saunaan kivimiehen, joka oli karannut kiukaalta. Hahmon kertomat kertomukset tulevat ilmoille höyrypilven avustuksella (Kuva 6)



Kuva 6: Kivimies sanomassa jotain

Käytin paljon aikaa flashiin ja sen eri työstöversioihin. Kuvasin kiukaan kiviä, joista pyrin löytämään ilmeikkäimmän. Kivimiehen hahmo muuttui monta kertaa ennen kuin se oli valmis (Kuvat 7 ja 8).



Kuva 7 ja Kuva 8: Kivimiehiä

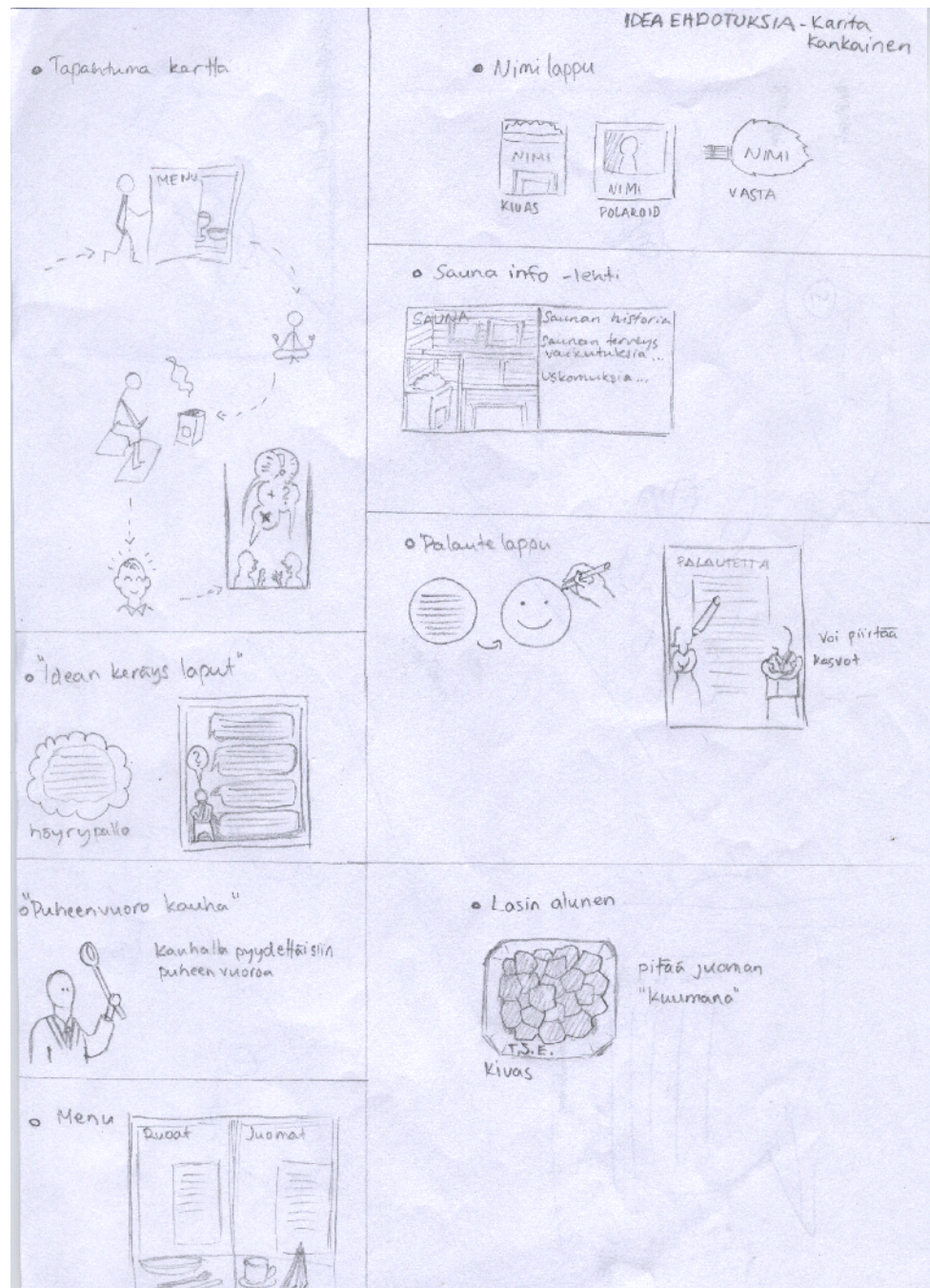
Flashissa käytettiin alemman kuvan toista hahmoa vasemmalta.



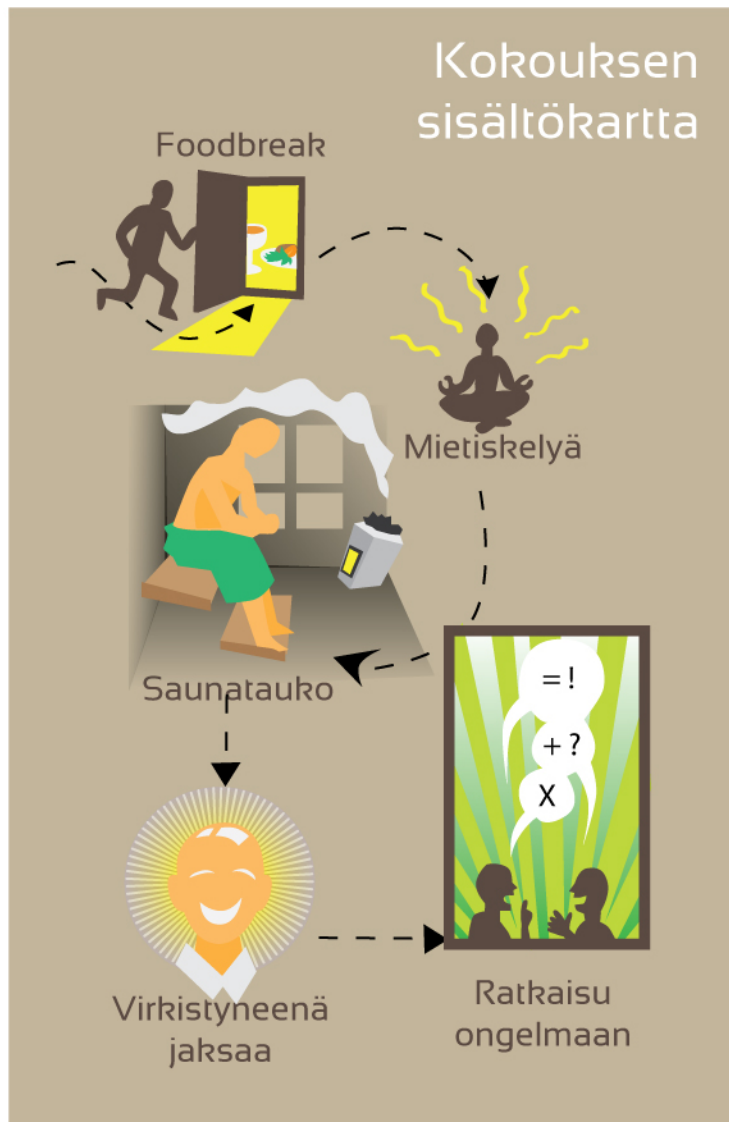
Kuva 9, kuva 10 ja kuva 11: Erilaisia kivimiehien kasvoja

4.2 Kartta

Esitin projektipäällikölle graafisia materiaali-ehdotuksia (kuva 12), jotka olin keksinyt muiden tilaisuuksien materiaalien pohjalta. Niistä kuva, jossa oli esitettyä koko vaalikokouksen sisältö kuvin (kuva 13), antoi idean oikeaan karttaan, joka kuvaa tapahtumapaikkaa.



Kuva 12: Suunniteltuja graafisia materiaali-ideoita TSE- tapahtumaan

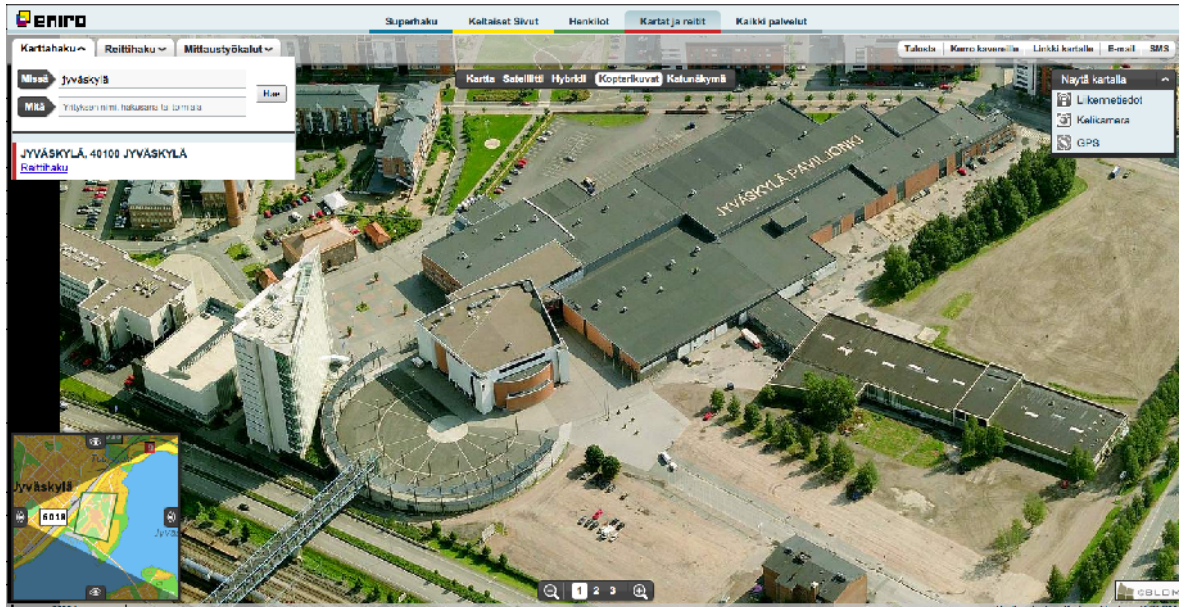


Kuva 13: Sisältökartta- idea, josta tapahtuma-alueen kartta idea sai alkunsa

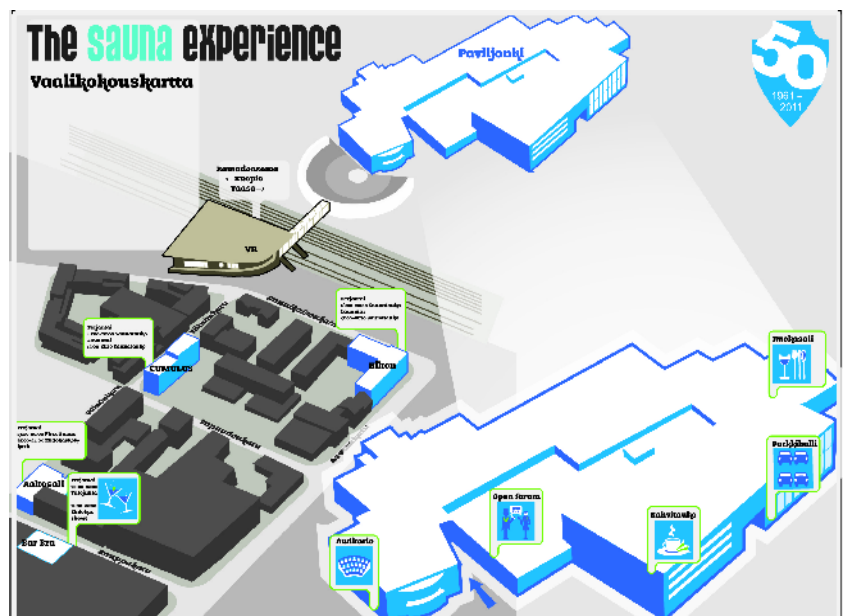
Projektiryhmä halusi suunniteltavan kartan tapahtuma-alueesta, jossa näytettäisiin Paviljongin, ja muun Jyväskylän tapahtumia. Annetuissa tiedoissa oli, että kartta tulee tapahtumaan osallistuville jaettaviin, kaulaan ripustettaviin pusseihin. Kartan koko on A3, ja se taitellaan haitarimaisesti vaakasuunnassa kuuteen osaan, ja taitetaan vielä pystysuunnassa kahtia. Kartan taitelluksi kooksi tulee 7cm x 14,9 cm. Kartalle piti mahtua Paviljonki päätapahtumapaikkana, ja Jyväskylän kaupungista muitakin tapahtumapaikkoja. Koska vaalikokous on kolmipäiväinen, piti karttaan mahtua kolmen päivän ohjelmatiedot. Asiat täytyi saada esitettyä selkeästi, koska tilaa ei ollut paljon, ja kuvia piti pelkistää. Karttaan tulevat piktogrammit näkyivät tilan pienyydestä huolimatta. Kartassa olevaa The Sauna Experience- aluetta oli tarkoitus korostaa, koska se on tapahtumien kannalta tärkeintä aluetta tapahtumis-

sa. Materiaaleikseni sain erilaisia The Sauna Experience- logoja vektori muodossa ja nuorkauppakamarilaisten brändikäsikirjan, josta sain viralliset värit suunnittelua- ni varten.

Karttaa työstäessäni käytin Eniron internetissä tarjoamaa helikopterikuvaa Jyväskylän kaupungista (<http://kartat.eniro.fi/>) (Kuva 14). Päätin käyttää työssä vektoria, koska vektorikuvaa voi venyttää loputtomasti ilman että kuvan laatu heikkenee.

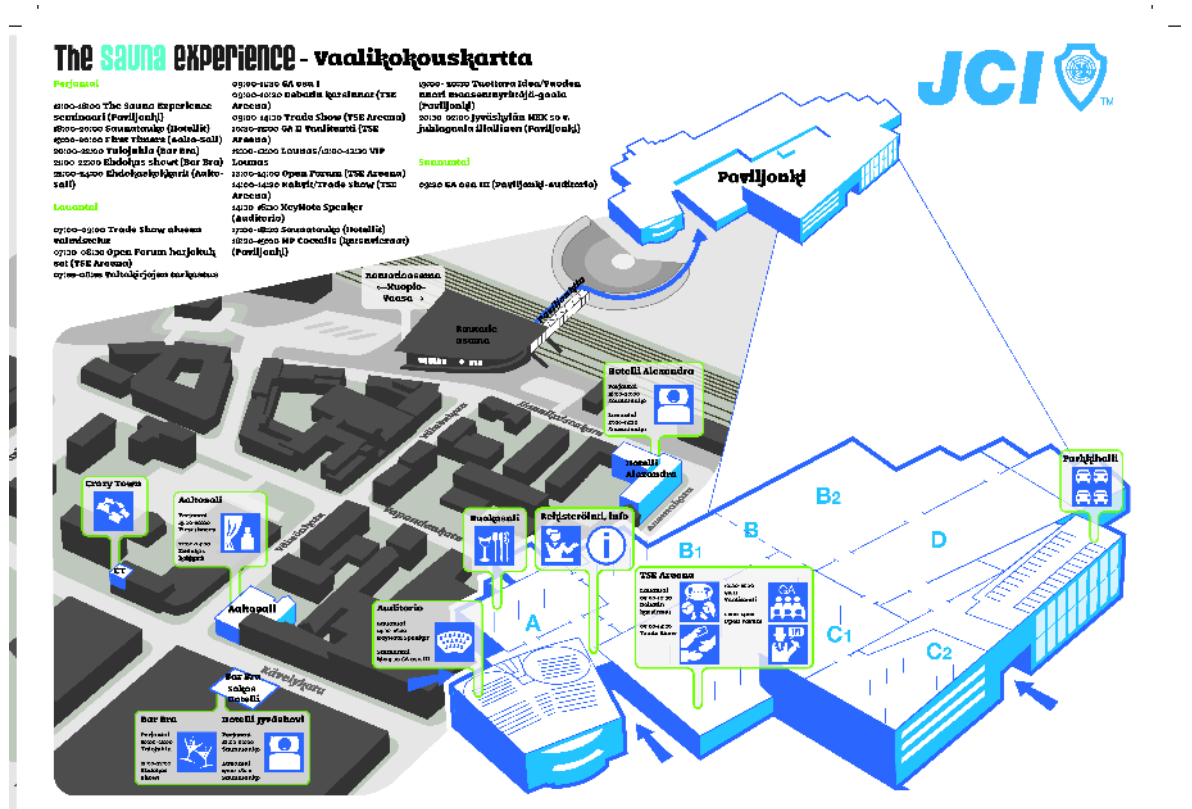


Kuva 14: Eniron karttapalvelun Jyväskylän Paviljongin kohdalta



Kuva 15: Kartan välivaihe

Tein vaalikokouskartalle Jyväskylän kaupungin rakennuksista pelkistettyjä ja kuo- tiomaisia. Ne rakennukset, joissa oli jokin asiaan liittyvä tilaisuus, pyrin korosta- maan värillä (Kuva 15). Maan värinä käytin harmahtavaa väriä, ettei se varastaisi huomiota, eikä häiritsisi kartan lukemista. Käytin kartan huomioväreinä nuorkaup- pakamarilaisten omia värejä, jotka ovat heidän brändikäsikirjassaan määritellyjä. Rakensin huomioitavien rakennuksien katot valkoiseksi ja varjopuolet siniseksi. Tilan ympärille tein vielä tummaa sinisen reunaviivan. Rakennusten viereen tuli viitta, joka kertoo kyseessä olevan paikan tilaisuudesta, mitä siellä tapahtuu, ja milloin. Viittojen sisään laitoin piktogrammeja, jotka myös osaltaan kuvastavat tilai- suutta. Paviljongin tein ensin pienempänä, ja lisäsin sen uudestaan suurempana kartan reunaan, että sen sisältöä olisi helpompi lukea. Karttaan tulevat kyltit olivat näköesteenä, niin että kuvassa Paviljongin seinät ja ovet jäivät niiden taakse. Lai- toin kylttien pohjaan läpikuultavuutta, että seinäviivat näkyisivät. (kuva16)



Kuva 16: Valmis kartta leikkausmerkeillä

4.3 Piktogrammit

Tutkin erilaisia piktogrammi kirjoja ja selasin internetissä olevia kuvia piktogrammeista saadakseni vaikutuksia. Käytin suunnittelussa luonnoksiani, joiden hahmoja yritin pelkistää kuitenkin niin että niiden tarkoituksen tajuaa. Hahmot muovasinkin yksinkertaista muodoista, kuten ympyrästä, suorakulmasta ja kolmiosta. Joistakin hahmojen eleistä tein merkityksellisiä muokkaamalla esimerkiksi käteen sormet. Tämä viittaa hahmon jonkinlaiseen toimintaan. Näin merkin sisältö ei muutu, vaikka hahmot ovatkin pelkistettyjä. Piktogrammien väreinä käytin nuorkauppakamarin omia värejä, vaaleamman ja tumman sinistä, ja erikoisvärinä vaalean vihreää (Kuva 17). Merkkien taustasta tein vaaleansinisen ja hahmot olivat tummemmansinisiä.



Kuva 17: Piktogrammeja, joissa käytin kaikkia nuorkauppakamarin värejä



Kuva 18: Kieltäviä piktogrammeja

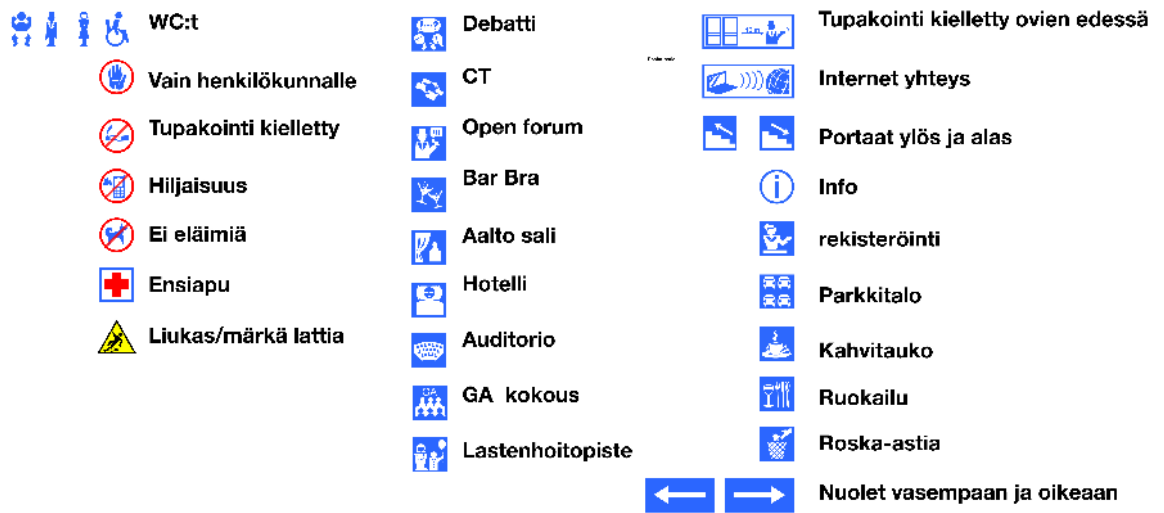
Kieltomerkeissä (Kuva 18) käytin punaista ja kenoviivassa käytin läpikuultavuutta merkin parempaan ymmärtämiseen, muuten viiva voi olla tiellä ja estää merkin tajuaamista. (Abdullah & Hübner 2006, 46) Tein myös yhden varoittavan piktogrammin, jota voisi käyttää lattian ollessa märkä, liukastumisesta varoittaen (Kuva 19). Tämän merkin väritys on kuitenkin, kieltomerkkien punaisen värin ohessa, nuorkauppakamarin väreistä poikkeava sen ollessa mustakeltainen.



Kuva 19. Liukas lattia

Väliseminaarin jälkeen kokeilin piktogrammeja kaksivärisenä. Vaihdoin tummemman sinisen pohjaväriksi, ja valkoista käytin hahmon värinä. Kaksivärisuus selkeyttää merkkiä, mutta toisaalta miellän merkit nyt enemmän liikennemerkeiksi värityksen takia. Haluaisin pitää vihreän mukana jollain tapaa. Lähetin piktogrammeja ja uudistetun kartan katsottavaksi projektissa mukana olleelle Risto Silvennoiselle. Hän piti tummemman sinistä piktogrammia parempana. Hän toivoi myös Crazy Townin rakennuksen olevan mukana kartalla. Sain logon sähköpostissa, jonka asettelin kartalle. Pelkistin piktogrammeja, että ne näkyisivät pienimmillään 5 mm:ssäkin. Piktogrammien (Kuva 20) suunnittelussa pyrin pitämään niiden reunalla

olevan suoja- alueen samanlevyisenä. Alue auttaa piktogrammin sisältämää hahmoa erottautumaan paremmin.



Kuva 20: Suunniteltu piktogrammisarja

Graafinen ohjeisto

Risto Silvennoinen kertoi, että Paviljongin seiniin ei saa kiinnittää ruuveilla tapahtuman materiaalia, joten tässä tapauksessa käytetään mahdollisesti paperia ja helposti irrotettavaa teippiä. Säästösyistä piktogrammit tulostetaan itse, tai painetaan yhteistyössä olevassa painotalossa. Piktogrammeille ihanteelliseksi paperilaaduksi olen valinnut päällystetyn 250g/m² lasertulostuspaperin, että kuvat toistuisivat sillä hyvin. Digipainoa käytettäessä paperi on 250g/m² g-print, tai jokin vastaava paperi.

Karttaan tulee nuuttauksset, eli taitokset paperia puristamalla. Nämä tulevat kuu-teen eri kohtaan. Viisi taitosta pystysuunnassa, seitsemän senttimetrin välein, ja yksi taite vaakasuunnassa. Kartan materiaalina käy sama paperi kuin piktogrammeissakin, mutta ohuempana, 100g/m² paksuisena. Taitosten ansiosta kartan taittelu ja käsittely on vaivattomampaa, ja ohuemman paperin ansiosta se mahtuu pienempään tilaan.

5 POHDINTA

Tehdessäni olisi pitänyt keskittyä kirjalliseen osuuteen enemmän, samaan aikaan kun tein produktiivista osuutta. Keskityin tekemään karttaa ja piktogrammeja, joissa olikin aikamoinen työ. Ehkä joissain kohti työtäni takerruin liikaa yksityiskohtiin ja se vei aikaa. Nojasin ehkä liikaa kysymyksiin, joita kyselin projektin muilta toimijoilta.

Piktogrammien tekovaiheeseen kului paljon aikaa, koska aina löytyi lisää merkkejä, mitä olisi voinut lisätä ohjelmakarttaan. Merkkien pelkistäminen oli aikaa vievää. Pelkistys vei ehkä suuremmassa koossa piktogrammilta kuvallista konstikkuutta pois. Pitempiaikaiseen käyttöön suunniteltavat piktogrammit pitää toki suunnitella paljon huolellisemmin kuin nyt, mutta olen aika tyytyväinen tehtyyn työhön. Alussa tekemääni flash- tiedosto ei tullut tietääkseni käyttöön. Tekemäni esitys oli ehkä liian erilainen muuhun graafiseen tuottamaani aineistoon verrattuna.

Mukana on kuitenkin monia kysymysmerkkejä, kuinka asetella piktogrammit Paviljonkiin, ja missä ovat Paviljongin tilaisuuksien tarkat paikat. Kartassa on kolmen päivän aikataulut vasemmassa yläkulmassa, ja niissä lukee missä mikin tilaisuus pidetään. Aikataulun muuttuminenkin voi olla mahdollista. Onhan The Sauna Experience- vaalikokoukseen aikaa opinnäytetyön valmistumisesta vielä noin puoli vuotta. Olen tehnyt tämänhetkisen näkemyksen tilaisuuden sisällöstä, esittämällä sen kartalla, ja piktogrammien voimin. Graafinen ohjeistus on tehty juuri tämän alustavan suunnitelman pohjalta, ja sisällytin siihen kartan, ja esimerkki piktogrammin oikeissa mitoissa. Mukaan ohjeistuksen takataskuun voi liittää dvd- levyn, johon sisällyttää tehdyt työt digitaalisessa muodossa. Ohjeistus on hyvä antaa projektissa jatkavalle graafikolle, joka tarpeen tullessa voi muuttaa töitä oikeaan suuntaan.

LÄHTEET

- Abdullah, R, Hübner, R, 2006. Pictograms Icons & Signs: A Guide To Information Graphics. Lontoo: Thames and Hudson
- Gibson, D. 2009. The wayfinding handbook, Information Design for Public Places. New York: Princeton Architectural Press
- Kansainvälinen nuorkauppakamariverkosto. 2011. [Verkkosivu]. [10.2.2011]. Saatavana: <http://fi.wikipedia.org/wiki/Nuorkaup-pakamari>
- Mikä on Crazy Town?. 2008. [Verkkosivu]. Crazy Town. [17.4.2011]. Saatavana: <http://www.crazytown.fi/>
- Mikä on JCI?. 2006. [Verkkosivu] Helsinki: Suomen Nuorkaup-pakamarit ry. [Viitattu 9.2.2011]. Saatavana: <http://www.jci.fi/fi/mika+on+nuorkauppakamari+jci/>
- Paananen, P. 2008. Flash- julkaisijan opas, Jyväskylä. Docendo
- Paviljongin esittely. Ei päiväystä. [Verkkosivu]. [17.4.2011]. Saatavana: <http://www.jklpaviljonki.fi/yleisesittely.php>
- Wetzer, H. 2000. Värivaaka. Jyväskylä: Tammi
- Wildbur, P & Burke, M. 1998. Information graphics - Innovate Solutions In Contemporary Design. Lontoo: Thames and Hudson

LIITTEET

Liite 1 Flash aineistoja

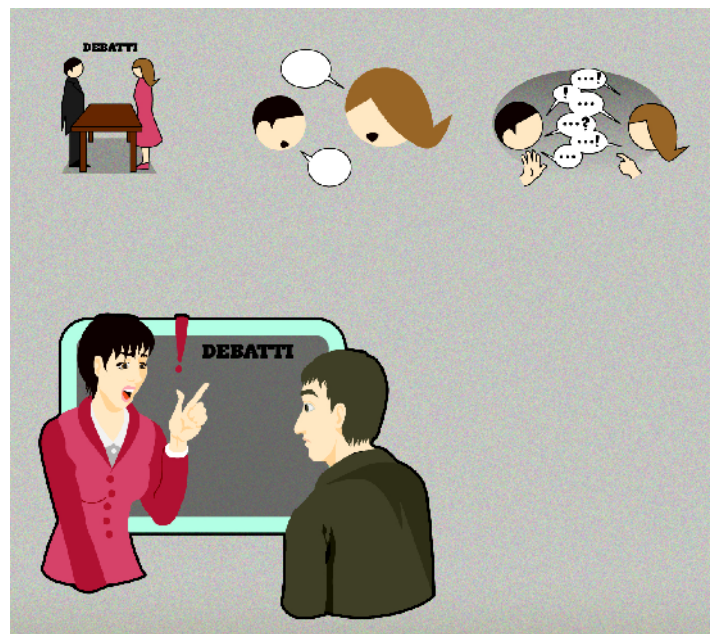
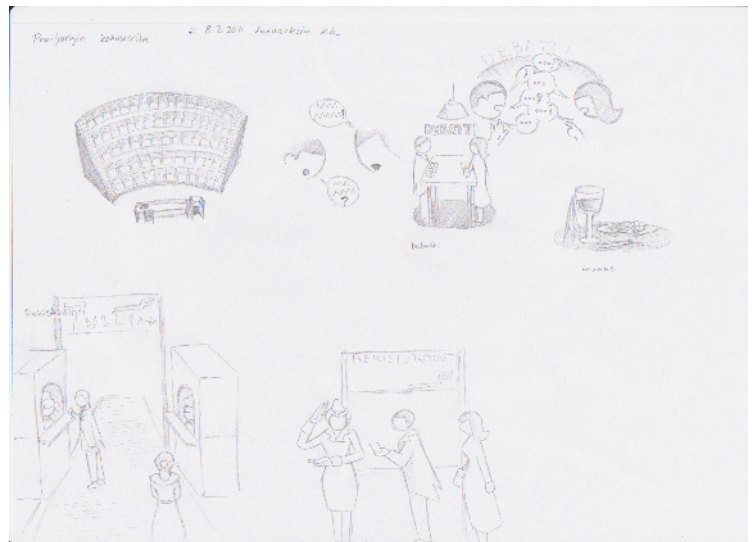
Flashin tekoon otettu valokuva



Flashiin valittu kertova hahmo



Liite 3 1(2) Piktogrammiluonnoksia



2(2)



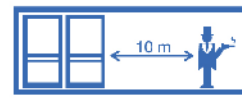
Portaat ylös ja alas



Roska-astia



Parkkipaikka



Tupakointi kielletty ovien edessä



Bar



Ruokailu



Kahvitauko



Internet yhteys



Auditorio



Debatti



Open forum

Piktogrammiluonnoksia