

---

# STUDIO C3:N LAADULLINEN KEHITYS

Case: Hämeen Ammattikorkeakoulun mediastudio Studio C3



Ammattikorkeakoulun opinnäytetyö

Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

Visamäki, syksy 2016

Tommi Neuvonen



VISAMÄKI  
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma  
Systeemityö

---

<b>Tekijä</b>	Tommi Neuvonen	<b>Vuosi</b> 2016
<b>Työn nimi</b>	Studio C3 laadullinen kehitys	

---

## TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön toimeksiantajana oli Hämeen Ammattikorkeakoulun Studio C3. Tutkimuksen tavoite oli tehdä studiolla kvalitatiivinen toimintatutkimus, jossa kehitetään perehdytyksen, laadun ja videotuotannon prosesseja. Tarkoituksena oli luoda kehitysideoita eri osa-alueista ja niiden avulla parantaa Studio C3:n toimintaa.

Kvalitatiivinen tutkimusmenetelmän muotona käytettiin kyselytutkimusta, jossa selvitettiin studion sen hetkinen tilanne. Kyselyn tuloksien avulla tarkennettiin tutkittavia aiheita ja luotiin kehitysehdotukset ongelmakohteisiin. Studio C3:n aineistoa päästiin hyödyntämään tutkimuksessa, aineiston käytettävyys antoi myös tarvittavat edellytykset sen kehittämiseksi. Verkosivut toimivat tärkeimpinä tiedonkeruun lähteinä perehdytyksen, laadunvarmistuksen ja videotuotannon kannalta.

Opinnäytetyön tuloksena oli lista kehitysehdotuksia ja niitä tukevia materiaaleja Studio C3:a varten. Jokaisessa osa-alueen toiminnassa oli puutteita ja niihin pyrittiin vastaamaan kehitysehdotuksilla. Tärkeimmät kehitysehdotukset jokaiselle osa-alueelle olivat perehdytysvastaava, asiakaskohteiden määrittely ja tarkistuslistat. Kehitysehdotuksia ei ehditty soveltamaan käytännössä Studio C3:n toimintaan aikataulun ja tilaajan kiireiden vuoksi, mutta niitä tullaan ottamaan käyttöön syksyllä 2016. Asiakkaan mielestä opinnäytetyön tulokset vastasivat tutkimukselle annettuihin kysymyksiin.

**Avainsanat** Toimintatutkimus, laadullinen kehitys, perehdytysprosessi, laadunvarmistusprosessi, videotuotantoprosessi

**Sivut** 51 s. + liitteet 6 s.

VISAMÄKI

Degree Programme in Business Information Technology  
System Development

---

<b>Author</b>	Tommi Neuvonen	<b>Year</b> 2016
<b>Subject of Bachelor's thesis</b>	Qualitative improvement of Studio C3	

---

## ABSTRACT

The client for this thesis was Häme University of Applied Sciences (HAMK) Studio C3. Objective of the study was to make a qualitative action research for the studio, with the development of orientation, quality and video production processes. The intention was to create ideas for developing the different areas and help to improve the functioning of Studio C3.

The research method was fulfilled with survey, which examined the current situation in the studio. Answers provided by survey, were used to specify the topics of research and also to come up with the development proposals for the given problems. It was possible to use the materials of Studio C3 during the study, which permitted the necessary conditions for their development. Websites acted as the main data sources for orientation, quality assurance and video production.

The developing results produced during thesis were listed and provided with supporting materials for Studio C3. Each of the processes had shortcomings and they were sought to resolved with the development ideas. The main development ideas for each process were to name a supervisor for orientation process, customer definition and checklists. Development ideas could not be applied in practice for Studio C3 due to client's busy schedule and the period of time the thesis was made. They will be however introduced and applied during the autumn of 2016. The Customer thought that the results that were proposed in thesis responded to all of the questions given at the beginning of this whole process.

**Keywords** Activity analysis, qualitative development, orientation process, quality assurance process, video production process

**Pages** 51 p. + appendices 6 p.

---

## SANASTO

<b>Drone</b>	Kauko-ohjauksinen lentokone, johon voidaan kiinnittää videokamera.
<b>Chroma key</b>	Kuvattava kohde saadaan irrotettua taustastaan ja liittää toiseen videoon tai kuvaan.
<b>Wirecast</b>	Chroma key -kuvauksissa tietokoneella ajettava ohjelma, jonka avulla taustaa ja kameroita voidaan säätää.
<b>Valkotasapaino</b>	Valon värin aiheuttama muutos kuvattavan kohteen väreissä.
<b>Synopsis</b>	Tiivistelmä elokuvan sisällöstä.
<b>Käsikirjoitus</b>	Synopsista laajempi ja yksityiskohtaisempi suunnitelma elokuvasta.
<b>Stabilisaattori</b>	Vakaaja joka auttaa pitämään kameran tasaisena kuvauksien aikana, vaikka kuvaaja liikkuisi kameran kanssa.
<b>Harmaakortti</b>	Kuvausvaiheessa käytettävä pinta, jossa usein musta, valkoinen ja harmaa osio. Kuvattavasta kohdasta ja kortista otetaan yhteiskuva, ja kamera säätää valkotasapainon tilaan sopivaksi, tuloksena luonnolliset värit.
<b>Renderöinti</b>	Prosessi joka suoritetaan, kun videomateriaalin editointi on saatu päätökseen. Renderöinti tapahtuu editointiohjelman sisällä ja sen tuotoksena on yksi valmis videotiedosto, joka voidaan julkaista.
<b>Rytmi</b>	Kohtauskokonaisuuksien erottelu toisistaan.

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
2	STUDIO C3.....	2
2.1	Kehitysprosessi.....	4
2.2	Kehitystavat.....	5
2.3	Studio C3: kysely .....	7
3	PEREHDYTYSPROSESSI.....	8
3.1	Perehdytyksen eteneminen.....	8
3.2	Studio C3:n perehdytysprosessin kulku .....	10
3.3	Studio C3:n perehdytysprosessin kehittäminen .....	11
4	LAADUNVARMISTUS .....	16
4.1	Laadun määrittäminen.....	16
4.2	Studio C3:n laadunvarmistusprosessi .....	19
4.3	Studio C3:n laadun kehittäminen .....	20
4.4	RATER -menetelmän käyttö.....	22
5	VIDEOTUOTANTOPROSESSI.....	25
5.1	Esituotanto.....	25
5.1.1	Suunnittelu.....	25
5.1.2	Käsikirjoittaminen .....	26
5.1.3	Kuvausluvut.....	29
5.1.4	Työvälineet .....	29
5.2	Tuotanto .....	30
5.2.1	Kuvaaminen.....	31
5.2.2	Äänitys.....	35
5.2.3	Äänitys menetelmät ja musiikin käyttö .....	39
5.3	Jälkituotanto .....	40
5.3.1	Editointi .....	41
5.3.2	Tuotosten jakelu .....	44
5.4	Videotuotanto Studio C3:ssa.....	44
5.5	Studio C3:n videotuotannon parannus .....	47
6	YHTEENVETO JA JOHTOPÄÄTÖKSET .....	50
	LÄHTEET .....	52
Liite 1	Studio C3 – kysely	
Liite 2	Studio C3 – prosessikaavio studio toiminnasta	
Liite 3	Studio C3 – prosessikaavio editoinnista	
Liite 4	Studio C3 – prosessikaavio kuvauksesta	
Liite 5	Studio C3 – toimistomalli	
Liite 6	RATER menetelmän kyselylomake	

## 1 JOHDANTO

Elokuvat ja mainokset ovat usealle tuttuja ja arkipäiväisiä asioita. Valtaosalta löytyy myös älypuhelin, tabletti tai kamera, jolla voidaan tuottaa videomateriaalia. Videot nostattavat esiin tunteita ja aiheuttavat paljon keskustelua, ne ovat työväline, jolla voidaan ilmaista asioita voimakkaammin, useampaa aistia hyödyntäen. Videoiden jakaminen on myös vaivatonta ja nopeaa nykyisen tekniikan ansioista, esimerkiksi mainoksella voidaan tavoittaa valtava määrä katsojia vain muutamalla näytönpainalluksella. Videoiden näkyvyyden ja kuuluvuuden yleistyessä myös rima videomateriaalin laadulle kasvaa. On yhä vaikeampi erottua massasta ja tuottaa omaperäisiä videoita, kun kaikki ideat tuntuvat välillä olevan jo toteutettuina.

Kuvaamista työkseen tekevä henkilö omistaa luultavammin korkealaatuisen videokameran, useita valoja, hyvät mikrofonit ja ennen kaikkea osaa käyttää laitteitaan luovalla, mutta varmallalla ja taidokkaalla tavalla. Miten siis henkilö, joka ei ole välttämättä aikaisemmin videokameraan koskenut, voi päästä lähelle ammattilaisen tasoa? Täytyy muistaa, että videomateriaalin tuottaminen on tietyistä kategorioista huolimatta aina luovaa työtä, ei ole vain yhtä oikeaa tapaa luoda mainosta. Mediastudiot tuottavat mainosten lisäksi pääasiassa erilaisia haastattelu- ja esittelyvideoita.

Studio C3 on poikkeuksellinen mediastudio, sillä sitä pyörittävät pääsijaisesti HAMKin opiskelijat. Lisäksi osallisina studiossa toimii kaksi opettajaa, joiden vastuualueet ovat asiakaskontaktit ja laitteiston hankinta. Studio C3 on ollut toiminnassa vasta syksystä 2015 ja edistynyt sen perustamisen jälkeen paljon. Studion tärkeimmän prioriteetin palveluina ovat olleet esittelyvideot, videohaastattelut ja tapahtumien taltiointi. Mahdollisuus muihin palveluihin löytyy, sillä studiolla on suhteellisen kattava ja kasvava laitteisto, jota voidaan soveltaa tapausten mukaan. Myös käsikirjoittaminen yhteistyönä asiakkaan kanssa on kuulunut Studio C3:n toimintaan, mutta ei kuitenkaan lukeudu tärkeimpiin palveluihin.

Opinnäytetyön tarkoituksena on kehittää Studio C3:n mediastudiona ja nostaa sen kannattavuutta osana HAMKin toimintaa. Työn tutkimuskysymykset keskittyvät perehdytysprosessin kulkuun, minkä tasoista osaamista Studio C3:sta löytyy, miten laadun varmistus toteutuu ja miten laatua voi parantaa. Opinnäytetyön tekijä on toiminut Studio C3:ssa suorittamassa harjoittelua ja tutustunut sen aikana studion menetelmiin, suunnitelmiin ja toimintatapaan perusteellisesti. Opinnäytetyö tehtiin tilaustyönä Hämeen ammattikorkeakoulun Studio C3:lle, työn tilaajana toimi tietojenkäsittelyn opettaja Tero Keso.

Työ koostuu perehdytysprosessin, laadunvarmistusprosessin ja videotuotantoprosessin läpikäymisestä ja niiden eri vaiheisiin pohjautuvista tutkimuksista. Jokaisen kolmen aiheen loppuun on kerätty kehitysideoita Studio C3:a varten.

## 2 STUDIO C3

Tässä luvussa käsitellään mediastudio Studio C3:a, sen nykyistä tilannetta ja kehitystä. Myös asiakasryhmien määrittelyä ja tämän hetkistä kilpailutilannetta pohditaan. Erilaisiin kehitysmenetelmiin tutustutaan yleisellä tasolla ja verrataan niiden toimintaa Studio C3:n toimintaan.

Studio C3 on mediastudio, joka toimii HAMK:n tiloissa, Visamäen kampuksen C-rakennuksen kolmannessa kerroksessa. Studion toiminta käynnistyi syyskuussa 2015 ja on siitä asti jatkanut kehittymistä. Studio C3:n harjoittelijat ovat etupäässä tietojenkäsittelyn opiskelijoita, mutta myös muiden alojen opiskelijat ovat tervetulleita sopivien intressien ja taitojen kohdatessa. Harjoittelijoiden lisäksi studion parissa toimii kaksi HAMK:n henkilökunnan jäsentä, jotka etupäässä delegeoivat asiakkaiden viestejä harjoittelijoille ja vastaavat uusien laitteiden hankinnoista. Studio C3:n tiimissä on ollut sen perustamisesta lähtien mukana 11 opiskelijaa, joista neljä on suorittanut studiolla harjoittelunsa. Studio C3:ssa on tehty yli 60 opintopistettä, joka työtunteina tarkoittaa yli 1620 tuntia ja määrä vain kasvaa. Mukana on myös ollut opiskelijoita neljästä eri koulutusohjelmasta. (Raitanen 2016.)

Studio C3 pyrkii tuottamaan laadukasta materiaalia asiakkaidensa tarpeiden mukaisesti, tuotokset voivat esimerkiksi olla mainoksia, haastatteluita tai erilaisten tapahtumien taltiointia. Asiakas kertoo tarpeensa ja studion väki, pyrkii tuottamaan tuotoksen, jossa on huomioitu asiakkaan toiveet ja käytetty omaa ammattilaismaista otetta. Tähän asti yksittäisiä projekteja on tuotettu jo yli 40 johon lukeutuu henkilökuvauksia, markkinointivideoita, tilojen ja luentojen taltiointia, sekä suoratoistoa. (Raitanen 2016.)

Studion palvelut voidaan jakaa kahteen osaan, sisäiset asiakkaat eli HAMK ja ulkoiset, joita ovat esimerkiksi alueelliset yhdistykset ja yritykset. Studion tiloista löytyy lukuisia tietokoneita, joilla jokaisella pystytään työskentelemään videoiden editoinnin parissa, käytössä on myös videokameroita, valoja, mikkejä, kolmijalkoja ja muita videokuvaustarvikkeita. Lisäksi studiosta löytyy oma chroma key -huone kaikkine laitteineen, jossa pystytään tuottamaan erilaisia taustoja studio-olosuhteissa. Äänityskoppi laitteineen on myös käytettävissä, mikäli tarkoituksena on tuottaa erikseen ääntä videoille tai asiakas tahtoo pelkästään ääniraidan esimerkiksi mainokseen. Studion kuitenkin pyöriessä pitkälti opiskelijavoimin ja laitteisto ottaen huomioon, on tiettyjä rajoja, joiden takia Studio C3 ei ole ryhtynyt massiivisiin produktioihin. (Raitanen 2016.)

Mainostoimistoja Hämeenlinnassa on muutamia, ehkä tunnetuin niistä on Mainostoimisto Preci. Kilpailua Studio C3:lla ei vielä ole ollut, sillä studio on ollut toiminnassa suhteellisen lyhyen ajan ja sen palvelut ovat erityylisiä verrattuna isompiin mainostoimistoihin. Mediastudiona Studio C3 ei myöskään yritä korvata mainostoimistojen tarjoamia graafisia palveluja tai viestintäpalveluja, vaan toimia harjoittelijoiden pyörittämänä edullisena vaihtoehtona videomateriaalin tuottamisessa. Mikäli Studio C3 kasvaisi ja laajentaisi palvelujaan, voisi kilpailua syntyä. Tämän hetkisten palvelujen tarjonasta on tehty esite studion käyttöön (ks. kuva 1).

The image is a vertical poster for Studio C3. At the top, the text 'Studio C3' is written in a large, white, sans-serif font, with the 'C' and '3' in orange. Below it, 'Mediastudio Visamäessä' is written in a smaller white font. The background is dark with a faint image of a person's face. The main text is in white and orange. It starts with a large orange 'K' followed by the text: 'Kinnostaako sinua projektimuotoinen opiskelu, jossa pääset haastamaan itseäsi ja oppimaan uutta? Tule suorittamaan 5-15 opintopisteen kokonaisuus Studio C3:ssa, tehtävät vaihtelevat kameran edessä olemisesta tuottajana toimimiseen. Studio C3 on syksyllä 2015 käynnistetty HAMK:n Visamäessä toimiva multimedian tuottamiseen erikoistunut työpaikka, joka toteuttaa asiakkaalleen opetukseen, hankkeisiin tai projekteihin liittyviä toimeksiantoja.' This is followed by a large orange 'T' and the text: 'Tuotamme tällä hetkellä seuraavia palveluita:' followed by a list of services: '- Videointi asiakkaan luona', '- Videointi Green screenillä', '- Valokuvaaminen', '- Videoiden ja valokuvien jälkikäsittely', '- Live streamaus', and '- Äänitys'. Then a large orange 'M' and the text: 'Miten pääset mukaan?' followed by two numbered steps: '1. Ota yhteyttä koulutusohjelman opinto-ohjaajaan ja tarkista, että sinun opintosuunnitelmassasi on tilaa 5 -15 opintopisteen suoritukseen. Projekti kirjataan erillisenä toteutuksena opintoihin.' and '2. Laita sähköpostia [studioc3@hamk.fi](mailto:studioc3@hamk.fi) jossa kuvailet itseäsi ja osaamistasi.' At the bottom, the text 'Tervetuloa mukaan mahtavaan tiimiimme!' is written in white. Below the text is a horizontal row of seven small, square, black and white portrait photos of different people.

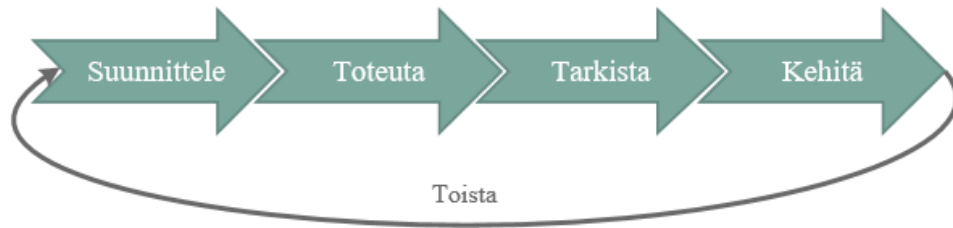
Kuva 1. Studio C3:n ensimmäinen virallinen mainos Kevät 2016.

Tärkeimmät tulevaisuuden tavoitteet ovat tällä hetkellä vakauttaa studiotoiminta pysyväksi osaksi HAMKia ja tarjota opiskelijoille mielenkiintoinen ja motivoiva oppimisympäristö, jossa kannustetaan yritysmäiseen toimintaan. Uusien opiskelijoiden mukaan rekrytointi on korkeana prioriteettina, sillä toiminta on harjoittelupohjaista ja siksi työsuhteet ovat lyhytkestoisia. Studion kautta voidaan tarjota kurssikokonaisuus, työharjoittelua, ICT-projekteja ja opinnäytetyöaiheita.



### 2.1 Kehitysprosessi

Jokaisen yrityksen tavoitteena on menestyä, menestystä voidaan saavuttaa eri menetelmillä, mutta usein pohjalla on tulevaisuuteen tähtäävät selkeät tavoitteet. Studio C3 tavoittelee myös toiminnallaan jatkuvuutta ja menestystä, paljon on tapahtunut sen perustamisen jälkeen syyskuusta 2015. Kehitysprosessi on jatkuvasti käynnissä oleva ja erittäin tärkeä osa jokaisen yrityksen arkea. Yrityksen toiminnan kehitysprosessin kulku voidaan pelkistää vain muutamaaan vaiheeseen (ks. kuvio 1).



Kuvio 1. Yrityksen toiminnan kehitysprosessi pelkistettynä.

Alussa oli työtila, muutama tietokone ja kamera. Toimintamallia lähdettiin hiomaan ja sanaa piti levittää Visamäessä toimivasta mediastudiosta, tarve asiakkaille oli kova. Ensimmäiset projektit olivat etupäässä HAMK:n tilojen ja muutamien luentojen kuvaamista, mutta aktiivisen markkinoinnin ja suhteiden luomisen ansiosta suurempiakin asiakkaita alkoi hiljalleen ilmettyä. Nyt työtilojen suunnitteluun on käytetty enemmän aikaa ja ne ovatkin kehittyneet vaivattoman ja nopeamman työskentelyn edesauttamiseksi. Studiassa on selvä järjestys kaikille kuvauslaitteille ja niiden apuvälineille, jotka ovat myös lukittuina kaappeihin, turvallisuuden takia. Työkoneita on useampi kappale, joissa kaikissa on kaksi näyttöä, jokainen kone on kytketty samaan verkkoon ja tiedostoja jaetaan Google Driven kautta nopeasti ja helposti. Lisensoidut sovellukset löytyvät myös jokaiselta työkoneelta, mikä mahdollistaa usean projektin saman aikaisen työstämisen.

Studio C3 toteuttaa nykyään sekä HAMK:n sisäisiä tuotantoja, että maksullista palvelutoimintaa. Kehityksen ansiosta studion tekniikka mahdollistaa HAMK:n visuaalisen ilmeen mukaisen videomateriaalin tuotannon moderniin tapaan. Tilaaja vastaa kuitenkin aina videon sisällöstä, studio hoitaa kaiken muun.

Studio C3:n toimintamalli on hioutunut huomattavasti alkuaikoihin verrattuna. Nykyään on selkeät säännöt, kuinka videotuotantoprosessi etenee ja mitä tietoja asiakkaalta vaaditaan. Studion imago on myös kehittynyt ja studioilta löytyy omalla väriteemalla varustettu mainoskyltti HAMK:n tiloista. Lisäksi videoihin lisätään valitun väriteeman mukainen intro, näin varmistetaan tunnistettavuus ja tuodaan omaa nimeä esiin ammattimaisella otteella.

Videotuotantoprosessi on myös kehittynyt jatkuvasti parempaan suuntaan. Asiakkaan ottaessa yhteyttä sähköpostitse sovitaan aloituspalaveri, jossa ti-laajan, toteuttavien opiskelijoiden ja asiantuntijoiden kesken sovitaan projektin sisällöstä, toteutustavasta, aikataulusta sekä tavoitteista. Tämän jälkeen edetään tapauskohtaisesti joko käsikirjoitusvaiheeseen, kuvaamiseen tai valmiin materiaalin editointiin. Tuotannoista annetaan asiakkaalle aika-arvio joka voi vaihdella muutamasta päivästä useaan kuukauteen. Koko prosessi voidaan tiivistää neljään pää vaiheeseen: yhteydenotto, suunnittelu, kuvaukset ja editointi. (Raitanen n.d-a.)

## 2.2 Kehitystavat

Yrityksen on kehityttävä jatkuvasti, sillä jatkuva kilpailu ja ihmisten arvojen, sekä kiinnostusten muutos, luo tarpeen parantaa palveluja ja tuotteita. Lopulta tavoitteena on saavuttaa enemmän asiakkaita, sillä asiakkaiden ansiosta yritykset ovat olemassa. Yrityksen iästä ja koosta huolimatta on tiettyjä asioita, jotka tulisi jokaisen ottaa huomioon kehityssuunnitelmissa.

Ammattilaismainen kehitys kuuluu osaksi jokaista alaa. Aina on jotain uutta opittavaa ja jopa pieni päivittäinen oman ajan uhraaminen oman alan uutisten seuraamiseen voi nostaa yrityksen kilpailijoiden edelle. Media-alalla trendit voivat muuttua hyvin radikaalisti ja uudet kuvastekniikat ja laitteet täytyy oppia sisäistämään nopeasti. Esimerkiksi kauko-ohjattavalla lennolla (drone) kuvaaminen on yleistynyt huomattavan paljon ja siitä on tullut valttikortti muun muassa kiinteistövälityksen alalla. (Mayberry 2014.) Studio C3:ssa pyritään seuraamaan alan uutisia ja lukemaan viimeisimmistä muutoksista. Ottaen huomioon kyseisen alan laitteiston eli videokameroiden ja muiden lisälaitteiden hinnat, kaikkea ei yksinkertaisesti pysty hankkimaan. Asiaa ei erityisemmin auta se tosiasia, että kyseessä on harjoittelupaikka.

Tuotteiden ja palveluiden korkea laatu on yksi nopeimmista tavoista erottaa itsensä kilpailijoista. Saman tasoisten palvelujen tarjoaminen kilpailukykyisellä hinnalla, jättää positiivisen vaikutuksen ja takaa etulyöntiaseman. Laatu on kaikki kaikessa, kun kyseessä on toiminnan kasvattaminen. (Mayberry 2014.) Kehittyneen toimintasuunnitelman ansiosta Studio C3:ssa on selvät menettelytavat asiakastilanteiden hoitamiseen, mikä on antanut hyvän ja osaavan kuvan. Julkista hinnoittelua ei ole tehty, sillä tapaukset ovat hyvin erilaisia, mutta harjoittelijoiden takia pystytään asiakkaan kustannukset pitämään mahdollisimman matalina.

Arvokkaat palvelut ja tuotteet ovat kriittisiä ominaisuuksia kehityksen kannalta. Yrityksellä voi mennä hyvin ja työmäärä voi olla valtava, mutta jos sen palvelut tai tuotteet eivät anna mitään lisäarvoa asiakkaiden elämään, kehitys voi pysähtyä paikalleen. Tästä syystä, on tärkeää miettiä aina ennen seuraavaa työtehtävää tai asiakastapaamista, mitä arvoa asiakkaalle pystytään antamaan. (Mayberry 2014.)

Studio C3:n tavoitteena on matalakustanteinen, mutta laadukas tuotos asiakkaalle. Studion palvelut ja tuotokset ovat asiakkaalle tärkeitä ja arvokkaita, sillä ne ovat hyvin kilpailukykyisiä ja helposti räätälöitäviä jokaisen tarpeen mukaan. Tietenkin kehittämistä on myös, sillä toimintatapoja ja -menetelmiä voidaan hioa paremmiksi, jottei palvelu vaikuta amatöörimäiseltä.

Asiakkaiden palveleminen tulisi olla tärkeimpinä ominaisuuksina yrityksissä, joissa työskennellään paljon asiakasrajapinnassa. Sanonta: ”asiakas on aina oikeassa.” ei ehkä pidä paikkaansa, mutta asiakkaan virheiden korjaaminen hienostuneesti kuuluu jokaisen työntekijän vastuualueisiin. Ihminen harvemmin pitää väärässä olemisesta, joten asiantuntijana yrityksen henkilökunnan tulee palvella asiakasta siten, että hän tuntee saaneensa arvostavaa kohtelua ja parasta palvelua. Omien mielipiteiden kärjistäminen asiakkaiden edessä ei välttämättä ole oikea tapa lähestyä tilannetta. Asiakkaan toiveita täytyy ensin osata kuunnella ja vasta sen jälkeen lisätä oma osaamisensa ja vaikutustaidot mukaan, näin päästään positiiviseen lopputulokseen. (Mayberry 2014.) Studio C3:n työntekijät ovat etupäässä harjoittelijoita, mitään sääntöjä ei ole luotu asiakastapaamisiin, mutta tähän asti jokainen on omalla maalaisjärjellään suoriutunut asiakastapaamisista hyvin. Asiakkailta saadun palautteen perusteella, he ovat olleet tyytyväisiä saamaansa palveluun.

Studio C3 on pyrkinyt toimimaan kustannustehokkaasti ja erottautumaan palveluillaan, hyvin rajallisten resurssien takia on täytynyt tehdä harkittuja liikkeitä. Kustannustehokkuus on esiintynyt harjoittelijoiden käyttämisessä, jotka saavat korvauksen opintopisteissä, laitteita on myös pyritty kierrättämään ja lainaamaan mahdollisimmat paljon HAMK:n tiloista. Erottautumaan on pyritty mainonnalla, siitä kuinka uniikki kokonaisuus Studio C3 on ja edullisella hinnoittelulla.

### 2.3 Studio C3: kysely

Opinnäytetyön alkuvaiheessa suoritettiin kysely, jonka avulla määritettiin Studio C3:n sen hetkinen tilanne (13.6.2016). Kysely suunnattiin Studio C3:n henkilökunnalle, johon kuului Jukka Raitanen, Tero Keso ja Atso Arat. Kyselyn tulokset auttoivat tarkentamaan tutkimusta perehdytysprosessin ja laadunvarmistusprosessin parissa, sekä keskittymään oikeisiin ongelmiin. Kysely-lomake on liitettyä opinnäytetyön lopussa (Liite 1). Kysely luotiin Google Forms ohjelmalla.

Kyselyn pohjalta ilmeni muun muassa mitkä asiat kaipaavat eniten parannuksia ja mitkä sujuvat parhaiten. Eniten parannuksia kaipaavia toimintoja ovat perehdytysprosessi, työtehtävien koordinointi ja toimintamalli sekä pitkäkestoinen suunnittelu. Lisäksi henkilöstön rekrytointi, oikeiden järjestelmien löytäminen/käyttöönotto ryhmän viestintään ja projektihallintaan, sekä projektikonaisuuksien hallinta kaipaavat parannusta. Parhaiten sujuvat toiminnat ovat toimintaan tarttuminen, tekijöiden motivaatio ja joustavuus, itsenäinen oppiminen ja laitteistojen ja ohjelmistojen hankinta, suhteutettuna resursseihin.

### 3 PEREHDYTYSPROSESSI

Tässä luvussa käsitellään perehdytysprosessia, sitä miten oikeaoppisen perehdytysprosessin kuuluisi edetä, miten perehdytysprosessi suoritetaan tällä hetkellä Studio C3:ssa ja millä menetelmillä Studio C3:n perehdytysprosessia voidaan kehittää tulevia harjoittelijoita varten. Perehdytyksen tarkoituksena on antaa työntekijälle edellytykset käyttää yrityksen työvälineitä ja prosesseja, huonosti järjestetty perehdytys voi vaikuttaa työnlaatuun ja johdattaa jopa työtapaturmaan. Perehdytys parantaa myös alaisen ja esimiehen välistä suhdetta.

#### 3.1 Perehdytyksen eteneminen

Työpaikat, alasta huolimatta ovat jokainen erilaisia, jokaisella on omat toimintatapansa ja erilaiset arvot, tiloista puhumattakaan. Uuden työn aloittaminen uudessa työpaikassa voi monesti tuntua isolta haasteelta, onneksi hyvin suunniteltu ja toteutettu perehdytys lieventää tätä haastetta. Perehdyttäminen tarkoittaa toimenpiteitä, joiden avulla uudelle työntekijälle tehdään tutuksi työpaikka tiloineen, työpaikan tavat ja henkilökunta sekä työtehtävä ja siihen liittyvät odotukset (Penttinen & Mäntynen, 2009, 2.)

Uuden työntekijän on usein sopeuduttava hyvin nopeasti tilanteisiin ja sisäistettävä paljon asioita. Sinänsä tämä on väärin, sillä työntekijän perehdytykseen varatun ajan pitäisi tehdä työhön siirtymisestä mahdollisimman helppoa. Mikäli perehdytysprosessi on suunniteltu ja toteutettu hyvin, lyhenee työn oppimiseen käytettävä aika. ”Onnistuneen perehdytyksen voidaan nähdä myös lisäävän työntekijän sitoutumista työpaikkaansa ja vähentävän työntekijöiden vaihtuvuutta.” (Liski & muut, 2007, 7.) Perehdytykselle on myös asetettu omia sääntöjä osana työturvallisuuslakia (736/2002), 2. luvun 14 §:n mukaan edellytetään muun muassa riittävää perehdytystä työhön, työpaikan työolosuhteisiin, työ -ja tuotantomenetelmiin, työssä käytettäviin työvälineisiin ja niiden oikeaan käyttöön sekä turvallisiin työtapoihin. Annettua opastusta tulee myös täydentää aina tarvittaessa. (TTL 738/2002 14§.)

Perehdytyksen ja opastuksen oikeaoppisuus ja hyvä tulos edellyttävät suunnitelmallisuutta, dokumentointia, jatkuvuutta ja huolellista valmentautumista. Suunnitelmallisuuteen kuuluvat seuranta ja arviointi, lisäksi perehdyttäjien ja opastajien koulutus ja tarvittavan aineiston luominen/hankinta ovat osana suunnitelmaa. Hyviä apuvälineitä ovat mahdollisesti jo valmiina olevat aineistot, jotka käsittelevät muun muassa yrityksen toimintaa, myös alan työsuojeluoppaat ja muut perehdyttämiseen liittyvät aineistot ovat avuksi. Hyvän perehdyttämissuunnitelman laatimiseen tarvitaan eri henkilökunnan jäsenten yhteistyötä. (Penttinen & Mäntynen 2009, 2.)

Aulikki Penttinen ja Jukka Mäntynen toivat esiin hyvin perehdyttämisen ja opastuksen tärkeimmät edellytykset sekä merkit onnistumisesta.

Perehdyttäminen ja työnopastuksen järjestäminen edellyttävät muun muassa vastuuhenkilöiden nimeämistä, perehdyttäjien ja opastajien koulutusta tehtävään, perehdytys aineiston kokoamista ja suunnitelman laatimista. Lisäksi on hyvä selventää perehdytysprosessin osuuksia työyhteisölle ja käydä avointa keskustelua, myöskään perehdytysuunnitelman kehittämistä ja tarkistamista ei saa unohtaa. Perehdyttäminen ja opastus ovat onnistuneet, kun työntekijä on omaksunut opittavan asian kokonaisuutena ja tuntee asioiden väliset yhteydet. Onnistumisen merkinä on myös se, kun työntekijä on oppinut yleisperiaatteet jotka koskevat työtä ja työyhteisön toimintaa, sekä kun työntekijä haluaa olla aktiivinen ja ottaa asioista itsenäisesti selvää. (Penttinen & Mäntynen 2009, 3.)

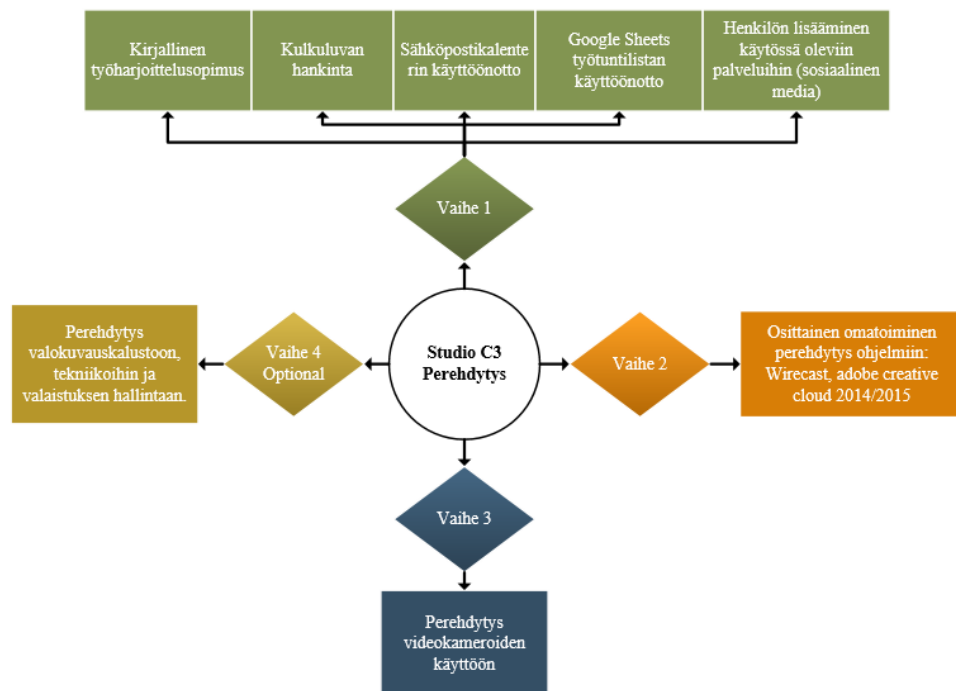
Perehdytystä voidaan myös lajitella erimittaisten työsuhteiden mukaan. Lyhyissä alle viikon työsuhteissa tarkoituksena on tiivistää perehdytystä ja kertoa vain välttämättömät työsuhteasiat kuten: työaika, poissaolot, tauot ja tilat. Työnopastus on tällöin myös tiivistetty sisältäen vain tärkeimmät asiat kuten: menetelmät, laitteistot, mahdolliset häiriöt ja turvallisuus. Työsuhteen ollessa alle kuukauden mittainen, on mukaan hyvä lisätä hieman tietoa yrityksestä ja etenkin työnopastuksessa on syytä käsitellä tehtävää laajemmin osana kokonaisuutta. Kokonaisen kauden mittaisessa työsuhteessa on hyvä panostaa myös yrityksen toimintatapojen, tuotteiden, palvelujen ja aikataulujen huolellisempaan käsittelyyn. Pitkäaikainen tai vakituinen työsuhte edellyttää jo laajempaa käsittelyä koskien työtehtävän linkittymistä muihin toimintoihin, sekä perusteellista yritystiedon lävitse käymistä. Pitkissä työsuhteissa myös perehdyttämisen jatkuvuus nousee tärkeäksi osaksi. Mikäli työntekijä siirtyy uuteen tehtävään yrityksen sisällä, voidaan yritystä käsittelevä osuus jättää pois ja keskittyä ainoastaan uuden työtehtävän työnopastukseen ja työtehtävän sijoittumiseen kokonaisuudessa. (Liski & muut 2007, 15-16.)

Perehdytyksen ja opastuksen kohdistuessa opiskelijaan tai nuoreen ihmiseen, on aina muistettava erityisen huolellinen ja yksityiskohtainen etene mistäpa. Nuorella henkilöllä ei välttämättä ole työkokemusta ja tämän kautta kartutettua kokemusta työturvallisuudesta tai työpaikkojen käytännöistä, siten monet yritysten työntekijöille itsestään selviltä tuntuvat asiat voivatkin olla täysin uusia nuorelle työntekijälle. Muille työntekijöille on myös hyvä ilmoittaa opiskelijan työtehtävästä ja työvastuualueesta, jotta ylimääräisiltä ongelmatilanteilta vältytään (Liski & muut 2007, 17.)

### 3.2 Studio C3:n perehdytysprosessin kulku

Studio C3:n perehdytysprosessista ei ole vielä vastannut kukaan vastuuhenkilö, joten perehdytys on tapahtunut etupäässä vanhempien harjoittelijoiden opastuksella. Perehdytys etenee suhteellisen nopealla tahdilla ja on hyvin riippuvainen perehdytettävän motivaatiosta ja kyvystä sisäistää asioita. Perehdytyksen sisältö on hyvin tapauskohtaista ja tästä syystä sitä on vaikea arvioida. Perehdytysprosessi vaihtelee myös suuresti studion tilanteen mukaan, mikäli studiolla on paljon projekteja, on perehdytykselle vähemmän aikaa mutta sama pätee myös toisin päin. Studio C3:n perehdytysprosessin vaiheet ovat listattuina tiedostoon, uusien harjoittelijoiden perehdytystä varten.

Studio C3:n vanhan perehdytysprosessin jaottelu ei ole tasapainossa perehdytyksen määrään nähden (ks. kuvio 2). Huono jaottelu esiintyy vaiheiden epätasaisuudessa, toiset perehdytyksen vaiheista ovat työläämpiä kuin toiset. Toteutuksessa on vielä paljon parannettavaa ja jokaisen neljästä vaiheesta tulisi olla pakollinen, perehdytysprosessiin ei kuulu vaihtoehtoisia vaiheita, sillä muuten perehdytysprosessi ei ole yhtä tasainen jokaisen henkilön kohdalla, tai ei ainakaan, mikäli käytettävissä oleva aika on sama.



Kuvio 2. Studio C3:n nykyinen perehdytysprosessi.

Jokainen ihminen oppii hieman eri tavalla ja sisäistää asioita eri menetelmin, opinnäytetyön tekijälle Studio C3 perehdytysprosessi oli looginen ja järjevin vaiheihin etenevä kokonaisuus hänen harjoittelun aikana. Perehdytys oli kuitenkin kaukana täydellisestä, sillä valtaosa perehdytyksestä on itseopiskelua ja kun kyseessä on täysin tuntematon ala, nopeuttaisi prosessia varmasti henkilökohtainen perehdyttäjä. Lisäksi perehdytykseen käytetty

aika oli huonosti suunniteltu ottaen huomioon sen rajallisuuden, käytetyn ajan olisi voinut käyttää tehokkaammin vaikeiden asioiden perehdyttämiseen.

Studio C3:n harjoittelijoiden avustuksella luotiin prosessikaavioita studion eri työvaiheista, näiden prosessikaavioiden tarkoitus on auttaa uusia harjoittelijoita muistamaan tärkeimmät vaiheet eri tehtävissä. Prosessikaaviot löytyvät liitteistä 2-4 ja niiden tarkoituksena on toimia ns. lunttilappuna harjoittelijalle eri tehtävissä, myös muut Studio C3:n toimijat voivat vapaasti hyödyntää kaavioita. Pitkät projektit ovat haastavia, sillä niissä voi usein joutua odottamaan kauan uutta materiaalia tulevista kuvauksista. Videomateriaalin editointi saattaa pysähtyä turhan pitkiksi ajoiksi ja uuden kuvausmateriaalin saavuttua, saattaa olla vaikeaa muistaa jatkaa siitä mihin on jääty. Tästä syystä prosessikaaviot voivat toimia myös tarkistus listoina tai yliviivauslistoina ja jouduttaa projektin edistymistä. Prosessikaavioiden lisäksi studiolla tehtiin toimistomallin (liite 5), jotta uudet harjoittelijat tietävät missä eri laitteiden kuuluu sijaita ja miltä studion kuuluu aina näyttää sieltä lähdettäessä. Studiolla on myös oma tarkistuslista, jonka avulla varmistetaan chroma key -huoneen, äänilaitteiden ja Wirecastin oikeaoppinen käyttö, listasta löytyy kuitenkin puutteita, eikä se kata jokaista osa-aluetta.

Opinnäytetyön alussa suoritettiin kysely, jolla määriteltiin Studio C3:n sen hetkistä tilannetta. Kyselyyn vastanneiden mukaan Studio C3:n tämänhetkinen perehdytysprosessin tila on noin 67% mielestä huono ja noin 33% mielestä menettelevä. Ongelmana ovat olleet järjestelmällisyyden puuttuminen, toiminnan suunnittelu pitkällä tähtäimellä ja harjoittelijoiden roolien epäselvyys.

Järjestelmällisyyden sekä toiminnan pitkäaikaisen suunnittelun puuttuminen esiintyvät hyvin vapaamuotoisena perehdytyksenä ja epätasaisena toimintana. Studion harjoittelijoille annettu perehdytys ei ole tasa-arvoista, syynä on osaksi omistautuneen perehdyttäjän ja hiotun perehdytys suunnitelman puutos. Harjoittelijoiden roolit ovat olleet hyvin paljon studion tarpeen ja harjoittelijoiden halujen varassa, tosin harjoittelija ei välttämättä tiedä minkä luokan tehtävistä edes pitää, mikäli kokemusta media-alalta ei ole lainkaan.

### 3.3 Studio C3:n perehdytysprosessin kehittäminen

Studio C3:n perehdytysmateriaali on jo suhteellisen kattava, mutta sen hyödyntäminen ei ole riittävän tehokasta. Vaikka perehdyttämistä vastaava on jo nimetty ei se kuitenkaan näy studion toiminnassa, mikä on haitaksi hyvän perehdytyksen toteuttamiselle. Kyselyssä Studio C3:n toimihenkilöitä pyydettiin listaamaan mahdollisia parannusehdotuksia perehdytysprosessiin, kyselyn tuloksia on pyritty parhaan mukaan soveltamaan parannusehdotuksia laatiessa.

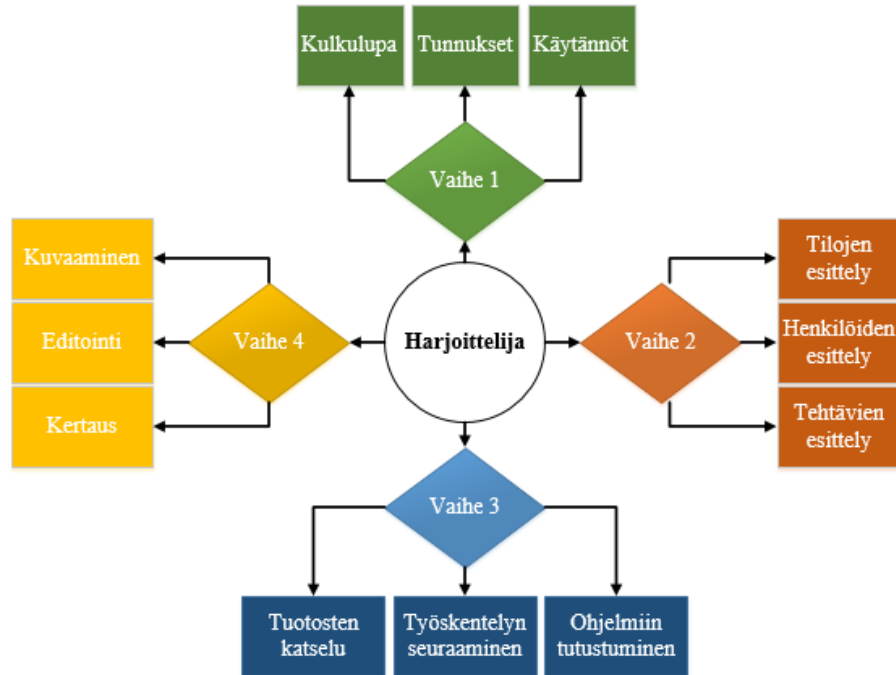


Perehdytysprosessin kannalta on tärkeää, että yksi Studio C3 vakio henkilökunnasta toimii perehdytysprosessista vastaavana henkilönä. Perehdytysprosessista vastaavan henkilön ei tarvitse välttämättä olla edes mukana jokaisessa perehdytyksen vaiheessa, mutta hänen tulee tietää mitkä perehdytyksen vaiheet ovat käyty lävitse ja kuka on perehdyttänyt uuden harjoittelijan kyseiseen tehtävään. Perehdytysprosessista vastaava henkilö suunnittelee alusta loppuun asti uuden harjoittelijan perehdytyksen ja vastaa sen toteuttamisesta pitäen kokonaisuutta hallussaan. Perehdytykselle täytyy myös varata tarpeeksi aikaa ja varautua hyvin muun muassa keräämällä mahdolliset perehdytysmateriaalit valmiiksi ja hoitamalla perehdytyksen kannalta tärkeät järjestelyt. Perehdytysprosessin lopussa on hyvä pitää kehityskeskustelu, jonka aikana harjoittelijan kanssa käydään lävitse, mitä häneltä odotetaan ja miten hänen mielestään perehdytys on sujunut.

Perehdytys ei kuitenkaan ole kiinni ainoastaan perehdyttäjistä. Myös perehdytettävänä olevan harjoittelijan täytyy olla kiinnostunut Studio C3:ssa työskentelystä ja media-alan tehtävistä. Studio C3:n rekrytointi on tapahtunut tällä hetkellä pääsääntöisesti kampuksilla olevien mainosten ja HAM-Kin sivujen kautta. Tämän takia ei välttämättä ole tavoitettu suurinta mahdollista yleisöä rekrytoinnin kannalta ja tieto mitä studiossa tehdään, ei ole välttämättä selvinnyt kokonaan jokaiselle. Studio C3 on suunniteltu viiden opintopisteen kurssia liittyen videotuotantoon ja se toimisi erittäin hyvin eräänlaisena kykyjen kartoittajana ja perehdytysjaksona. Kurssin aikana opiskelijat pääsevät näkemään, mitä Studio C3:n tiloissa tehtävä konkreettinen työ sisältää ja kiinnostaako se heitä tarpeeksi jatkamaan kurssin jälkeen työskentelyä studiossa työharjoittelun tai erilaisten projektien parissa.

Kurssin jälkeen opiskelijan tutustuttua studion eri tehtäviin, olisi helpompi määritellä uuden harjoittelijan rooli Studio C3:ssa. Perehdytystä voitaisiin tällöin muokata kyseiseen rooliin sopivaksi. Mikäli kurssia ei toteuteta, täytyy perehdytysprosessista vastaavan henkilön selvittää mahdollisimman pian uuden harjoittelijan intressit Studio C3:n tehtäviin ja mahdollinen kokemus näistä tehtävistä. Selvityksen jälkeen perehdytystä voidaan muokata niin, ettei se ole uudelle harjoittelijalle sekava ja liian laajasti eri tehtäviä/alueita käsittelevä. Kun perehdytys saadaan tarkennettua muutamaan työtehtävään, jää aikaa harjoitella ja kerrata asioita, ennen varsinaista työskentelyn aloittamista. Käytettävien resurssien kannalta olisi hyvä myös käyttää vanhempia Studio C3:n harjoittelijoita perehdytyksessä hyödyksi. Uusien harjoittelijoiden tullessa studiolle, vanhemmat ja kokeneemmat harjoittelijat saisivat jokainen oman perehdytettävänsä, koko perehdytysprosessia valvoisi edelleen yksi henkilö, mutta jokainen vanhempi harjoittelija pääsisi opettamaan uudelle harjoittelijalle omaa osaamisaluettaan.

Studio C3:n perehdytysprosessin kehityksen kannalta luotiin ajatuskartta (ks. kuvio 3), josta löytyy eri perehdytysprosessin vaiheet. Perehdytysprosessin porrastamisen ja suunnittelun kannalta, se on jaettu tärkeimpään neljään vaiheeseen, jotka puolestaan on jaettu tarkempiin osiin. Osien avulla perehdytyksen pitäisi olla tasaisempaa ja jokaisen vaiheen pitäisi olla tasapainossa keskenään. Kuviossa jokainen vaihe on myös pakollinen, eli turhia vaiheita ei ole ja täten perehdytysprosessi on jokaisen harjoittelijan kohdalla saman tasoinen.



Kuvio 3. Ajatuskartta, kuinka Studio C3:n perehdytysprosessin pitäisi edetä.

Työturvallisuuskeskuksen sivuilla on valmis lomake liittyen työmaan perehdytystehtäviin, valmista lomaketta käytettiin mallina uuden version luomisessa. Lomake (ks. kuva 2) sisältää Studio C3:n harjoittelun kannalta keskeisimmät toimet ja auttaa harjoittelijan perehdytysprosessin seurannassa. Lomaketta ei ole suunnattu erikoistumisten mukaan, vaan se toimii peruspohjana tulevalle harjoittelijalle, mutta tarvittaessa siihen voidaan lisätä tai poistaa vaihteita, eri harjoittelijoiden kohdalla, mikäli harjoittelija erikoistuu vain tiettyyn tehtävään.

Studio C3 Perehdytyslomake		
Vastuhenkilö:	Perehdyttävä:	Perehdyttävä:

Perehdytys vaiheet	Läpikäyty	Lisätiedot
Kulkulupa ja tunnukset	<input type="checkbox"/>	Studio C3 magneettitukon avaimen hankinta ja allekirjoitus. Tunnuksien luonti tai liittäminen Studio C3 käytössä oleviin sovelluksiin.
Tilojen esittely ja käytännöt	<input type="checkbox"/>	Studio C3 työskentelytilojen esittely ja niihin liittyvien käytäntöjen ja sääntöjen kertaus.
Henkilöiden ja tehtävien esittely	<input type="checkbox"/>	Studio C3 vanhempien harjoittelijoiden ja vakituisten työntekijöiden ja heidän tehtäviensä esittely.
Tuotosten katselu	<input type="checkbox"/>	Harjoittelijalle näytetään Studio C3 tuotoksia ja esitellään tuotosten rakennetta.
Työskentelyn seuraaminen ja ohjelmiin tutustuminen	<input type="checkbox"/>	Harjoittelija seuraa vanhemman harjoittelijan työskentelyä jonka jälkeen hän suorittaa tehtävässään käytettävillä ohjelmilla harjoituksia.
Kuvaaminen	<input type="checkbox"/>	Harjoittelijalle opastetaan videokameran käyttöä ja hänet laitetaan kuvaamaan ennalta määritettyjä kohteita, joissa tulee esiin erilaisia editoinnin kannalta tärkeitä ominaisuuksia.
Editointi	<input type="checkbox"/>	Harjoittelija editoi kuvaamansa materiaalin ja suorittaa siihen tarvittavat koitaukset, avustuksen kanssa.
Kehityskeskustelu	<input type="checkbox"/>	Harjoittelija ja perehdytysvastaava käyvät perehdytysprosessin läpi. Arvioidaan harjoittelijan tarve mahdolliselle lisä perehdytykselle.
Kertaus	<input type="checkbox"/>	Harjoittelijalle kerrataan lyhyesti perehdytyksen ei vaiheet ja mikäli harjoittelijan tai perehdyttäjän mielestä on tarpeellista, harjoittelija suorittaa uusia harjoituksia.

Päivämäärä

\_\_\_\_\_

Kuva 2. Studio C3:n perehdytysprosessin seurantalomake.

Studio C3:n perehdytysprosessin parannuksen kannalta on kriittisen tärkeää hyödyntää perehdytysvastaavaa. Perehdytysvastaavaksi nimetyn henkilön tulee vastata jatkossa jokaisen harjoittelijan perehdytyksen kulusta. Studio C3:n perehdytysmateriaalia voi myös parantaa liittämällä mukaan opetusvideoita, jotka ovat mahdollisesti Studio C3:n itse kuvaamia/tuottamia. Videoista tulee käydä ilmi eri ohjelmien ja laitteiden käyttö ja ne toimivat myös opasteena harjoittelijan työstäessä ensimmäisiä tuotoksia. Studio C3:ssa mahdollisesti järjestettävä kurssi toimisi erinomaisesti perehdytystä ajatellen, lisäksi se kasvattaisi studion mainetta ja vakiinnuttaisi sen toimintaa osana HAMKia, sekä tarjoaisi monipuolisemman oppimisympäristön.

## 4 LAADUNVARMISTUS

Tässä luvussa käsitellään laatua, mitä on hyvä laatu ja miten sitä voidaan mitata. Luvussa tutkitaan myös, miten laadunvarmistus Studio C3:ssa tapahtuu ja miten töiden laatua, sekä laadunvarmistusta voitaisiin kehittää Studio C3:ssa. Lisäksi tutustutaan RATER-menetelmään, joka on asiakas-tyytyväisyyden mittaamiseen käytetty kysely. Kyselyn avulla pyritään parantamaan studion tuotoksien ja etenkin palvelujen laatua.

### 4.1 Laadun määrittäminen

Laatu, tärkeä ja arkinen käsite, jota on kuitenkin vaikea selittää yksiselitteisesti. Laatu on yksilöllistä, eikä samat kriteerit päde kaikkeen, kriteerit ovat ominaisuuksia, jotka liittyvät tuotteeseen tai palveluun ja joiden suhteen laadukkuutta arvioidaan. Tuote voi olla laadukas, koska se on valmistettu kestävästä materiaalista ja sopii käyttötarkoitukseensa tai palvelu voi olla laadukasta, koska se ylittää asiakkaan odotukset. Tuotteen laadun määrittäminen voidaan suorittaa vertaamalla sen ominaisuuksia erilaisiin arvoihin, mutta palvelun arviointi pohjautuu yksilöiden kokemuksiin ja on tästä syystä suhteellista. Palvelun laadun määrittämiselle on vaikeampaa asettaa arvoja, joihin laadun määrittely pohjautuu. ”Palveluissa laatu toteutuu vuorovaikutuksessa ja palvelun kyvyssä vastata asiakkaan tarpeita ja odotuksia.” (Laatuakatemia, 2010).

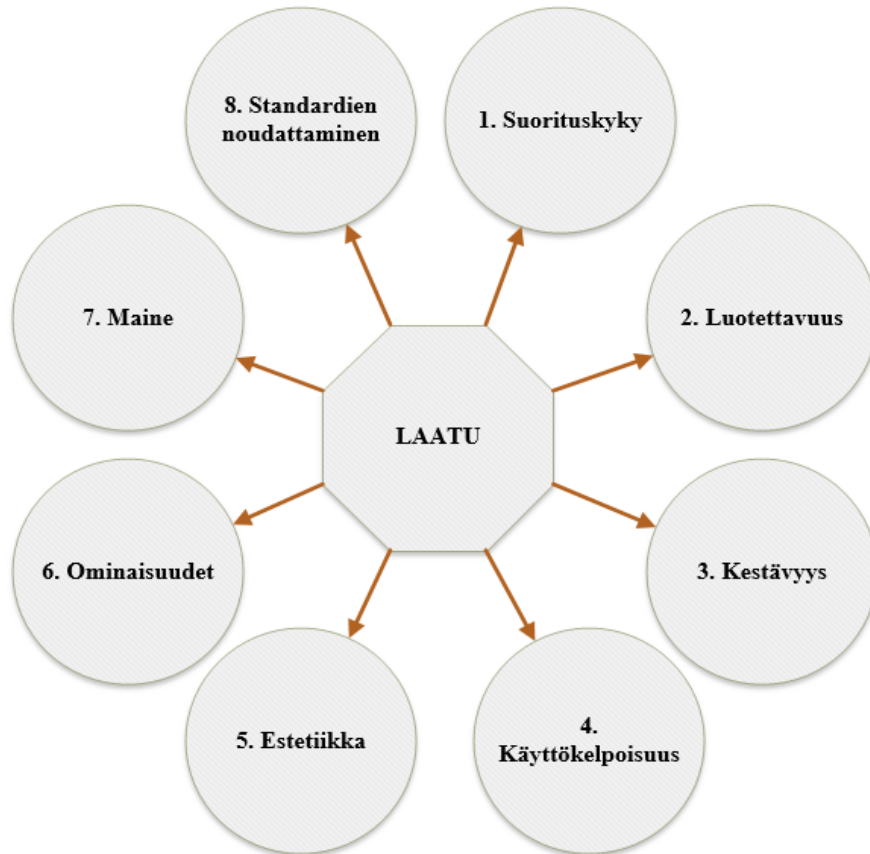
Laatukäsitettä analysoitaessa voidaan huomata, kuinka erilaisia käsityksiä ja näkökulmia tulee vastaan johtuen laatusanan yleisyydestä ja monikäyttöisyydestä. Mitä laatu on? Artikkelissa Anttila ja Jussila määrittelevät laatukäsitteen merkityksiä seuraavilla tavoilla (ks. taulukko 1).

Taulukko 1. Laatukäsitteen perusteet ja niiden määritelmät (Anttila & Jussila 2016)

Laatukäsite	Määritelmä
Tuoteperusteiset määritelmät	Laatu on tuotteen mitattavia ominaisuuksia.
Tuotantoperusteiset määritelmät	Laatu on vaatimusten täyttämistä ja täyttymistä.
Rahalliset arvoperusteiset määritelmät	Laatu on kohteen käyttöarvo.
Reaalitaloudelliset arvoperusteiset määritelmät	Laatu on kohteen hyötyarvo.
Heuristiset ja myyttiset määritelmät	Laatu on erinomaista hyvyyttä tai luksusta.

Laatua on siis hyvin erilaisin perustein, tämä kaikki saattaa vaikuttaa hie-  
man kaoottiselta, mutta onneksi laadulle löytyy virallinen määritelmä, joka  
on osana ISO-sarjan standardia SFS-EN ISO 9000 (2015). Standardisarjan  
mukaan laadulla tarkoitetaan sitä, missä määrin kohteen luontaiset ominai-  
suudet täyttävät vaatimukset (Anttila & Jussila 2016.)

Laadulle voidaan myös määrittää erilaisia osa-alueita (ks. kuvio 4), joiden  
perusteelta arvioitavan ilmiön laatua lähdetään määrittelemään. Nämä osa-  
alueet eivät välttämättä sovellu täydellisesti palveluiden arviointiin, mutta  
tuotteiden arvioinnissa ne ovat erittäin hyödyllisiä.



Kuvio 4. Laadun kahdeksan osa-alueetta.

Selvennyksen vuoksi osa-alueille on niille luotu selitykset (ks. taulukko 2). Jokaista osa-alueen osaa voidaan tulkita alasta riippuen hieman eri lailla, mutta nämä ovat yleiset määritelmät.

Taulukko 2. Laadun kahdeksan osa-alueita selityksineen.

Osa-alue	Selitys
Suorituskyky	Kuinka hyvin tuote suoriutuu sille määritetyistä funktioista, esimerkiksi videokameran toimiminen kuvauksissa.
Luotettavuus	Kuinka usein tuote epäonnistuu sille määritetyissä funktioissa, eli tuote ei tarvitse korjausta ja toimii oletetulla tavalla.
Kestävyys	Kuinka kauan tuote pysyy suorituskykyisenä, tuotteen toimivuus käytön aikana ja käyttökertojen jälkeen, tuote on pitkäikäinen.
Käyttökelpoisuus	Kuinka helppo tuotetta on ylläpitää ja korjata, pystyykö tuotteen peruskäyttäjä itse korjaamaan tuotetta, voidaanko se korjata liikkeessä ja onko se kannattavaa.
Estetiikka	Tuotteen ulkonäkö ja sen miellyttävyys, on hyvin henkilökohtainen ja myös jatkuvasti muuttuva, seuraa usein trendejä.
Ominaisuudet	Mitä erityispiirteitä tai toimintoja tuotteella on.
Maine	Millainen maine tuotteella on, eli onko tuote tai sitä valmistava yritys tunnettu ja arvostettu.
Standardien noudattaminen	Kuinka tarkasti tuote noudattaa määritettyjä sääntöjä tai oletuksia, esimerkiksi tuote on luontoystävällinen ja valmistettu täysin luontoystävällisestä materiaalista.

Laadun mittaaminen ja arviointi voidaan aloittaa vasta, kun sekä ulkoisten että sisäisten asiakkaiden näkökulmasta tärkeät ominaisuudet on tunnistettu ja niille on määritelty tavoitearvot. Määrittelyn jälkeen on mitattava sen hetkiset arvot ja verrattava niitä asetettuihin tavoitearvoihin. Kun tiedetään tavoite ja nykyinen tilanne, voidaan laadun mahdollisia puutteita määrittää. On myös mahdollista, että tavoitearvoihin on vastattu ja ne on jopa ylitetty, tällöin kyseessä on ns. ylilaatu. Laatumääritelmillä voidaan kuvata tavaraa tai palvelua, mutta myös prosessia ja johtamista, määritelmän yleispuhtauden syystä (Salminen 2014.)

Ilman kilpailua laadun määrittäminen olisi huomattavasti vaikeampaa. Jos jokaisessa ravintolassa saisi täysin samanlaista ruokaa ja jokainen auto olisi täysin samanlainen, ei niiden välillä olisi laatueroa. Yritykset kilpailevat keskenään tuotteidensa tai palvelujensa suosiosta ja laatu on aina yksi mer-

kittävä tekijä, myös hinta voi määrittää laadun, sillä usein laadukkaat tuotteet vaativat kalliimman tuotantoprosessin tai laadukas palvelu vaatii suurempaa korvausta. Toisaalta tuote voidaan todeta laadukkaaksi ja samaan aikaan edulliseksi, jolloin puhutaan hinta-laatusuhteesta.

Media-alalla laatu esiintyy käytettävissä työvälineissä kuten videokamerat ja mikrofonit, editoitaessa laadukas tietokone ja sen ohjelmistot voivat nopeuttaa editointiprosessia. Elokuva, mainos tai haastattelu voivat myös olla laadukkaita, mutta ovat enemmän palvelupuolta eli kokemus kohtaisia.

### 4.2 Studio C3:n laadunvarmistusprosessi

Laatu voidaan jaotella Studio C3:n työskentelyssä kahteen osaan, laitteiston kautta tulevaan laatuun ja taitojen kautta tulevaan laatuun. Lopputulos on kuitenkin useimmiten valmis video, jonka asiakas jälleen tulkitsee aikaisempien kokemuksiansa ja vertailukohteidensa perusteella.

Studio C3:n laitteisto mahdollistaa hyvien tuotosten tekemisen, kunhan laitteistoa käyttää kokenut henkilö. Laitteisto on ollut riittävän monipuolinen ja sitä on päivitetty jatkuvalla syötöllä, tietenkin studion saadessa lisää asiakkaita, riittää budjetista enemmän laitteiston hankintaan. Mitään huippuluokkaa tämän hetkiset työvälineet eivät ole, mutta ne ovat myös kaukana harrastelijatason välineistä. Ottaen huomioon studion perustamisajan ja käytössä olleet resurssit, on studion laitteisto erittäin hyvässä kunnossa. Jokaisesta studion työpisteestä löytyy samat ohjelmat, joilla harjoittelija voi suorittaa editointia tai päästä käsiksi projektitiedostoihin.

Studio C3:n tuotosten laatuun vaikuttavat myös harjoittelijat. Motivoitunut ja taidokas harjoittelija voi muihin tuotoksiin verrattuna tuottaa parempaa laatua mikä ei ole huono asia, mutta tasaisen laadun tavoittelu täytyy pitää mielessä. Vastaavasti harjoittelija joka ei ole motivoitunut ja jonka taidot ovat puutteelliset, voi tuottaa huonompaa laatua verrattuna muihin studion tuotoksiin. Studiolla on tästä syystä prosessikaavioita, jotka toimivat niin perehdytyksessä, kuin oppaina editoinnin ja muun työskentelyn parissa. Studio C3:n harjoittelu on täysin vapaaehtoista, joten tästä syystä harjoittelijat ovat olleet jo valmiiksi hyvin motivoituneita, ottaen vielä huomioon harjoittelun kuuluvan pakolliseksi osaksi koulutusohjelmaa.

Studio C3:ssa ei ole tehty tarkkaa laadun määrittelemistä tai varsinaista standardia tuotoksille. Videoiden tuottamiseen käytetään projektin tärkeydestä ja koosta riippuen eri määrä aikaa ja deadlinet ovat olleet hyvin liukuvia. Studion laatu painottuu kahteen asiaan: harjoittelijoihin ja varusteisiin.

Kaikkien Studio C3:n kyselyyn vastanneiden mukaan tämänhetkinen laadunvarmistusprosessin tila on menettelevä. Ongelmana ovat olleet tasalaatuisuuden puuttuminen, editointiin varatut resurssit ja ohjeistuksen puutteet.



Tasalaatuisuuden puute johtuu pitkälti vaihtuvista harjoittelijoista ja oppimiseen käytettävästä ajasta. Harjoittelijat pitäisi saada perehdytettyä nopeammin ja tehokkaammin, heidän pitäisi myös opiskella itsenäisesti jo ennen harjoitteluun tulemistä. Projektit joita Studio C3 on ottanut vastaan, on arvioitu valmistuvan hyvin pitkälti asiakkaan tarpeiden mukaan ja usein kuvaukset ovat venyneet. Pitkittyminen johtuu välillä asiakkaan aikataulusta ja välillä Studio C3:n harjoittelijoiden opintojen ja muiden kiireiden syystä. Projekteille pitää pitkittymisen takia varata enemmän aikaa, jotta projektin jokaiselle vaiheelle jää riittävästi aikaa, etenkin lopun työlälle editointi osuudelle. Ohjeistuksen puutos on ollut sekä valmiin materiaalin, että Studio C3:n työskentelymallin syytä. Studiossa ei varsinaisesti ole ketään opastamassa täysiaikaisesti, vaan avuntarpeessa on turvauduttu googleen tai toiseen harjoittelijaan, mikäli sellainen studion tiloista on siihen aikaan löytynyt.

### 4.3 Studio C3:n laadun kehittäminen

Tärkein mielessä pidettävä asia, ottaessa Studio C3 kokonaisuutena huomioon, on asiakaskohteet. Studio C3:ssa työskentelee harjoittelijat, jotka ovat opiskelijoita, jokaisen opiskelijan taidot ja tiedot elokuvatuotannosta, AV-tekniikasta ja taiteellisuudesta ovat hyvin erilaisia. Studion laitteistossa ei ole suuria puutteita, mutta se ei ole samaa tasoa ammattistudioiden kanssa. Projektit joita Studio C3:n tulisi hankkia, pitäisi olla peräisin asiakkailta jotka eivät odota huipputason tuotoksia, vaan haluavat luottaa innokkaiden ja motivoituneiden harjoittelijoiden taitoihin ja samalla säästää huomattavasti kuluissa. Studio C3 kuitenkin pyrkii laadukkaisiin ja julkaisukelpoisiin tuotoksiin ja varmistaa ettei asiakas tule pettymään tilaamastaan palvelusta/videosta.

Studio C3:n täytyy luoda oma brändi ja saada itsensä tunnetuksi, jotta toiminta pysyy kannattavana ja asiakasvirta tasaisena. Ulkopuolisilla asiakkailla, kuten Hämeenlinnalaisilla yrityksillä, saattaa usein olla väärinystynyt käsitys Studio C3:n tuotoksista ja laitteistosta, jolloin vaatimukset saattavat olla täysin mahdottomia. Asiakkaan odotuksia koskevien väärinkäsityksien ehkäisemiseksi on tärkeää saada Studio C3:sta selvä kuva ulos siitä, minkä tasoisia tuotoksia se pystyy tuottamaan. Vaikka usein haluamme parasta mitä rahalla saa, sitä harvoin kuitenkaan tarvitsemme, välillä on hyvä tyytyä omaan taloudelliseen tilanteeseen sopivampaan ratkaisuun joka kuitenkin vastaa kaikkia tarpeitamme. Studio C3:n tuotokset tarvitsevat saman ilmeen, eli jotain mikä erottaa ne muiden mediastudioiden tuotoksista.

Ensimmäinen askel oli luoda logo ja alkuanimaatio (intro) joita käytetään jokaisen tuotoksen alussa. Seuraavaksi on tärkeää luoda sama tyyli eli, videoissa tulee käyttää tiettyjä samoja ominaisuuksia kuten väriteemat ja tekstien fontit. Asiakkaan tulee tunnistaa videon tuottaja tyylin perusteella. Tilanteisiin täytyy tietenkin mukautua ja ottaa huomioon konteksti jota videot käsittelevät. Tästä syystä on hyvä valita muutamia fontteja, joita käytetään eri tyylisten videoiden yhteydessä. Videossa vaihdettaessa kuvakulmaa,

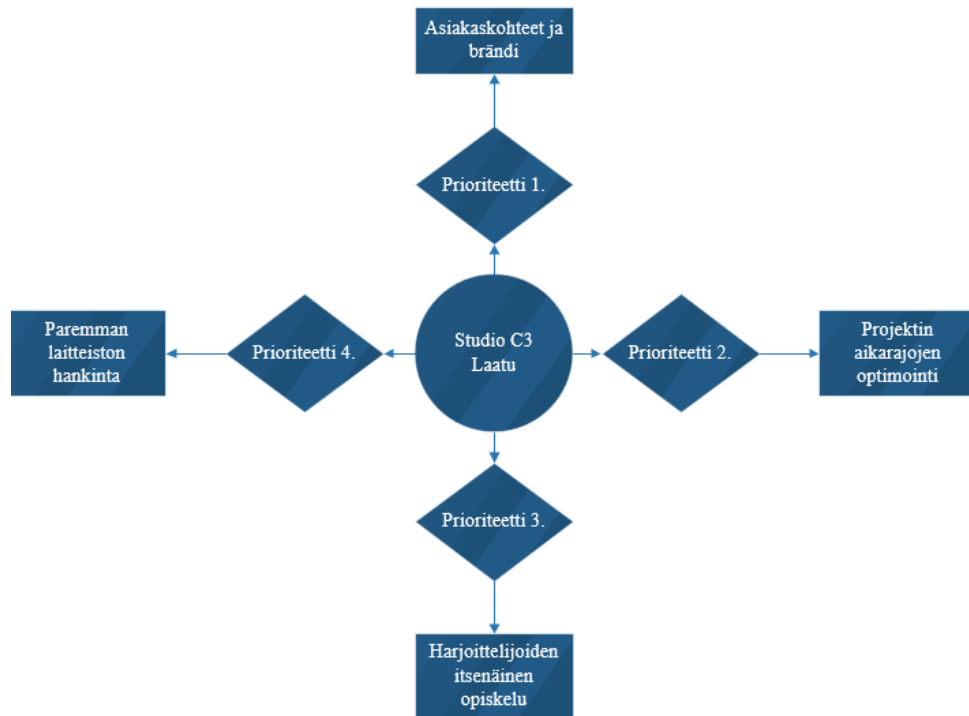
siirtymien (transitions) tulisi olla hillittyjä ja tarkkaan valittuja, usean erilaisen efektin käyttö luo levottoman olemuksen videolle ja vie katsojan huomion pois keskeisestä sanomasta.

Videon tyyliin vaikutetaan huomattavasti editointi vaiheessa, jolloin videomateriaali käydään läpi, leikataan ja liitetään toisiinsa kokonaisen tuotoksen aikaansaamiseksi. Kyselyn pohjalta nousi myös esiin ongelma editointiin varatun ajan suhteen, syynä on usein kuvausten jälkeinen kiire saada valmis tuotos asiakkaalle. Projektien alussa asiakkaalle pitää antaa aika arvio projektin kestosta, sen voisi jakaa vielä erillisiin osiin, joista näkisi arvioidut kestot suunnittelulle, kuvauksille ja editoinnille. Editointi on Studio C3:n toimintaprosessin tärkeimpiä osia, huonosta videomateriaalista voi saada taitavalla editoinnilla hyvän lopputuloksen, mutta kiireisellä editoinnilla piilaa varmasti teknisesti hyvän videomateriaalin, jolloin lopputuloksen laatu heikkenee.

Editoinnin lisäksi Studio C3:n harjoittelijoiden pitäisi olla halukkaita itseenäiseen kouluttautumiseen koskien media-alaa. Perehdytyksen aikana tärkein prioriteetti on saada uusi harjoittelija koulutettua mahdollisimman hyvin työskentelyprosessiin, laitteisiin ja ohjelmistoihin. Aikaa teknisten ja taiteellisten puolien, kuten AV-tekniikan tai elokuvatuotannon opettamiselle ei ole. Kehityksen kannalta studion tulee kerätä harjoittelijoita varten materiaalia, jota he voivat projektien välissä tai esimerkiksi videon renderöinnin aikana opiskella. Materiaali voi koostua aikakauslehdistä jotka käsittelevät elokuvatuotantoa, kameroita, kuvaustekniikoita jne. Myös hyvät nettijulkaisut, kuten artikkelit ja opetusvideot olisi syytä kerätä harjoittelijoita varten talteen.

Studio C3:n kehittyessä ja kasvaessa nousee myöhemmin prioriteetiksi myös laitteiden hankinta ja päivittäminen. Resurssivarojen kasvaessa pitäisi keskittyä laadukkaiden laitteiden hankintaan, etenkin erilaisten kameroiden ja lisävarusteiden käyttöönotto varmistaa studion pystyvän ottamaan yhä monipuolisempia projekteja vastaan. Toinen suuri tekijä laitteiden kannalta on hankkia nopeampia ja tehokkaampia tietokoneita editointia ajatellen, jotta projektien kuvausvaiheen jälkeen editointiin ja videon renderöintiin vaadittava aika lyhenee. Monipuolisempien projektien seurauksena myös asiakasmäärä kasvaa, jolloin studio pystyy laajentamaan toimintaansa entisestään. Toiminnan laajennus johtaa studion kannattavuuden paranemiseen, lisäksi editointiprosessin nopeampi eteneminen jättää myös aikaa tuotoksien ”hionnalle” jolloin studion tuottama laatu paranee.

Studio C3:n laadun kehitysehdotukset järjestettiin tärkeysjärjestykseen (ks. kuvio 5). Kuviossa ilmaistaan prioriteettien avulla tärkeysjärjestys, missä yksi (1) on tärkein ja neljä (4) vähiten tärkein.



Kuvio 5. Studio C3:n laadun parantamisen prioriteetit.

### 4.4 RATER -menetelmän käyttö

RATER-menetelmällä (ennen SERVQUAL) voidaan määrittää asiakastyytyväisyyttä ja oikein tehtynä, myös selventää kehityskohteita. Studio C3:ssa RATER-menetelmän käyttäminen voisi olla suuri apu, kyselyllä voitaisiin määrittellä studion heikkoja puolia ja keskittyä niiden vahvistamiseen. RATER on tunnettu menetelmä, jonka tarkoituksena on mitata palvelun laatua. Alun perin SERVQUAL-menetelmä sisälsi kymmenen palvelunlaatuun pohjautuvaa mittaria, nykyisin kuitenkin RATER nimellä tunnettu menetelmä, on ajan kuluessa tiivistynyt viiteen mittariin. Menetelmän takana on ajatus siitä, että jokaisella menestyvällä yrityksellä on käytössään yritysstrategia, johon sisältyy ensiluokkainen palvelunlaatu. Menetelmän tarkoituksena on mitata palvelun laadussa kuilua asiakkaiden odotusten ja kokemusten välillä. (Pitkänen 2013.)

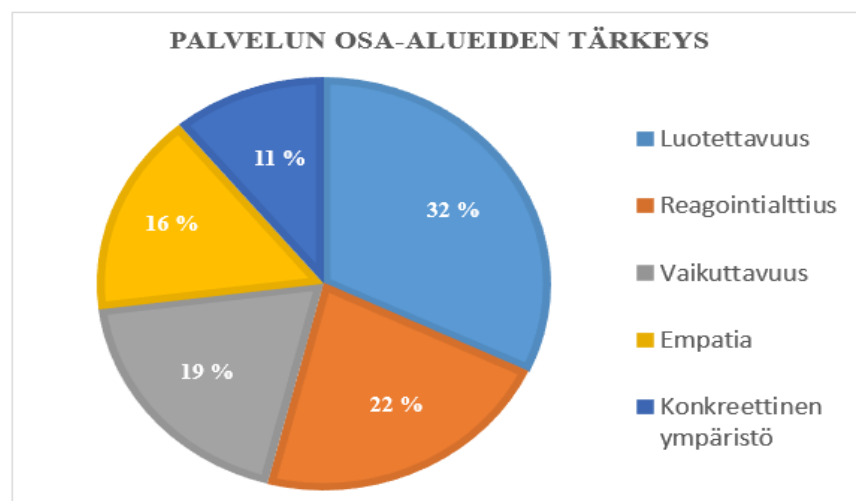
RATER -menetelmässä on viisi eri osa-aluetta, joiden selitykset ovat kirjattuina alla olevassa taulukossa (ks. taulukko 3).

Taulukko 3. RATER-menetelmän osa-alueet ja niiden selitykset (Pitkänen 2013)

Menetelmä	Selitys
Luotettavuus (Reliability)	Toimittiko yritys luvatus palvelun sovituksi, toimivasti ja täsmällisesti.
Vaikuttavuus (Assurance)	Herättävätkö työntekijöiden tiedot, taidot ja uskottavuus, luottavaisuutta ja uskoa.
Konkreettinen ympäristö (Tangibles)	Vetoaako yrityksen toimitilat, laitteisto ja työntekijöiden ulkoinen olemus.
Empatia (Empathy)	Onko asiakkaan ja henkilöstön välillä hyvät suhteet.
Reagointialttius (Responsiveness)	Yrityksen nopea reagointi asiakkaan tarpeisiin ja korkealaatuisien palveluiden tarjonta asiakkaalle.

Näiden viiden laatumääritelmän arvojen mittauksella, saadaan tuloksia, joiden avulla yritys voi parantaa puutteellisia alueita. RATER käyttää moniulotteista lähestymistapaa, paikantamaan palvelujen vajavuudet, mikä puolestaan auttaa yritystä ymmärtämään niiden syyt ja kuinka niitä palvelun osa-alueita voidaan parantaa. (Boundless 2016.)

Jokainen viidestä osa-alueesta on asiakkaalle tärkeä, mutta eivät tasa-arvoisesti. Palveluiden tuottajien täytyy tietää palvelun osa-alueiden merkitykset asiakkaille, jotta he voivat käyttää resurssinsa oikein, täytyy muistaa, ettei yhteen osa-alueeseen keskittymisellä saa olla negatiivisia vaikutuksia muihin osa-alueisiin. (Arlen 2008). Palvelun eri osa-alueet voidaan listata prosentuaalisesti niiden tärkeyden mukaan asiakkaalle (ks. kuvio 6).



Kuvio 6. Palvelujen osa-alueiden tärkeys asiakkaalle

Laatukuiluanalyysi voidaan suorittaa jokaiselle viidestä RATER-menetelmän osa-alueesta. Laatukuilut tarkoittavat palvelun alueita joissa asiakkaan kokema ei vastannut odotuksia. Laatukuilujen tarkoitus on havainnollistaa laadun kokemisen ja odotuksen välisiä eroja, tarpeen vaatiessa, tulee yrityksen puuttua niihin. (Pitkänen 2013).

Taulukko 4. Laatukuilut ja niiden kuvaukset (Boundless 2016)

Kuilu	Kuvaus
Kuilu 1: Johdon näkemyksen kuilu	Asiakkaiden palvelun odotuksien ero verrattuna johdon näkemykseen asiakkaiden odotuksista. Johto olettaa asiakkaan odottavan tietyn tasoista palvelua, todellisuudessa asiakas odottaakin eritasoista palvelua ja kuilu syntyy asiakkaan odotusten ja johdon näkemysten välille.
Kuilu 2: Laatuvaatimusten kuilu	Asiakaskokemuksen ero johdon näkemyksen ja yrityksen määrittelyn välillä. Palvelun laatuvaatimukset eivät vastaa laatuvaatimuksia.
Kuilu 3: Palvelun toimituksen kuilu	Ero joka syntyy, kun palvelun toimitus ei vastaa laatusuunnitelmaa. Esiintyy usein työntekijöiden kautta, mutta syynä voi olla huono koulutus, motivaatio tai ohjeet.
Kuilu 4: Markkinointiviestinnän kuilu	Markkinoinnin luomat odotukset ja mielikuvat eivät vastaa asiakkaan kokemaa palvelua, jolloin markkinointi on epäonnistunut antamaan selvän kuvan yrityksen palveluista. Tällöin syntyy markkinointiviestinnän kuilu.
Kuilu 5: Koetun palvelun laadun kuilu	Asiakkaan odottama palvelu ei vastaa koettua palvelua, jolloin koetun palvelun välille syntyy kuilu.

Studio C3:n esimerkki kysely on rakennettu RATER-menetelmän pohjalta, jota studio voi hyödyntää täysin vapaasti. Kyselyssä keskitytään palvelun mittaamiseen odotusten ja kokemusten vertailulla. Väitteiden pohjana toimii RATER-mallin viisi osa-aluetta.

Kysely löytyy opinnäytetyön liite osiosta (ks. liite 6). Kysymykset 1 - 2 koskevat vastaajan taustatietoja. Kysymys 3 liittyy Studio C3:n ominaisuuksien määrittämiseen, Kysymykset 4 - 13 ovat studion toimintaan liittyviä kysymyksiä, joiden tavoitteena on nostaa esiin mahdollisia kehityskohteita. Kysymys 14 alkaa RATER laatuvaatimukset, jossa kutakin ominaisuutta kysytään 3 - 4 laatuvaatimalla. Kyselyn lopussa kysymys 15 selvittää vastaajan halukkuutta suositella Studio C3:a ja kysymys 16 on vapaata palautetta varten.

## 5 VIDEOTUOTANTOPROSESSI

Tässä luvussa käsitellään videotuotantoprosessin vaiheita käsikirjoituksesta tuotoksen julkaisuun asti. Luku käsittelee myös Studio C3:n videotuotantoprosessia sekä sen kehittämistä. Koska Studio C3 ei tuota elokuvia on videotuotantoprosessi jaettu perinteisten: kehitys, esituotanto, tuotanto, jälkituotanto, julkaisu, vaiheiden sijaan: esituotanto, tuotanto ja jälkituotanto vaiheisiin.

Jotta Studio C3:n videotuotantoprosessi saadaan käyntiin, tulee asiakkaan ottaa yhteyttä Studio C3:en. Yhteydenotto tapahtuu parhaiten sähköpostitse ja mieluiten vielä täyttämällä studion käytössä oleva lomake. Lomakkeen tarkoitus on selvittää, minkälainen projekti on kyseessä. Koska studio pyörii pitkälti harjoittelijoilla, eivät he ole toimineet päättäjinä asiakastapaamisissa. Studio C3 parissa työskentelee kaksi vakituista HAMK:n henkilökunnan jäsentä, suunnittelija Jukka Raitanen ja tuntiopettaja Tero Keso. Raitanen vastaa asiakaskontakteista ja niiden välittämisestä studion harjoittelijoille ja on myös ollut osallisena suunnitelmien luomisessa. Tero Keso on järjestänyt studion käyttöön tarvittavat laitteistot ja hoitaa myös studion ohjelmistot sekä muut teknilliset puolet.

### 5.1 Esituotanto

Esituotanto, nimensä mukaan tapahtuu videotuotantoprosessissa ennen varsinaista tuotanto vaihetta. Esituotannon tarkoituksena on valmistella kaikki oleellinen tuotanto vaihetta varten. Esituotantoon kuluu usein paljon aikaa, sillä huolellisesti ja hyvin toteutettuna siinä järjestetään asiakkaiden tapaminen, suunnittelu, käsikirjoittaminen sekä kuvauslupien ja paikkojen varmistaminen. Hyvin toteutettu esituotanto varmistaa projektin tuotannon ja jälkituotannon vakaan etenemisen, tiukasta aikataulusta huolimatta.

#### 5.1.1 Suunnittelu

Videotuotanto on luovaa työtä, joka vaatii mielikuvituksen hyödyntämistä ja vauhdikasta ideointia. Idea on kuin kipinä, josta video saa alkunsa, idean tulemisen jälkeen aloitetaan suunnittelu vaihe, jossa ideasta muodostetaan kokonaisuus. Suunnittelu tapahtuu ennen varsinaista käsikirjoittamista, videosta olevaa perusideaa ”hiotaan”, jotta projektin työstäminen lähtee oikeaan suuntaan heti alusta alkaen.

Videon suunnitteluvaiheessa tulee vastata kysymyksiin, joiden avulla ideaa videon tyylistä, kestosta ja kokonaisuudesta määritellään. Tärkeimpänä on miettiä, kenelle video on suunnattu, mikä on videon sanoma ja teema. Myös

videolle sopiva tyylilaji on tärkeä, sillä se auttaa nostamaan esiin videon sanomaa ja teemaa. Budjettia ei myöskään saa unohtaa ja täytyykin varmistaa, voidaanko video toteuttaa käytössä olevalla budjetilla. (Apogee Oy n.d.a.)

Lähtökohdan ja tavoitteiden määrittelyn jälkeen voidaan luoda videon synopsis. Synopsis tarkoittaa lyhyttä luonnosta videon sisällöstä, joka on suunnittelun viimeinen vaihe ennen varsinaista käsikirjoitusta. Synopsista tehdessä listataan videon tärkeimmät tapahtumat kronologisessa järjestyksessä. Yleinen pituus synopsikselle on muutamasta rivistä pariin sivuun, sen tarkoituksena on siis kertoa videon sisältö, muoto, lähestymistapa ja tyyli. Synopsis ei sisällä yksityiskohtaisia kuvauksia vaan toimii perusrunkona varsinaiselle käsikirjoitukselle.

Synopsis voidaan kirjoittaa hyvin vapaamuotoisesti, mutta Jouko Aaltonen antoi julkaisussaan hyvän rakenteen synopsikselle.

Ensin kerrotaan ohjelman suunnittelu nimi, pituus, kuvausformaatti ja sen jälkeen otsikoiden alla lyhyesti ohjelman tavoitteet, kohderyhmä, käyttötavat, sekä rakenteesta ja muodosta. Aiheesta riippuen voi synopsiseseen lisätä vielä ohjelman lähestymistavan ja näkökulman, tyylilajin ja ohjelman materiaalia. (Aaltonen 1993.)

Synopsis toimii pohjana käsikirjoitukselle, jokainen vaihe on hyvä olla tehtynä ajatuksen kanssa ja huolella jotta laatu säilyy samana. Synopsiksen jälkeen kirjoitetaan käsikirjoitus, joka toimii puolestaan pohjana videolle.

### 5.1.2 Käsikirjoittaminen

Synopsiksen jälkeen voidaan luoda käsikirjoitus, joka on siis suunnitelma, jota tuotosta kuvatessa seurataan. Mitä enemmän käsikirjoituksen tekemiseen käyttää aikaa ja mitä tarkemmin siitä kirjoittaa, sitä tehokkaammin tuotanto vaiheen kuvaukset sujuvat. Käsikirjoitus on edellytys tehokkaalle tuotanto vaiheelle, se sisältää videon rakenteen ja kaiken ideoidun toiminnan kohtauksittain eriteltyinä. Elokuviin ja näytelmien käsikirjoitukset ovat usein pitkiä ja tavallisesti yksi sivu vastaa yhtä minuuttia elokuvan tai näytöksen kestosta. Mainoksia varten riittää huomattavasti lyhyemmät käsikirjoitukset, mutta toisaalta mainosten rajoitettu käytettävissä oleva aika asettaa käsikirjoittajalle paljon haasteita.

Käsikirjoitus kertoo vaihe-vaiheelta mitä kohtauksissa tapahtuu, mutta ei sisällä visuaaliseen toteutukseen liittyviä asioita, kuten kuvauskulmia, käytettäviä valotehosteita tai äänitehosteita. Toisin kuin kirjallisuudessa, käsikirjoituksen ei kuulu jättää mitään lukijan mielikuvituksen varaan, sen sisällön täytyy tulla lukijalle selväksi, jättäen kuvaamisen ja äänen muiden jäsenten suunniteltavaksi ja toteutettavaksi. (Apogee Oy n.d.a.)

Käsikirjoituksen muoto voi tekijästä riippuen vaihdella. Mikäli käytössä on paljon eri kameroita, voi kaksipalstainen käsikirjoitus olla helpommin luettavissa. Kaksipalstaisessa käsikirjoituksessa sivu on jaettu kahteen palstaan, jossa vasemmalla palstalla on käytössä lyhenteet ja oikealla dialogi. Vasemman palstan lyhenteet kuvaavat kuvauspaikkojen sijaintia, henkilöitä tai aikaa ja oikean palstan dialogit kertovat sana-sanalta näyttelijöiden repliikit. Oikealla palstalla on myös listattuna mahdolliset otsikot ja muut äänet. Perinteisempi menetelmä on yksipalstainen käsikirjoitus. Yksipalstaisessa käsikirjoituksessa otsikot ja henkilöt ovat kirjoitettu isolla, kohtauksien kuvaukset ovat koko sivun leveydellä ja dialogit puolestaan henkilöiden nimien alla keskitettyinä (Kailanto 2012).

Käsikirjoituksessa on myös käytössä yleisiä lyhenteitä, joiden avulla pystytään kuvaamaan lyhyemmin kohtausten paikkoja. Ennen kohtauksen kirjoittamista tulee ensin kertoa kohtauksen sijainti, joka ilmaistaan joko INT tai EXT lyhenteillä. INT (interior) tarkoittaa sisällä ja EXT (exterior) ulkona tapahtuvaa kohtausta. Lyhenteen jälkeen kerrotaan varsinainen kuvauspaikka ja sen jälkeen aika, joka kirjoitetaan käsikirjoituksessa käytettävällä kielellä, esimerkiksi suomeksi PÄIVÄ tai YÖ. Otsikon jälkeen, alapuolelle tulee kuvailuosa, jossa kerrotaan tarkasti ja selkeästi kuvan tapahtumat, jotta lukijalle tulee selkeä mielikuva kohtauksesta. Kuvailussa ei ole vielä dialogeja ja adjektiivien käyttöä pyritään välttämään. Kuvailun jälkeen tulee hahmojen nimet ja nimien alle heidän dialoginsa, jos hahmo esiintyy ensimmäistä kertaa, tulee nimen perään lyhyt kuvailu hahmosta. (Koulu-kino n.d-a.)



Alla on esimerkki käsikirjoituksen rakenteesta, käsikirjoitus on Puzon ja Coppolan elokuvasta *The Godfather* (1972).

102

INT. DON'S OFFICE - DAY

Hagen is alone in the office. He is drinking. He looks up at the sound of cars; the caporegimes are arriving. Then he hears footsteps.

The door opens and in a robe with slippers, Don Corleone slowly enters the room. He walks directly to his stuffed armchair and sits down. His face is stern as he looks into Hagen's eyes.

DON CORLEONE  
Give me a drop of anisette.

Hagen rises, and pours a glass for the old man.

DON CORLEONE  
My wife was weeping before she fell asleep, outside my window I saw my caporegimes to the house, and it is midnight. So, consigliere of mine, I think you should tell your Don what everyone knows.

HAGEN  
(quietly)  
I didn't tell mama anything. I was about to come up and wake you and tell you. Just now.

DON CORLEONE  
But you need a drink first.

HAGEN  
Yes.

DON CORLEONE  
Now you've had your drink.

Pause.

HAGEN  
They shot Sonny on the Causeway. He's dead.

Don Corleone blinks. One feels that just for a second he loses all physical strength; he clasps his hands in front of him on the top of the desk and looks into Hagen's eyes.

Kuva 3. Esimerkki *The Godfather* käsikirjoituksesta.

Käsikirjoituksen lisäksi voidaan myös toteuttaa kuvakäsikirjoitus, joka on vapaamuotoinen, otos otokselta piirretty teos kohtauksien sisällöstä. Kuvakäsikirjoituksesta on suuri apu kuvaustilanteissa, sillä se toimii niissä erinomaisena muistilistana, mutta on myös työläs tehdä. Kuvakäsikirjoitusta käytetään yleisimmin vaativissa kohtauksissa, jotka vaativat erityisen paljon suunnittelua kuten mainokset tai kohtaukset joissa on paljon erikoistehosteita. (Apogee Oy n.d-a.)

### 5.1.3 Kuvausluvut

Esituotantoon kuuluu myös kuvauslupien selvittäminen, pieni pohjatyö saattaa johtaa hankaluuksilta välttymiseen itse kuvaustilanteissa. Asiakkaan kanssa sopiessa kuvauksista, on hyvä selvittää etukäteen, kenen omistuksessa kuvauksissa käytettävät tilat ovat ja kuvattavien henkilöiden tietoisuus videon käyttötarkoituksesta. Alle 18-vuotiaan kuvaamiseen vaaditaan huoltajien erillinen lupa. Mikäli kuvaukset tapahtuvat muualla kuin asiakkaan omistamissa tiloissa, on hyvä selvittää, tarvitaanko siellä erillistä kuvaus- ja julkaisulupaa.

Lain mukaan julkisilla ja yleisölle avoimissa tiloissa on yleisesti sallittua kuvata, esimerkiksi kadut, ravintolat tai torit, poikkeuksena tilojen haltija voi kieltää kuvaamisen hyvin perustein. Monissa liikkeissä, ostoskeskuksissa tai asemilla tällainen kieltä voi olla ja sen noudattaminen on järkevää hankaluuksien välttämiseksi. Jos kiellot ovat ristiriidassa sanavapauden kanssa, on kuvaajan/kuvausryhmän hyvä tuntea lain asettamat rajoitteet, etukäteen kuvauksista sopiminen on myös suositeltavaa. Yleisöltä suljetuissa tiloissa täytyy kuvauslupa aina kysyä ennen kuvaamisen aloittamista, yksityisiä alueita ovat muun muassa virastot, talojen pihat, kodit ja asuinrakennukset. (Mediakasvatusseura 2010.)

Ketään ei saa kuvata vasten hänen tahtoaan, paitsi poikkeuksena julkisuuden henkilöt, jotka suorittavat julkista tehtävää. Kotirauhan rikkominen on rikos, vaikka kyseessä olisi julkisuuden henkilö. Kotirauhan piiriin luetaan koti ja kodin tapaiset tilat, kuten mökki tai hotellihuone. (Mediakasvatusseura 2010.)

Helppo sääntö on kysyä aina lupa kuvaamiseen ja julkaisemiseen, tämä voi kuitenkin olla hankalaa, mikäli kuvattavia kohteita on paljon. Julkisissa tiloissa, joissa on paljon ohikulkevia ihmisiä, on tärkeää ottaa huomioon ovatko ihmiset tunnistettavissa ja minkälaisia assosiaatioita video luo. Taustalla olevia ihmisiä ja satunnaisia ohikulkijoita ei saa esittää väärissä asiayhteyksissä. (Mediakasvatusseura 2010.)

Kuvausryhmällä tai kuvaajalla on myös hyvä olla kuvauslupalomakkeita mukana, mikäli kuvauksiin tulee syystä tai toisesta ylimääräisiä henkilöitä. Lomakkeesta tulee ilmetä mihin materiaalia tullaan käyttämään ja julkaisemaan, kuinka kauan lupa on voimassa ja kuka kuvauksen suorittaa.

### 5.1.4 Työvälineet

Työvälineillä tarkoitan kuvauksissa käytettäviä laitteita, kuten valaisimet, kamerat ja mikrofonit. Ennen kuvauksiin lähtemistä, tapahtui se sitten studion tiloissa tai ulkopuolella, on hyvä miettiä tarvittavat työvälineet ja varusteet. Yllättäviin tilanteisiin on myös hyvä yrittää varautua, ottamalla esimerkiksi muutama ylimääräinen valaistuselementti ja pidempi jatkojohto

mukaan autoon, itse kuvauspaikalle niitä ei välttämättä kannata tuoda, sillä käytettävissä oleva tila saattaa olla rajallinen. Mikäli kuvauspaikalle ei jostain syystä kuljeta autolla, niin tulee tehdä tarkka määrittely tarvittavista laitteista ja tehtävistä kuvauksista.

Kuvauspaikalla oltaessa tarkoitus on suorittaa kuvaukset nopeasti ja tehokkaasti, tästä syystä virheille ei ole paljoa varaa ja siksi on muutama erittäin tärkeä asia, joka kannattaa suorittaa studiolla jo ennen matkaan lähtöä. Tärkeimpänä on muistaa akkujen lataus hyvissä ajoin ja tilanteesta riippuen ottaa vara-akku, sekä tyhjentää muistikortin mahdolliset materiaalit tietokoneelle ja suorittaa kortille formatointi. Lisäksi mikrofoniensa testaus ja tilanteeseen sopivien mikrofoniensa valitseminen on tärkeää äänityksen kannalta, myös tarvittavien valojen huomioiminen on tärkeää, jottei kuvaus mene hukkaan. Kuulokkeet auttavat kuvaajaa keskittymään mikrofoniensa kautta tallennettuun ääneen ja sen voimakkuuteen ja kuvauskahva tai kolmijalka voivat saada otoksista vaivattomampia ja tasaisempia.

Laitteet on aina hyvä testata, näin vältetään epäammattilaismaisen mielikuvan antamisesta asiakkaalle ja säästetään myös aikaa, kun kuvaustilanteet sujuvat suunnitellusti.

Asiakkaan kanssa projektista sopiessa on hyvä kartoittaa asiakkaan odotuksia ja mielikuvaa kuvauskohteista, näin voidaan määrittää, tarvitseeko mahdollisia lisälaitteita hankkia projektia varten. Ammattilaisena kuvaaja tietenkin päättää itse työvälaineistään, mutta mikäli asiakkaan toiveena on esimerkiksi hidastuskuva, ei sen toteuttaminen välttämättä onnistu normaalilla kameralla.

## 5.2 Tuotanto

Videotuotantoprosessissa esituotannon jälkeen tulee tuotanto vaihe, jossa esivalmisteluiden, ideoinnin ja suunnittelun jälkeen siirrytään varsinaiseen toimintaan, eli kuvauksiin. Kuvaus-vaiheeseen sisältyy lisäksi äänitys ja valaisu, myös lavastus on tärkeä osa kuvauksia, mutta on rajattu pois tästä osiosta, sillä lavastus ei varsinaisesti kuulu Studio C3:n toimintaan.

Kuvaaminen ei ole pelkästään kameralla osoittelua ja nauhoita-napin painamista, kuvaamiseen kuuluu paljon erilaisia asioita, kuten kuva-asetuksien optimointi, rajaukset, kuvakoot, kamera ajot ja kuvattavan kohteen asettelu. Tuotanto vaiheen kesto vaihtelee hyvin paljon riippuen projektin laajuudesta, kuvattavista kohteista ja esituotantoon käytetystä ajasta.

### 5.2.1 Kuvaaminen

”Informaatiosta ihminen saa 90% joko näkemällä (~75%) tai kuulemalla (~15%) (Ranta 2002). Nähdyllä asioilla on vahvat vaikutukset ihmisten toimintaan ja jo kauan liikkeen tallentaminen on ollut ihmiselle haaveena. Elo-kuvat ja uutiset menettäisivät suuren osan tehostaan ja vaikutuksestaan ilman kuvaa.

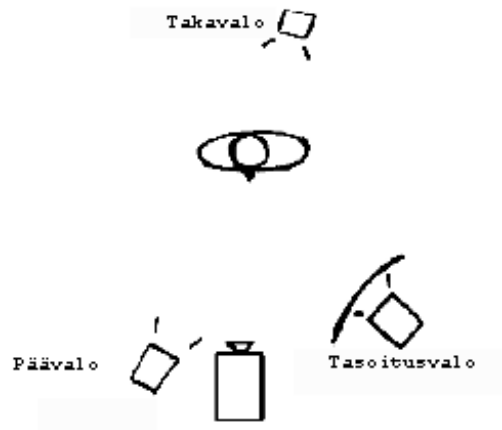
Nykyään kuva muodostetaan videokameroiden linssin avulla kahden tai useamman prisman pinnoille. Videokamerassa on kolme kuvakennoa joihin prismat hajottavat valon. Värisuotimen läpi piirtyy kuva jokaiselle värielementille ja näin syntyy kolme kuvasignaalia kolmelta valon eri aallonpituusalueelta punainen, vihreä ja sininen (RGB). Kuvaan vaikuttaa paljon myös kameran lisäksi käytössä oleva valonlähde. Valon aallonpituudet vaihtelevat lamppujen ja auringonvalon takia, sekä myös ilmakehän sironnan vuoksi. Ihmisen silmä toimii kuin hyvin edistyneen kamera, se reagoi sekunneissa valon luonteen muutoksiin. Kamerat vaativat kuitenkin apua muutoksien tapahtuessa ja tämän takia kameroihin on kehitetty väritasapaino-asetukset.

Asetuksien avulla päästään säätämään kuvan RGB arvoja, sekä valkotasapainoa (white balance). Valkotasapaino saadaan kuvaamalla valkoista pintaa tai vielä parempi, harmaakorttia, kuvauksissa olevassa valaistusolosuhteessa. Kamera voi tämän jälkeen itse säätää väriarvoja tai kuvaaja voi tehdä säädökset. (Ranta 2002.)

Itse kuvaamiseen liittyy paljon eri muuttujia, sen lisäksi että kuvaaminen on videotuotantoprosessin kriittisimpiä ja näkyvimpiä vaiheita, se on myös usein lyhyin vaihe. Kuvauksissa täytyy ottaa huomioon kuvauksien sijainti, kellonaika ja kohteen valaistus. Kuvatessa täytyy tietää, millainen rajaus sopii otokseen, mikä on sopiva kuvakoko, kameran korkeus, kuvakulmat ja liike, myös erilaiset kamera-ajot ovat tärkeitä.

Riittävässä valaistuksessa kamera saa tallennettua kuvan virheettömästi, tärkeintä on aina valon riittoisuus, myös valon käyttö muotoilevana, ilmaisullisena ja kerronnallisena elementtinä on tärkeää. Valon ja sen luomien varjojen oikeaoppisella käytöllä saadaan aikaiseksi erilainen vaikutelma materiaalia, pintoja, tilaa ja kappaleita kuvatessa, valot vaikuttavat paljon ajankohdan määrittämiseen ja tunnelman luomiseen, niiden avulla voidaan myös kiinnittää katsojan huomio.

Esimerkkinä yhdellä kameralla kuvatessa käytettävät perusvaloista toimii hyvin Rannan kolmen pisteen valaisu (ks. kuva 4). Valaisuun kuuluu päävalo, jonka avulla kuvattava kohde valaistetaan, päävalo luo myös riittävän valon kameral toiminnalle. Lisäksi käytössä ovat tasoitusvalo ja takavallo, tasoitusvalolla vaikutetaan päävalon luomaan varjoon ja saadaan luotua kontrastia sekä kolmiulotteisuutta, takavalolla puolestaan irrotetaan kohde taustasta.



Kuva 4. Valaistuksen perusvalot (Ranta 2002).

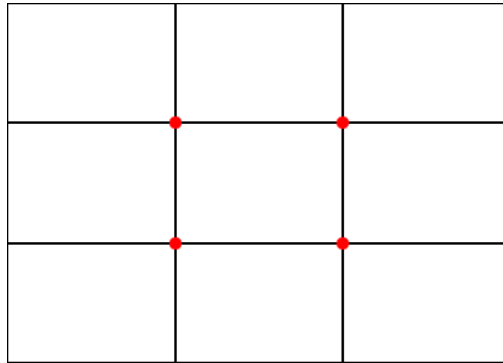
Valoilla voidaan vaikuttaa suuresti henkilöiden ilmeisiin ja otoksen tunnelmaan. Valojen luova käyttö ja uusien asetelmien kokeilu saattaa johtaa läpimurtoihin, mutta jokaisen kuvaajan on hyvä tietää yleisestä asetelmasta valojen sijoitus ja ominaisuudet kuvan kannalta (ks. taulukko 5).

Taulukko 5. Perusvalojen sijoitus ja ominaisuudet (Ranta 2002).

Valo	Sijoitus	Ominaisuudet
Päävalo	Suunnataan hieman sivusta kohteeseen ja luodaan varjoja.	Suora ja kova valo, jolla jäljitellään luonnollisen valon tulosuuntaa
Taustavalo	Päävalon vastakkaisella puolella, siten että kulma päävaloon on 80-110 astetta.	Pehmeä valo joka paljastaa yksityiskohtia, määrää kontrastisuhteet, sekä vaikuttaa värien toistumiseen.
Takavallo	Vastapuolella kameraa kohteen takana yläpuolella.	Irrottaa kohteen taustasta korostaen ääri viivoja. Pienitehoinen valo.
Muut valot	Korostuksissa, kuten käytävät, hiukset tai ikkunoiden valaisu.	Täydentävät perusvaloja ja korostavat kohteita.

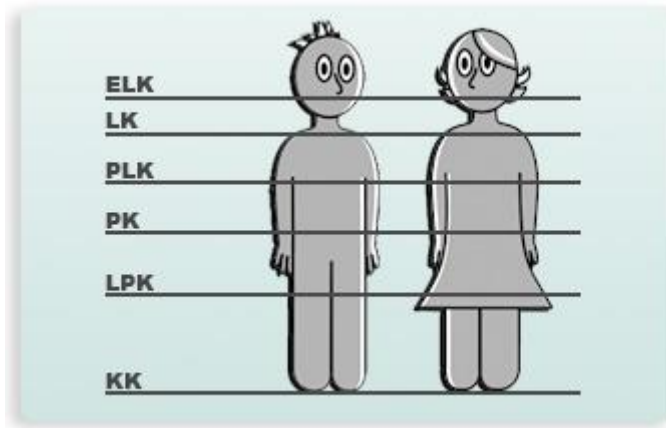
Valon käyttö vaatii tarkkaa suunnittelua ja ei ole niin yksinkertaista kuin luulisi, pistevalot (spotlight) ovat usein säädettäviä ja niillä pystytään luomaan kirkkaita valokeiloja, tasoitusvalot (floodlight) puolestaan tasataan heijastimilla ja luovat pistevaloja pehmeämpää valoa. Valoja on myös hyvä pystyä säätämään esimerkiksi sähköisillä himmentimillä, lampun ja kohteen välisellä etäisyydellä, valaisinsuodattimilla ja heijastimilla, sekä lämmönkestävillä materiaaleille kuten sateenvarjot. Kuvaajan täytyy myös osata käyttää luonnon valoa hyödykseen ja osata asetella valot oikein, mikäli kuvataan useampaa kohdetta. (Ranta 2002.)

Valojen jälkeen tulee miettiä myös oikeat rajaukset, mitä kuvassa halutaan näkyvän ja mitä ei. Katsojan on vaikea seurata kuvaa, jossa näytetään liian paljon kaikkea, rajauksen avulla katsojalle näytetään oleelliset asiat kohdauksesta, rajauksessa toimii kolmasosa-sääntö, jossa kuvattava kohde sommitellaan kuvan kolmanneksiin tai niiden leikkauspisteisiin (kuva 5).



Kuva 5. Kolmasosien sääntö, ruutu jaetaan kolmeen yhtä suureen osaan vaaka- ja pystysuunnassa (Lehtinen n.d-a).

Kuvakoot ovat usein ilmaistu kuvakäsikirjoituksessa kirjainyhdistelmällä. Kuvakoko on ohjearvo, joka määrittelee rajauksen, se auttaa myös muun muassa lavastuksen ja mikrofonin sijoittamisen kanssa. Kuvakoot vaikuttavat kuvassa rajattuihin asioihin ja niiden avulla voidaan painottaa esimerkiksi näyttelijän ilmettä tai suurta ja kaunista maisemaa. Kuvakokojen muutokset tekevät videosta myös elävämmän ja kiinnostavamman sen katsojalle. Katsojan on helpompi tajuta kuvakokojen avulla mikä kuvassa on tärkeää ja mitä siinä tapahtuu. Ylen kuvakokojärjestelmässä (ks. kuva 6) näkyy ihmisen malli ja rajaukset kuvakokojen mukaan. Yleiskuvaa ja laajaa kokokuvaa ei näy kuvassa rajauksina, sillä ne kattavat koko ihmisen tai suuren osan ympäristöä.



Kuva 6. Kuvakokojärjestelmän rajaukset (Yle n.d-a).

Perinteisesti kuvakokoja on kahdeksan ja niiden käyttö voi luoda suuren eron videomateriaalista viestittyvään sanomaan. Eri vaikutukset ja käyttö-tarkoitukset voidaan listata taulukkoon (ks. taulukko 6), jotta kuvakokoja ja niiden käyttöä on helpompi ymmärtää.

Taulukko 6. Kuvakokojen lyhenteet, nimitykset ja selitykset (Yle n.d-a)

Kuvakoko	Vaikutus
YK - yleiskuva	Mahdollisimman laaja kuva jossa kuvataan miljöötä. Näytetään kokonaisuus, eikä yksityiskodot erotu.
LKK – laaja kokokuva	YK verrattuna lähempänä, usein ihminen ympäristössään. Ylä- ja alapuolella paljon tilaa.
KK - kokokuva	Ihminen kokonaan. Pään ja jalkojen ylä- tai alapuolella ei jää turhaa tilaa.
LPK – laaja puolikuva	Ihminen reiden puolivälistä ylöspäin, pään yläpuolelle ei jää turhaa tilaa ja jos kädet ovat laskeutuina sivuille, ne näkyvät kokonaan.
PK - puolikuva	Puolet ihmisestä, rajaus noin navan kohdalta eikä pään päälle jää turhaa tilaa.
PLK - puolilähikuva	Tärkeimpänä kohteena ihminen, rajaus kainaloiden ja rinnan kohdalta, eikä pään päälle jää turhaa tilaa.
LK -lähikuva	Kuvataan ihmisen kasvoja, olkapään kaartaa näkyy, mutta pään päällä ei ole tilaa tai usein pääläen kohdalta leikattu.
ELK -erikoislähikuva	Tuodaan esiin yksityiskohta, esimerkiksi silmät.

Valojen ja rajausten jälkeen täytyy myös miettiä kameran korkeus suhteessa kuvattavaan kohteeseen. Yläkulmasta kuvattuna kamera korostaa syvyyssommittelua, se vaikuttaa myös kohteen olemukseen lisäämällä kaljuisuutta, korostamalla pyylevyyttä ja saa kohteen näyttämään avuttomalta.

Yläkulmasta kuvataan myös usein tapahtumapaikkoja, jolloin tilanteen kokonaisvaikutelma nousee esiin. Kohdetta samalta tasolta kuvatessa ei tule erillisiä korostuksia perspektiivin takia, kuvasta välittyy tasa-arvoinen vaikutelma. Alakulmasta kuvausta käytetään, kun halutaan nostaa esiin kohteen mahtavuutta ja voimakkuutta, saa ihmiset näyttämään suuremmilta, voidaan myös käyttää korostamaan ympäristön merkittävyyttä. (Ranta 2002.)

Kameran liikkeellä voidaan myös vaikuttaa katselu kokemukseen, eteenpäin liikkuva kamera vastaa katsojalle kävelevää ihmistä ja tuntuu usein luonnolliselta, näin myös voidaan lähestyä kuvattavaa kohdetta. Eteenpäin liikkuvaa kameraa käytetään myös mielenkiinnon herättämiseen katsojassa, kohteen seuraamiseen tai kuvakoon muuttamiseen tiiviimmäksi. Taaksepäin liikkuessa taas avataan näkymää tai lopetetaan kohta. Käytetään etäännyttämään katsojaa tapahtumista, ympäristön esittelyssä tai kuvakoon laajentamisessa. (Ranta 2002.)

Kameraa voidaan myös käyttää erilaisissa kuvakulmissa, kamera voi olla objektiivinen, jolloin kuvattava kohde ei reagoi kameraan, subjektiivinen, jolloin kamera toimii henkilön silminä, eli katsoja tuntee olevansa kameras paikalla, sekä näkökulma, eli kuvataan tapahtuma jonkun henkilön näkökulmasta, usein haastatteluissa käytetty. (Ranta 2002.)

Kuvatessa kannattaa kuvaaminen aloittaa muutamia sekunteja ennen varsinaista otosta, nämä tyhjät osiot voidaan editointivaiheessa leikata ja käyttää siirtymille, on myös suotavaa kuvata enemmän kuin mitä on tarve, sillä kohtauksen uudelleen kuvaus vie turhia resursseja ja saattaa myöhemmin olla vaikeasti toteutettavissa. Myös täyttömateriaalia eli kuvaa kaduista, luonnosta, tai esimerkiksi toimistosta, kannattaa kuvata runsaasti, sitä voidaan hyödyntää myöhemmin, jotta videosta tulee mielenkiintoisempi, eikä kuva pysy koko ajan samassa kulmassa ja kohteessa. Kamera on luovuutta vaativa väline ja sen kaikkien käyttötapojen listaaminen on mahdotonta. Jatkuvasti keksitään uusia tapoja käyttää kameraa ja lisäksi kuvaamisessa on omia trendejä, jotka esiintyvät eri elokuvien kuvaustekniikoissa. Tärkeintä on kuitenkin saada kuvattua kohta niin kuin sen ajatuksissaan näkee.

## 5.2.2 Äänitys

Ääni aiheutuu kappaleen värinästä tai värinästä ja etenee ilmassa aaltoliikkeenä, aiheuttaen ketjureaktion ilman molekyyliessä, minkä takia ääni kantautuu ilmassa eteenpäin. Äänen voimakkuus eli äänenpaine mitataan desibeleinä (dB), normaalin kuulokyvyn omaavan ihmisen kuulokynnys on suunnilleen 0 dB ja kipukynnys suunnilleen 120 dB. Äänen taajuudella tarkoitetaan ilmassa tapahtuvien värähtelyjen määrää sekunneissa ja se ilmaistaan hertseinä (Hz). Ihmisen korva aistii noin 20 - 20 000 HZ taajuisia ääniä. (Rasa 2009.)



Videotuotannossa ääni on yhtä tärkeässä asemassa kuvaamisen rinnalla, poikkeuksena mykkäelokuvat. Ihmisen kuulemat äänet vaikuttavat vahvasti siihen, miten hän reagoi ympärillä näkemiinsä asioihin. Ääntä voidaan myös editointivaiheessa leikata ja muokata, sille tarkoitettuilla ohjelmilla, mutta yhtä lailla kuin kuvan editoinnissa on äänen editoinnissa rajansa. Itse taltiointiprosessi on kriittinen vaihe ja siksi täytyy tietää erilaisten mikrofonien käyttötarkoitukset ja soveltuvuudet eri tilanteisiin. Mikrofoneja voidaan jaotella monenlaisiin luokkiin, mutta niiden sähköisen toimintaperiaatteen mukaan ne jakautuvat kahteen luokkaan, jotka ovat dynaaminen ja kondensaattorimikrofoni. (Ranta 2002.)

Dynaaminen mikrofoni ovat suosittuja niiden kestävyys ja edullisen hinnan takia, niitä käyttäessä myös käsittelyäännet ovat usein mitättömiä. Dynaaminen mikrofoni on kuin käänteinen kaiutin, siinä on kalvoon kiinnitetty kela joka ympäröi voimakasta magneettia. Kalvo liikkuu ääniaaltojen osuessa siihen ja samalla se liikuttaa kela magneettikentässä, josta syntyy jännite. (Korpinen ja Kenttämies 2006.)

Kondensaattorimikrofoni vaatii ulkopuolisen virtalähteen, mutta se pystyy tallentamaan dynaamista mikrofonialueita hiljaisempia ääniä ja muutenkin tallentaa rikkaamman ja luonnonmukaisemman äänen. Kondensaattorimikrofoni on tosin kalliimpi, eikä ole yhtä kestävä kuin dynaaminen mikrofoni, jonka takia sitä täytyy käsitellä huolellisemmin. Rakenteeltaan kondensaattorimikrofoni on monimutkaisempi kuin dynaaminen, ulkopuolinen virtalähde synnyttää sähkökentän kalvon ja sen takana olevan metallilevyn välille, ääniaallot liikuttavat kalvoa ja sen etäisyys metallilevyyn vaihtelee, näin syntyy varauskyvyn vaihteluita äänen tahdissa. (Korpinen ja Kenttämies 2006.)

Mikrofonit voidaan myös jaotella niiden suuntakuvioiden mukaan (ks. taulukko 7), eli miltä alueelta ne tallentavat ääntä. Suuntakuviot vaikuttavat mikrofonien käyttötarkoituksiin suuresti ja hyvä äänimies tietää suuntakuvioiden vaikutukset.

Taulukko 7. Mikrofonien suuntakuviot ja niiden ominaisuudet (Saarinen 2010)

Suuntakuvio	Ominaisuudet
Pallo (Circle)	Teoriassa tallentaa äänen kaikilla taa-juuksilla ja joka suunnasta. Toimii hyvin, kun halutaan taustäääniä, mutta toistaa helposti häiriöääniä.
Hertta (Cardioid)	Yleisin suuntakuvio, vaimentaa sivuista ja takaa tulevia ääniä.
Superhertta (Supercardioid)	Herttaa kapeampi suuntakuvio, vaimentaa vielä voimakkaammin sivuilta tulevia ääniä, suosittu laulumikeissä.
Hyperhertta (Hypercardioid)	Vieläkin kapeampi suuntakuvio joka vaimentaa voimakkaimmin sivuilta tulevia ääniä, mutta takaa tulevia ääniä ei yhtä tehokkaasti kuin superhertta.
Kahdeksikko (Figure of eight)	Vaimentaa sivuilta tulevan äänen todella voimakkaasti, mutta tallentaa edestä ja takaa tulevan äänen. Usein käytetään käännettynä, jolloin tallennetaan sivuilta tulevia ääniä.
Haulikko (Lobe, Shotgun)	Kapein suuntakuvio, vaimentaa sivuäänet lähes kokonaan ja myös takaäänet voimakkaasti. Toimii hyvin, jos äänen lähde on kauempana tai jos äänitettävässä tilassa on paljon häiriöitä.

Äänittämään lähtiessä on hyvä miettiä äänitystilaa, tapahtuuko äänitys sisällä vai ulkona, jos ulkona, niin tuuleeko rajusti tai onko vieressä vilkas tie. Sisällä taas voi olla paljon kaikuja tai muiden ihmisten aiheuttamaa melua. Jos samalla kuvataan, täytyy myös ottaa huomioon mikrofonin näkyvyys. Usein kannattaa ottaa varoiksi muutama erilainen mikrofoni mukaan, kuvaustilanteet ja äänitykset ovat eläviä tilanteita, joissa saattaa helposti tapahtua yllättäviä muutoksia.

Mikrofoneja voidaan jaotella suuntakuvioiden ja mikrofonin rakenteen perusteella, erilaisia yhdistelmiä tulee jatkuvasti ja jokainen tallentaa ääntä eri lailla. Studiolla on usein käytössä hyvin erilaisia mikrofoneja ja niille jokaiselle on omat käyttötarkoitukset niiden ominaisuuksien pohjalta (ks. taulukko 8).

Taulukko 8. Mikrofonit ja niiden ominaisuudet, sekä käyttötarkoitukset (Ranta 2002)

Mikrofonin tyyppi	Ominaisuudet ja käyttötarkoitukset
Kamera mikrofoni	Tallentaa äänen kameran suuntaisesti, ei tallenna kameran käsittelystä syntyviä häiriöääniä. Käytetään usein tallentamaan ääniä jälkikäsitteilyä varten.
Käsimikrofoni	Nimensä mukaisesti kädessä pidettävä mikrofoni, jonka asettelu on syytä ottaa huomioon kuvatessa. Voi olla pallo tai hertta suuntakuviainen. Käyttötarkoituksen takia ovat usein dynaamisia, jotta käsitteilyääniä ei tallentuisi ääniraidalle.
Solmiomikrofoni	Pieni ja huomaamaton mikrofoni, joka kiinnitetään usein puhujan kaulukseen, napitusvaraan tai solmioon. Usein kondensaattorimikrofoni, eli herkkä ja voi tallentaa kohina ja sivuääniä. Staattinen sähkö voi aiheuttaa häiriöitä, usein syynä on puhujan vaatteet. Sijoittamisessa tarvitsee olla tarkka, täytyy olla tarpeeksi kaukana äänenlähteestä, muuten mikrofoni saattaa tallentaa ylimääräistä suhinaa, liian voimakkaan bassoäänien tai esimerkiksi tallentaa puhujan normaalin hengityksen.
Suuntamikrofoni	Yleisimmin käytössä ulkona kuvatessa, puomin päässä ja tuulisuojan kanssa. Haulikkosuuntakuviainen mikrofoni, eli tallentaa ääniä vain mikrofonin osoittamasta suunnasta ja vaimentaa sivuäänit hyvin.
Langaton mikrofoni	Käsi- tai solmiomikrofonit ovat usein langattomia mikrofoneja. Yhdistettävä aina akulla tai patterilla toimivaan lähettimeen, joka usein sijoitetaan puhujan vyötärölle, selän taakse, kuvaavassa kamerassa on lähettimen vastaanotin. Etuna langattomalle mikrofonille on sen liikutettavuus, puhujan ei tarvitse seistä paikallaan tai pelätä johtoihin sotkeutumista.

### 5.2.3 Äänitys menetelmät ja musiikin käyttö

Editoinnissa käytettävää ääntä on voitu tallentaa eri menetelmin, äänitys on joko toteutettu suora äänityksellä tai jälki äänityksellä, lisäksi voidaan ja kannattaa myös hyödyntää musiikkia ja äänitehosteita.

Suora äänitys tarkoittaa kuvatessa äänittämistä, tällöin kuvattavalla henkilöllä voi olla mikki, joka nauhoittaa hänen puheensa ääniraidalle, joka on synkronoituna kuvaraidan kanssa. Äänittämiseen voidaan myös käyttää kameran mikrofonia tai erillistä äänimiestä, joka pitää yleisemmin suuntamikrofonia kohdistettuna puhujaan. Kun ääni johdetaan kuvaavaan kameraan, voidaan äänen tasojen säädöt suorittaa kamerassa, jos äänittämisen suorittaa erillinen äänimies, hänellä pitää olla talletin, jossa on mahdollisuus äänen tasojen säätöön. Suoraa äänitystä tehdessä on tärkeää ottaa huomioon ympäristö, missä äänitetään, sen mahdolliset kaiut ja taustamelut. Oikean mikin tai mikkien valitseminen on erityisen tärkeää tässä tilanteessa, lisäksi mikrofoneille tehtyjen lisävarusteiden käytöstä, etupäässä tuulisuoja ja puomi, voi olla suuri apu. Montaa mikrofonia käyttäessä on se hyvä puoli, että jälkikäsitteilyyn saadaan enemmän materiaalia ja todennäköisemmin välttyään mahdollisilta jälkiäänityksiltä.

Kun kuvausten jälkeen äänitetään, puhutaan jälkiäänityksestä, sitä käytetään paljon elokuvissa ja sarjoissa. Jälkiäänitystä voidaan myös tehdä, jos kuvauksien aikana äänitys on mennyt pieleen, tai kovan taustamelun takia ollut mahdotonta. Selostukset ovat usein myös jälkiäänitettyjä, kun halutaan narraattorin ääni esimerkiksi videon alkuun tai vaikkapa videolla näkyvien kuvien päälle. Tehosteiden äänitys, kuten esimerkiksi autojen äänet, kävely, puheen sorinaa tai tuulta, usein jälkiäänitetään. Jälkiäänittäessä äänitys on hyvä tehdä joko suljetussa äänieristetyssä kopissa tai ainakin tietyin lisävarustein, mikrofonin taakse voidaan kiinnittää kaareva akustinen paneeli (acoustic screen), joka estää ja sivuilta kuuluvia haittaääniä, näin jälkiäänityksen laadusta saadaan huomattavasti puhtaampi ja parempi, kuin ilman paneelia.

Dubbaus tarkoittaa päälle puhumista ja sitä käytetään kaikissa animaatio elokuvissa. Dubbauksessa on usein kyseessä dialogi jossa ääninäyttelijät toistavat vuorosanoja videomateriaalin tapahtumien tahdissa. Luonnollisen äänensävyyn aikaan saamiseksi täytyy näyttelijän osata eläytyä videomateriaalin tilanteisiin. Vaikein osa dubbauksessa on saada ääni synkronoitua videomateriaalin kuvaan, etenkin jos kuvassa on näkyvissä kasvot ja suun liikkeet. Kuullun äänen pitäisi tuntua luonnolliselta, eikä viiveitä tai ennakointia saa olla, koska ihminen erottaa hyvin pienenkin virheen huulien liikkeen ja äänen välillä.

Suomessa dubbaus on pienemmässä roolissa ja esiintyy etupäässä lastenohjelmissa, monissa muissa maissa, esimerkiksi Saksassa ja Italiassa ja Intiassa dubataan lähes kaikki vieraskieliset tuotannot. Dubbaukselle on paljon mielipiteitä, hyviä puolia on, että katsoja voi seurata äidinkielelleen dubattuja ohjelmia ilman tekstitystä ja dubbaus myös työllistää suuria määriä ääninäyttelijöitä. Huonoja puolia ovat, ettei dubatut äänet yleensä vastaa al-

kuperäisiä ohjaajan näkemyksen mukaisia ääniä ja monet repliikit menettävätkin painotukset, korostukset ja alkuperäisen viehätyksen. Kielissä on myös paljon eroja, joten joskus ilmaistavat asiat saattavat vääristyä kielten eroavaisuuksien takia. (Wagner 2009.)

Musiikin käyttöön sisältyy paljon tekijänoikeus seikkoja, jotka tarvitsevat olla selvät musiikkia lisätessä. Käyttäjän täytyy tietää voiko musiikkia liittää videoon vapaasti, tarvitseeko tekijä mainita videon lopussa tai tarvitseeko musiikista maksaa. Itse tuotettu musiikki on tietenkin täysin tuottajan käytettävissä, mutta usein on nopeampaa etsiä netistä ilmaisia kappaleita.

Musiikki toimii erittäin hyvin tunnelman luomisessa. Ihmiset reagoivat erilaisiin säveliin ja musiikin tyyliin, esimerkiksi nopeatempoinen musiikki sopii hyvin toimintakohtauksiin ja hidastempoinen puolestaan jännityskohdauksiin. Elokuviin musiikit ovat usein kokonaisten orkestereiden, tai bändien säveltämiä. Musiikin avulla saadaan myös peitettyä taustamelua ja mahdollisia äänitysvirheitä. Tärkeintä on, että musiikki sopii videon sisältöön, jotta se ei erotu liiaksi ja vie huomiota pois tapahtumista. Poikkeustapauksia tietenkin on, jolloin katsoja halutaan mahdollisesti yllättää soitettavalla kappaleella. Monissa esittelyvideoissa ja mainoksissa taustalla soi hyvin kevytluontoinen ja ”iloinen” musiikki, jossa saattaa kuulua esimerkiksi viheltelyä. Mainoksien musiikin tarkoituksena on luoda positiivisen mielikuva katsojalle/kuuntelijalle. Musiikki myös auttaa luomaan muistikuvia, ihminen voi yhdistää kuvan kuultuun ääneen ja näin esimerkiksi joku mainos voi jäädä muistiin paremmin sen ”tarttuvan” musiikin ansiosta. (Morris & Boone 1998).

### 5.3 Jälkituotanto

Jälkituotanto alkaa yleisesti tuotanto vaiheen jälkeen. Tässä vaiheessa työkennelläan etupäässä tietokoneella toimivien editointiohjelmistojen parissa. Kuvattu materiaali on kerätty ja sen leikkaaminen, äänileikkaaminen, äänen miksaus, värien korjaus ja efektien luonti voi alkaa. Kuvalle, äänille ja efekteille on usein oma ammattilainen, eikä yksi henkilö suorita jokaista editointia.

Jälkituotanto on hyvin työläs vaihe ja usein myös hyvin kiireinen, riippuen myös esituotannossa tehdyistä päätöksistä, budjetin ja aikataulun suhteen. Ihanteellisessa tilanteessa esituotantovaiheessa jälkituotannolle on varattu riittävästi aikaa ja hyvät työvälineet ja tuotantovaiheen kuvauksista ja äänityksistä tullut videomateriaali ei tarvitse kuin hienosäätöä.

### 5.3.1 Editointi

Editointi on vaihe, jossa kuvattu ja äänitetty materiaali kasataan yhteen ja editoidaan eli muokataan haluttuun muotoon ja halutun pituiseksi. Editointi ja videon renderöinti vievät paljon aikaa, etenkin jos videoon tarvitsee tehdä erillisiä efektejä. Editointi voidaan ymmärtää erilaisina toimina, mutta tässä kappaleessa käsitellään sähköistä editointia, eli tietokoneella suoritettavaa editointia.

Ennen editoinnin aloittamista täytyy tiedostot siirtää tietokoneelle, jossa editointi suoritetaan ja varmistaa, että siitä löytyy sopiva ohjelmisto editointia varten. Ohjelmistoja on valittavana ilmaisia ja maksullisia ja niiden ominaisuudet vaihtelevat, ilmaisissa ohjelmistoissa on usein riittävät editointityökalut leikkauksia ja siirtymiä varten, lisäksi mukana on usein valmiita efektejä, tekstityökalu ja värinkorjauksia varten soveltuvia työkaluja.

Ilmaisten ohjelmistojen, kuten Microsoft Movie Maker ja niiden pelkistettyjen ominaisuuksien avulla usein onnistuu yksinkertaisten projektien toteuttaminen. Maksulliset ohjelmistot, kuten Final Cut Pro, puolestaan tarjoavat monipuolisempia ominaisuuksia ja ne soveltuvat monimutkaisempaa ja vaativampaa editointia vaativiin projekteihin. Sosiaalisen median suosion takia, myös puhelimiin ja tabletteihin on tullut yksinkertaisia editointisovelluksia.

Editointia käytetään otosten siirtymien välillä, siirtymien nopeuden ja tyylin määrittämisessä, otoksien järjestyksessä ja niiden kestoissa, sekä otosten välissä olevien kuvien ja äänien jatkuvuuden ylläpitämisessä. Editoinnilla pystytään muuttamaan katsojan tarkastelupistettä, korostamaan tai piilottamaan asioita, valikoimaan missä järjestyksessä ja kuinka kauan asioita halutaan näyttää, luoda syy ja seuraussuhteita, liikutaan ajassa ja paikassa halutulla tavalla ja muuttaa tapahtumien merkitystä, esimerkiksi vakava tilanne saadaan näyttämään koomiselta. Myös kuvan ominaisuuksia, kuten kontrasti, kirkkaus ja värikylläisyys, voidaan säätää editointivaiheessa. Musiikin ja kuvien lisääminen videoon tehdään myös editointivaiheessa, eikä niiden tarvitse olla kuvaajan tuottamia, vaan esimerkiksi netistä ladattua musiikkia voidaan hyödyntää sen sallimien tekijänoikeus säädöksiin mukaisesti. Editoinnin rajoina ovat käytännössä editoijan taidot ja mielikuviutus. (Ranta 2004.)

Editointi voidaan jakaa eri vaiheisiin, nämä vaiheet saattavat poiketa eri studioissa, etenkin suuremmissa, joissa on erikseen ohjaajat ja tuottajat jne. mutta yleisesti ne ovat: kasaaminen (assembly), raakaleikkaus (rough cut), hienoleikkaus (fine cut) ja viimeistelyleikkaus (final cut). Kasaaminen vaiheessa kuvattu ja äänitetty materiaali järjestetään aikajanelle ensimmäistä kertaa editointiohjelmassa, editoija päättää mitä otoksia käyttää. Raakaleikkaus vaiheessa editoija yhdistää valitut otokset ja järjestää kohtaukset. Hienoleikkauksessa keskitytään siirtymiin, kohtausten aseteluun ei enää tässä vaiheessa kosketa. Viimeistelyleikkaus on editoinnin viimeinen vaihe, jossa käydään läpi musiikki, äänet, alkutekstit, kun teoksen todetaan olevan hyvä, se renderöidään valmiiksi tiedostoksi. (Grove 2012.)

Editoinnissa on käytännöllinen ja ilmaisullinen taso. Käytännöllisellä tarkoitetaan editoinnin kykyä mahdollistaa sujuva kuvavirta ja näyttää katsojalle vain oleelliset asiat. Myös eri paikkojen ja aikojen yhdistäminen on mahdollista. Ilmaisullisella tasolla tarkoitetaan editoinnin kykyä muuttaa katsojien reagoitua näkemäänsä. Tiukoilla leikkauksilla ja kamerakulmien muutoksilla kohtauksiin tuodaan lisää eloa, joka kasvattaa katsojan mielenkiintoa, kohtaus voidaan myös katkaista, jättäen katsojalle valta tehdä johdopäätökset. (Ranta 2004.)

Editointitapoja (leikkauksia) on erilaisia ja ne sopivat kukin omaan tarkoitukseensa, niiden käyttäminen saattaa muuttaa koko videon olemusta ja merkitystä. Editoinnin täytyy tietää, minkä tyylistä videota ollaan luomassa, jotta hän osaa valita sopivat leikkaustavat. Taulukko 9 on selitettyinä yleiset editointitavat ja niiden käyttötarkoitukset.

Taulukko 9. Editointitavat ja niiden käyttötarkoitukset (Ranta 2004)

Editointitapa	Käyttötarkoitus
Jatkuvuusleikkaus	Leikataan tiiviisti seuraten tapahtuman kulkua. Käytetään usein dialogileikkauksessa.
Rinnastava leikkaus	Luodaan uusia merkityksiä, leikkaamalla yhteen kuvia, jotka eivät ole tekemisissä keskenään. Käytetään tarkastelemaan samaa tapahtumaa kahdesta eri näkökulmasta tai seuraamaan kahta samanaikaista tapahtumaa vuorotellen. Leikkauksen tyyli määrittää tarvitseeko katsojan hakea uutta huomiopistettä vai pysyykö huomio samassa kohteessa.
Dynaaminen leikkaus	Käytetään dramaattisissa korostuksissa, tunnelman muuttamisessa tai abstrakteissa ideoissa. Vaikutuksen pohjana on usein syy-seuraussuhteiden ymmärtäminen.
Kerronnallinen leikkaus	Toiminnan mukainen leikkaus, joka myötäilee tarinan kulkua. Jaksottelee tapahtumasarjoja.

Editoinnin tärkein ominaisuus on luoda videon rytmi ja korjata rytmiset häiriöt. Rytmillä tarkoitetaan jaksojen erottelua toisistaan, eli välillä on nopea-tempoisia kohtauksia ja sen jälkeen hitaampi tempoisia kohtauksia, näin katsoja ehtii hengähtämään nopeiden kohtauksien välissä, liian paljon nopeita kohtauksia ja katsoja tippuu kärryiltä, liian paljon hitaita ja katsojan mielenkiinto siirtyy videosta muualle. Tavoite on löytää sopiva rytmi videon tunnelmalle ja tarinalle, joka kuitenkin yllättää katsojan, myös mainoksilla ja uutisilla on rytmensä. Musiikilla ja äänillä voidaan tehostaa rytmin vaikutusta entuudestaan. Editoidessa täytyy kiinnittää myös paljon huomiota liikkeeseen, auto joka ajaa vasemmalta puolelta oikealle, ei voi seuraavassa kohtauksessa ajaa oikealta vasemmalle, koska kamera on kuvannut ns. suojaviivan väärältä puolelta, tämä rikkoo muuten katsojalle luodun immersion ja aiheuttaa rytmisissä häiriön. Kohtauksien välillä on myös hyvä käyttää eri kuvakokoja, sillä ne saavat kokonaisuuden näyttämään paremmalta ja piilottavat häiriöitä, kuten kameran siirtymisen. (ACE n.d.a.)

Esimerkkinä editoinnista toimii hyvin chroma key -tekniikan käyttö. Chroma key -tekniikassa sijoitetaan kuvattavan kohteen, esimerkiksi henkilön, taustalle värillinen pinta, usein tämä väri on kirkkaanvihreä tai sininen, koska ne esiintyvät harvemmin vaatteissa ja ovat sävyt, joita ihmisen ihossa on vähiten. Editointiprosessissa chroma key -työkalulla, väri poistetaan taustalta, näin taustan voi korvata millä tahansa kuvalla, videolla tai tuotetulla grafiikalla. (Bosas 2016.)



Kuva 7. Tehosteiden ja vihreän chroma keyn käyttöä (Godzilla 2014)

Editointi on onnistunut, kun lopullinen tuotos on katsojaa kiinnostava, oikein rytmitetty, sopivan mittainen ja kohderyhmänsä tavoittava kokonaisuus. Formaatin tulee myös olla käyttäjälle sopiva. (Ranta 2004.)



### 5.3.2 Tuotosten jakelu

Editoinnin jälkeen projekti lähenee loppuaan ja jäljellä on enää videomateriaalin julkaisu. Jakeluratkaisu riippuu täysin asiakkaan toivomuksista ja videon käyttötarkoituksista, usein videomateriaali kuitenkin annetaan asiakkaalle fyysisen apuvälineen, kuten ulkoisenmuistin avulla. Fyysistä muistia käyttäessä on tärkeää formatoida laite oikeaoppisesti videomateriaalin luovutuksen jälkeen, mikäli laite ei ole asiakkaan. Vaihtoehtoisesti asiakkaalle voidaan jakaa jokin pilvitallennus palveluun tehty kansio, jossa videomateriaali sijaitsee. Pilvitallennusta käyttäessä on tärkeää arvioida palveluntarjoajan luotettavuus ja oltava erityisen tarkka antaessa asiakkaalle käyttöi-keudet tiedostoon.

Julkisia videonjakopalvelut, kuten Youtube eivät sovellu tähän käyttötarkoitukseen, niissä ei ole mitään vikaa, mikäli kyseessä olisi studion oman mainosvideon julkaisu. Asiakkaan toiveita täytyy kuitenkin noudattaa ja ottaa huomioon videomateriaalin sisältö, se voi olla suunnattu ainoastaan asiakkaan yrityksen käyttöön, jolloin ulkopuoliset eivät saa missään nimessä päästä siihen käsiksi. Oikean jakeluratkaisun löytämiseen kannattaa käyttää riittävästi aikaa, jotta vaivalla tehty projekti päättyy studion ja asiakkaan etujen mukaisesti.

### 5.4 Videotuotanto Studio C3:ssa

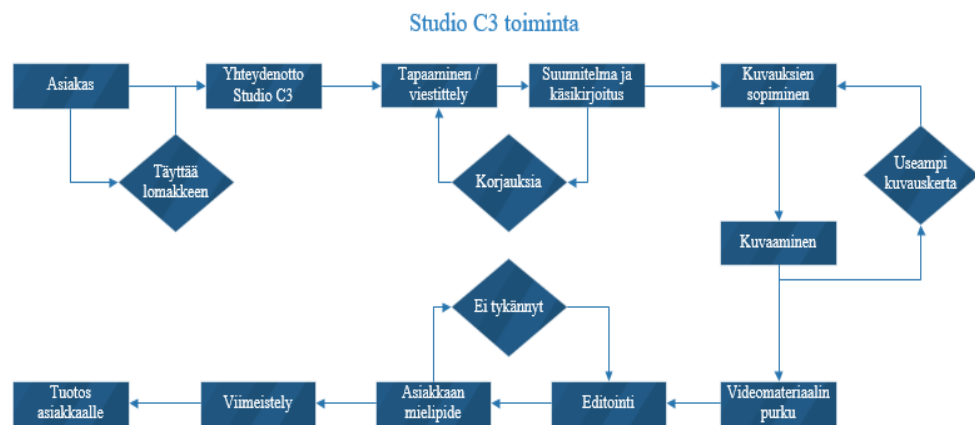
Jos projekti tulee toteutettavaksi, tulee studion tuotantovastaavana toimivalle harjoittelijalle sähköposti projektin/asiakkaan tiedoista. Uuden projektin tiedot luodaan Trelloon, joka on ilmainen Post It-lappu tyylinen sovellus, Trellossa projektille nimetään myös harjoittelijat, jotka tulevat projektin parissa työskentelemään, näiden harjoittelijoiden selvittäminen on tähän asti suoritettu perinteisellä viestittelyllä tiedustellen heidän käytettävyyttään. Mahdollisuuksien mukaan projektin parissa aletaan työskennellä, jos uudella projektilla on kiireinen aikataulu, se asetetaan tärkeäksi prioriteetiksi ja muita pidempikestoisia projekteja siirretään tarvittaessa.

Usein asiakasta varten toteutetaan suunnitelma, tästä vastuun on ottanut yksi harjoittelijoista, suunnitelmia saatetaan tehdä useampia, mikäli asiakas ei ole erityisen tarkka vaatimuksissaan. Usean suunnitelman ansioista asiakkaalla on vapaus valita ja soveltaa erilaisia ideoita, sopivan idean löydyttyä luodaan käsikirjoitus, joka lähetetään asiakkaalle hyväksyttäväksi. On myös mahdollista, ettei käsikirjoitusta tarvita, mikäli asiakkaalla on itsellään sellainen tai kyseessä on esimerkiksi luennon taltiointi. Tällöin siirrytään suoraan kuvauspäivien suunnitteluun ja sopimiseen. Studio tarjoaa myös mahdollisuuden kuvata haastattelun/esittelyvideon studion omassa chroma key -huoneessa.

Kuvaukset harvemmin ovat ohitse yhdellä kerralla, useat Studio C3:n projekteista sijoittuvat kuukauden parin sisälle järjestettäviin kuvauspäiviin,

kuvauksia ennen täytyy olla studion harjoittelijoilla tiedossa, missä kuvataan ja mitä kuvataan. Ihanne tapauksessa kuvauspaikalla ehditään käymään jo ennen kuvauspäivää, jotta sopivien kameroiden ja valojen käyttöä voidaan suunnitella. Useita kuvauskertoja sisältävässä projektissa on tärkeää aloittaa videomateriaalin purkaminen ja kasaaminen mahdollisimman nopeasti, ensimmäisen kuvauskerran jälkeen, täytyy muistikortit tyhjäksi heti ja siirtää kaikki materiaali studion sisällä jaettuun Google Drive tiliin. Editointivaihe on kiireinen ja kuluttaa paljon studion resursseja, tämän takia tuotoksia yritetään hahmotella jo mahdollisimman aikaisin, välillä saatetaan jopa editoida pätkiä valmiiksi, joihin liitetään myöhemmin kuvatut materiaalit. Videomateriaalin looginen nimeäminen ja kansiohierarkian ylläpitäminen ovat hyvien tapojen mukaista, näin usean harjoittelijan on helppoa työstää samaa projektia.

Lopulta videomateriaalista kasattu tuotoksesta kysytään asiakkaan mielipidettä, mikäli siinä on parannettavaa, jatketaan editointia, muuten tuotos luovutetaan asiakkaalle, joko Google Drive linkin kautta, tai fyysisenä versiona. Kuviossa 6 näkyy prosessikaavio Studio C3:n projektin läpiviennistä.



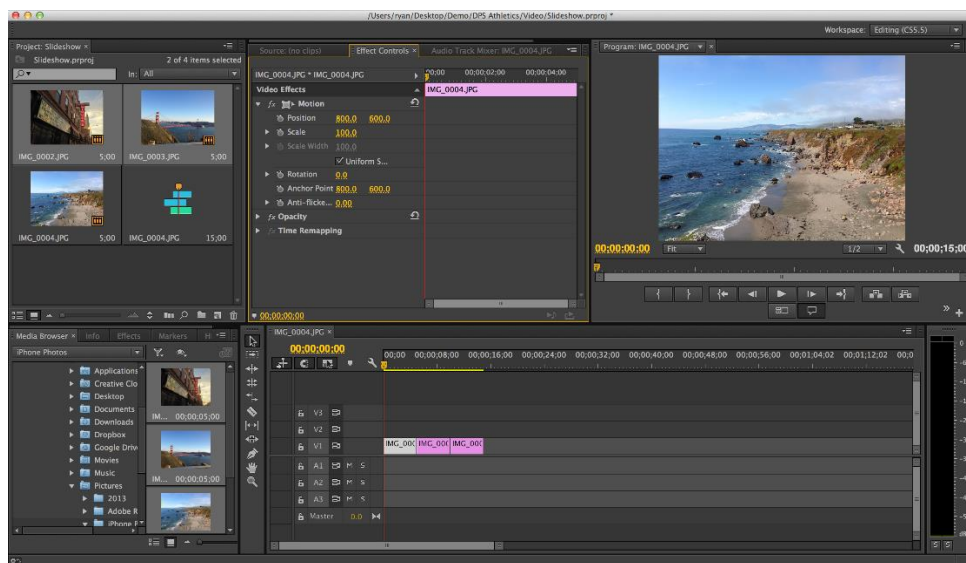
Kuvio 7. Studio C3:n nykyinen menettelytapa projekteissa.

Studio C3:lla on vain yksi Canon XA20-videokamera käytössä (Kuva 8), mutta tarvittaessa studio on lainannut HAMK:n käytössä olevia kameroita, toista kuvaajaa varten. Studion kamerassa on vakiona kiinni Sonyn ECM-NV1 mikrofoni, jolla tallennettu ääniä lisämateriaaliksi. Haastatteluissa tai selostuksessa on usein käytetty AKG paidankaulusmikrofonia. Lisälaitteisiin kuuluu myös muutama kolmijalka kiinnitysalustoineen, sekä yksi olka-tuellinen stabilisaattori. Jalustallisia valopaneeleita on studion chroma key-huoneessa useita, ne ovat olleet käytössä myös studion ulkopuolella tapahtuneissa kuvauksissa.



Kuva 8. Canon XA20-videokamera (Canon.com n.d-a)

Studio C3:n editointiohjelmistona toimii videomateriaalia varten Adobe Premiere Pro (Kuva 9) ja ääniä varten Adobe Audition, tehosteet luodaan Adoben After Effectsillä. Adoben ohjelmistot ovat ammattilaistasoisia ja tarjoavat tarvittavat työkalut suurempiakin projekteja varten, ohjelmistot toimivat myös eri käyttöjärjestelmissä, mikä lisää niiden käytettävyyttä. Studio C3:lla on oma intro, joka liitetään jokaisen videon alkuun, muuten editointi on hyvin vapaamuotoista ja harjoittelijasta itsestään kiinni.



Kuva 9. Työnäkymä Adobe Premiere Pro (Dietz 2013)

## 5.5 Studio C3:n videotuotannon parannus

Videotuotanto on laaja prosessi, johon kuuluu useita vaiheita, jokainen vaihe on kuitenkin lopputuloksen kannalta tärkeä ja tulisi siksi olla hyvin suunniteltu ja toteutettu. Studio C3:n videotuotantoprosessi on suhteellisen hyvässä tilassa, kehitettävää kuitenkin on. Studion tuotokset ovat edistyneet ensituotoksien jälkeen huomattavasti, jokaisen projektikonaisuuden ollessa ohi, on harjoittelijoiden taidot kehittyneet ja uusia asioita sisäistetty. Tuotoksia vertaillen voi huomata videoiden teknisen laadun parantuneen huomattavasti, tähän on vaikuttanut myös ryhmän sisäisen tehtävienjaon sekä projektien organisoimisen selkeytyminen ja edistyminen.

Tasalaatuisuuteen täytyy pyrkiä, etenkin kun ensimmäiset harjoittelijat ovat lopettaneet studiolla harjoittelujaksonsa. Studioon pitäisi laatia erilaisia kuvaustilanteita käsitteleviä tarkistuslistoja (checklist), joita noudattamalla harjoittelijat voisivat ottaa huomioon eri osa-alueet, jotka kuuluvat videokameroiden, mikkien ja valojen säätämiseen ja ympäristön huomioimiseen. Kuva 10 on luotu tarkistuslista, jonka tarkoitus on auttaa Studio C3:n harjoittelijoita tarkastamaan kuvauksiin lähtiessä mukaan otettavia välineitä.

### Kuvausvälineiden checklist

Projekti: \_\_\_\_\_ PVM: \_\_\_\_\_ Vastuuhenkilö: \_\_\_\_\_

<b>Kuva</b>		<b>Valot</b>	
Kamera	_____	Lamppu	_____
Olkatuki	_____	Heijastimet	_____
Kiinnitysadapteri	_____	Hajoittajat	_____
Kolmijalka	_____	Jalusta	_____
Akku	_____		
Muistikortti	_____	<b>Muut</b>	
		Käsikirjoitus	_____
<b>Kaapelit</b>		Kynä	_____
Akun laturi	_____	Sakset	_____
Mikkien kaapelit	_____	Teippi	_____
Jatkojohto	_____	Puhdistusliina	_____
Adapterit	_____	Patterit	_____
Virtakaapelit	_____	Pidikkeet	_____
Valojen kaapelit	_____	Pihdit	_____
		Rautalanka	_____
<b>Ääni</b>			
Haulikomikki	_____		
Rintamikki	_____		
Käsimikki	_____		
Kameranmikki	_____		
Patterit	_____		
Jalusta	_____		

Kuva 10. Studio C3:lle tehty tarkistuslista kuvausvälineistä.

Lisäksi Kuvassa 11 on nopeasti luotu esimerkki siitä, millainen tarkistuslista voisi toimia kuvauspaikkaa ja rooleja miettiessä. Tämän avulla harjoittelijat osaisivat ottaa huomioon paremmin tarvittavat välineet ja lisävälineet. Listoja voisi tuottaa vielä mm. kamera-asetuksista ja valojen asettelusta.

### Kuvauspaikka

<b>Projekti:</b>	_____	<b>PVM:</b>	_____
<b>Sijainti</b>		<b>Kuvaulupa</b>	
Ulkona	_____	Vaaditaan	_____
Sisällä	_____	Ei vaadita	_____
<b>Sää</b>		<b>Kuvaukset</b>	
Kirkas	_____	Alkaa	_____
Pilvinen	_____	Päättyy	_____
Sateinen	_____		
Tuulee	_____		
<b>Äänet</b>		<b>Rooli</b>	
Kaikuva tila	_____	Kuvaaja 1.	_____
Muita ihmisiä	_____	Kuvaaja 2.	_____
Häiriöääniä	_____	Kuvaaja 3.	_____
Tuulee	_____	Äänittäjä	_____
		Ohjaaja	_____
		Valot	_____

Kuva 11. Studio C3:n kuvauspaikkaa ja rooleja koskeva tarkistuslista

Studio C3:n käytössä olevien resurssien takia, tulee uudet laitehankinnat suunnitella huolellisesti, tämä tehtävä ei välttämättä sovellu harjoittelijalle, ellei hänellä ole media-alan laitteista kattavaa kokemusta. Studion käytössä on ollut hankintalista, jota tulisi kehittää eteenpäin, listan täyttämistä tulisi vastata yhden osaavan henkilön, tuotteiden pitäisi myös olla listattuna tärkeysjärjestyksessä. Vaativampia projekteja varten studiolla voisi olla lainaussopimus paikallisen videokamerojen ja lisävarusteiden maahan-tuojan/jälleenmyyjän kanssa, Studio C3 saisi lainattua projekteja varten välineitä lyhyellä varoitusajalla ja antaisi lainaavalle osapuolelle esimerkiksi näkyvyyttä tuotoksen lopputekstissä.

Suunnitteluvaiheessa on hyvä olla luova, jotta lopullinen tuotos erottuu videomassasta, muiden ideoiden kopiointi voi tuottaa tulosta, mutta omaperäisyys on usein parempi vaihtoehto. Suunnitteluvaiheessa kannattaa pyrkiä käymään kaikki projektin vaiheet huolellisesti läpi, etenkin kuvauksien suunnitteluun kannattaa panostaa, näin editointiin, joka muutenkin on vaativa ja pitkäkestoinen osuus, ei kulu ylimääräistä aikaa.

Laitteisiin täytyy myös tutustua hyvin etukäteen, kameroiden ominaisuuksiin tutustuminen on tärkeä osa niiden käyttöä. Laitteensa tunteva harjoittelija voi näin kuvauksissa tehdä oikeaoppisia säätöjä ja sitä kautta vähentää uusintaottojen määrää, sekä vähentää editoinnissa tehtäviä korjauksia. Kameran lisäksi myös valoihin ja mikrofoneihin tulee tutustua huolellisesti, mikrofoniin asettelu ja äänitasojen säätäminen ei saa tulla harjoittelijalle yllätyksenä. Pieleen mennyt äänitys voi pahimmillaan pilata koko projektin ja vähintään lisätä editointiin kuluvaan aikaa. Valojen käytön voisi luulla olevan yksinkertaista, mutta näin se ei ole. Erilaiset valoasettelut tuovat kuvaan aivan erilaisen tunnelman, valot myös vaikuttavat kameran toimintaan ja kuvan laatuun. Hyvä valaisu lisää kuvanlaatua ja nopeuttaa editointiprosessia.

Videomateriaalia on hyvä olla paljon, mutta sen läpi käyminen vie tuhattomasti aikaa ja tästä syystä tulisi pyrkiä kuvaamaan tärkeät otokset mahdollisimman monipuolisesti. Eri etäisyydet, kuvakulmat ja rajaukset mahdollistavat editointiprosessissa sulavamman työskentelyn. Kuvatessa on tärkeää myös kuvata alkuun ja loppuun ”turhaa” materiaalia editointia varten. Oikeiden lisävarusteiden käyttö on hyvän videomateriaalin kannalta ehdottomasta, harjoittelija päättää itse ottaako mukaan kolmijalan vai olkatuellisen stabilisaattorin, näihin lisävarusteisiin on hyvä tutustua, jotta ne suorittavat tehtävänsä suunnitellusti. Harjoittelijan tulee huomioida kuvattavan kohteen ja rekvisiitan sijoittelu, erityisesti kolmasosien sääntöä tulee noudattaa.

Editointiprosessi on hyvin monipuolinen ja taitava käyttäjä voi saada aikaiseksi uskomattomia tuloksia. Harjoittelijoiden täytyy tutustua huolellisesti Studio C3:ssa käytössä olevaan editointiohjelmaan ja sen oleellisimpiin ominaisuuksiin, editointia kannattaa harjoitella esimerkiksi vanhoilla videomateriaaleilla ja katsoa ammattilaisten opastusvideoita.

Lisäksi Studio C3:n pitäisi nimetä harjoittelijoille selkeät vastualueet, tietenkin harjoittelijan täytyy välillä olla valmis tuuraamaan toisissa tehtävissä, mutta yhteen vastuualueeseen keskittyminen tuottaa paremman tuloksen, kuin useaan. Huolimatta harjoittelijan taidoista, täytyy projekteja varten myös varata riittävästi aikaa. Projektiin kuluvan ajan määrittäminen saattaa olla mahdotonta, mutta asiakkaan tyytyväisyyden kannalta se on tärkeää. Studio C3:n projektien pituudet voisi listata ja käyttää saatua tietoa hyödyksi myöhemmin sopiessa projektien aikarajoista, pituuksia listatessa tulee huomioida, kuinka hyvin projekti onnistui ja oliko aikaa varattu jotain tuotantovaihetta varten liian vähän.

## 6 YHTEENVETO JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäytetyön tarkoituksena oli tehdä kvalitatiivinen tutkimus HAMKin mediastudio Studio C3:n perehdytys-, laadunvarmistus- ja videotuotantoprosesseista ja löytää niihin kehityskkeinoja studion jatkuvuutta ajatellen. Tämä raportti toimii Studio C3:n materiaalina, auttaen studion uusien harjoittelijoiden perehdytyksessä, kehityksessä ja videotuotannon hiomisessa.

Perehdytysprosessi on helposti laiminlyöty, mutta jokaiselle yritykselle tärkeä osa. Perehdytyksellä on positiiviset vaikutukset uuteen harjoittelijaan/työntekijään ja yritykselle, sen tavoitteena on luoda uudelle henkilölle mukava ja turvallinen ympäristö, jossa voi työskennellä tehokkaasti. Mediastudiossa perehdytys tulee hoitaa yhtä lailla kuin muissakin työpaikoissa ja perehdytyksestä tulisi aina olla yhden henkilön vastuussa. Tämän perehdytysvastaavan tehtävänä on suunnitella uuden henkilön perehdytysprosessi alusta loppuun asti ja olla tietoinen sen etenemisestä, vaikka hän ei itse jokaisessa vaiheessa olisi mukana. Opinnäytetyön aikana Tero Keso on nimetty Studio C3:n perehdytysprosessin vastuuhenkilöksi, tämä ei kuitenkaan vaikuttanut opinnäytetyöprosessiin. Keso voi hyödyntää ja soveltaa tutkimusta perehdytysvastaavan tehtävää suorittaessa. Kehityskeskustelu on aliarvostettu, mutta erittäin tehokas tapa luoda hyvä esimies-alaisuhde ja asettaa henkilökohtaisia tavoitteita, sekä kehittää yksilöä ja organisaatiota.

Laadunvarmistusprosessin kuuluu olla jatkuvasti käynnissä oleva osa yrityksen kehitystä. Laatu on yksi vahvimista kilpailukyvyistä ja toimii kulluttajille yhtenä isoimmista vertailukohteista. Videotuotannossa laatu voidaan määrittää videon teknisten ominaisuuksien, kuten resoluutio perusteella ja myös videon ilmaisullisten ominaisuuksien, kuten efektien perusteella. Videot ovat kuitenkin koettua ja tästä syystä niiden laatu on hyvin henkilökohtaista.

Videotuotantoprosessi on valtava ja sisältää useita vaiheita. Prosessin pituus vaihtelee projektien mukaan, mutta sisältää aina esi-, tuotanto ja jälkituotanto vaiheet. Esituotanto on tärkeimpiä vaiheita, sillä se vaikuttaa vahvasti muiden vaiheiden sujuvuuteen. Esituotanto on kuin ohjekirja, jota tuotannossa ja jälkituotannossa seurataan. Tuotanto on videotuotannossa näkyvin ja toiminnallisin vaihe, jonka eri osat vaativat taitavia tekijöitä. Tuotannossa kerätään materiaali jälkituotantoa varten. Jälkituotanto on usein pisin vaihe, sillä editointiin kuluu paljon aikaa, hyvistä materiaaleista huolimatta. Jälkituotannossa luodaan julkaisukelpoinen valmis tuotos.

Videotuotannossa on tärkeää varata riittävästi projektille aikaa ja nimetä tiimin jäsenille omat vastualueet. Videoiden tuottamiseen ei vaadita suuria studioita, vaan jopa yksi kamera ja sitä osaavasti käyttävä henkilö, voi riittää. Studio C3:n kannattaa tällä hetkellä suunnata markkinointinsa oikean henkisiin asiakkaisiin, jotka haluavat tilata halvemmalla innokkaasti ja ahkerasti tehtyjä tuotoksia. Nettisivujen perustaminen on tärkeää, jotta HAMKin ulkopuoliset asiakkaat voivat löytää studion palvelut nopeammin. Videostudioissa ja mainostoimistoissa työskentelee alan ammattilaiset, jotka ovat kouluttautuneet kyseisiin tehtäviin ja nähneet oletetusti paljon vaivaa

työnsä eteen, tästä syystä ei voida olettaa, että harjoittelijoiden pyörittämä mediastudio voisi tuottaa saman tasoisia tuotoksia. Uusia ideoita, sinnikkyyttä ja ahkeruutta harjoittelijoilta voidaan kuitenkin odottaa, opinnot ovat usein harjoittelun aikana jo loppuvaiheilla ja kartutettua tietoa ja taitoa voidaan hyödyntää.

Opinnäytetyön aikana kehitysehdotuksia ei ehditty vielä soveltamaan käytännössä Studio C3:n toimintaan, syynä tähän oli opinnäytetyön aikataulu ja tilaajan kiireet. Jatkoa ajatellen studio pystyy hyödyntämään tutkimuksen kehitysehdotuksia ja tuotettuja materiaaleja jokaisella osa-alueella. Syyslukukauden tullessa myös uudet harjoittelijat ja uudet projektit tulevat oleelliseksi osaksi studion toimintaa ja tästä syystä tarkistuslistojen käyttö varmasti yleistyy, harjoittelijoiden huomattua niiden hyödyllisyyden. Tuotetut taulukot, kuvat ja kaaviot tulevat varmasti auttamaan niin vakituisia studion jäseniä, kuin tilapäisiä.

Asiakkaan mielestä tutkimuksesta saatuja tuloksia tullaan ottamaan käyttöön syksyllä 2016. Asiakas totesi myös opinnäytetyöstä saatujen tuloksien olevan sitä, mitä tutkimuksen annossa haluttiin selvittää. Myös jo käyttöön tulleet prosessit ovat parantaneet Studio C3:n toimintaa.

Opinnäytetyössä käsitellyt aiheet olivat laajoja ja niiden rajaaminen oli haastavaa. Oleelliset asiat täytyi pystyä nostamaan esiin, mutta monta aiheetta jäi käsittelemättä. Tiedon keräämisessä lähteinä toimivat nettisivut, pääosin aiheisiin löytyi paljon julkaisuja, ehkä myös aiheiden laajuuden vuoksi. Tutkimuksen tuloksena oli kehitysehdotukset ja niitä tukevat materiaalit, kuten taulukot ja kuviot, tutkimus opetti myös perehdytys-, laadunvarmistus- ja videotuotantoprosessien rakenteista ja merkityksistä. Parempi ymmärrys perehdytysprosessin merkityksestä yrityksen kannalta ja sen oikeaoppinen toteutus ovat varmasti hyödyksi, kuten myös laadunvarmistusprosessin tärkeimpiin ominaisuuksiin keskittyminen, sekä videotuotantoprosessin lukuisat mahdollisuudet.



## LÄHTEET

- Aaltonen, J. 1993. Käsikirjoittajan työkalupakki. Viitattu 9.8.2016.  
[http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/aaltonen\\_sisalto\\_ja\\_muoto.jsp](http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/aaltonen_sisalto_ja_muoto.jsp)
- ACE, Advanced Video Camera and Editing. n.d-a. Chapter 7 Pacing & Rhythm. Viitattu 16.8.2016. <http://cuvideoedit.com/editing.php>
- Anttila, J. & Jussila, K. 2016. Mitä laatu on?. Viitattu 14.7.2016.  
[http://www.sfs.fi/ajankohtaista/uutiskirjeet/uutiskirjeet\\_2016/mita\\_laatu\\_on\\_artikkeli](http://www.sfs.fi/ajankohtaista/uutiskirjeet/uutiskirjeet_2016/mita_laatu_on_artikkeli)
- Apogee Oy. n.d-a. IDEASTA KÄSIKIRJOITUKSEKSI. Viitattu 8.8.2016.  
<https://www.apogee.fi/koulutusmateriaali/videotuotannon-perusteet/ideasta-kasikirjoitukseksi/>
- Arlen, C. 2008. The 5 Service Dimensions All Customers Care About. Service Performance. Julkaistu 24.10.2008. Viitattu 4.8.2016.  
<http://www.serviceperformance.com/the-5-service-dimensions-all-customers-care-about/>
- Bosas, J. 2016. Mikä ihmeen chroma key?. Viitattu 18.8.2016.  
<http://kilta.sovelto.fi/creative/yleinen/mika-ihmeen-cromakey/>
- Boundless. 2016. The RATER Model. Viitattu 4.8.2016.  
<https://www.boundless.com/management/textbooks/boundless-management-textbook/control-8/bureaucratic-and-quality-control-tools-and-techniques-63/the-rater-model-321-7577/>
- Grove, E. 2012. The 6 stages of editing as a film director. Raindance. Julkaistu 27.11.2012. Viitattu 16.8.2016. <http://www.raindance.org/the-6-stages-of-editing-as-a-film-director/>
- Kailanto, M. 2012. Videot verkossa 2012. Viitattu 9.8.2016.  
[http://matriisi.ee.tut.fi/~partiom/esitykset/cc/VV2012\\_kasikirjoitus.pdf](http://matriisi.ee.tut.fi/~partiom/esitykset/cc/VV2012_kasikirjoitus.pdf)
- Korpinen, P. & Kenttämies, J. 2006. Mikrofonit. Viitattu 11.8.2016.  
[http://www.aanipaa.tamk.fi/analog\\_2.htm](http://www.aanipaa.tamk.fi/analog_2.htm)
- Koulukino n.d-a. Elokvakäsikirjoituksen kansainvälisesti vakiintunut muoto. Viitattu 10.8.2016.  
<http://www.koulukino.fi/ckfinder/userfiles/files/Elokvak%C3%A4sikirjoituksen%20rakenne.pdf>
- Laatuakatemia. 2010. Laatu -käsite ja tehtävät. Viitattu 19.7.2016.  
[http://www.kotiposti.net/tuurala/Laatu.htm#\\_Toc56357789](http://www.kotiposti.net/tuurala/Laatu.htm#_Toc56357789)
- Liski, M., Horn, S. ja Villanen, M. 2007. Hyvä perehdytys -opas. Viitattu 22.6.2016. <http://www.lpt.fi/lamk/julkaisu/perehdyttamisopas.pdf>

Mayberry, M. 2014. 4 Simple Strategies to Improve Your Business Success Rate. Viitattu 9.6.2016. <https://www.entrepreneur.com/article/239706>

Penttinen, A. & Mäntynen, J. 2009. Työhön perehdyttäminen ja opastus. 2 painos. Viitattu 22.6.2016. [http://tkk.fi/files/800/Tyohon\\_perehdyttaminen2009.pdf](http://tkk.fi/files/800/Tyohon_perehdyttaminen2009.pdf)

Morris, J. & Boone, M. 1998. The Effects of Music on Emotional Response, Brand Attitude, and Purchase Intent in an Emotional Advertising Condition. University of Florida. Association for Consumer Research. Tutkimus. <http://www.acrwebsite.org/volumes/8207/volumes/v25/NA-25>

Pitkänen, T. 2013. SERVQUAL-menetelmä. taijapitkanen -blogi. Julkaistu 30.10.2013. Viitattu 4.8.2016. <https://taijapitkanen.wordpress.com/2013/10/30/servqual-menetelma/>

Raitanen, J. 2016. Studio C3- kehittämisen tiellä. Viitattu 7.6.2016. <http://blog.hamk.fi/studio-c3-kehittamisen-tiella/>

Raitanen, J. 2016. C3- Mediastudio Visamäessä. Viitattu 7.6.2016. <http://blog.hamk.fi/c3-mediastudio-visamaessa/>

Raitanen, J. n.d-a. Studio C3. Viitattu 9.6.2016. <http://www.hamk.fi/ohjeita/digitaalisuus/opiskelun-ja-opetuksen-digitaalitiilat/Sivut/Studio-c-3.aspx>

Ranta, P. 2004. Editointi. Viitattu 16.8.2016. <http://pranta.mbnet.fi/vidper6.htm>

Ranta, P. 2002. Kuvaustekniikkaa. Viitattu 15.8.2016. <http://pranta.mbnet.fi/vidper2.htm>

Ranta, P. 2002. Videotekniikan perusteet. Viitattu 11.8.2016. <http://pranta.mbnet.fi/videmat.htm>

Rasa, J. 2009. Esteetön kuunteluympäristö. Viitattu 11.8.2016. <http://kuuloavain.fi/info/kuulo-ja-kuulovammat/mita-aani-on/>

Saarinen, R. 2010. Studio- ja äänitekniikka. Viitattu 11.8.2016. <http://opiskele.com/mute/materiaalit/mikrofonit/>

Salminen, S. 2014. Mitä laatu on? Osaammeko määritellä sen?. Viitattu 31.5.2016. <http://www.aaltopro.fi/blog/mita-laatu-osaammeko-maaritella-sen>

TTL, Työturvallisuuslaki nro 738/2002, 14§. 23.08.2002. Saatavissa: <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2002/20020738#L2P14>

Yle. n.d-a. Kuvakoot. Viitattu 15.8.2016. <http://yle.fi/vintti/yle.fi/mediakompassi/mediakompassi/4-6-luokkalaiset/kuvakoulu/kuvan-lumo/kuvakoot.htm>

Wagner, J. 2009. Hazardous Effects of Dubbing. Ielanguages.com -blogi.  
Julkaistu 09.17.2009. Viitattu 5.9.2016.  
<http://ielanguages.com/blog/hazardous-effects-of-dubbing/>

KUVA 1. Studio C3 tiedostot

KUVA 2. Työturvallisuuskeskus, Perehdytyslomake. Viitattu 30.06.2016.  
[http://ttk.fi/files/3156/perehdytys\\_tyomaahan\\_pertilaisuus.pdf](http://ttk.fi/files/3156/perehdytys_tyomaahan_pertilaisuus.pdf)

KUVA 3. The Godfather 1972. Käsikirjoitus: Mario Puzo, Francis Ford Coppola. Ohjaus: Francis Ford Coppola. Tuottaja: Paramount Pictures / Albert Ruddy. Elokuvan pituus 175 min. Viitattu 10.8.2016.  
[http://filmschoolonline.com/sample\\_lessons/sample\\_script\\_page.htm](http://filmschoolonline.com/sample_lessons/sample_script_page.htm)

KUVA 4. Ranta, P. 2002. Valaisun perusteita. Viitattu 11.8.2016  
<http://pranta.mbnet.fi/vidper7.htm>

KUVA 5. Lehtinen, A. n.d-a. Kolmasosien sääntö. Viitattu 15.8.2016.  
[http://www.secondpicture.com/tutoriaalit/valokuvaus/kolmasosien\\_saanto.html](http://www.secondpicture.com/tutoriaalit/valokuvaus/kolmasosien_saanto.html)

KUVA 6. Yle. n.d-a. Kuvakokojärjestelmä. Viitattu 15.8.2016  
<http://yle.fi/vintti/yle.fi/mediakompassi/mediakompassi/4-6-luokkalaiset/kuvakoulu/kuvan-lumo/kuvakokojarjestelma.htm>

KUVA 7. Greenring, T. 2014. 27 Before and afters that show the power of special effects. Viitattu 18.8.2016  
[https://www.buzzfeed.com/awesomer/support-your-local-sfx-shop?utm\\_term=.wuZYDAG8w#.qb8BQZDzL](https://www.buzzfeed.com/awesomer/support-your-local-sfx-shop?utm_term=.wuZYDAG8w#.qb8BQZDzL)

KUVA 8. Canon.com. n.d-a. Canon XA-20. Viitattu 18.8.2016.  
<https://www.usa.canon.com/internet/portal/us/home/products/details/cam-corders/professional/xa20/>

KUVA 9. Dietz, R. 2013. Premiere Pro CC: Building easy slideshows. Viitattu 18.8.2016. <http://blogs.adobe.com/edtechatadobe/2013/10/premiere-pro-cc-building-easy-slideshows.html>

KUVA 10. Itse tuotettu.

KUVA 11. Itse tuotettu.

**Nimi**

Atso Arat

Jukka Raitanen

Tero Keso

**Titteli**

harjoittelija/"tuotantovastaava"

Suunnittelija

päätoiminen tuntiopettaja

**Studio C3 toiminta: mitkä asiat kaipaavat eniten parannuksia?**

Työtehtävien koordinointi ja projektikokonaisuuksien hallinta. Oikeiden järjestelmien löytäminen ja käyttöönotto ryhmän keskinäiseen viestintään ja projektienhallintaan on vielä tekemättä ja se on mielestäni tämän hetken heikoimpia lenkkejä toiminnassa.

Toiminnan pitkäkestoinen suunnittelu ja toimintamalli

HR, työnohjauksen säännöllisyys ja ohjeistus

**Studio C3 toiminta: mitkä asiat sujuvat parhaiten?**

Laitteistojen ja ohjelmistojen hankinnat. Suhteutettuna jatkuvaan krooniseen resurssipulaan (€), on studion laitehankinnat edenneet hyvällä nopeudella eteenpäin ja tällä hetkellä pienemmät hankinnat saadaan tilaukseen lähes välittömästi.

Toimintaan tarttuminen. Tekijöiden innokkuus ja joustavuus

Ryhmähenki, itsenäinen työskentely ja kasvaminen

## Studio C3:n laadullinen kehitys

### Studio C3 tärkeimmät ominaisuudet?

Studion on tarkoitus tarjota hausempi ja vapaampi oppimisympäristö jossa voi suorittaa opintopisteitä monilla eri tavoin ja monissa mielenkiintoisissa projekteissa.

Joustavuus ja kevyt rakenne toiminnassa

Opiskelijat kehittävät toimintaa itsenäisesti uusiin ulottuvuuksiin, yritysmäinen toiminta

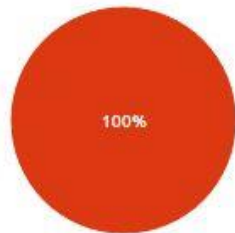
### Studio C3 tärkeimmät tulevaisuuden tavoitteet?

Luoda studiotoiminnasta pysyvä osa HAMKia ja tarjota opiskelijoille mielenkiintoinen ja motivoiva oppimisympäristö. Studion kautta voisimme tarjota kurssikokonaisuuden, työharjoittelua, ict-projekteja ja opinnäytetyöaiheita.

Toiminnan vakauttaminen ja opiskelijoiden rekryäminen mukaan

Vakaus, laatu ja toiminnan jatkuvuus

### Studio C3 tämän hetken tuotosten laatu



Huono	0	0%
Menettelee	3	100%
Hyvä	0	0%

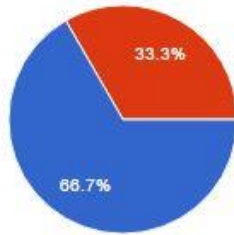
### Kehitys ideat laadunvarmistuksen parantamiseen?

Tuotantolaadussa tärkeintä on tasalaatuisuus. Tämä voidaan saavuttaa vain tekemiseen oikeasti motivoituneiden opiskelijoiden avulla. Opiskelijoiden vaihtuvuudesta huolimatta on pyrittävä kouluttamaan uudet opiskelijat laitteisiin, ohjelmistoihin ja prosesseihin ennen edellisten opiskelijoiden lähtöä. Myös opiskelijoiden omatoiminen opiskelu AV-tekniikasta ja elokuvatutannosta niin tekniseltä kuin taiteelliselta puoleltakin on välttämätöntä jotta kehitystä tuotantojen laadussa voidaan saada aikaan.

Projekteihin pitäisi varata enemmän aikaa editoinnille

Ohjeistuksen kehittäminen, check listit

### Studio C3 perehdytysprosessin tila



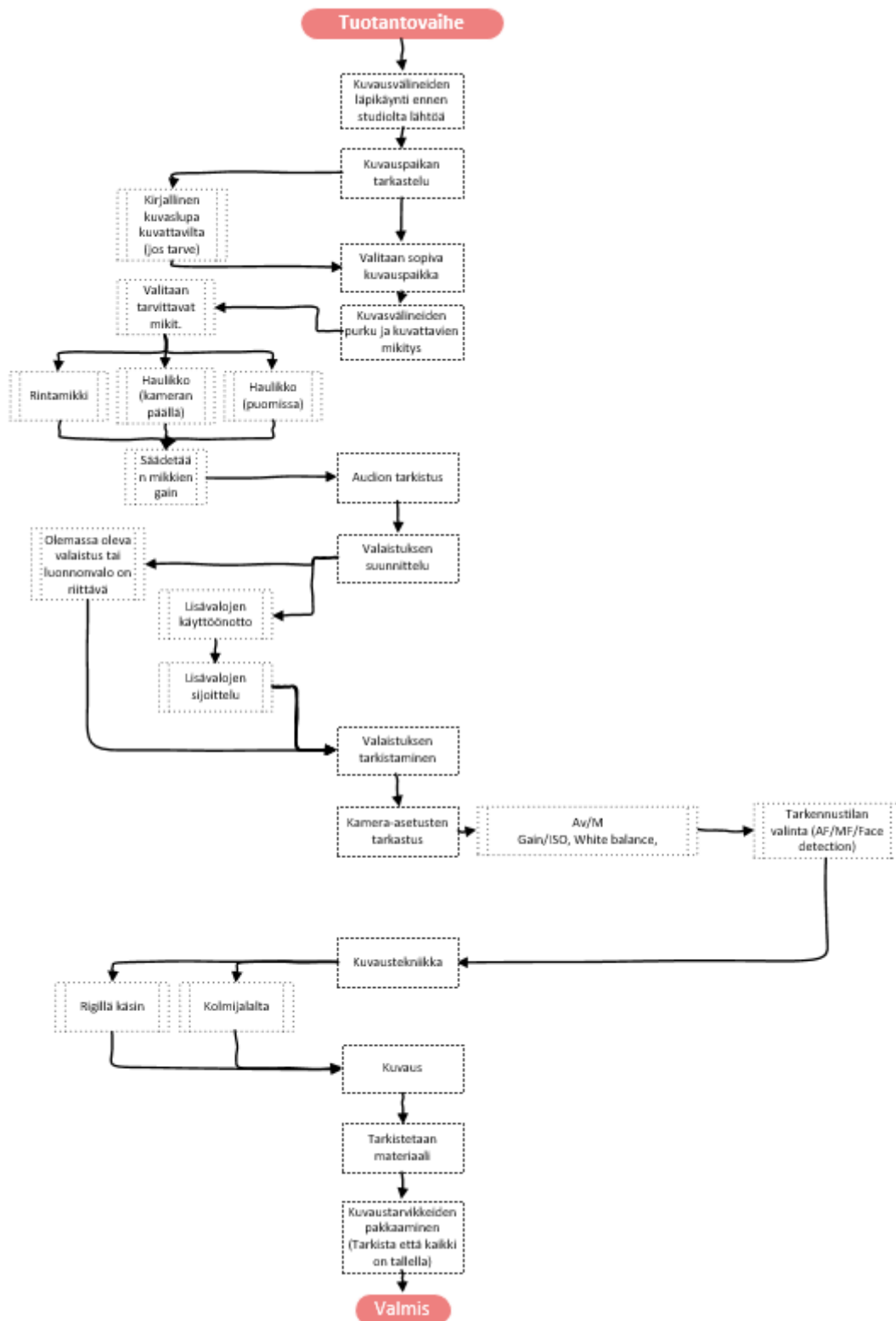
Huono	2	66.7%
Menettelee	1	33.3%
Hyvä	0	0%

### Kehitys ideat Studio C3 perehdytysprosessiin?

Tähän asti uusien opiskelijoiden perehdyttäminen on tapahtunut "lennosta" ilman mitään järjestelmällistä perehdytysprosessia. Suunnitteilla oleva 5op kurssi videotuotannosta toimisi jatkossa eräänlaisena perehdytysjaksona, jonka aikana opiskelijat myös paremmin näkevät mitä studiolla tehtävä konkreettinen työ suunnilleen pitää sisällään. Näin opiskelijat osaavat paremmin päättää haluavatko kurssin jälkeen jatkaa studiossa työskentelyä joko työharjoittelumuotoisesti tai erilaisten projektien puitteissa.

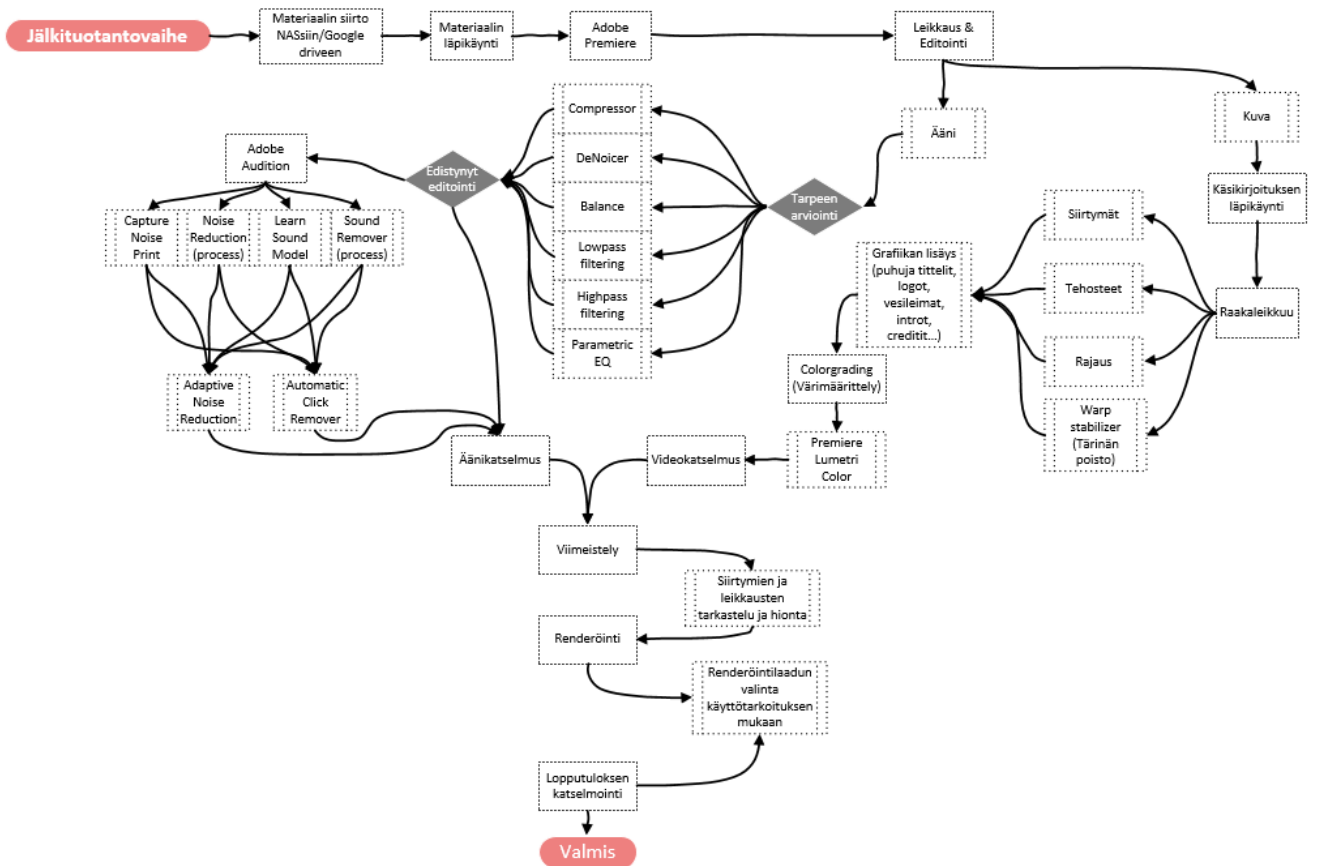
Parempi perehdyttämisprosessi. Toiminnan suunnittelu pitkällä tähtäimellä ja tekijöiden roolitus

Perehdytysprosessin kehittäminen tai luominen alusta loppuun uusiksi

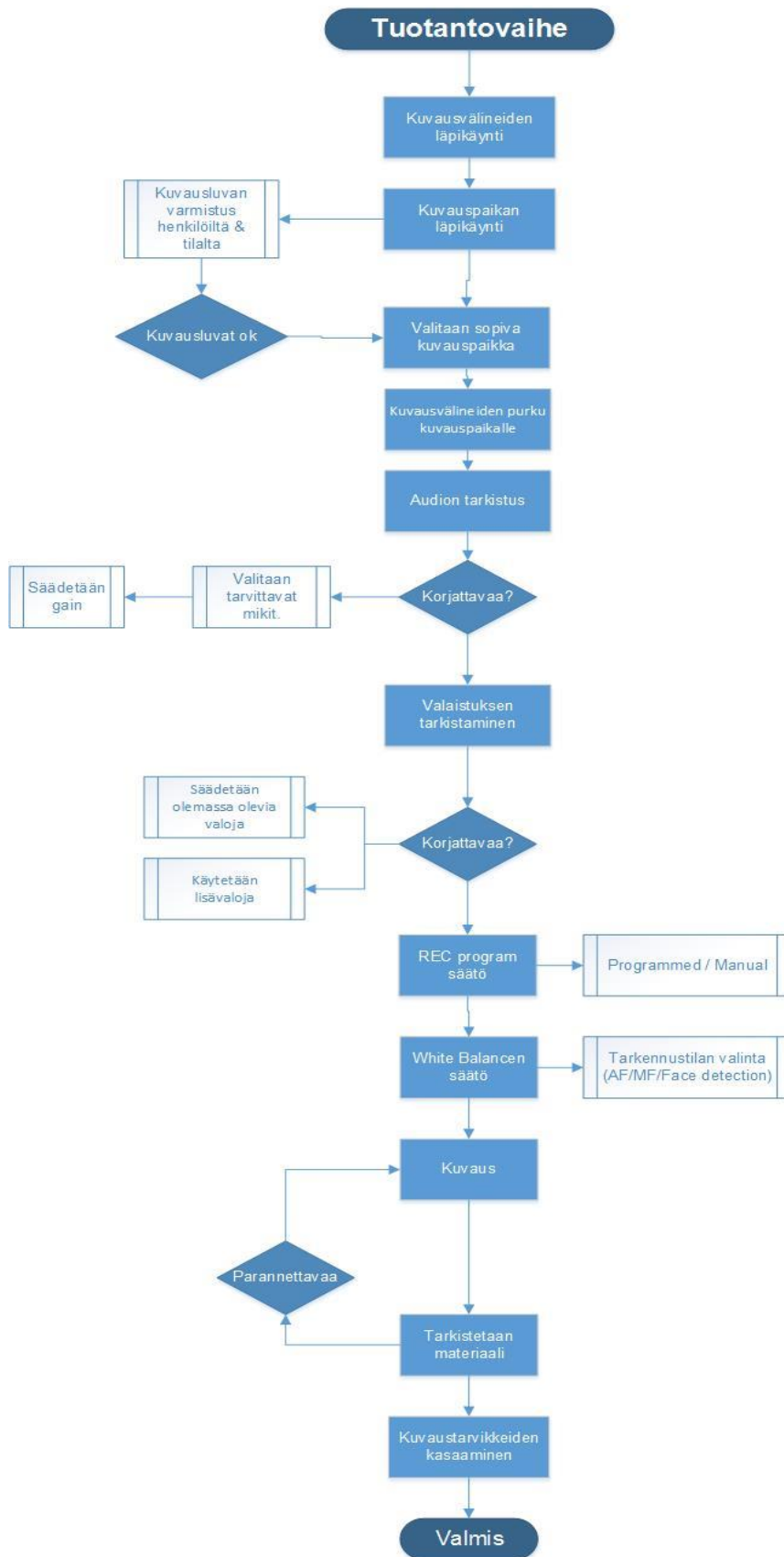


Kuva 15. Prosessikaavio Studioissa kuvaamisesta.

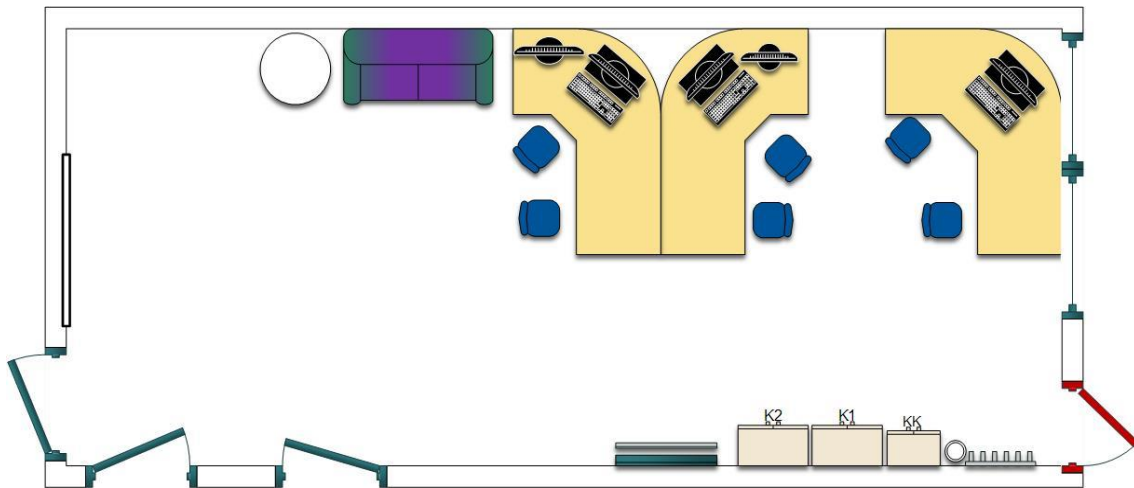




Kuva 16. Prosessikaavio Studio C3 videon editointi.



Kuva 17. Prosessikaavio Studio C3 videointiprosessi.



Kuva 18. Studio C3 toimistomalli, kuvasta puuttuvat äänitystila, kuvaahuone ja Wire-casthuone.

Studio C3 tavoitteena on kehittyä ja kasvaa mediastudiona. Haluamme parantaa palvelumme laatua ja siksi teemme asiakastyytyväisyyskyselyn kanssamme asioineille asiakkaille. Kyselyn tarkoituksena on selvittää, miten olemme onnistuneet palvelemaan teitä ja missä on vielä kehitettävää. Arvostamme mielipidettänne ja toivomme teidän käyttävän noin 5 minuuttia Studio C3 arviointiin. Kyselyn tulokset käsitellään luottamuksellisesti ja ne tulevat vain Studio C3 käyttöön. Mahdollisten julkaisujen yhteydessä kaikki vastaukset pysyvät anonyymeinä.

1. Kuulun HAMK:n henkilökuntaan

- a) Kyllä
- b) En

2. Nykyinen statusseni:

- a) Työssä käyvä
- b) Opiskelija
- c) Työtön
- d) Jokin muu, mikä

3. Millä sanoilla kuvailisit Studio C3? Voit valita yhden tai useamman:

- a) Edullinen
- b) Nopea
- c) Tehokas
- d) Laadukas
- e) Kallis
- f) Asiantunteva
- g) Luotettava
- h) Ammatillainen
- i) Asiakasystävällinen

- j) Monipuolinen
- k) Keskinäinen
- l) Kokematon
- m) Epäammattilaismainen
- n) Tunnettu
- o) Tuntematon

4. Mitkä asiat ovat tärkeitä teille mediastudion kanssa asioidessa?

5. Miten löysit Studio C3?

- a) HAMKin sivuilta
- b) Suosittelun takia
- c) Mainoksen kautta
- d) Muu, mikä?

6. Mikä Studio C3 kanssa asioidessa oli mielestäsi hyvää? Voit valita yhden tai useamman vaihtoehdon

- a) Edullisuus
- b) Luotettavuus
- c) Nopeus
- d) Vaivattomuus
- e) Lopputulos
- f) Suunnitelmallisuus
- g) Muu, mikä?

7. Mitä Studio C3 tulisi kehittää toiminnassaan?

- a) Toimitilat
- b) Laitteisto
- c) Asiakaspalvelu
- d) Tehokkuus
- e) Tuotosten laatu
- f) Hinnoittelu
- g) Toimintatapaa
- h) Jotain muuta:

8. Kuinka tapaamiset Studio C3 henkilökunnan kanssa sujuivat?

- a) Erittäin hyvin
- b) Hyvin
- c) Suhteellisen hyvin
- d) Huonosti
- e) Ei tapaamisia

9. Olivatko Studio C3 jäsenet mielestäsi ammattilaismaisia?

- a) Erittäin ammattilaismaisia
- b) Melko ammattilaismaisia
- c) Suhteellisen ammattilaismaisia
- d) Vähän ammattilaismaisia
- e) Eivät ollenkaan ammattilaismaisia

10. Autoiko Studio C3 henkilökunta teitä löytämään sopivan palvelun?

- a) Kyllä
  - b) Ei
  - c) En ole varma.
- \*Perustele vastauksesi

11. Onko Studio C3 tuotos ollut teille hyödyksi?

- a) Erittäin paljon
  - b) Jonkin verran
  - c) Vähän
  - d) Ei ollenkaan
- \*Kerro tarkemmin

12. Täyttikö Studio C3 tuotos odotuksesi?

- a) Erittäin hyvin
  - b) Hyvin
  - c) Jotenkin
  - d) Huonosti
  - e) Ei täyttänyt
- \*Kerro tarkemmin

13. Olisitko kaivannut enemmän yhteydenottoja Studio C3 projektin aikana?

- a) Ehdottomasti olisin
  - b) Kyllä
  - c) Ehkä vähän enemmän
  - d) En
- \*Perustele vastauksesi

14. Vastaa seuraaviin väittämiin 1=Täysin eri mieltä, 6=Täysin samaa mieltä

**Luotettavuus**

- Tapaamiset tapahtuivat sovittuina aikoina 1 2 3 4 5 6
- Sinut pidettiin ajan tasalla projektin aikana 1 2 3 4 5 6
- Projektin aikataulu piti paikkansa 1 2 3 4 5 6
- Tuote/palvelu toimitettiin sovitun mukaisesti 1 2 3 4 5 6

**Pätevyys**

- Henkilökunnan ammattitaito oli riittävä 1 2 3 4 5 6
- Henkilökunta osasi sopeutua tilanteisiin 1 2 3 4 5 6
- Sait vaatimaasi palvelua 1 2 3 4 5 6
- Studio C3 toimi asiantuntevasti 1 2 3 4 5 6

**Reagointialttius**



## Studio C3:n laadullinen kehitys

---

- Studio C3 pystyi tavoittamaan helposti 1 2 3 4 5 6
- Muutokseen pystyttiin reagoimaan 1 2 3 4 5 6
- Sait kysymyksiisi vastaukset nopeasti 1 2 3 4 5 6

### Laitteisto ja tilat

- Studio C3 tilat olivat viihtyisät 1 2 3 4 5 6
- Studio C3:ssa oli helppo asioida 1 2 3 4 5 6
- Studio C3 tuotokset ovat laadukkaita 1 2 3 4 5 6

### Vaikuttavuus

- Sait sinulle sopivaa ja mieltuisaa palvelua 1 2 3 4 5 6
- Studio C3 räätälöi sinua varten oikean palvelun 1 2 3 4 5 6
- Studio C3 otti huomioon kaikki tarpeesi 1 2 3 4 5 6

15. Voitko suositella Studio C3 muille?

- a) Kyllä
- b) En

16. Vapaa palaute.

Kiitos ajastanne, arvostamme vastauksianne!