



Osaamista  
ja oivallusta  
tulevaisuuden  
tekemiseen

Julius Termas

# Jääkiekkoseuran tuloshistorian visualisointi ja käytettävyys selainsovelluksessa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Insinööri (AMK)

Mediatekniikan koulutusohjelma

Insinöörityö

15.11.2018

Tekijä Otsikko	Julius Termas Jääkiekkoseuran tuloshistorian visualisointi ja käytettävyys selainsovelluksessa
Sivumäärä Aika	41 sivua + 2 liitettä 15.11.2018
Tutkinto	Insinööri (AMK)
Tutkinto-ohjelma	Mediatekniikka
Ammatillinen pääaine	Digitaalinen media
Ohjaajat	Tutkijaopettaja Merja Bouters
<p>Insinööriyön tarkoituksena oli tehdä jääkiekkoseura JYPille koko liigahistorian kattava tilastosivusto. Työn tarkoitus oli paitsi tuottaa iloa jääkiekon ystäville, myös palvella tiedonnälkäisiä faneja ja toimittajia. Sivusto toimii niin nostalgisena matkana kiekkomaailman historiaan kuin myös tietopankkina.</p> <p>Koska perinteiset internetsivustot ovat kuluvana vuosikymmenenä jääneet erilaisten mobiilisovellusten ja muiden nopeasti tietoa tarjoavien palveluiden varjoon, tarkoitus oli tehdä tilastosivustosta perinteitä kunnioittava selkeine ulkoasuineen ja yksinkertaisine käyttöliittymineen. Navigointi sivustolla toimii nopeasti, mutta itse sisältö on tarkoitettu rauhalliseen selaamiseen. Sivusto toimii mobiililaitteella, ja tulevaisuuden suunnitelmissa on toteuttaa se myös mobiilisovelluksena, alkuperäinen idea säilyttäen.</p> <p>Jotta sivusto ei yksinkertaisen yleisnäkönsä vuoksi vaikuttaisi liian luettelomaiselta, panostettiin paljon kuviin ja videoihin; erityisesti jääkiekkoseurojen logot ovat suuressa roolissa. Tekijän omista arkistoista ja internetin kautta kerättiin suuret määrät kuvia ja videoita otteluista ja yksittäisistä pelaajista. Seuran kotiotteluita tekijä oli kuvannut lähes vuosikymmenen ajan, ja nykyään kuvaamista tkeevät tutut henkilöt, joten kuvamateriaalista ei ollut puutetta. Tekijän omalla YouTube-kanavalta saatiin myös VHSkaseteilta ja vanhojen digisovittimien kiintolevyiltä ladattuja vastaavanlaisia videoita. Tämän lisäksi internetin videopalveluista löytyi runsaasti videomateriaalia, aina Urheiluruudun videoleikkeistä kokonaisuin otteluihin.</p> <p>Sivustoa testattiin monipuolisesti: toteutettiin sekä perinteinen käyttäjäkysely että yksityiskohtainen, lähes haastattelun kaltainen kysely. Tämän lisäksi aiotaan myös tulevaisuudessa linkittää sivusto suosituille jääkiekkoihailijalle keskustelupalstalle, josta todennäköisesti tulee suuri määrä palautetta.</p>	
Avainsanat	visualisointi, käyttöliittymä, helppokäyttöisyys

Author Title	Julius Termas Jääkiekkoseuran tuloshistorian visualisointi ja käytettävyys selainsovelluksessa
Number of Pages Date	41 pages + 2 appendices 11 November 2018
Degree	Bachelor of Engineering
Degree Programme	Media Technology
Professional Major	Digital Media
Instructors	Merja Bauters, Researching Lecturer
<p>In this thesis I am going to tell how I created a visual database which contains full statistics of Finnish ice hockey team called JYP. I was born in city of Jyväskylä, hometown of the aforementioned team, and supported it since childhood. I have also worked as volunteer reporter for their website for eight years, so the ice hockey team in question is very close to my heart.</p> <p>I also analyze other comparable websites found on the internet compared to my own. The purpose of my work is to create joy for hockey lovers, especially JYP supporters, but also to serve inquisitive fans and journalists. So my site is not only a nostalgic trip to the history of ice hockey, but also remarkable database.</p> <p>Since traditional web sites have been overshadowed by the variety of mobile applications and other rapidly-available services over the past decade, I decided to make my own web-site with respect to tradition, with clear layouts and simple user interfaces. Navigation on the site works fast, but the content itself is meant for peaceful browsing. Naturally, the site works on mobile devices, and in the future, it is also a mobile application, albeit preserving the original idea.</p> <p>Because the site will contain enormous number of statistics, visualization plays a very important role, to prevent the site look too cataloged. To help this, the site will have a lot of visual elements, especially hockey club logos. I have collected a large amount of pictures and videos from JYP's matches, not only photographed and shot by myself, but also stored them from all around the internet.</p> <p>I also have uploaded videos to my JYP-themed YouTube channel from VHS tapes my old set-top boxes' hard drives. I tested my work versatilely: I implemented both a traditional user survey and a more detailed, almost interview-like questionnaire. In addition, I will also link my site to a popular ice hockey discussion forum, which is likely to give feedback, including to the club's own people, hoping that the site will be visible through them.</p>	
Keywords	visualization, user interface, accessibility

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Jääkiekon tilastoinnin historiaa	2
2.1	Yleistä	2
2.2	Liigajoukkueiden internetsivustojen ja some-kanavien kehittyminen	4
2.3	Vastaavia olemassa olevia sivustoja	7
3	JYPin sivuston kehitys	12
3.1	Tavoitteet ja tutkimani esimerkisivusto	12
3.2	Taustaa ulkoasun ja käyttöliittymän suunnitteluun	15
3.3	Sisältö	17
3.4	Yksityiskohdat	20
3.5	Typografia	24
3.6	Sisällön tuottaminen	27
3.7	Selainversio ja mobiiliversio	29
4	Käyttäjättestaus	31
4.1	Käyttäjäkysely	31
4.2	Yksityiskohtainen kysely	33
4.3	Sivuston linkittäminen keskustelupalstalle	35
5	Työn viimeistely ja tulevaisuus	36
6	Pohdinta ja johtopäätökset	38
	Lähteet	40
	Liitteet	
	Liite 1. Kuvagalleria	
	Liite 2. Hurrikaani-logon tarina	

## Lyhenteet

JYP	Vuonna 1923 perustettu urheiluseura Jyväskylän Palloilijat, jonka nimi aiemmin muotoiltiin JyP, mutta vuodesta 1996 lähtien on kirjoitettu kokonaan isolla ja on yksinään seuran virallinen nimi.
Liiga	Suomen jääkiekon pääsarja, koko nimeltään Jääkiekon SM-liiga, tunnettu vuodesta 2013 lähtien myös nimellä Liiga.
NHL	National Hockey League, pohjoisamerikkalainen jääkiekkoliiga, jota erittäin yleisesti pidetään maailman kovimpana sarjana.
HTML	Hypertext Markup Language, avoimesti standardoitu kuvauskieli, jolla voidaan kuvata hyperlinkkejä sisältävää tekstiä eli hypertekstiä. HTML:llä voidaan myös merkitä tekstin rakenne eli esimerkiksi, mikä osa tekstistä on otsikkoa ja mikä leipätekstiä. HTML tunnetaan erityisesti kielenä, jolla internetsivut on kirjoitettu.
CSS	Cascading Style Sheets, erityisesti WWW-dokumenteille kehitetty tyyliohjeiden laji. CSS:ssä dokumentille voi määritellä useita tyyliohjeita, jotka yhdistetään tietyllä tavalla yhdeksi säännöstöksi.

## 1 Johdanto

Sosiaalisen median kanavat ovat syrjäyttäneet niin sanotut perinteiset internetsivustot 2010-luvulla, viimeistään sen puolivälin tienoilla [1]. Aikoinaan internetiin pääseminen edellytti erillistä ja nykymittapuulla kohtuuttoman pitkäkestoista yhdistämistä. Viime vuosikymmenen alkupuolella kehittyneet hakukoneet mullistivat tapaa hyödyntää verkon sisältöjä [1]. Niinkin myöhään kuin 2000-luvun taitteessa verkkoyhteys löytyi vain joka kolmannesta suomalaiskotitaloudesta, kun taas vuonna 2008 yhteys oli jo 80 prosentilla kotitalouksista [2].

Nykyään tilanne on toinen, älypuhelimilla pääsee internetiin missä tahansa muutamassa sekunnissa. Eri lähteistä hyökyvä informaatiotulva on muuttanut verkkosisältöjen selaamistapaa lyhytjäteisemmäksi ja sirpaloituneeksi, mutta toisaalta osallistavammaksi ja sosiaalisemmaksi [3]. Perinteisten pöytätietokoneiden käyttö siirtyy yhä enemmän työkäyttöön, ja nykyään jo puolet Suomen Google-hauista tehdään mobiililaitteilla [4]. Tämän olen käytännössä huomannut tiiviisti seuraamani urheilulajin jääkiekon markkinointi- ja verkkosyötteissä: Liiga-seurojen sivustoilta löytyvät kirjoitetut otteluennakot ja -raportit sekä kuvakoosteet eivät tunnu enää olevan niin keskeisessä roolissa, vaan näkyvyyttä haetaan lyhyillä ja korkeintaan yhden kuvan sisältävillä sosiaalisen median päivityksillä. Koska verkkosisältöjen selaaminen on mobiilikäytön yleistyessä sirpaloitunut, halusin tässä työssä etsiä parempia tapoja esittää sisältöjä.

Opinnäytetyöni kohteeksi valikoitui hyvin nopeasti jyvaskyläläisen jääkiekkoseura JYPin verkkosisältöjen kehittäminen, sillä toimin aikoinaan seuran verkkotoimituksessa. Tuossa vapaaehtoistyöhön perustuneessa toimessani pääsin aitiopaikalta seuraamaan verkkosisältöjen sisältöjä, levitystapaa ja niiden merkitystä seuran kannattajille. Opintojeni aikana kiinnostivat internetsivustojen sekä erilaisten sovellusten ulkoasut ja käyttöliittymät, joista lisää oppiessani kiinnitin huomioita siihen, kuinka alkeellisella tasolla monet jääkiekkoon liittyvien tuotteiden ulkoasu ja käytettävyys ovat. Havaitsin, että lajista löytyy valtavat määrät tietoa ja tilastoja, mutta pienissä osissa ympäri internetiä. Tavoitteenani on kerätä nämä yhteen ja luoda JYPin Liiga-historiasta visuaalinen ja helppokäyttöinen tilastopaketti, josta löytyy helposti ja nopeasti kaikki mahdollinen tilastotieto. Tämä palvelisi jääkiekosta kiinnostuneita kannattajia ja mahdollisesti toimittajia ja samalla toisi seuralle ilmaista näkyvyyttä.

## 2 Jääkiekon tilastoinnin historiaa

### 2.1 Yleistä

Jääkiekko on ”tilastoniilojen” lempilaji. Siinä missä esimerkiksi jalkapallossa lasketaan ainoastaan ottelut ja maalit, jääkiekossa kaikki mahdollinen kaukalossa tapahtuva tallennetaan tilastokirjoihin. Sain mainion esimerkin tästä aikoinaan matkaillessani Yhdysvalloissa, jossa ostin paikallisen NHL-aiheisen aikakauslehden, jossa oli esitettynä ja tilastoituna tulokaspuolustajien siirretyn rangaistuksen aikana syntyneet tehopisteet. Tulokkaiden ja puolustajien pistetilastot ovat jääkiekopiireissä arkipäivää, mutta tämän tilaston yksityiskohtaisuus oli mullistavaa. Esimerkkinä se on äärimmäinen, mutta silti se kuvaa osuvasti pohjoisamerikkalaisen urheiluväen intohimoa erilaisiin tilastoihin.

Suomessa tilastointia ja pelin analysointia ollaan viemässä pidemmälle teknologian avulla. Älykiekoksi ristityssä järjestelmässä kiekon sisälle ja pelaajien pelipaitoihin asennetaan pienet radiolähettimet, joiden signaalia jäähallin kattoon asennetut antennit vastaanottavat. Näin voidaan laskea muun muassa pelaajien ja kiekon ottelun aikana kulkema matka ja huippunopeus sekä pelaajien jäälläoloaika [5], jota tosin tilastoiijat ovat laskeneet vuosien ajan kelloa käyttäen.

Tyypilliset tilastoinnin kohteet eivät kuitenkaan edellytä huipputeknologiaa. Joukkuekohtaisissa tilastoissa ensisijainen kohde on joukkueen keräämät pisteet, joilla määritellään runkosarjan paremmuusjärjestys. Voitosta saa liigasta riippuen kaksi tai kolme pistettä, jatkoajalla tai rangaistuslaukauskilpailussa hävitystä yhden ja varsinaisella peliajalla hävitystä joukkue jää pisteittä. 2000-luvulle siirryttäessä ovat kaikki isot liigat luopuneet tasapeleistä, jolloin viiden minuutin jatkoajankin jälkeen oltaessa tasalukemissa suoritetaan edellä mainittu rangaistuslaukauskilpailu, jota jatketaan niin kauan, kunnes voittaja saadaan selville. Näin ollen runkosarjan joukkue tilastoista eli sarjataulukosta selviävät joukkueiden voitot varsinaisella peliajalla, voitot ja tappiot jatkoajalla tai rangaistuslaukauskilpailuissa, suorat tappiot, tehdyt ja päästetyt maalit sekä pisteet. Näin määritellään joukkueiden paremmuusjärjestys ja voidaan tehdä kunkin joukkueen lukemista erilaisia johtopäätöksiä. Mikäli jollain joukkueella on jatkoajalle tai rangaistuslaukauskilpailuun menneistä otteluista saldon

kaksi voittoa ja yhdeksän tappiota, voi päätellä, että jatkoaikapelaamisessa ja/tai rangaistuslaukauksissa olisi parannettavaa.

Pelaajatilastoissa puolestaan niin sanotusti selkärankana ovat pelaajan pelatut ottelut, tehdyt maalit, syöttöpisteet sekä kahden viimeisen yhteistuloksesta muodostuvat pisteet. Tyypillisesti pistelukemat ilmoitetaan muodossa maalit + syötöt = pisteet, eli jos esimerkiksi pelaajalla on 15 maalia ja 17 syöttöpistettä, tilastoissa lukee  $15+17=32$ . Useimmiten kirjoitetussa artikkelissa, kuten uutisjutussa, muotoilu tapahtuu edellisen esimerkin kaltaisesti, mutta tilastosivuilla numerot ja merkit erotetaan toisistaan välilyönnillä. Tilastot myös usein esitetään taulukkoina, jolloin lukemien väliin saattaa jäädä isokin väli; ahtaammissa taulukoissa puolestaan plus- ja yhtäläisyysmerkit toisinaan jätetään pois.

Yksinkertaisimmistakin pelaajatilastoista löytyvät pistemäärien lisäksi myös rangaistusminuutit sekä niin sanottu plusmiinus-saldo, joka kirjoitetaan muodossa "+/-". Tähän tilastoon pelaaja saa yhden plus-merkinnän ollessaan kentällä oman joukkueen tehdessä maalin ja miinus-merkinnän ollessaan kentällä vastustajan onnistuttua maalinteossa. Mikäli joukkue tekee maalin pelatessaan ylivoimalla, sen pelaajat eivät saa plussaa eivätkä alivoimalla pelanneen joukkueen pelaajat miinusta. Tätä tilastoa on vuosien saatossa kritisoitu, sillä siihen voi saada ansaitsemattomia merkintöjä kumpaankin suuntaan. Plus-miinusta on laskettu NHL:ssa vasta vuodesta 1967, kun sarjaa on pelattu (ja perustilastoja laskettu) vuosisadan alkupuolelta lähtien [6].

Muita pelaajien osalta tilastoitavia, mutta harvinaisempia asioita ovat muun muassa ylijä alivoimamaalit (NHL:n sivuilla myös syöttöpisteet yli- ja alivoimalla), jatkoaikamaalit, ottelun voittomaalit, laukaukset yhteensä sekä laukaus- ja aloitusprosentit. Lisäksi NHL:n sivuilla kunkin pelaajan kohdalla on tilastoitu pelaajan ottelut ja pistelukemat kutakin vastustajaa vastaan ja viikonpäivä. Esimerkiksi suomalaisen Patrik Laineen sivulta selviää, että hän teki uransa ensimmäisellä NHL-kaudella eniten tehopisteitä Dallas Starsia vastaan ja hänelle pisteiden muodossa tehokkain viikonpäivä oli tiistai [7]. NHL:n pelaajakohtaisilla sivuilla on myös linkkejä pelaajaa koskeviin uutisiin ja videoihin tämän huippuuhetkistä. Hyödynsin samaa konseptia insinööriydessäni.

Kuten muissakin palloilulajeissa, maalivahtit ovat käytännössä yksilöurheilijoita joukkuelajin sisällä. Siksi maalivahtien tilastot ovat erilaisia. Jääkiekossa on mahdollista



maalivahdin tekemä maali. Vuosisadan ajan toimineessa NHL:ssa maalivahdeille on kirjattu yhteensä vain 14 maalia (joista puolet siten, että toinen joukkue on tehnyt oman maalin ja vastustajan maalivahti on ollut viimeinen kiekkoon koskenut pelaaja, jolloin maali on merkitty kyseiselle maalivahdille), ja vaikka Suomessakin on pelattu jääkiekon Suomen mestaruudesta jo vuodesta 1928, toistaiseksi ainoastaan yksi maalivahti on onnistunut maalinteossa. Maalivahtien tekemät maalit, niitä yleisemmät syöttöpisteet ja rangaistusminuutit kirjataan tilastoihin kuten kenttäpelaajillekin. Maalivahtien omista tilastoista, joita on erilaisia versioita, yleensä lasketaan maalivahtien torjuntaprosenttia (torjuttujen laukausten osuutta kaikkiin maalia kohti tulleisiin laukauksiin), päästettyjen maalien keskiarvoa 60 minuuttissa, nollapelien määrää (maalivahti ei ole päästänyt koko ottelussa maaliakaan) sekä pohjoisamerikkalaisille tärkeää voitettujen ja hävittyjen otteluiden määrää. Pohjois-Amerikassa ollaan tarkempia ottelumäärien suhteen, sillä siellä lasketaan erikseen maalivahtien pelatut, aloitetut ja puetut ottelut (viimeksi mainitussa tarkoitetaan, että maalivahti on ollut ottelussa varalla, muttei ole päässyt kentälle). Euroopassa maalivahtien ottelumäärät lasketaan sen mukaan, kuinka monessa ottelussa maalivahti on ollut mukana pelaavana maalivahtina. Tämän vuoksi tilastoissa on eroja, kun esimerkiksi 60 ottelun runkosarjassa toisella maalivahdilla on 34 ja toisella 29 pelattua ottelua. Tämä tarkoittaa sitä, että kyseinen joukkue on kuluvalle kaudella kesken ottelun vaihtanut maalivahtia viidessä ottelussa.

Lisäksi edellä mainitut tilastot, niin kenttäpelaajien kuin maalivahtienkin osalta, lasketaan erikseen runkosarjasta sekä pudotuspeleistä ja nämä näkyvät tilastoissa kyseisen kauden kohdalla peräkkäin.

## 2.2 Liigajoukkueiden internetsivustojen ja sosiaalisen median kanavien kehittyminen

Internetin yleistyessä Liiga-seurat perustivat internetsivustonsa. Silloin ne olivat yksinkertaisia, lähes tietosanakirjamaisia. Jotkut seurat saattoivat liittää esimerkiksi pelaajiin sanallisia kuvauksia, mutta minkäänlaista taistelua paremmuudesta ei käyty internetsivujen osalta. 2000-luvun ensimmäisinä vuosina seurojen markkinointi tehtiin sanomalehtien ja paikallisradioiden välityksellä.

Suomalaisen jääkiekon iso askel internet-maailmaan oli vuonna 2001 perustettu Jatkoaika.com-sivusto. Vapaaehtoisvoimin toimiva sivusto kokosi yhteen kaikista Liigaseuroista tärkeimmät asiat, kuten pelaajatiedot, otteluohjelmat, uutiset ja kolumnit

sekä laadukkaasti kirjoitetut otteluennakot ja -raportit. Lisäksi sosiaalisen median esimuoto syntyi sivuston keskustelupalstan muodossa. Vaikka seurat eivät välttämättä olleet asiasta tietoisia, keskustelupalsta kokosi yhteen kaikkien joukkueiden fanit ja toi mielipiteet kuuluviin [8].

Facebook perustettiin vuonna 2004, Twitter kaksi vuotta myöhemmin ja Instagram vuonna 2010 [3], joten kuluvalle vuosikymmenelle tultaessa on seurojen kannattajilleen suunnattu markkinointiviestintä siirtynyt sosiaalisen median puolelle. Internetsivut ovat edelleen olemassa, mutta niiden käyttö rajautuu sosiaalisen median kanavan kautta linkitettyihin uutisiin. Otteluiden lipunmyynti on siirtynyt eri lipunmyyntiyrityksille. Seurojen internetsivut tarjoavat palveluina ainoastaan lippujen hinnat, mahdollisesti katsomokartan sekä linkin lipunmyyntiyrityksen sivuille.

Visualisointi on merkittävä osa insinööriyötäni. Sosiaalisen median konsultointiyritys SomeWorks Oy:n entinen toimitusjohtaja Daniel Levi kommentoi aikoinaan kyseistä virkaa tehdessään sanomalehti Keskisuomalaisen haastattelussa visuaalisuuden taustoista.

Kiinnittäisin huomiota visuaalisuuteen, kuvien ja videon käyttöön. Netin ja nettipohjaisten sovellusten käyttö on mennyt enemmän ja enemmän mobiiliin. Ihmiset käyttävät älypuhelimiaan entistä nopeatempoisemmin. Kuvat ja videot tekstin kera kiinnittävät monesti huomion sosiaalisesta mediasta saatavan tietoähkyn seasta paremmin kuin pelkkä teksti [9.]

Vaikka jotkut Liiga-seurat käyttävät muita sosiaalisen median kanavia, kuten Snapchatia, Facebook, Twitter ja Instagram ovat Liiga-seurojen yleisimmin käyttämät. 2010-luvun puolella ovat seurukset omaksuneet niiden käyttömahdollisuudet, tykkääjät ja seuraajat lasketaan kunkin seuran osalta kymmenissä tuhansissa. Lisäksi aiemmin pelkkää tekstiä sisältävät päivitykset sisältävät nyt kuvia ja videoita. Yksinkertaisin esimerkki Levin käyttämästä visuaalisuuden hyödyntämisestä erottumismielessä on liittää uutisen sisältävään päivitykseen arkistokuva pelaajasta tai pelitilanteesta [liite 1, kuvat 1 ja 2]. Vastaanottajan huomio on lunastettava entistä nopeammin ja tehokkaammin, jolloin oman brändin mukainen värimaailma ja tutut symbolit, tässä tapauksessa seuran logo, on oltava hyvin selkeästi näkyvissä [4].

Ensimmäisenä seurat alkoivat julkaista otteluiden lopputuloksia. Liitteissä on muutamia esimerkkejä Tampereen Ilveksen [liite 1, kuvat 3 ja 4], Oulun Kärppien [liite 1, kuva 5], Kouvolan KooKoon [liite 1, kuva 6] ja Tampereen Tapparän [liite 1, kuva 7] päivityksistä. Katse kiinnittyy värimaailmaan, joka on kullakin seuralla tarkoin määritelty: Ilveksellä vihreä ja keltainen, KalPalla keltainen ja musta, Kärpillä musta ja keltainen, KooKoollla oranssi ja musta sekä Tapparalla sininen ja oranssi. Kussakin päivityksessä on pelitilannekuva, jossa näkyy kunkin joukkueen pelaaja. Merkilläpantavaa on, että vaikka Kärppien ja Tapparän tapauksessa päivitys on vierasottelusta, joissa seurät pelaavat lähes poikkeuksetta valkoisessa vieraspelipaidassa, kuvat ovat kotiotteluista, joissa pelaajat ovat sonnustautuneet oman värisiin kotiasuihin. Varmasti joidenkin pikkutarkkojen seuraajien mielestä tämä saattaa olla jonkinasteinen tyylivirhe. Ratkaisu korostaa seurojen halua pitää kiinni omasta brändistään ja värimaailmasta.

Jääkiekkoa aktiivisesti seuraavien henkilöiden ottelupäivän rutiineihin kuuluvat iltapäivästä julkaistavat joukkueiden kokoonpanot. Kyseessä ei ole pelkästään siitä ketkä kaikki joukkueista osallistuvat illan kamppailuun, vaan myös siitä, millaisilla kentällisillä lähdetään päihittämään vastustajaa. Erityisesti hyökkäyskolmikoiden koostumus kiinnostaa katsojia, sillä toimivan yhteispelin ansiosta meritoituneet hyökkäyskolmikot ovat jääkiekkoilun maailmassa myyhtisessä arvossa. Lukuisille ketjuille on myös annettu toinen toistaan erikoisempia lempinimiä, kuten Suomen maajoukkueen vuoden 1995 maailmanmestarijoukkueessa ykkösketjun muodostanut Ville Peltonen – Saku Koivu – Jere Lehtinen -ketju oli tunnetusti ”Tupu, Hupu ja Lupu”. NHL:n kovempaa tarunhoitoisuutta havittelevien kiekkoihmisten vastaavista esimerkeistä voisi tehdä pidemmänkin listan, mutta mainitaan lyhyesti ketju, jossa keskushyökkääjänä toimi Wayne Gretzky laitahyökkääjinään Jari Kurri sekä Esa Tikkanen. 1980-luvulla pelattaessa tämä ketju tunnettiin nimellä ”The Finnish sandwich”. Toinen muistettavimmista hyökkäyskolmikoiden lempinimistä on Philadelphia Flyerissa aikoinaan kovia maalimääriä tehnyt ”Legion of Doom” [10.]

Omilla pelaajilla myyminen on jääkiekkoseurojen markkinoinnin kulmakiviä, joten ottelupäivänä julkaistut kokoonpanot ovat olennainen asia. Kokoonpanot katsastetaan perinteisesti teksti-tv:stä, jossa ne ovat ainoastaan tekstimuodossa. Ensimmäiset visualisoidut versiot olivat tekstipainotteisia [liite 1, kuva 8], mutta myöhemmin niihin liitettiin kasvokuvat pelaajista [liite 1, kuva 9]. Seurojen värimaailmat ovat perustava osa visualisuutta. Myös brändi on mukana tässä tapauksessa Vaasan Sportin osalta,

sillä kun kaupunki on kaksikielinen, otsikkoteksti illan kokoonpano on kirjoitettu myös ruotsiksi [liite 1, kuva 8].

Reaaliaikaisuus on ollut sosiaalisen median kanavissa olennainen osa alusta alkaen, ja 2010-luvulle tultaessa otteluiden live seuranta on noussut pysyväksi toiminnaksi. Maalien ja pelitilanteiden visuaalinen tiedottaminen sosiaalisessa mediassa [liite 1, kuvat 1 ja 2] antaa mahdollisuuden seurata ottelun kulkua myös niille, jotka eivät pääse hallille tai television ääreen. Samalla seurat maksivoivat omaa näkyvyyttään, joka on seuroille tärkeä asia, sillä kiristyneen taloustilanteen aikana ihmiset valikoivat yhä tarkemmin vapaa-ajan viettoaan kustannusten kannalta. Oman tilastosivuston yksi tarkoitus on JYPin näkyvyyden lisääminen. Pisimmälle kehittyntä visuaalista tiedottamista tuottaa lappeenrantalaisen SaiPan sosiaalisen median työryhmä. SaiPan sosiaalisen median kanavilla on perinteisten tiedotusten lisäksi tarjottu tietoa muun muassa joukkueiden kultakypärien (eniten pisteitä keränneen pelaajan) ja aloittavien maalivahtien tilastoista [liite 1, kuvat 10 ja 11]. Näissä tapauksissa, vaikka kuvat ovatkin visuaalisesti tyylikkäitä ja tekstin sommittelu onnistunutta, voidaan sanoa liikuttavan raja-alueella, sillä sosiaaliseen mediaan päivitettävien kuvien tulisi olla mahdollisimman ”ytimekkäitä”, koska suuri määrä tilastomaista tekstiä saattaa ”säikäyttää” pikaselaukseen tottuneita käyttäjiä.

### 2.3 Vastaavia olemassa olevia sivustoja

Hakiessani taustatietoa työhöni tutkin muiden seurojen vastavia sivustoja ja löysin kaksi sivustoa, jotka olivat huomion arvoisia: Helsingin Jokereista tehty JokeriWiki ja Porin Ässistä työstetty Patahistory. Tarkkaa tietoa perustamisvuodesta ei löytynyt kummaltakaan sivustolta, mutta tutkiessani taustoja selvisi, että kumpikin on todennäköisesti perustettu vuosien 2012 ja 2014 välisenä aikana.

**JokeriWiki** on tehty Wikia.com-sivuston tarjoamaa palvelua käyttäen, joten sivusto muistuttaa Wikipediaa: alaotsikoiden alleviivaus koko artikkelin leveydeltä ja kenties Wikipedian tunnetuin ominaispiirre, artikkelin sisäiset linkit. Mikäli artikkelin sisällöstä löytyy jokin termi, henkilö, tapahtuma tai muu vastaava aihe, jolla on oma sivunsa ja se on merkityksellinen asia artikkelin kannalta, siihen pääsee siirtymään yhdellä klikkauksella. Niin JokeriWikissä kuin omassa työssäni, jossa käytän tätä ominaisuutta, ei varsinaisesti ole artikkelimuotoista leipätekstiä, joten sisäiset linkit tarkoittavat

seuraavaa: yksittäisen ottelun sivulla tilastoihin päätyneiden pelaajien nimiä klikkaamalla pääsee pelaajan omalle sivulle, jossa puolestaan pelaajan henkilökohtaisten tilastojen kohdalla pääsee kauden omalle sivulle. JokeriWikin perustaja kertoo sivustollaan taustoista tavoitteet-osiossa:

JokeriWiki syntyi tarpeesta. Tilastojen ystävänä olen vuosien saatossa usein törmännyt tarpeeseen hakea lisätietoa menneistä otteluista ja sarjoista. Perustiedot, kuten pistepörssit ja sarjataulukot löytyvät suhteellisen helposti, mutta esimerkiksi harjoitusturnaukset ovat jo haastavampi pala ja oikein syvälle historiaan mentäessä Töölön Vesan jääkiekkotoiminnasta löytynyt tieto on ollut hyvin hajanaista. Ylipäänsä tietoa löytyy runsaasti, mutta se on täysin levällään ympäri internetiä, kirjastoja ja arkistoja [11.]

JokeriWiki on tehty ilmaiselle wiki-alustalle, missä on omat hyvät ja huonot puolensa. Hyviä ovat sivuston selkeä ja Wikipedian myötä käyttäjille tuttu rakenne. Huonona puolena sivusto on ulkonäöltään tylsä, sillä ainoat visuaaliset elementit ovat kausisivujen taulukoissa olevat voitto-ottelun vihreä, tasapelin keltainen ja häviöiden punainen taustaväri. Ottelusivut on toteutettu samoin: Jokereiden ja vastustajien maalintekijöiden yhteydessä ja viimeisenä ottelusivun yläreunassa olevat joukkueiden logot.

Wikia-sivusto puolestaan ei ole välttämättä maailman paras alusta esimerkiksi mobiililaitteille, mutta se tarjosi ilmaisen ja riittävän helpon perustan, minkä vuoksi minun ei tarvinnut vaivata itseäni teknisillä asioilla [11.]

Lisäksi wiki-alustan käyttäminen tarkoittaa, että kuka tahansa voi(si) muokata sivuja, mikä tilastoihin perustuvan sisällön vuoksi kuulostaa varsin huonolta idealta. Jos siis jonkin ottelun lopputulos ei miellytä, voisi sen halutessaan käydä ”korjaamassa” toisenlaiseen muotoon, ja muutenkin tilastoja voisi kuka tahansa käydä muuntelemassa. JokeriWikin perustaja onkin ottanut tämän jo aikaisessa vaiheessa huomioon ja yksinkertaisesti lukinnut valtaosan artikkeleista:

Yleisestä Wiki-tavasta poiketen pyrin pitämään ainakin alkuvaiheessa JokeriWikin langat melko tiukkaan käsissäni. Tämän taustalla on pyrkimys luotettavuuteen ja yhdenmukaisuuteen. Näkyvän sivuston lisäksi olen tehnyt paljon näkymätöntä koodaustyötä, jonka tarkoituksena on mahdollistaa tulevaisuudessa helpot automaattiset tilastolaajennukset. Aihepiiri on myös houkutteleva vandalismille, joten sivusto on monin osin lukittu [11.]

Porin Ässien historiaa tilastojen muodossa kertova **Patahistory** on perinteisemmällä kaavalla toteutettu, eli hyödyntäen Kotisivukone.fi-palvelua, joka tarjoaa valmiin pohjan ja lähdekoodin internetsivuille. Näin ollen Patahistory on mielestäni edellä JokeriWikiä, visuaalisempi taustakuvien ja omaperäisen rakenteensa ansiosta. Tiedustelin sähköpostitse sekä JokeriWikin että Patahistoryn perustajilta heidän luomiensa sivustojen historiaa ja syntyä.

Ensiksi mainittu ei vastannut kyselyyn. Koska sivustoa ei ole päivitetty eikä Twitter-tiliä käytetty, syntyi vaikutelma, että kiinnostus on lopahtanut Jokerien siirryttyä Venäjän KHL-liigaan kauden 2013–2014 päätteeksi. Sen sijaan Patahistoryn perustaja vastasi viestiini ja kertoi sivuston kehittämisen taustoista:

Olen ollut intohimoinen jääkiekkofani koko ikäni. Tähän faniuteen on olennaisena osana koko ajan sisältynyt jääkiekkotilastojen teko ja seuraaminen. Vielä suurempi intohimoni on aina ollut Porin Ässät. Olin jo pitkään aikaa haaveillut/suunnitellut jotain nettisaittia, josta löytyisi kootusti mahdollisimman paljon tilastodataa Ässiin liittyen [12.]

Sivustolta löytyy kattavasti Ässien otteluihin ja pelaajiin liittyvää tilastodataa ja lisätietoa kuten listaus Ässissä pelanneista isä-poika- ja veljespareista. Ottelutilastoja ei ole tehty sivuston omalle pohjalle, vaan ne löytyvät erillisistä pdf-tiedostoista. Tämä ratkaisu ei suoranaisesti heikennä sivuston käytettävyyttä ja on teknisesti toimiva, mutta visuaalisuuden kannalta hieman ontuva.

Jossain kohtaa törmäsin Kotisivukone.fi -työkaluun. Sitä jonkin aikaa tutkiessani totesin, että tämän olisi sellainen työkalu, jonka parissa pystyy toimimaan myös tällainen ”ei-nörtti”. Tämän jälkeen ihan omassa mielessäni hahmottelin sivuston rakennetta eli mitä kaikkea tilastotietoa siellä voisi olla. Vinkkejä otin jonkin verran NHL-joukkueiden sivustoista, lähinnä että mitä tilastotietoa sieltä löytyy. Ominä lähteinäni sain käytettyä lähinnä Jääkiekkokirjoja sekä jonkin verran muita alan opuksia [12.]

Patahistoryn perustaja ei ennen yhteydenottoani ollut tietoinen muiden vastaavien sivustojen olemassaolosta. Hän kertoo myös saaneensa omasta sivustostaan vain positiivista palautetta ja antoi sitä myös omastani, mutta myös toivoi siihen lisää sisältöä.

Palaute sivustosta on ollut oikeastaan pelkästään positiivista. Vastaavanlaista sivua kun ei taida millään muulla seuralla vielä olla. Myös esim. toimittajat ovat kokeneet sivun hyödylliseksi.

Mitä JYP-wikiin tulee ja mitä sitä nyt olen tässä pari-kolme kertaa selaillut, niin ulkoasuhan on varsin freesi ja esim. pelaajien kuvat tuovat mukavan lisän. Myös tieto tuntuu löytyvän varsin vaivattomasti, mihin varmaan vaikuttaa se, että tietoa ei vielä niin hirmuisesti sivulla ole ja esim. vielä puuttuu paljon sellaista tilastodataa mitä itse olen kokenut mielenkiintoiseksi omalla sivustollani, mutta sivunnehan on vielä työn alla [12.]

Ideaani jääkiekkoseuran internetsivuston muodossa julkaistusta tietopankista on käytetty kahdesti. Maaliskuussa 2016 jääkiekkofani Markku Hänninen muokkasi Liigan tilastodatan vuodesta 1975 lähtien vertailtavaan muotoon muiden vapaasti hyödynnettäväksi. Hänninen linkittää tietopankistaan ajankohtaista nippelitietoa omalle Twitter-sivulleen, jolla on noin 1500 seuraajaa [kuva 1]. Hännisen tietopankki ei koske pelkästään yhtä joukkuetta, vaan koko Jääkiekon SM-Liigan historiaa sen perustamisvuodesta lähtien.

Hännisen tekemä työ ja sivut ovat hyvä esimerkki siitä, millaisia mahdollisuuksia vapaaehtoinen, kansalaislähtöinen avoin digikulttuuri tuottaa. Tunnistavatko isot organisaatiot, kuten Liiga, tämänkaltaisen toiminnan yhteistyömahdollisuudet? Maailma ja markkinatalous ovat muuttuneet: tuotantovälineet ovat kenen tahansa käytettävissä [13.]

**#liigadata** @smligadata · 31. maalisk. ▼  
 Ja tässä sama tilasto tämän vuoden runkosarjasta, #Jukurit ja #HIFK ero koti- ja vieraspeleissä on pienin. Suurin ero on #Tappara:lla lähinnä kotivireen ansiosta.

**Keskimääräiset laukaukset per ottelu runkosarjassa 2017-18**

	Omat laukaukset	Vastustajan laukaukset	Laukausten erotus	Erotus kotona	Erotus vieraissa
Ässät	43.8	50.3	-6.6	-0.9	-12.2
Lukko	44.4	50.9	-6.5	-4.6	-8.3
Jukurit	41.9	48.1	-6.1	-5.4	-6.8
KooKoo	48.5	54.4	-6.0	-2.0	-9.9
HPK	44.0	48.7	-4.7	+1.0	-10.5
SaiPa	44.9	49.1	-4.2	-0.6	-7.9
Sport	47.5	48.9	-1.4	+5.3	-8.1
KalPa	45.8	45.3	+0.5	+2.2	-1.3
TPS	48.6	46.0	+2.6	+5.6	-0.5
Ilves	47.3	43.4	+3.9	+6.2	+1.6
HIFK	47.9	43.7	+4.2	+4.9	+3.4
Tappara	49.9	44.8	+5.1	+11.9	-1.7
Pelicans	50.9	45.8	+5.1	+7.6	+2.7
Kärpät	50.5	44.8	+5.8	+10.9	+0.6
JYP	52.8	44.4	+8.4	+13.8	+3.0

🔄 ↕️ ❤️ 1

Kuva 1. Yksi päivitys Markku Hännisen #liigadata-Twitter-sivulta [14].



### 3 JYPin sivuston kehitys

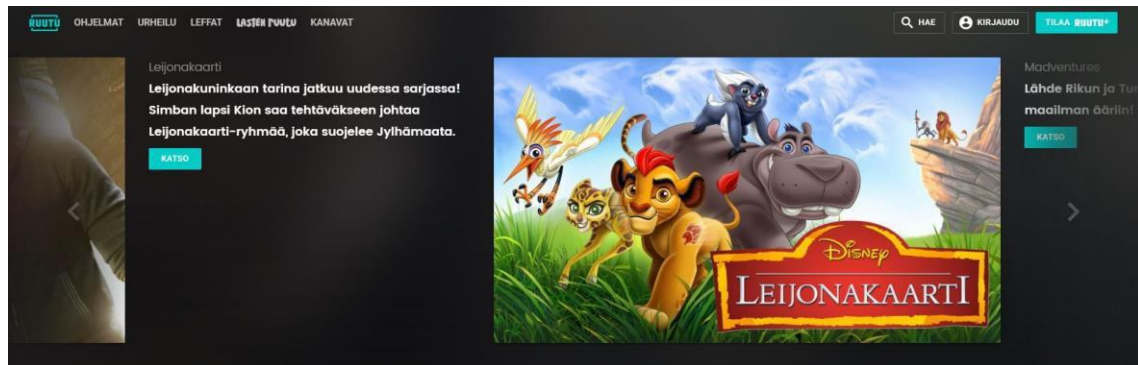
#### 3.1 Tavoitteet ja tutkimani esimerkkisivusto

Insinööritöni tavoitteena oli koostaa mahdollisimman monipuolista syventävää ja historiallista tietoa JYPin jokaisesta Liiga-ottelusta sekä yhdenkin pelin ajan joukkueessa pelanneesta pelaajasta. Niin otteluista kuin pelaajista löytyy yhteensä suuria määriä tietoa, kuten otteluiden tuloksia, otteluennakoita ja -raportteja, videon muodossa olevia maalikoosteita, pelaajien tilastoja ja niin edelleen, mutta nämä kaikki ovat levinneet ympäri internetiä. Työni kenties olennaisin osa oli kerätä materiaalit näistä kaikista lähteistä yhteen ja samaan paikkaan.

Ensisijainen kohdeyleisöni ovat JYPin aktiivisimmat kannattajat, mutta sivusto palvelee luonnollisesti myös muiden joukkueiden kannattajia, jotka haluavat paitsi ”yleistä” jääkiekkotietoa, myös oman suosikkijoukkueensa otteluista JYPiä vastaan. Laaja tilastopaketti antaa syventävää taustatietoa jääkiekkotoimittajille.

Koska sivuston tuli olla selkeä ja helppokäyttöinen sekä aiheeseen sopiva, päätin tehdä arvioinnin jo toteutetusta sivustosta, joksi valitsin Nelonen Median Ruutu.fivideopalvelun, joka toimi vuodet 2014–2018 yhdessä Nelosen urheilukanavien kanssa jääkiekon Liigan pääkanavana. Ruutu.fi:stä löytyi myös menneiden otteluiden tallenteet, maalikoosteet, illan erikoiset ja muita jääkiekon Liigaan liittyviä videoita, kuten erilaisia TOP5-listauksia.

Analysoin ensimmäisenä Ruutu.fi:n yleisilmeen. Pääsivu koostuu puolikkaan sivun kokoisesta sivuittain liikkuvavasta esikatseluikkunasta, joka tarjoaa suosituimpia ohjelmia. Esikatseluikkunat koostuvat suurikokoisesta kuvasta ja tämän viereisestä tekstiosioista. Miksi viereisten ohjelmien kuvat ja tekstit puskevat näyttöön sivuilta? Ensimmäisen kuvan kohdalla vasemmassa reunassa on noin viiden sentimetrin levyinen tyhjä kohta, ja kun esitys hiljalleen vierii sivuittain, esillä olevan kuvan vasemmalle puolelle jää yhtä leveä pätkä viereistä kuvasta ja oikealle noin kolmasosa seuraavan kuvan esittelytekstiä. Mielestäni vierekkäin olevan kuvan ja tekstin pitäisi olla tässä järjestyksessä, sillä länsimaissa katse etsiytyy vasemmalta oikealle kirjoituskonventioiden mukaisesti. Tässä tapauksessa silmä väkisinkin hakeutuu oikeasta reunasta pilkistävään seuraavan ohjelma tekstikenttään [kuva 2].

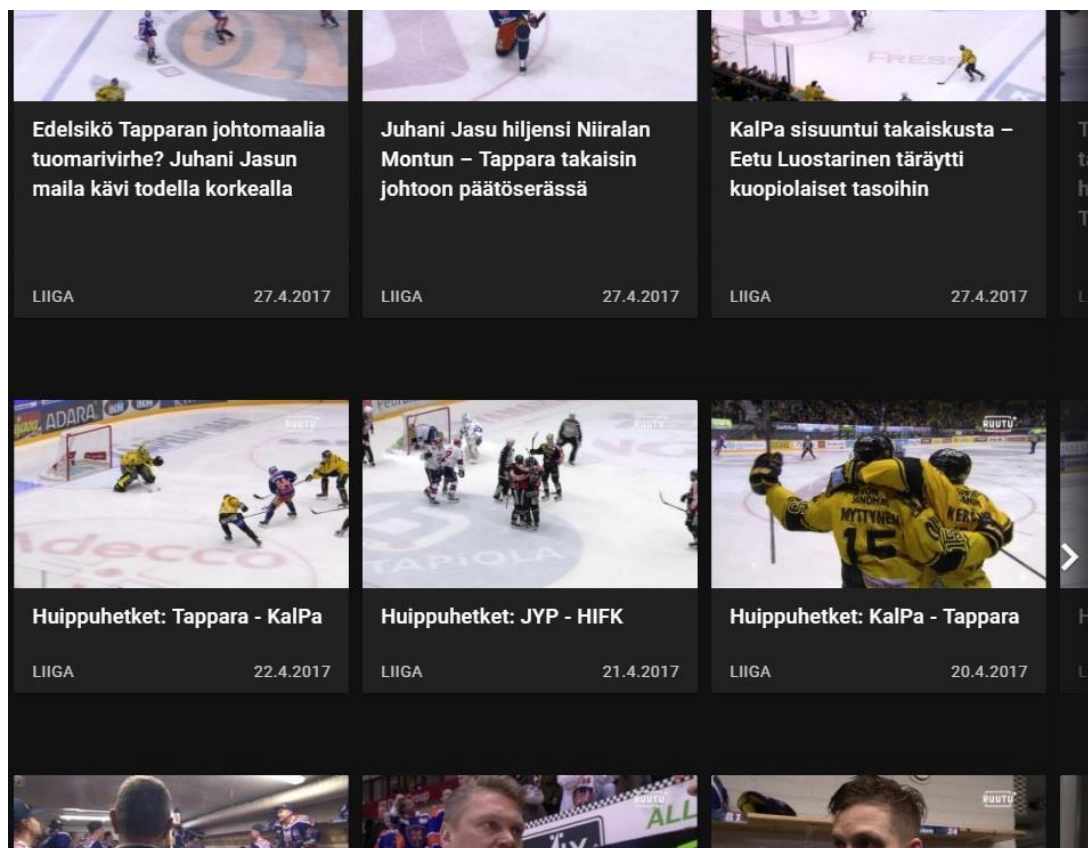


Kuva 2. Ruutu.fi-sivuston etusivun yläreunan esikatseluikkuna [15].

Automaattisesti sivuttain vierivän esikatseluikkunan alla alkaa nelirivinen osio pienempiä kuvalinkkejä. Tämä kuvakooste koostuu yksivärisellä taustalla tiiviisti toisissaan kiinni olevista neliön tai suorakulmion muotoista pikkuikkunoista. Se on hyvä ratkaisu älypuhelimien näytölle, mutta tietokoneen näytöllä se toimii huonosti. Näistä neljästä rivistä (katsotuimmat, kotimaiset suosikit, ajankohtaiset sarja ja reality) samoja ohjelmia tarjotaan yhtä useammassa osiossa. Oletan, että tekijöiden mielestä tämä helpottaa ohjelmien löytymistä. Sivun taustaväri on tummanharmaa ja edellä mainittujen neljän rivien jälkeen alkaa osio urheilulähetykset, joka on harmaa, joskin aavistuksen verran vaaleammalla sävyllä. Tässä osiossa esikatselukuvat on korvattu tekstillä, mikä muistuttaa perinteistä sanomalehtien takasivulta tuttua ohjelmakaaviota. Oletin sivun päättyvän tähän, eli jos haluaa etsiä joitain ohjelmia, joita ei esikatseluikkunoissa näy, täytyy turvautua yläpalkkiin. Sattumalta vieritin sivua hieman alaspäin ja huomasin, että sivu jatkuu edelleen. Hieman ennen sivun pystysuunnassa olevaa puoltaväliä on päätetty katkaista taustaväriin kanssa lähes yhteneväisellä osiolla.

Liiga-osiossa, joka löytyy helposti yläpalkista urheilu-välilehden alta, on sivuttain liikkuvat esikatseluikkunoiden rivit. Tällainen ratkaisu toimii esimerkiksi suoratoistopalvelu Netflixissä, jota käytetään television kautta kaukosäätimellä tai peliohjaimella, joiden avulla liikutaan selkeästi ylös, alas ja sivuille. Tietokoneella puolestaan käytetään hiirtä ja tabletilla sormia, jolloin näytöllä pitäisi olla tyhjää tilaa, erityisesti klikkattavien kohteiden välissä. Korkeintaan kuusi esikatseluikkunaa kerrallaan näyttävä rivisommittelu toimii Netflixin kaltaisissa tv-sarjoja ja elokuvia tarjoavassa palvelussa, johon Ruutu.fi on itse asiassa alun perin suunniteltukin, mutta Jääkiekon Liigassa pelataan nykysäännöillä ensin 450 ottelun runkosarja ja päälle noin 40–50 ottelua kestävä pudotuspelit. Lisäksi tv-sarjojen tapauksessa usein liikutaan

eteenpäin ja katsotaan uusimpia jaksoja, kun taas jääkiekkopiireissä palataan mielellään menneiden, jopa hyvinkin vanhojen otteluiden pariin. Kun saapuu Ruutu.fi:n Liiga-osioon tavoitteena katsoa ottelukoosteita viime kauden pudotuspeleistä, joutuu klikkaamaan rivin päässä olevaa nuolipainiketta yli 80 kertaa. Mikäli taas yksittäinen klikkaus lipsahtaa ohi, se avaa nuolipainikkeen alla olevan ohjelman ja pääsivulle palaamisen jälkeen rivi palaa alkuun [kuva 3]. Ongelma on vieläkin suurempi seuraavassa rivissä esiteltävistä ”Illan erikoiset” -videopätkistä, joita saattaa olla useampi jokaisesta ottelusta.



Kuva 3. Ruutu.fi-sivuston Liiga-osio [16].

Sivuston haku-palvelulle on siis käyttöä. Kirjoitin hakukenttään ilman lainausmerkkejä JYP Tappara. Tuloksena löysin yhden maksumuurin takana olevan täyden ottelukoosteen yhdestä pudotuspelien Lukko–Tappara-ottelusta ja pitkän rivin lyhyitä klippejä Tapparan kauden viimeisimmistä otteluista. Lisäsin hakusanat lainausmerkkien sisään ja viivan joukkueiden väliin, jolloin sivusto tarjosi kolmea satunnaista Illan erikoiset -videota JYPin ja Tapparan otteluista vuosilta 2013 ja 2015. Yli miljardin euron liikevaihdolla toimivan Sanoma Median palvelun tarjoamaan Suomen yleisesti suosituimpana pidetyn urheilulajin videoita on siis haettava Google-haulla.

Mitä itse tekisin toisin? Ensinnäkin, Ruutu.fi:n tuotemerkki ja korostusväri olivat aikoinaan kirkkaan vaaleanpunainen ja nykyään turkoosi, mutta sivuston taustaväreinä ovat pitkän aikaa olleet erilaiset tummanharmaan sävyt, eikä korostusväriäkään nähdä kuin muutamissa satunnaisissa painikkeissa. Muuttaisin sivuston värimaailmaa hieman pirteämmäksi ja korjaisin tietokonealustan sommittelua väljemmäksi. Suurimmat muutoksen tarpeet ovat kuitenkin juuri Liiga-osiossa, joka on toteutettu samalla pohjalla kuin tv-sarjojen ja elokuvien osiot. Sivuttain liukuvat valikot tulisi ehdottomasti korvata perinteisellä luettelonäkymällä. Liiga-osio yksinkertaisesti tarvitsisi useammille videoille tarkoitetun alustan, esimerkiksi siten, että otteluiden tallenteet ja maalikoosteet olisi jaettu kuukausittain. Palvelussa oli aikoinaan myös jokaisen joukkueen videoille oma osio, mutta tämäkin näyttää kadonneen uudistuksien myötä. Ylipäänsä tuhansia eri videoklippejä ja ottelutallenteita käsittävä sisältö tulisi jaotella huolellisesti.

### 3.2 Taustaa ulkoasun ja käyttöliittymän suunnitteluun

Tilastopankin tekeminen oli kytenyt mielessäni pitkään. Lähtölaukaus tapahtui peruskouluikäisenä seurattessani erittäin aktiivisesti Formula 1 -sarjaa. Tilasin sekä suomalaista F1 Maailma, että suomennettua englantilaista F1 Racing -aikakauslehteä. Tuntui, että vanhojen tuloslistojen ja tilastojen sekä erityisesti kausikoosteiden lukeminen ja niiden analysointi oli toisinaan kiintoisampaa kuin kilpailujen televisiosta katsominen. Kilpailujen seuraaminen oli mielenkiintoisempaa, kun tiesi etukäteen kuljettajien historiaa ja pystyi ennakoimaan, mitkä kuljettajat ovat milläkin radoilla vahvoja ja millä heikompia. Näin Formula 1 -kisaviikonloput muuttuivat pelkistä lähetyksen seuraamisesta elämyksiksi.

Myös pelatessani erilaisia jääkiekkoaiheisia tietokonepelejä huomasin toisinaan olevani kiinnostuneempi pelissä meneillään olevan kauden tilastoista ja tietokoneen asettamista pelaajien ominaisuuksista (luistelunopeus, laukausvoima jne.) itse otteluiden pelaamisen sijaan. Löydettyäni muokkausohjelman erääseen EA Sportisin NHL-peliin en läheskään joka kerta tietokoneella istuessani pelannut otteluakaan, vaan muokkasin joukkueiden kokoonpanoja, pelaajien ominaisuuksia ja joukkueiden peliasuja vastaamaan silloista hetkeä. Joskus jopa loin pelaamalleni joukkueelleni itse tehtyjä peliasuja ja maalivahdin varusteita.

Kauden 1996–1997 päätteeksi JYP uusi imagonsa. Joukkueen nimi muutettiin nykyiseen lyhyeen muotoon vanhahtavalta kuulostaneesta JyP Hockey Teamista ja joukkueen sinivalkoinen väriteema muuttui punainen-musta-valkoiseksi [liite 2]. Tämän jälkeen joukkueen kotipelipaita on ollut pääväriltään musta, hihat ja olkapäät ovat puoliksi valkoisia, jota taas reunustaa molemmin puolin punainen raita [liite 1, kuva 12]. Valitsin saman teeman sivustolle. Päädyin mustaan taustaan, pohjaväritään valkoiseen artikkeliin, jota peliasun tavoin reunustaa punainen raita. Pyöristin artikkelin reunoja, jota vaikutelma on lähempänä jääkiekkokaukaloa muotokieleltään.

Taustakuvana käytin erästä internetissä vapaasti jaossa olevaa kuvaa, jossa on ylhäältä päin kuvattu jää ja luistimenpiirtoja. Olen käyttänyt tätä kuvaa aiemminkin erään itse tekemäni JYP-aiheisen julisteen taustakuvana, mutta tällä kertaa Adobe Photoshop -ohjelmaa käyttäen värjäsin jään vaaleansinisestä mustaksi. Näin se sopii sivuston värimaailmaan ja lisäksi kuvaan jääneet valkoiset luistimenpiirrokset luovat helpon mielleyhtymän jääkiekkoon.

Sivuston otsikkokuvan eli headerin syntytarina on seuraava: kun sivuston oli vielä keskeneräinen, suunnittelin Photoshopilla leveän kuvan, jonka reunoissa lukee JYP ja Wiki, taustalla ovat JYPin historian kolme logoa ja etualalla lähikuvassa joukkueen tunnetuin hyökkäyskolmikko tuulettamassa maalia. Tämän oli alun perin tarkoitus olla pelkkä raakaluonnos, mutta lopputulos näytti niin hyvältä, että se sai jäädä lopulliseksi. Mahdollisesti tulevaisuudessa otsikkokuvan voisi olla osiokohtaisesti vaihtuva.

2010-luvulla useat internetsivustot ovat alkaneet muistuttaa niin sanottua Windows Phone -käyttöliittymää, jossa linkit sisältöihin ovat yksivärisellä taustalla olevia erivärisiä ”laatikoita”, jotka täyttävät koko ruudun. Mielestäni tämä sommitelma toimii älypuhelimien ja tablettien käyttöliittymänä, mutta ei internetsivuston sommitelmana. Tämän vuoksi halusin tehdä oman sivustoni perinteisempään malliin, jossa on yksinkertainen yläpalkki ja linkit tekstin muodossa.

### 3.3 Sisältö

Luomani sivusto on jaettu etusivun lisäksi neljään erilliseen osioon: ottelut, joukkueet, pelaajat sekä vastustajat. Tämä rakenne toimii koko sivuston selkärankana. Päädyin tähän ratkaisuun yksinkertaisesti pohtimalla ja kokeilemalla eri tapoja. Kolmen ensiksi mainitun olemassaolo on varsin olennaista tämänkaltaisilla sivustoilla, sillä otteluiden tulokset, kunkin kauden kokoonpano ja pelaajatilastot, sekä pelaajien omat tiedot ja uran tilastot ovat juuri niitä, joista jääkiekkoa aktiivisesti seuraavat ovat kiinnostuneita. Vastustajat-osio syntyi vasta sivuston rungon ollessa sisältöä vaille valmis, sillä sivustoa kehittäessä syntyi ajatus luokitella otteluita muunkin kuin pelkän kauden osalta. Tämä samalla palvelee myös muiden joukkueiden kannattajia, joita JYPaiheisella sivustolla todennäköisesti kiinnostaa, miten oma suosikkijoukkue on vuosien saatossa pärjännyt jyvaskyläläisjoukkuetta vastaan.

Sivuston etusivulla on tervetuloitovotusten ja pienimuotoisen esittelyn ja lähteiden listauksen lisäksi lyhyehkö ohjeistus sivuston navigointiin. Tämän sivun sisältö ja ulkoasu todennäköisesti elää vielä julkaisunkin jälkeen, sillä uusien lähteiden löytyminen sivuston sisällön täyttämiseksi on todennäköistä.

Kuuluisissa Nielsenin säännöissä, jotka ovat olleet käytössä jo 1990-luvulta lähtien erilaisia käyttöliittymiä suunniteltaessa, ensimmäinen ja mahdollisesti tärkein sääntö on käyttöliittymän yksinkertaisuus: jokainen lisäpiirre tai asia on yksi uusi asia opeteltavaksi tai väärinymmärrettäväksi [17]. Tämän vuoksi tein sivustolla navigoimisen mahdollisimman yksinkertaiseksi. Suunnittelin ja implementoin Nielsenin säännöissä mainitun oikopolun. Kunkin sivun yläreunassa olevassa otsikosta pääsee takaisin edelliselle sivulle. Otsikoita ovat ottelut- ja joukkueet-osioissa olevat kaudet (esim. 2011–2012) ja pelaajien omilla sivuilla pelaajan nimi. Tästä oikopolkumahdollisuudesta mainitseminen etusivun ohjeistuksessa on tärkeää, sillä se on ainoa asia, mitä käyttäjä ei luonnostaan huomaa.

Esimmäisenä on tärkein ja todennäköisesti tulevaisuudessa käyttäjien eniten hyödyntämä **ottelut**. Osion etusivulla ovat listattuna kaikki JYPin Liigassa pelaamat kaudet, joita klikkaamalla pääsee kunkin kauden omalle sivulle, jossa ovat listattuna tuon kauden ottelut lopputuloksineen. Kutakin ottelua klikkaamalla aukeaa ottelun oma sivu, josta löytyy vähintään ottelun tilastot ja enimmillään kuva- ja/tai videokooste, sekä linkkejä muiden sivustojen uutisiin ottelusta. Ottelun tilastoista löytyvien JYPin pelaajien

nimeä klikkaamalla pääsee pelaajan omalle sivulle, samaan tapaan kuin Wikipediassa ja muilla Wikia-pohjaisilla sivustoilla.

Kuvakoosteet ovat pitkälti omaa käsialaani, sillä työskentelin vapaaehtoisena JYPin verkkotoimituksessa vuosina 2007–2015, ja sitä ennen otin kuvia otteluista erään tuttavani ylläpitämälle epäviralliselle JYP-internetsivustolle. Itselläni on kuvia JYPin kotiotteluista ja muutamista vierasotteluista aina vuodesta 2003 asti, minkä lisäksi tunnen henkilökohtaisesti muita JYPin otteluita säännöllisesti valokuvaavia henkilöitä, jotka eivät vaadi kuvilleen erillisiä tekijänoikeuksia. Videokoosteita otteluista on YouTubessa, ja ne voi liittää omille sivuille yhdellä rivillä koodia. Koodi löytyy YouTuben omilta sivuilta kunkin videon yhteydessä. Tässäkään tapauksessa ei tarvitse miettiä tekijänoikeuksia, sillä mikäli video on YouTubessa katseltavissa, sitä saa käyttää vapaasti omilla sivuilla, kun sen tekee edellä mainittua jaossa olevaa koodia käyttäen. Osa videoista on kuvaamiani, joista, kuten myös omien kuvieni muokkaamisesta kerron tarkemmin luvussa 3.6. Linkit uutisiin ovat linkkejä eri medioiden internetsivuille kyseisistä otteluista. Tällä tavoin myös sivustolle saadaan erilaisia näkökulmia samasta tapahtumasta. Esimerkiksi JYPin pelatessa Oulun Kärppiä vastaan voi lukea sekä jyvaskyläläisen Keski-suomalaisen että oululaisen Kalevan otteluraportin.

**Joukkueet**-osiossa esitellään JYPin joukkue kultakin kaudelta. Mukana ovat kaikki pelaajat, jotka ovat esiintyneet yhdenkin ottelun verran joukkueen riveissä kullakin kaudella. Jokaisella joukkue-sivulla on mahdollisuuksien mukaan kauden joukkuekuva, ja sen jälkeen kaudella pelanneet pelaajat jääkiekkomaailmalle tutussa järjestyksessä maalivahdit, puolustajat ja hyökkääjät, minkä lisäksi kunkin pelipaikan pelaajat ovat numerojärjestyksessä. Pelaajan numeron ja nimen jälkeen listattuna ovat pelaajat tilastot, eli maalit, syötöt, pisteet, plusmiinus-lukema sekä rangaistusminuutit kaudelta. Myös tässä osiossa kunkin pelaajan nimeä klikkaamalla pääsee tämän omalle sivulle.

Joukkuekuvat ovat olennaisessa osassa. Ne aukeavat kunkin kauden joukkueen sivulla ensimmäisenä, ja niitä katsoessa paitsi näkee nopeasti kunkin kauden pelaajat, myös pääsee nopeasti mukaan silloisen ajan henkeen: kuinka vuosien varrella joukkueen peliasut ja varusteet sekä pelaajien hiustyylit ovat muuttuneet. Lisäksi kuvissa näkyy taustalla myös Jyvaskylän jäähallia, joka sekin on 1980-luvun puolivälistä muuttunut monelta osin nykypäivään mennessä. Tästä näkyvin esimerkki on vanhemmissa 19



kuvissa taustalla näkyvä hallin vanha tulostaulu, joka päädyssä olevan sijaintinsa ja videotaulun puuttumisen vuoksi näyttää nykypäivänä jopa hieman koomiselta.

Mahdollisesti toiseksi suosituin osio on **pelaajat**. Tällä sivulla on listattu kaikki JYPissä Liigaa pelanneet kiekkoilijat. Tämä osio poikkeaa ulkoasun puolesta muista osioista. Tekstimuotoisen listauksen sijaan päätin koostaa tämän osuuden pelaajien niin sanotuista profiilikuvista. Jokaisella rivillä on neljä pelaajaa (neljällä jakamattomien rivien loppua lukuun ottamatta), ja kun JYPissä on vuonna 1985 alkaneen Liigataipaleen aikana pelannut yli 300 pelaajaa, tulee rivejä tälle sivulle vielä otsikot mukaan laskien lähes 100. Aluksi tämä tuntui liian suurelta määrältä, ja koetin lisätä pelaajien määrää riveille, mutta tämä tarkoittaisi niin kuvien kuin niiden alapuolella olevien pelaajien nimien koon kutistumista niin pieneksi, että se häittäisi sivun lukemista. Lisäksi pitkät, vieritettävät sivut ovat nykyään varsin tavanomaisia, sillä ylös ja alas vierittäminen onnistuu helposti niin tietokoneen hiirellä kuin kosketusnäytölläkin. Sivun yläreunaan on myös tarkoitus liittää haku-palkki. Pelaajat voi myös järjestää aakkosten tai pelinumeron mukaan. Huomioitavaa viimeksi mainitussa on se, että muutamat pelaajat ovat pelanneet JYPissä kahdella, jotkut jopa kolmella eri pelinumerolla, joten tässä tapauksessa pelaajat esiintyvät numerojärjestyksen mukaan järjestetyllä sivulla useampaan kertaan. Aluksi suunnittelin tämän vuoksi erillistä ”usealla numerolla pelanneet” -osiota, mutta totesin sen nopeasti vain sekoittavan sivuston yksinkertaista sommitelmaa.

Kunkin pelaajan omalta sivulla on ensin perustiedot, kuten pelaajan pelipaikka, syntymäaika ja -paikka sekä JYP-uran ottelut ja tehopisteet yhteensä. Seuraavana ovat vuorossa kausikohtaiset tilastot, ensin itse tehtyinä JYP-vuosien ja myöhempänä jääkiekon tietopankki Eliteprospects.com-sivuston API-rajapintaa käyttäen tilastot koko uralta. Lisäksi kustakin pelaajasta olen koostanut ottelu-sivujen tapaan kuva- ja videogallerian.

**Vastustajat**-osion etusivulla on edellä mainitun pelaajat-osion tapaa kaikkien Liigassa JYPin aikana pelanneiden joukkueiden logot, joita klikkaamalla pääsee joukkueen omalle alasivulle, josta löytyvät Liiga-historian kaikki ottelut JYPiä vastaan jaoteltuina kausittain. Tätä osiota voivat käyttää myös muiden joukkueiden kannattajat halutessaan nähdä, miten heidän suosikkijoukkueensa on vuosien saatossa pärjännyt JYPiä vastaan. Osiosta selviää esimerkiksi se, että Tampereen Ilves ei voittanut Jyväskylässä lähes kymmeneen vuoteen vuosina 2006–2016. Tulevaisuudessa onkin



20 tarkoitus kehittää tähän osioon kullekin vastustajalle omat tilastosivustot, jossa olisi perusluontoisten voitot-tappiot -suhteiden ja vastaavien lisäksi edellä mainitun kaltaisia poimintoja, mahdollisesti myös niin JYPin kuin kunkin vastustajajoukkueen tehokkaimpia pelaajia keskinäisissä otteluissa. Varsinkin viimeksi mainittu lisäisi varmasti sivuston kiinnostusta muiden Liiga-seurojen kannattajien keskuudessa.

### 3.4 Yksityiskohdat

Visualisointi oli tärkeä osa työtäni. Sivusto sisältää suuret määrät tilastoja, erityisesti ottelut-osion kausinäkömä, jossa on allekkain lueteltuina vähintään 36, joillakin kausilla jopa lähes 80 ottelua lopputuloksineen. Tässä on olemassa riski, että sivusto näyttää tylsän luettelomaiselta, joten tämä osio tarvitsi jonkinlaisia korostuselementtejä.

Koska kullakin rivillä ottelun päivämäärä, joukkueiden nimet ja lopputulos eivät täyttäneet koko riviä (joskin muutamassa tapauksessa liian pitkät nimet tuottivat vaikeuksia, tästä tarkemmin luvussa 3.6), lyhyen pohdinnan jälkeen keksin liittää ottelun voittaneen joukkueen logon rivin loppuun. Näin myös käyttäjä näkee nopeasti, kuinka JYPin silloinen kausi on menestyksen osalta edennyt; useat peräkkäiset JYPlotot tarkoittavat voittoputkia ja pidemmät sarjat muiden joukkueiden logot puolestaan hävittyjen otteluiden sarjasta.

Alun perin ajatus niin sanottujen pikkulogojen käytöstä heräsi otteluiden tilastoja tehdessä. Jääkiekkoväen suosimassa Ylen Teksti-tv:ssä on vuosikymmenten ajan kirjoitettu kotijoukkueen maalintekijät vihreällä ja vierasjoukkueen sinisellä värillä. Harkitsin kunnioittavani perinteitä päätyessä tähän ratkaisuun, mutta kumpikin väri näkyy valkoisella pohjalla hieman heikosti (Teksti-tv:n taustaväri on musta). Pohdin seuraavaksi koti- ja vierasjoukkueen maalintekijöiden erottamiseksi niin sivuston omasta värimaailmasta tuttua mustaa ja punaista tekstiä ja lopulta jopa kullekin joukkueelle omaa väriä, kunkin oman värimaailman ja brändin mukaan. Tämä tuotti jo suunnitteluvaiheessa vaikeuksia ja kun olin saanut määriteltyä vasta muutamille joukkueille omat värit, lopputuloksena otteluiden tilastot näyttivät värityskirjan sivuilta.

Päädyin yksinkertaiseen ratkaisuun: maalintekijätilastoissa rivin alkuun sijoitettaviin joukkueen logoihin. Idea pikkulogojen käytöstä levisi ottelut-sivulle ensin aiemmin

mainitulla tavalla, minkä jälkeen aloin pohtia, että JYP on useampanakin kautena 21 voittanut jonkin joukkueen kaikissa keskinäisissä otteluissa, joten tämän joukkueen logoa ei näkyisi kyseisellä sivuilla lainkaan. Etsiessäni tietoa ja materiaalia työhöni vanhoista Jääkiekkolehti-nimisistä aikakauslehdistä, lainasin ajatuksen julkaisun kausiennakoista, joissa joka vuosi lehden nimen alla on kunkin kauden Liigajoukkueiden logot (pienikokoisina) rivissä aakkosjärjestyksessä. Käytännöllisyyden lisäksi tämä toi mukavan visuaalisen lisän kausisivuille [kuvat 4 ja 5.]



**JYP** **WIKI**

- Ottelut - - Joukkueet - - Pelaajat - - Vastustajat -

## ◀ 2004-2005 ▶



**Runkosarja**

16.09.2004	JYP - SaiPa	2-0	
17.09.2004	Ässät - JYP	3-5	
21.09.2004	JYP - Blues	4-3 JA	
23.09.2004	Jokerit - JYP	4-2	
24.09.2004	JYP - HPK	4-5 RL	
30.09.2004	Lukko - JYP	0-4	
02.10.2004	JYP - Kärpät	1-4	
05.10.2004	HIFK - JYP	4-2	
07.10.2004	Ilves - JYP	6-4	
09.10.2004	JYP - Pelicans	1-2	
13.10.2004	Tappara - JYP	5-1	

Kuva 4. Insinööriönä tehdyn sivuston kausisivu.



JYP WIKI

- Ottelut - - Joukkueet - - Pelaajat - - Vastustajat -

21.09.2004 Jyväskylä

 **4 - 3** 

-  47.25 1-0 Steve Martins (Janne Hauhtonen, Ossi Louhivaara)
-  49.26 1-1 Landon Wilson (Kari Kalto) YV
-  49.44 1-2 Ladislav Kohn (Kari Haakana)
-  51.53 2-2 Jarkko Immonen (Janne Hauhtonen) YV
-  52.34 3-2 Jaakko Uhlbäck (Jarkko Immonen) YV
-  54.55 3-3 Matti Näätänen (Tero Määttä)
-  61.59 4-3 Jari Jääskeläinen (Juha-Pekka Hytönen)
-  Sinuhe Wallinheimo 6+10+11+1=28
-  Mika Oksa 7+9+3+1=20

Yleisöä 3477

Kuva 5. Insinööriyönä tehdyn sivuston eräs ottelusivusto.

### 3.5 Typografia

Ammattimaisen ja itsetehdyn internet-sivuston ero näkyy yleensä tekstin fontista. Aloitteleville tekijöille on tyypillistä käyttää useita erilaisia hullunkurisia fontteja. Erikoisten fonttien käyttäminen on radikaali tyylikeino, heikentää tekstin uskottavuutta ja vie huomiota itse sisällöltä. Tässä asiayhteydessä ei voi olla mainitsematta Comic Sansia, joka kehitettiin nopealla aikataululla, kun erääseen Windows-sovellukseen tarvittiin sarjakuvamaista fonttia. Sovellus ei elänyt pitkään, mutta fontti nousi tunnetuksi Windows 95 -käyttöjärjestelmässä [18]. Nykyään sen käyttäminen on camp-huumoria ja sen kieltämistä vaaditaan internetissä erilaisten adressien ja jopa kokonaisen sivuston voimin [19].

JYP-sivustoon ei sisälly pitkiä tekstikappaleita, mutta yhden rivin mittaisia pätkiä – päivämäärä, joukkueet ja ottelun tulos – sitäkin enemmän. Pohdin aluksi muutamia hyvin perinteisiä vaihtoehtoja, kuten Arialia, Calibria ja Verdanaa, jotka ovat helppolukuisia ja sopivat hyvin pidempään tekstiin, mutta saivat sivuston näyttämään luettelomaiselta. Jatkoin eri vaihtoehtojen läpikäymistä kokeilutaktiikalla. Times New Roman sopi mainiosti otsikoihin, mutta vaikutti mielikuvituksettomalta. Valitsin lopulta Courier-kirjaisimen, sillä se sopi otsikoiden kanssa, koska kumpainenkin valitsemistani fonteista ovat pääteviivallisia.

Kausisivuilla haasteena oli väliotsikoiden muotoilu. Tarvitaanko käytettävyyden parantamiseksi ottelulistaukseen väliotsikoita, kuten "runkosarja", "puolivälierät" ja "finaalit"? Oletin jokaisella käyttäjällä olevan jonkinlainen käsitys jääkiekkokauden rakenteesta, mutta huomasin, että erityisesti pudotuspelivaiheessa väliotsikot selkeyttävät näkymää olennaisesti. Päätin valita niihin mahdollisimman yksinkertaisen fontin, päätteellisen Calibrin. Lisäsin jokaisen kausisivun loppuun kauden sarjataulukon ja yksinkertaisen pudotuspelikaavion. Kumpaankin sopi yksinkertainen ja huomiota herättämätön Calibri. Halusin korostaa JYPin roolia sen ollessa mukana pudotuspeleissä. Joukkueen nimen lihavointi ja värin muuttaminen eivät riittäneet, joten lisäsin tehokeinoksi molemmat, jolloin lopputulos oli toimiva.

Typografiassa suuremmaksi ongelmaksi fonttivalintojen sijasta muodostuivat seurojen nimien vaihtelevat pituudet. Esimerkiksi jääkiekon suurimmassa sarjassa NHL:ssa (ja Pohjois-Amerikan urheilusarjoissa ylipäänsä) joukkueiden nimet ovat mallia kaupungin tai osavaltion nimi, jonka perässä tyypillisesti monikossa oleva joukkueen nimi.







Nimeämiskulttuuri on mielenkiintoinen: esimerkiksi kun Pittsburghin kaupunkiin valmistui uusi, muotonsa vuoksi lempinimen "Iglu" saanut areena, oli kaupunkiin NHL-seuraa perustettaessa ylivoimainen nimiehdotus Penguins eli pingviinit [20]. Carolina Hurricanes liittyi sarjaan vuonna 1997, ja kun vain vuotta aiemmin Pohjois-Carolinan osavaltiossa oli riehunut kaksi voimakasta hurrikaania, haluttiin tämä myös uuden seuran nimeksi [20]. Seurojen nimistä voisi kertoa pitkään, mutta olennaisinta on, että nimet ovat lähes järjestään saman pituisia, varsinkin kun otteluiden yhteydessä käytetään usein pelkästään kaupunkien tai osavaltioiden (esim. Pittsburgh – Carolina) tai joukkueiden nimiä (Penguins – Hurricanes).

Suomessa seurojen nimikulttuuri on huomattavasti yksinkertaisempi. Erilaiset lyhenteet ovat tavanomaisia, esimerkiksi TPS on koko nimeltään Turun Palloseura ja lappeenrantalainen SaiPa Saimaan Pallo. Kirjainlyhennettä käyttävien seurojen koko nimiä käytetään harvoin. Pohjoisamerikkalaisella tyyllillä nimettyjä seuroja ovat esimerkiksi Tampereen Ilves ja Helsingin Jokerit, mutta käytännössä tilastossa ja pöytäkirjassa ne ovat vain nimillä Ilves ja Jokerit.

Lyhyimmät nimet ovat kolmimerkkisiä, mutta nimessä Pelicans on jo kahdeksan merkkiä. Lisäksi JYP tunnettiin vuoteen 1997 mennessä nimellä JyP HT, eli välilyönnin kera kuusi merkkiä. Fontin koon mietin tarkkaan. Jos pitkille nimille varaa enemmän tilaa, saattavat kahden kolmimerkkisen joukkueen ottelut näyttää rivillä yksinäisiltä. Otteluiden merkitseminen kahdelle riville hankaloitti luettavuutta. Lahtelainen Pelicans esiintyi nykyisellä nimellään vasta, kun JYP oli poistanut nimestään HT-osan (Hockey Team), joten laskin, että pisin mahdollinen ottelupari olisi JyP HT – Tappara, eli välilyönteineen 16 merkkiä. Kirjoitetuissa jutuissa (uutiset, kolumnit ym.) ottelut kirjoitetaan yleisesti muodossa joukkueiden nimet yhdistettynä yhdysviivalla, mutta tilastoinnissa yleisesti käytetään välilyöntejä yhdysviivan molemmin puolin. Yksi syy tälle käytännölle ovat 1990-luvulla SM-liigassa pelanneet joukkueet nimeltä Kiekko-Espoo sekä Hockey-Reipas. Näiden seurojen nimissä on paitsi yhdysviivat, myös yhteensä 12 ja 13 merkkiä. Kaiken lisäksi vielä kumpainenkin seura pelasi liigaa aikana, jolloin JYP käytti nimessään HT-liitettä. Pisin ottelupari tulisi siis olemaan JyP HT – Hockey-Reipas, yhteensä 22 merkkiä, joka on lähes kolme kertaa enemmän kuin lyhimmällä mahdollisella (esim. HPK – JYP).

Pohdin eri vaihtoehtoja eripituisten nimien aiheuttaman ongelman ratkaisemiseksi. Olin aiemmin päättänyt kirjata päivämäärät muodossa 01.01.1999 eli lisätä yksinumeroisten päivien ja kuukausien eteen nollan. Ajatus joukkueiden nimien tiivistämisestä kolmikirjaimisiksi ei kuitenkaan toiminut siitä huolimatta, että muotoa käytetään varsinkin pelaajan nimen perässä ja TV-lähetysten grafiikassa, eli tapauksissa, jossa joukkueen nimi on yleisön tiedossa muutenkin. Sivuston kulmakivenä on helppokäyttöisyys, joten nimien arvaaminen ei tullut kyseeseen. Samasta syystä joukkueiden ilmaiseminen pelkillä logoilla ei toimi. Pelkät lyhenteet tai logot saattaisivat toimia meneillään olevan kauden tilastoinnissa, mutta sivustolla "ajanlasku" alkaa vuodesta 1985, jonka jälkeen SM-liigassa osa joukkueista on tullut ja mennyt ja myös vaihtanut nimeään ja/tai logoaan.

Ratkaisuksi ajattelin käyttää HTML-attribuuttia nimeltä letter-spacing. Tämä attribuutin lisääminen negatiivisella arvolla tyylikeinona tekstiattribuutin sisälle tiivistää tekstiä [kuva 6]. Huomasin, että 22 merkkiä on niin pitkä, että käyttämäni pääteviivallisen fontin kirjaimet menevät toistensa päälle. Letter-spacing ei toiminut. Onneksi Kiekko-Espoon ja Hockey-Reippaan pitkät nimet olivat aikoinaan ongelmallisia myös muille medioille, joten ne kirjoitettiin monessa kohtaa muotoihin K-Espoo ja H-Reipas. Nämäkin olivat tavallaan lyhenteitä, joita en halunnut käyttää. Lukuisten kokeiluvaiheiden jälkeen totesin niiden olevan järkevä keino saada ottelulistaus toimimaan. Otteluohjelman lisäksi jokaisen kausisivun loppuun lisäsin vielä kauden sarjataulukon, jossa kymmenen merkkiä lyhyimpiä pidempi nimi olisi aiheuttanut epäsymmetrisyyttä, joten K-Espoo- ja H-Reipas-kirjoitusmuodot alkoivat lopulta muovautua mielessäni kompromissista oikeaksi ratkaisuksi.

16.09.1990	Ilves - JyP HT	5-4	
20.09.1990	JyP HT - Hockey-Reipas	8-4	
23.09.1990	HIFK - JyP HT	4-3	
27.09.1990	JyP HT - Ässät	7-4	

Kuva 6. Yksityiskohta insinööriyön ottelut-sivulta sen keskeneräisessä vaiheessa. Toisella rivillä on käytetty lopullisesta työstä pois jätettyä letter-spacing-attribuuttia.

### 3.6 Sisällön tuottaminen

Yksi sivuston päätarkoituksista on kerätä otteluiden tilastot yhteen ja samaan paikkaan. Tietojen sirpaloituminen ympäri internetiä tuli konkreettisesti esille niitä etsiessä, sillä pelkällä Google-haulla ei löytynyt tietoa läheskään kaikista otteluista. Esimerkiksi Liigan omilla sivuilla ottelutilastot löytyvät vasta kaudesta 2014–2015 lähtien, kun taas Ylen sivuilta löytyy kyllä uutisia vanhemmistakin otteluista, muttei niiden tilastoja. Pitkällisten etsintöjen jälkeen kokosin ottelutilastot aiemmin mainituista JokeriWikistä ja Patahistorysta sekä Helsingin Sanomien, Keskisuomalaisen, Ylen sekä MTV:n verkkosivujen arkistoista. Aivan jokaisesta ottelun tilastojen löytäminen, etenkin 1980-luvulta, oli haastavaa. Se onkin yksi sivustoni tulevaisuuden kehityksen kohde. Pelaajien henkilökohtaiset tilastot löytyvät useista eri paikoista, kuten esimerkiksi EliteProspects-tietopankista, Liigan omilta sivuilta ja Jatkoika.com-verkkolehdestä.

Sekä ottelutilastoja että muuta materiaalia sivustolle etsiessäni törmäsin sattumalta Internet Wayback Machine -nimiseen palveluun, jolla pystyy selaamaan internetsivustojen vanhempia versioita aina vuodesta 1996 lähtien. Esimerkiksi JYPin uudistaessa verkkosivujaan viimeksi syksyllä 2016 sieltä hävisivät kaikki sitä ennen julkaistut uutiset, otteluraportit ja vastaavat. Internet Wayback Machinen avulla löytyy kuitenkin esimerkiksi seuran vuonna 1999 julkaistujen verkkosivujen silloinen versio, kaikkine silloisine sisältöineen.

Sain vuonna 2003 ensimmäinen digitaalikamerani ja aloin tuolloin välittömästi ottaa kuvia kaikista JYPin otteluista, joissa olin paikan päällä. Aloin lähettää niitä tuttavani epävirallisille JYP-fanisivustoille, kunnes myöhemmin toimiessani JYPin verkkotoimituksessa (ja saatuani uudemman järjestelmäkameran) aloin julkaista kuvia JYPin omilla sivuilla.

Valtaosa omissa arkistoissani olevista kuvista on otettu vuonna 2004 julkaistulla Canon S1 -kameralla. Tuossa mallissa kuvien resoluutio ja kuvanvakain olivat nykypäivään verrattuna hyvällä tasolla, mutta etenkin objektiivin valovoima ja zoomaus ovat varsin heikkoja. Vaikka läheltä kaukaloa otetut kuvat olivat kohtalaisen tarkkoja, ne olivat valoituksen puolesta heikkolaatuisia, eli toisin sanoa pimeitä. Opiskeltuani Adobe Photoshop -ohjelman käyttöä onnistuin sujuvasti käsittelemään kuvia. Aluksi lisäsin jokaiseen kuvaan auto color-, auto contrast- ja auto tone -toiminnot, eli annoin ohjelman muokata kuvan väri-, kontrasti- ja sävyasetuksia sen itsensä parhaiksi



katsomiin arvoihin. Jo tämä paransi kuvien laatua huomattavasti. Säädin myös shadows&highlights-toiminnolla kuvien tummia kohtia vaaleammiksi sekä kirkkaita kohtia, toisin sanoen kaukalon jäätä, tummemmaksi. Selkeästi epäonnistuneita kuvia ei voinut enää ”pelastaa”, mutta lukuisat kuvat alkoivat käsittelyjen jälkeen muistuttaa korkealaatuisia HDR-kuvia, jotka todellisuudessa muodostetaan ottamalla samasta kohteesta useampia kuvia ja yhdistämällä ne. Etenkin alkuperäisissä kuvissa peilisileän yksivärisestä jäästä alkoi erottua luistimenjälkiä ja lumikertymiä, jotka näyttivät todellisilta. Lisäksi kuvat on otettu JYPin kotiotteluista, joissa JYP pelaa mustilla pelipaidoilla. Niin kontrastin säätäminen kuin tummien kohtien vaalentaminen paransi kuvien laatua merkittävästi.

Toimin JYPin verkkotoimituksessa kirjoittavana toimittajana ja kuvasin otteluita vain satunnaisesti, osittain siitä syystä, että toimitukseen liittyi kaksi muuta valokuvaajaa. He antoivat luvan käyttää sivustolla ottamiaan kuvia. Loput kuvat keräsin internetistä, ja tarkistin, että kuvat ovat vapaasti kopioitavissa ja mikäli niissä ei lukenut kuvaajan nimeä, lisäsin sen kuviin Photoshopia käyttäen.

Kaikista lähihistorian otteluista on nykyään maalikooste, esimerkiksi aiemmin mainitun Ruutu.fi:n omalta sivustolta, sekä monien seurojen omilta YouTube-kanavilta. Lisäksi niin YouTubesta kuin muilta internetin videosivustoilta löytyy muun muassa vanhoja Urheiluruudun videopätkiä.

Halusin kuitenkin sivustolle enemmän videomateriaalia. Olen tallentanut useammallekin eri digisovittimen kiintolevyille kokonaisia JYPin otteluita, joita olen myös siirtänyt (”ripannut”) tietokoneelleni. Kokonaisia vanhoja otteluita erätaukoineen ja mahdollisine mainoskatkoineen ei kuitenkaan kovin moni jaksa katsella, joten päätin editoida tallennuksista maalikoosteita. Tätä tehdessäni muistin kuitenkin, kuinka niin monet kerrat olen harmitellut paikan päällä nähdyn ottelun maalikoostetta katsoessa, että miksi niissä näytetään ainoastaan maalit, eikä ottelun muita mielenkiintoisia tai erikoisia tapahtumia. Päätin editointivaiheessa tehdä otteluista noin 30–40 minuuttia kestävätkä koosteet, joihin sisältyy edellä mainittujen muiden tapahtumien lisäksi myös esimerkiksi osa kanavan ennakkostudiosta (mukaan lukien joukkueiden kokoonpanot) ja erätaukoaastatteluita. Tämä sopii sivuston perusajatukseen: tarjoan lyhyiden ja pikaisten maalikoosteiden rinnalle laajempia videokoosteista otteluista.

### 3.7 Selainversio ja mobiiliversio

Ensimmäinen askel internetin käyttöön matkapuhelimella oli vuonna 1999 syntynyt WAP (Wireless Application Protocol), jolle aikoinaan asetettiin kovat, kenties jopa epärealistiset odotukset [21]. Internet eli murrosvaihettaan, ja kun ihmiset olivat jo alkaneet tottua kiinteiden lankapuhelimien vaihtumiseen matkapuhelimiin, heräsi innostus internetin langattomasta käytöstä. WAP ei elänyt kovinkaan pitkään, saati menestyksekkäästi, mutta kun vuonna 2012 uutisoitiin monen teleoperaattorin luopuvan WAP- palveluista kokonaan, Soneran mobiililiiketoiminnan viestintäjohtaja Timo Saxén muistutti, ettei palvelu jäänyt vain epäonnistuneeksi kokeiluksi:

WAP oli yksi välivaihe mobiili-internetin historiassa. Se sovitti netin sisällön matkapuhelimiin huomioiden verkon silloisen nopeuden ja puhelimen suorituskyvyn. Nyt internetsivujen mobiiliversiot ja mobiiliaplikaatiot tekevät saman [21.]

2010-luvun alussa tietokoneiden näytöt olivat vanhaa 4:3-kuvasuhdetta, jolloin tarkin mahdollinen resoluutio oli 1024 x 768 pikseliä. Ensimmäisten älypuhelimien näytöt olivat puolestaan 320 x 480 pikseliä, joten ero ei ollut suuri. Ongelmia aiheutti, että tietokoneiden näytöt olivat vaakasuuntaisia, kun taas älypuhelimia pidetään pystysuorassa. Ensimmäisten älypuhelimien tapauksessa internetsivustot eivät mahtuneet leveyssuunnassa kokonaan puhelimen näytölle. Ongelma kasvoi entisestään, kun tietokoneiden näytöt alkoivat nopeasti muuttua uuteen 16:9-laajakuvasuhteeseen [22.]

Kuten Saxénin lainauksesta voi päätellä, ”tietokonemainen” internetin selailu matkapuhelimella jäi lyhyeksi, sillä älypuhelimien yleistyessä alkoivat internetpalveluiden tarjoajat tuottaa sivustoistaan mobiiliversioita ja hieman myöhemmin internetselaimet ohittavia mobiilisovelluksia. Mobiiliversio tarkoittaa sitä, että sivuston sisältö on tiivistetty tavallista kapeammaksi ja sommiteltu pystysuunnassa peräkkäin. Tyypillisesti myös ylävalikko on korvattu erillisellä painikkeella, josta ylävalikon sisältö aukeaa pudotusvalikkoina. Mobiilisovelluksissa puolestaan on tavanomaista vasemmasta reunasta esiin saatava sivuvalikko, mutta mobiilisovellukset, eli niin sanotut appit, on suunniteltu Android- ja iOS-suunnitteluohjeiden mukaan. Niiden ei tarvitse noudattaa internetselainten ”lainalaisuuksia” [22.]

Vaikka tekemäni sivusto on tarkoitettu ensisijaisesti rauhalliseen pöytätietokoneella tapahtuvaan selaamiseen, suunnittelin sen toimimaan myös älypuhelimella. Olin sommitellut sivuston kapeahkoksi ja pystysuunnassa vieritettäväksi. Testattuani sivustoa asetin sivuston artikkelin eli varsinaisen sisältöosuuden leveydeksi 800 pikseliä. Tämä tuntui olevan optimaalinen leveys eri mobiililaitteille, eikä se ollut liian kapea tietokoneella käytettäessä. Lisäksi kaikilla nykyisillä internetselaimilla pystyy suurentamaan sivun näkymää; esimerkiksi itse katson suurinta osaa käyttämistäni internetsivustoista 125 prosentin kokoasetuksella. Näin ollen sivuston ei tarvitse olla kovinkaan leveä eikä tekstin suurta fonttikokoa.

Koska sivusto toimii tietokoneen lisäksi yhtä sujuvasti myös mobiililaitteilla, varsinaiselle mobiiliversiolle tai -sovellukselle ei ainakaan vielä toistaiseksi vaikuttaisi olevan tarvetta. Erilaiset mobiililaitteet kuitenkin arkipäiväistyvät. Esimerkiksi jo yli miljoona suomalaista kertoo katsovansa televisio-ohjelmia älypuhelimella [4], joten mobiiliversion huomiotta jättäminen ei ennustaisi sivustolle valoisaa tulevaisuutta.

## 4 Käyttäjätestaus

Koska helppokäyttöisyys on tärkeä osa sivustoa, sivusto tulee testata. Päädyin kolmiosaiseen testivaiheeseen: ensimmäiseksi perinteinen käyttäjäkysely, toisena yksityiskohtaisempi kysely valituilta käyttäjiltä ja kolmantena vapaan palautteen kerääminen suurelta käyttäjämäärältä. Kaksi ensin mainittua toteutin sivuston työstämisen yhteydessä, viimeksi mainittu tulee ajankohtaiseksi, kun sivusto on valmis julkaistavaksi.

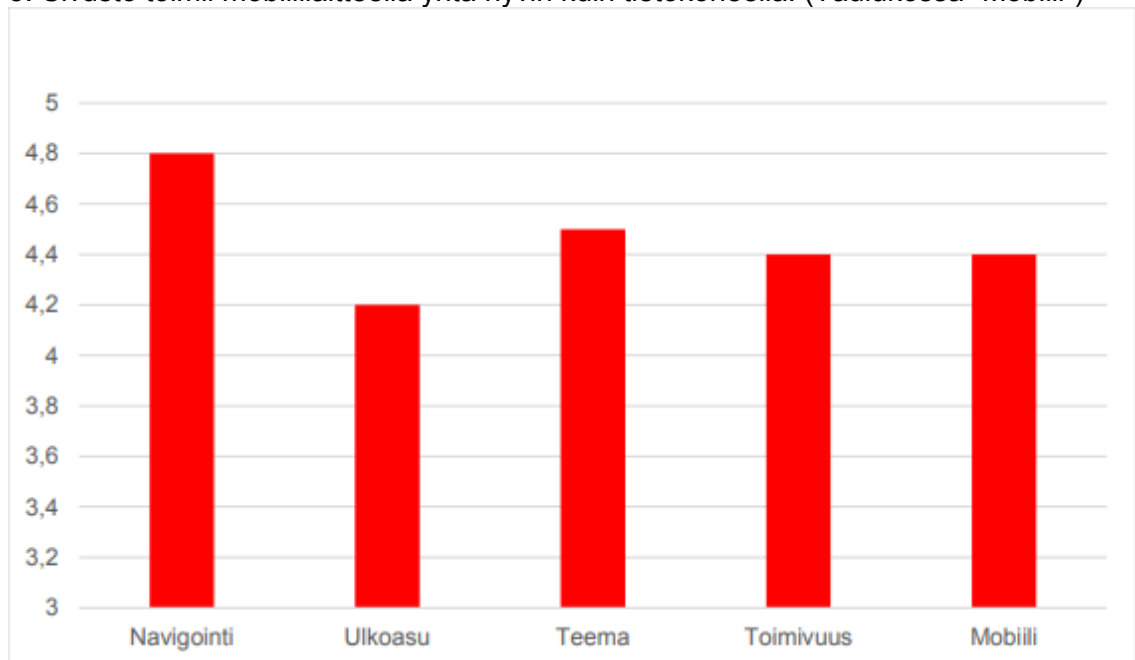
### 4.1 Käyttäjäkysely

Keräsin testikäyttäjiksi kymmenen henkilöä, joille annoin erilaisia ”tehtäviä” sisältävän ohjeistuksen sivuston selaamiseen ja tämän jälkeen heidän tuli täyttää tekemäni kyselylomake. Tehtävät jaoin sivuston neliosaisen rakenteen mukaan, eli testikäyttäjien piti etsiä tietoa yksittäisistä otteluista, jonkin tietyn kauden pistemääristä, yksittäisen pelaajan tilastoista sekä vastustajiin liittyvistä tilastoista. Annoin kullekin käyttäjälle kaksi tehtävää sivuston kustakin osiosta eli yhteensä kahdeksan. Tehtävät olivat pääpiirteittäin kaikille samanlaiset, mutta annoin kullekin käyttäjälle hieman erilaiset päivämäärät, pelaajat ja muut yksityiskohdat, jotta saisin varmistettua, että kaikki sivustolla oleva tieto on yhtä helppo löytää. Samalla tulisi testattua, että mahdollisimman moni sivustolla oleva linkki toimisi. Lisäksi mainitsin ohjeistuksessa, että ”ylimääräistä” selaamista ei ole kielletty ja sivustoa tulee kokeilla niin tietokoneella kuin mobiililaitteellakin. Esimerkkejä käyttäjille annetuista tehtävistä:

- Kuka teki JYPin toisen maalin ottelussa Ilvestä vastaan 10.12.2002?
- Kuka oli JYPin tehokkain puolustaja kaudella 2006–2007?
- Mikä on Jarkko Immosen yhden kauden piste-ennätys JYPissä pelatessaan?
- Mikä on HIFK:n suurin kotivoitto JYPistä?

Tämän jälkeen testikäyttäjät saivat vastatakseni viisi erilaista väitettä, joihin heidän tuli vastata joko täysin eri mieltä, osittain eri mieltä, ei samaa eikä eri mieltä, osittain samaa mieltä tai täysin samaa mieltä. Vaihtoehdot oli pisteytetty edellä mainitussa järjestyksellä välille 1–5, josta myöhemmin laskin kunkin väitteen saaman pistekeskisarvon. Väitteet kuuluivat seuraavasti:

1. Sivustolla on helppo navigoida. (Taulukossa "Navigointi")
2. Sivuston ulkoasu näyttää hyvältä. (Taulukossa "Ulkoasu")
3. Sivustolle saavuttaessa näkee heti mistä on kyse. (Taulukossa "Teema")
4. Sivustolla liikkuminen toimii sujuvasti, et jäänyt mihinkään jumiin. (Taulukossa "Toimivuus")
5. Sivusto toimii mobiililaitteella yhtä hyvin kuin tietokoneella. (Taulukossa "Mobiili")



Kuva 7. Käyttäjäkyselyn tulokset. Navigointi sai pistekeskisarvoksi 4,8, ulkoasu 4,2, teema 4,5, toimivuus 4,4 ja mobiili 4,4.

Tulokset yllättivät positiivisesti. Jokainen vastaus oli 4 tai 5, eli joko osittain samaa mieltä tai täysin samaa mieltä. Kaksikin testikäyttäjää antoi vastauksissaan sivustolle täydet pisteet, eli jokaiseen kohtaan täysin samaa mieltä. Vaikka en ole itsekään löytänyt sivustosta puutteita, tämä saattaa silti selittyä sillä, että kaikki testikäyttäjät olivat vähintään kohtalaisen hyvin tuntemiani ihmisiä. Heikoimman arvosanan sai toinen väite, eli sivuston ulkoasu, jonka vastauksien keskiarvoiksi tuli 4,2. Parhaat arvostelut sai puolestaan ensimmäinen väite, eli lähes kaikki olivat täysin samaa mieltä siitä, että sivustolla on helppo navigoida.

## 4.2 Yksityiskohtainen kysely

Testauksen toisessa osassa keräsin tarkemmin valituilta yksityiskohtaisempaa tietoa. Poliitikassa käytetään usein niin sanottua nelikenttäkaaviota, joka on ikään kuin kaksiulotteinen koordinaatisto, jossa toisen akselin päissä ovat oikeistolainen ja vasemmistolainen, tätä vastakkain olevassa puolestaan liberaali ja konservatiivinen. Loin käytettävyydestäukseeni kaavion, jossa toisessa akselissa määritellään henkilön osaaminen ja aktiivisuus IT-maailmassa, toisessa taas se, kuinka aktiivisesti henkilö seuraa jääkiekkoa. Halusin nähdä, kompensoiko käyttäjän vahva IT-osaaminen lajiymmärryksen puutetta tai toisin päin, löytääkö innokas jääkiekkofani haluamansa, vaikka ei nykytekniikasta niin paljoa ymmärtäisikään.

### Juhani

17-vuotias Juhani on käyttänyt tietokoneita ja älypuhelimia jo pienestä pitäen ja kertoo olevansa niiden ”melko harjaantunut käyttäjä”. Jääkiekkoa hän seuraa aktiivisesti: ensisijaisesti Liigaa suosikkijoukkueensa HIFK:n näkökulmasta ja käy noin kerran viikossa kotiotteluissa. Lisäksi hän seuraa myös NHL:aa televisiopakettien kautta. Hänen mielestä sivuston ulkoasu on melko selkeä, ja hän kertoo ymmärtäneensä heti ensimmäisellä vilkaisulla, että kyseessä on ”jonkinlainen JYPin joukkue-/historiasivusto”. Hänellä oli pelaajat-sivulle useampikin parannusehdotus: sivun yläreunassa olisi hyvä olla hakupalkki, vähintäänkin sellainen, joka ohjaisi suoraan jonkin tietyn alkukirjaimen tai pelinumeron kohdalle, tai jopa yksityiskohtaisempi versio, jolla voisi hakea esimerkiksi yli 30 maalia yhden kauden aikana tehneitä tai yli 500 ottelua seurassa pelanneita.

Juhani kehui erityisesti pelaajakohtaisia sivuja. Hän antoi kiitosta etenkin kuva- ja videogallerioille, joista saa nopeasti käsityksen pelaajan pelityylistä. Pienenä lisäyksenä hän ehdotti, että jokaisen pelaajan kohdalle voisi myös lisätä enemmän henkilökohtaisia saavutuksia, kuten piste- tai maalipörssin voittoja sekä mitaleja niin koko Liiga-uralta kuin JYP-vuosiltakin. Hän sanoo myös olevansa sivuston kohderyhmää, sillä vaikka hän ei itse JYPiä kannatakaan, hän kertoo usein selailevansa eri joukkueiden ja pelaajien tilastoja.

## Helena

29-vuotias Helena on opiskellut erilaisten tietokoneohjelmistojen käyttöä ja soveltanut osaamistaan työtehtävissään jo teini-ikäisestä lähtien, jonka lisäksi hän käyttää älypuhelinta ja tablettia viihdetarkoituksiin ”aivan liian paljon”. Hän seurasi nuorempana aktiivisesti suosikkijoukkueensa JYPin otteita, mutta ei ole elämäntilanteensa vuoksi käynyt yli kymmeneen vuoteen kotiotteluissa eikä nykyään muilta kiireiltään aina jaksa edes seurata otteluiden tuloksia, joten hän ei koe kuuluvansa kohderyhmään.

Eri vuosien otteluiden tuloksista Helena ei sano olevansa juurikaan kiinnostunut, mutta tunnustaa, että saattaisi silloin tällöin käydä katsomassa ”jotain pieniä juttuja, esimerkiksi pelaajakortteja”. Hänen mielestä sivusto näyttää ”hieman vanhanaikaiselta”, mutta kuitenkin selkältä ja toimivalta. Hän kehui erityisesti sivuston helppoa navigointia.

## Arto

36-vuotias Arto kertoo olevansa samaa kastia Die Hard -elokuvasarjan päähenkilön kanssa, jonka mielestä ”kehitys saavutti huippunsa pakastepizzan myötä”. Hän käyttää tietokonetta vain sähköpostia ja muita välttämättömiä toimia varten. Älypuhelinta hän ei omista, vaan luottaa yhä perinteiseen Nokia 3310 -malliin. Jääkiekkoa hän seuraa aktiivisesti; vaikka hän ei enää asukaan kotikaupungissaan Lahdessa, hän seuraa aktiivisesti suosikkijoukkueensa Lahden Pelicansin otteita television ja radion välityksellä.

Arto kertoo tietoisesti karttavansa internetin ”tarpeetonta” viihdekäyttöä, mutta toteaa kuitenkin, että juuri tämänkaltaiset sivustot voisivat olla sellaisia, joilla hän voisi vierailta vain tarkoituksella viettääkseen aikaansa. Hänen mielestään monet internetsivustot ovat vuosien saatossa menneet liikaa tyylikeinot edellä heikentäen samalla käytettävyyttä, joten sivustoni yksinkertainen ja selkeä rakenne oli hänelle mieleen.

Essi

51-vuotias Essi käyttää työssään tietokonetta ja vapaa-ajalla älypuhelimella viestiessään muun muassa WhatsApp-pikaviestintäsovellusta, mutta niiden käytön varsinaisen ”sisäistämisen” sijaan hän on yksinkertaisesti opetellut ulkoa perustoiminnot. Hän kertoo ”pahimmaksi painajaisekseen” sen, jos laitteiden näyttöön ilmestyy mikä tahansa tuntematon ilmoitus tai näkymä. Vaikka Essi harrastaa urheilua aktiivisesti, hän ei ole kiinnostunut jääkiekosta juuri lainkaan, ei varsinkaan penkkiurheilun muodossa, ja yksityiskohtaisten tilastojen jälkikäteen tutkiminen huvin vuoksi ei hänelle tulisi kuuloonkaan.

Essi suostui koko testaukseen hivenen vastahakoisesti, mutta koki lopulta ”suurta onnistumisen riemua”, kun onnistui navigoimaan sivustolla ja löysi hänelle osoitetuissa tehtävissä kyselyjä tietoja. Tästä huolimatta hän toivoi sivustolle enemmän erilaisia opastuksia ja muita ohjetekstejä. Esimerkiksi maalivahtien tilastoja katsellessaan hän ei ymmärtänyt lainkaan, mitä tilastojen yläreunassa olevat lyhenteet tarkoittavat. Hän kuitenkin antoi kehuja sivuston helppokäyttöiselle rakenteelle, jonka ansiosta myös ”hänen kaltaisensa vanhus” kykenee liikkumaan sivustolla ongelmitta.

#### 4.3 Sivuston linkittäminen keskustelupalstalle

Kolmas ja viimeinen testi perustuu suureen käyttäjämäärään. Olen jo kymmenisen vuotta kirjoittanut ja lukenut aktiivisesti aiemmin mainittua Jatkoaika.com-verkkolehden keskustelupalstaa, jossa on rekisteröityneitä käyttäjiä yhteensä noin 16 000 ja satunnaisia lukijoita ylläpitäjien arvioiden mukaan jopa satoja tuhansia. Olen aktiivinen ensisijaisesti palstan JYP-osiossa, jossa on arviolta noin 100–200 aktiivista kirjoittajaa, joista tunnen henkilökohtaisesti noin kymmenkunta nimimerkkiä.

Koska sivustoa tullaan sen julkaisemisen jälkeen todennäköisesti käsittelemään Jatkoajan keskustelupalstan JYP-osiossa, pidän testausvaiheen välttämättömänä kohtana sen linkittämistä tälle palstalle. Tällä tavoin saan paitsi runsaasti välitöntä palautetta, myös näkyvyyttä sivustolle.



## 5 Työn viimeistely ja tulevaisuus

Insinööriyönä tekemäni sivuston tulevaisuuden kehitys- ja laajennusmahdollisuudet ovat, jos eivät rajattomat, niin ainakin valtavat: jääkiekosta voi tehdä erilaisia tilastoja lähes loputtomat määrät. Esimerkiksi mainitsemaltani Patahistory-sivustolta löytyy tilastotietoa Porin Ässien historiasta aina maali-, syöttö- ja pistepörssien ennätyslukemista listaukseen kaikista seuran olemassaoloaikana tehdyistä hattutempuista. Niin Patahistoryn ylläpitäjä kuin yksi omista testihenkilöistäni toivoi sivustolleni monipuolisemmin erilaisia tilastoja ja muuta ”nippelitietoa”. Muut testikäyttäjät kehuivat sivuston yksinkertaista rakennetta, mutta toivoivat lisää sisältöä nimenomaan tekstin muodossa, sekä tarkemman ohjeistuksen, että niin sanotusti tarinan muodossa.

Viimeksi mainittu onkin yksi jo mielessäni oleva tulevaisuuden kehityskohde: olen suunnitellut pelaajakohtaisille sivuille osiota, josta löytyisi niin vanhojen pelikavereiden kuin entisten valmentajien sitaatteja kustakin pelaajasta. Sisältöä voisi kerätä haastatteluista ynnä muista vastaavista julkisista lähteistä, mutta myös ottaa itse yhteyttä ”asianomaisiin”. Toimiessani kahdeksan kauden ajan JYPin verkkotoimituksessa pelaajien ja valmentajien haastattelu tuli tutuksi, joten tämän pitäisi hoitua helposti.

Testikäyttäjistä Essi toivoi sivustolle erilaisia ohjeistustekstejä, kun hän esimerkiksi ei ymmärtänyt maalivahtien tilastoja. Tällaisessa tapauksessa ohjetekstit ovat perinteisesti yksinkertaisen alt-attribuuttia, jolla saa tietyn tekstikappaleen näkymään, kun liikuttaa hiiren osoittimen jonkin tietyn kuvan tai tekstin päälle. Tämän attribuutin käyttö on kuitenkin vuosien saatossa vähentynyt, sillä paitsi että käyttäjän pitää etukäteen tietää sen olemassaolo, se ei luonnollisesti toimi kosketusnäyttöisillä mobiililaitteilla. Näin ollen yksi kehityskohteista onkin sujuvasti toimivan apu- tai ohjevalikon lisääminen.

Kenties suurin kehityskohde on kuitenkin yksinkertaisesti kuva- ja videomateriaalin etsiminen. JYP on pelannut jääkiekkoa pääsarjatasolla yli 30 vuotta, mutta internetin videopalvelut ovat olleet olemassa vasta kymmenisen vuotta, joten valtaosa seuran historian otteluista on nauhoitettu analogisille alustoille. Esimerkiksi YouTubesta löytyy JYPin 1990-luvun otteluista vain kourallinen videoita, joista suuri osa on lyhyitä, Urheiluruudusta tai vastaavista televisio-ohjelmista pilkottuja pätkiä. On kuitenkin

mahdollista, että JYP-kannattajilta löytyy kotoaan esimerkiksi VHS-kaseteille nauhoitettuja vanhoja TV-pelejä tai mitä tahansa vanhaa kuva- ja/tai videomateriaalia, esimerkiksi sanomalehdistä leikattua uutisia, joita kannattaja on esitellyt vain ”yksityisesti” tuttavilleen.

Testikäyttäjistä Helena toivoi lisää tietoa sivustosta, mahdollisesti jopa oman sivun syntytarinalle ja kehityshistorialle. Tämä on ollut itselläni mielessä jo varhain, viimeistään siinä vaiheessa, kun näin ensi kertaa JokeriWikin vastaavan sivun. Syntytarina sivuston luoja kertomana tuo myös käyttäjän lähemmäksi lopputuotetta. Ihmisten väliset kontaktit tuottavat vaikuttavampia elämyksiä, joiden pariin hakeudutaan entistä enemmän [4]. Tämä on myös yksi syy siihen, miksi haluan sivuston valmistuttua tai mahdollisesti jo ennen sitä linkittää sivuston Jatkoajan keskustelupalstalle, sillä suora, avoin ja anonyymi (joskin vain osittain, sillä tunnen henkilökohtaisesti suuren osan palstan JYP-taustaisista kirjoittajista) palaute edustaa niin sanottua vertaismediaa parhaimmillaan, eli toisin sanoen käyttäjät pääsevät osallistumaan sivuston tekemiseen. Toinen mahdollisuus tähän on liittää sivustolle jonkinlainen kommentointi- ja/tai palauteosio, jossa käyttäjät voivat paitsi antaa omia parannusehdotuksiaan, myös tarjota materiaalia sivustolle omista arkistoistaan.

Mikäli tulevaisuudessa pääsisin työkseni ylläpitämään tätä tai samankaltaista sivustoa, käyttäisin todennäköisesti päivät parannusehdotusten pohtimiseen ja sivuston kehittämiseen. Yksi kehityskohde on tehdä sivustosta nykyisen hieman staattisen sijasta dynaamisempi. Esimerkiksi kauden ollessa käynnissä jokaisen ottelun jälkeen ottelun tilastot, kuten pelaajien tehopisteet, päivittyisivät automaattisesti pelaajien tilastoihin. Toinen esimerkki dynaamisuudesta on niin sanottu Wikipedia-tyyppinen etusivu, eli yhden tai useamman satunnaisen linkin otteluun ja pelaajaan lisäksi etusivulla olisi pieni ”tietoisku” kyseisestä päivämäärästä, onko samalla päiväyksellä ollut aiemmin otteluita tai onko jollain JYPissä pelanneella kiekkoilijalla syntymäpäivä tuolloin.

Todennäköisesti ensimmäinen kehityskohde on ottaa yhteyttä JYPin toimistoon ja tiedustella, olisiko heillä arkistoissaan lisää materiaalia sivustolle. Tavoitteena olisi myös saada heiltä mainontaa ja saada sivustoni heidän palvelimelleen. Mahdollisesti myös seuralta itseltään voi tulla toiveita ja/tai parannusehdotuksia, minkä jälkeen alan työstää, mielellään yhteistyössä seuran kanssa, aiemmin mainittuja kehityskohteita.

## 6 Pohdinta ja johtopäätökset

Rakensin insinööriyönä jääkiekkoseura JYPille mahdollisimman täydellisen ja graafisen tilastopankin. Tavoitteena oli luoda paikka, josta seuran fanit, mahdollisesti urheilutoimittajat ja ylipäänsä kaikki jääkiekosta kiinnostuneet voivat etsiä tietoa JYPin historiasta nopeasti ja helposti, mutta myös halutessaan viettää nostalgisia hetkiä vanhojen otteluiden ja entisten pelaajien ja joukkueiden parissa.

Opinnäytetyön aihe oli mielenkiintoinen ja monella tapaa henkilökohtainen: olen seurannut aktiivisesti JYPin otteita jo vuosituhannen vaihteesta lähtien ja tuon ajan otteluiden käsitteleminen herätti runsaasti nostalgisia tunteita. Lisäksi pääsin vihdoinkin hyödyntämään tietokoneellani olevia tuhansia JYPin otteluista itse ottamiani valokuvia ja muuta materiaalia.

Työtä aloitellessani tunsin Nielsenin säännöt ja lukuisat vastaavat muut yksinkertaisuutta ja selkeyttä korostavat ohjenuorat, mutta vasta omaa sivustoa työstäessä ne konkretisoituivat. On tärkeää kysyä mielipiteitä ja näkemyksiä ulkopuolisilta, ja vaikka kohdeyleisön ulkopuolella olevien henkilöiden palaute voi toisinaan olla rasittavaa, vastavuoroisesti voi saada laatikon ulkopuolista ajattelua. Asiaan vihkiytymättömät huomaavat asioita ja virheitä, jotka asiantuntijoilta jäävät huomioimatta.

Kun olin saanut sivuston niin sanotut pohjatyöt, kuten layoutin, värimaailman ja typografian, valmiiksi, aloin etsiä materiaalia ja törmäsin kahteen aiemmin valmistuneeseen vastaavaan sivustoon, JokeriWikiin ja Patahistoryyn. Tutkin näitä sivustoja ensin. Huomasin esimerkiksi, että oma sivustoni poikkeaa kummastakin omaperäisemmän ulkoasun vuoksi; etenkin JokeriWikin Wikia-alustalle tehty sivusto on mainiosta sisällöstään huolimatta visuaalisesti hieman ankea. Patahistoryn visuaalisesti hienon sivuston sisällöstä paljastui yllätys, kun valtaosa tilastoista oli mustavalkoisina pdf-tiedostoina. Tämä vahvisti jo ennestään vankkaa käsitystäni siitä, että vaikka sivuston on tarkoitus olla mahdollisimman selkeä ja helppokäyttöinen, visuaaliset yksityiskohdat ovat erittäin tärkeitä.

Ulkoisen tarkastelun jälkeen otin yhteyttä kummankin sivuston luojaan. Näistä kahdesta Patahistoryn perustaja vastasi yhteydenottooni. Hän kertoi omaani muistuttavan syntytarinan sivustostaan, antoi kehuja ja varteenotettavia parannusehdotuksia omaan työhöni. Tästä oli luontevaa siirtyä seuraavaksi testausvaiheeseen. Testasin sivustoa kahdella tavalla, kvantitatiivisesti ja laadullisesti. Sain yksityiskohtaista palautetta laadullisesta testauksesta, jota on tulossa lisää, kun linkitän työni Jatkoajan keskustelupalstan JYP-osioon.

Opinnäytetyön tekeminen oli erittäin kehittävää, sekä itse sivuston luominen että siitä raportin kirjoittaminen. Huomasin työtä tehdessä, että varsinaisen sivuston työstäminen, kuten materiaalin kerääminen, sisällön tuottaminen ja ulkoasun hiominen, olivat huomattavasti mukavampia ja onnistuivat sujuvammin kuin raportin kirjoittaminen. Raportin kanssa painiminen opetti kuitenkin sitkeyttä ja sitä kirjoittaessa pääsin tutustumaan alan kirjallisuuteen, josta on varmasti hyötyä tulevaisuutta varten.

## Lähteet

- 1 Salmenkivi, Sami. 2012. Digitaalitodellisuus. Helsinki: Talentum Media.
- 2 Herkman, Juha & Vainikkala, Eliisa. 2012. Lukemisen tavat. Lukeminen sosiaalisen median aikakaudella. Tampere: Tampere University Press
- 3 Pönkä, Harto. 2014. Sosiaalisen median käsikirja. Jyväskylä: Docendo Oy.
- 4 Kolamo, Sanna. 2017. Sanoma Mediatrendit 2017 –raportti. <<https://media.sanoma.fi/mediatrendit>>. Helsinki: Frankly Partners & Sanoma Media. Luettu 3.6.2018.
- 5 Älykiekko mullistaa liigapeliä katsojakokemuksen Hakametsässä – ”Suuri osa syksyn otteluista on pelattu tällä kiekolla pelaajien tietämättä”. 2017. Verkkoaineisto. <<https://www.aamulehti.fi/urheilu/alykiekko-mullistaa-liigapeliä-katso-jakokemuksen-hakametsässä-suuri-osa-syksyn-otteluista-on-pelattu-tällä-kiekolla-pelaajien-tietämättä-200459449>>. 24.10.2017. Luettu 26.3.2018.
- 6 Mihin tarvitaan plus-miinus-tilastoa? ”En katso koskaan”. 2016. Verkkoaineisto. YLE. <<https://yle.fi/urheilu/3-9272266>>. 4.11.2016. Luettu 27.3.2018.
- 7 Patrik Laine Stats and News. 2018. Verkkoaineisto. NHL.com. <<https://www.nhl.com/player/patrik-laine-8479339>>. Luettu 27.3.2018.
- 8 Tietoa Jatkoajasta. 2016. Verkkoaineisto. Jatko aika.com. <<http://www.jatko aika.com/tietoa-jatkoajasta>>. Luettu 13.4.2018.
- 9 Asiantuntija arvioi JYPin Twitter-tilin – näin Tyni vastasi. 2014. Verkkoaineisto. Keski-suomalainen. <<https://www.ksml.fi/urheilu/kiekko/Asiantuntija-arvioi-JYPin-Twitter-tilin-%E2%80%93-n%C3%A4in-Tyni-vastasi/258299>>. 20.08.2014. Luettu 2.4.2018.
- 10 Hockey All-Time Classic Lines. 2012. Verkkoaineisto. Sports Illustrated. <<https://www.si.com/nhl/photos/2012/03/12hockeys-all-time-classic-lines>>. 12.3.2012. Luettu 19.5.2018.
- 11 Tavoitteet. Verkkoaineisto. JokeriWiki. <<http://fi.jokerit.wikia.com/wiki/Tavoitteet>>. Luettu 1.2.2018.
- 12 Patahistory.com:n perustaja ja ylläpitäjä. Sähköpostiviesti. 28.4.2018.

- 13 Myyttinen kotikenttäetu antaa 42 prosenttia enemmän pisteitä – mutta miksi sen merkitys on Liigassa laskenut?. 2017. Verkkoaineisto. Kiekkoareena. <<http://kiekkoareena.fi/jutut/myyttinen-kotikenttaetu-antaa-42-prosenttia-enemman-pisteita-mutta-miksi-sen-merkitys-on-liigassa-laskenut>>. 4.10.2017. Luettu 9.3.2018.
- 14 Liigadata Twitterissä: Ja tässä sama tilasto tämän vuoden runkosarjasta, #Jukurit ja #HIFK ero koti- ja vieraspeleissä on pienin. Suurin ero on #Tappara:lla lähinnä kotivireen ansiosta. 2018. Verkkoaineisto. Twitter.com. <<https://twitter.com/smliigadata/status/980006724982669313>>. 31.3.2018. Luettu 1.4.2018.
- 15 Ruutu.fi-sivuston etusivu. Verkkosivusto. Sanoma Media. <<https://www.ruutu.fi>>. Luettu 6.4.2018.
- 16 Ruutu.fi-sivuston Liiga-osio. Verkkosivusto. Sanoma Media. <<https://www.ruutu.fi/ohjelmat/sm-liiga>>. Luettu 6.4.2018.
- 17 Nielsen, Jakob. 10 Usability Heuristics for User Interface Design. 1995. Verkkoaineisto. Jakob Nielsen.<<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics>>. 1.1.1995. Luettu 20.2.2016.
- 18 Näin syntyi maailman vihatuin fontti Comic Sans. 2014. Verkkoaineisto. TiVi. <<https://www.tivi.fi/Arkisto/2014-06-05/N%C3%A4in-syntyi-maailman-vihatuin-fontti-Comic-Sans-3210818.html>>. 5.6.2014. Luettu 29.3.2018.
- 19 Comic Sans Criminal. Verkkoaineisto. <<http://www.comicsanscriminal.com>>. Luettu 29.3.2018.
- 20 Miten NHL-seurat saivat nimensä? – Tässä kaikkien joukkueiden taustat!. 2012. Verkkoaineisto. MTV. <<https://www.mtv.fi/sport/jaakiekko/nhl/artikkeli/miten-nhl-seurat-saivat-nimensa-tassa-kaikkien-joukkueiden-taustat/6180276>>. 23.11.2016. Luettu 3.4.2018.
- 21 Wap-palvelut jäämässä historian. 2012. Verkkoaineisto. Keski-suomalainen. <<https://www.ksml.fi/incoming/Wap-palvelut-jäämässä-historiaan/188064/>> 30.10.2012. Luettu 15.6.2018.
- 22 Wroblewski, Luke. 2011. Mobile First. New York: A Book.

## Kuvagalleria



Kuva 1: Tampereen Ilveksen Twitter-tili ottelun aikana.



Kuva 2: Lahden Pelicansin Twitter-tili ottelun aikana.





Kuva 3: Tampereen Ilveksen Instagram-tili.



Kuva 4: Kuopion KalPan Instagram-tili.



Kuva 5: Oulun Kärppien Twitter-tili.



Kuva 6: Kouvolan KooKoon Instagram-tili.



**2 4**

**JUKURIT TAPPARA**

1-1 / MIIKA ROINE / 27:42  
2-3 / ZACH BUDISH / 45:31 YV

0-1 / MARTIN RØYMARK / 25:35  
1-2 / JAN-MIKAEL JÄRVINEN / 29:05 YV  
1-3 / JANI LAJUNEN / 44:50 VM  
2-4 / JUKKA PELTOLA / 59:50 TM, SR

1. ★ PELTOLA, TAPPARA  
2. ★ M. KOIVISTO, JUKURIT  
3. ★ BUDISH, JUKURIT

Kuva 7: Tampereen Tapparan Instagram-tili.



Kuva 8: Vaasan Sportin Instagram-tili.



Kuva 9: Kuopion KalPan Instagram-tili.



#SAIPA #MEIDÄNPOJAT #SAIPANATION

### JOUKKUEIDEN KULTAKYPÄRÄT

9	MAALIT	11
20	SYÖTÖT	23
29	PISTEET	34
42	RANGAISTUS MIN.	12

#71 MATTI JÄRVINEN [WWW.SAIPA.FI](http://WWW.SAIPA.FI) #82 VILLE VAHALAHTI

Kuva 10: Lappeenrannan SaiPan Twitter-tili.

#SAIPA #MEIDÄNPOJAT #SAIPANATION

### ALOITTAVAT MAALIVAHDIT

TÄLLÄ KAUDELLA

3-6-3	SALDO	7-9-8
2,36	PÄÄS. MAALIEN KA.	2,62
91,38	TORJUNTA %	91,71
1	NOLLAPELIT	1

#35 FRANS TUOHIMAA [WWW.SAIPA.FI](http://WWW.SAIPA.FI) #36 KAAPO KÄHKÖNEN

Kuva 11: Lappeenrannan SaiPan Twitter-tili.



Kuva 12: JYPin kotipelipaitoja uuteen puna-musta-valkoiseen värimaailmaan siirtymisen jälkeen. Vasemmalla paita vuodelta 1998, oikealla vuodelta 2009.

## JYP-logon tarina

### HURRIKAANI logo

Vuonna 1996 sain tehtäväksi suunnitella JYP HT:lle (kuva 1) uutta logoa. Jyväskylässä syntyneelle se oli kunnia-asia. Värityt olisivat Keski-Suomen musta/punainen/valkoinen. Aluksi syntyi Blackhawks -tyylinen metsokuva. Melko pian syntyi epäily, josko metsokuvia olisi Keski-Suomessa ollut jo tarpeeksi (kuva 2.). Samaan aikaan kuvitin Jääkiekkolehden Saku Koivu artikkelia. Saku oli kuvassa puoliksi tornado (paikallista lempinimeä mukailleen). Tästä aloin kehittää jyrkempää JYP - merkkiä: japanilaisella kalligrafiasiveltimellä tein kymmeniä alioitoja, ja voilä... skannaus ja kuvakäsittely CorelDraw ja Photoshop ohjelmilla. Vanhasta logosta oli hyvä säilyttää jotain eli JYP - teksti, joka häivyttettäisiin pois kun uusi logo tulisi tutuksi - näin tehtiinkin tj. Hassisen aikana. Tein myös joitain fanituotekuvia: pyörremyrskyjä tekstillä: "like a Hurricane". (Mainittakoon tässä, että Carolina Hurricanesien logo julkaistiin paljon JYPin jälkeen.) Parina ensimmäisenä Vuonna olin suunnittelemassa myös koko peliasua... -97 piirsin käsin jopa numerot, mutta logo jäi mainostilan takia kovin pieneksi. Nykyisinhän tätä ongelmaa ei ole (kuva 3).



Kuva 1

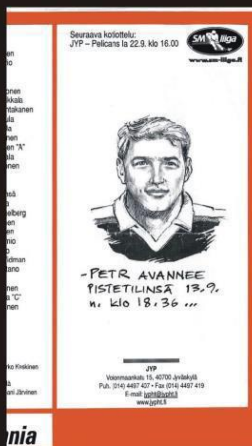


Kuva 2



Kuva 3

Yksi hyvä juttu kuvitusuralta: vuosituhannen vaihteessa tein JYPin otteluohjelmiin pelaajakuvia. Kauden eka matsiin piirsin Petr Tonin ja tekstin: Petr avanee pistetilinsä klo 18.36 " Tämä siis muutama päivä ennen peliä. Varsinaisessa pelissä "Tono" räppäsikin alussa maalin. Katsoin heti kelloa - ja se näytti tietysti 18.36.



Kiekkoterveisin, Jukka Nousiainen  
Taiteen maisteri, kuvataideopettaja, kuvantekijä