

Maija Keinänen

Kouvolan Taidon verkkosivuston uudistus

Navigoitavuuden parannus kuvitukseen pohjautuvan tyylin keinoin

Opinnäytetyö

Kevät 2016

SeAMK Liiketalous ja kulttuuri

Muotoilun koulutusohjelma

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: Liiketalous ja kulttuuri

Tutkinto-ohjelma: Muotoilun koulutusohjelma

Suuntautumisvaihtoehto: Graafisen suuntautumisala

Tekijä: Maija Keinänen

Työn nimi: Kouvolan Taidon verkkosivuston uudistus - Navigoitavuuden parannus kuvitukseen pohjautuvan tyylin keinoin

Ohjaajat: Esa Savola ja Vuokko Takala-Schreib

Vuosi: 2016 Sivumäärä: 79 Liitteiden lukumäärä: 2

Tämän opinnäytetyön tavoite oli uudistaa Kouvolan Taidon verkkosivusto. Pyrkimyksenä oli parantaa sivuston käytettävyyttä ja päivittää sen visuaalista ilmettä sivuston kohderyhmän mieltymysten mukaisesti. Kohderyhmäksi määriteltiin 20-30-vuotiaat mies- ja naishenkilöt, jotka eivät olleet aikaisemmin harrastaneet kamppailulajeja.

Teoriataustana tutustuttiin kuvittamiseen ja verkkosivuston suunnitteluun. Verkkosivuston teoriassa keskityttiin lähinnä visuaalisuuteen ja käytettävyyteen, perehtymättä tekniseen toteuttamiseen eli koodaamiseen. Opinnäytetyön tutkimusosiona oli Webropol-sovelluksen avulla toteutettu käyttäjäkysely, jolla kerättiin tietoa kohderyhmän mieltymyksistä kuvituksen ja verkkosivustojen suhteen.

Kyselyn ja teorian pohjalta luotiin kolme eri vaihtoehtoista tyyliä kuvituksista. Jokaisen kuvitustyylin pohjalta tehtiin konsepti verkkosivustosta. Yhteensä konsepteja tehtiin siis kolme. Näistä konsepteista 4 kohderyhmän edustajaa valitsi yhden jatkokehittelyyn ja viimeistelyyn. Lopullinen tuotos esiteltiin 12 kokosivumallilla, joita pystytään tulevaisuudessa käyttämään pohjana ja ohjenuorana sivuston jatkokehittelyssä.

Avainsanat: kuvitus, verkkosuunnittelu

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Faculty: School of Business and Culture

Degree programme: Degree programme of Design

Specialisation: Graphic Design

Author/s: Maija Keinänen

Title of thesis: Reforming Kouvola Taido's website – improving navigation with styles based on illustration

Supervisor(s): Esa Savola and Vuokko Takala-Schreib

Year: 2016 Number of pages: 79 Number of appendices: 2

This thesis focuses on the improvement of Kouvola Taido's website. The goal was to improve the usability of the site and to update its visual look to meet the preferences of the target group, consisting of men and women aged 20 to 30 who had not done martial arts before.

The theoretical framework of this thesis consists of illustration and web design. It does not contain the technical details of web design, such as coding, but focuses on visual aspects and usability. The research part of the thesis was a survey conducted through Webropol, and it enquired the target group's general views about illustration and websites.

Three different outlines of illustration were designed based on the outcomes of the theoretical framework and the survey. Each style of illustration was then broadened to a concept of the entire website, producing 3 concepts altogether. One of these concepts was picked to be designed further and finished.

The final product was presented in 12 of comprehensive page layouts. These layouts can be used as guidelines and a base for the further development of the website.

Keywords: illustration, web design

SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	1
Thesis abstract.....	2
SISÄLTÖ.....	3
Kuva-, kuvio- ja taulukkoluetelo.....	5
Käytetyt termit ja lyhenteet.....	9
1 JOHDANTO.....	10
2 ASIAKAS.....	11
2.1 Kouvolan Taido.....	11
2.2 Asiakkaan brief.....	12
2.3 Yleistä taidosta.....	12
3 KUVITUKSESTA.....	14
3.1 Kuvituksen määritelmä.....	14
3.2 Kuvituksen tarkoitus.....	14
3.3 Kuvittaminen prosessina.....	16
3.4 Hyvä kuvittaja.....	17
3.5 Kuvituksen uhkia.....	18
4 VERKKOSIVUISTA.....	19
4.1 Verkkosivun suunnittelu elementtien kautta.....	19
4.2 Sivustorakenne.....	19
4.3 Responsiivisuus.....	22
4.4 Ongelmia verkkosivujen suunnittelussa.....	22
5 KÄYTTÄJÄKYSELY.....	24
5.1 Kyselyn toteutus.....	24
5.2 Kyselyn rakenne.....	24
5.3 Kyselyn tulokset.....	25
5.4 Johtopäätöksiä kyselyn tuloksista.....	31
6 MUOTOILUPROSESSI.....	33
6.1 Ideointi ja luonnostelu.....	33
6.2 Muste.....	37

6.3 2D/3D.....	49
6.4 Kakofonia.....	61
6.5 Lopullisen konseptin valinta	72
6.6 Viimeistely ja tuotosten esittely	72
7 YHTEENVETO JA POHDINTA	75
LÄHTEET	76
LIITTEET.....	78

Kuva-, kuvio- ja taulukkoluettelo

Kuva 1. Flow chart Kouvolan Taidon verkkosivujen rakenteesta.	20
Kuva 2. "Muste" -mood board.	33
Kuva 3. "Minimalismi" -mood board.	33
Kuva 4. "Pop art" -mood board.....	33
Kuva 5. "Muste" -tyylin raakaluonnos.....	35
Kuva 6. "2D/3D" -tyylin raakaluonnos.	36
Kuva 7. "2D/3D" -tyylin raakaluonnos.	37
Kuva 8. Kolme erilaista vaihtoehtoa hahmojen ulkonäöstä.....	38
Kuva 9. Lopulliset yhdeksän erilaista hahmoa.	39
Kuva 10. Erilaiset väritysstyyli.	40
Kuva 11. Tekstuurin kanssa väritettyä kuvaa.....	41
Kuva 12. Taustojen suunnitelmat.....	41
Kuva 13. Hahmopari, joissa vastakkainasettelua.....	42
Kuva 14. Hahmoryhmä, joissa kaikissa sama liike.....	42
Kuva 15. Hahmo, joka on kuvattu yksityiskohtaisemmin.....	43
Kuva 16. Vaihtoehtoinen tyyli kuvitukselle.	43
Kuva 17. Neljän kirjaintyyppin vertailua kuvituskuvaa vasten.	44
Kuva 18. Otsikon ja leipätekstin kirjaintyyppien yhteensopivuuden testausta.	45
Kuva 19. Ensimmäinen luonnos verkkosivustosta, jossa on myös mietitty väriteemaa.	46

Kuva 20. Kuvituskuvat peittävät kaikki alisivujen otsikot.....	47
Kuva 21. Hiirtä ”leijuttaessa” paljastuu alisivun otsikko.....	47
Kuva 22. Otsikon alta löytyvät alisivut.....	48
Kuva 23. Alasivuilta löytyvät lopulliset tiedot.....	48
Kuva 24. Ensimmäinen valokuvaluonnos.	49
Kuva 25. Käsin piirrettyjä luonnoksia hahmojen ruumiinosiksi.....	50
Kuva 26. Paloista koottuja kokonaisia hahmoja.....	51
Kuva 27. Vektorihahmot.....	52
Kuva 28. Salin seinä.	52
Kuva 29. Kuvitukseen tuleva tatami-matto.....	53
Kuva 30. Kokonainen tatamilattia ladottuna perinteiseen tyyliin.....	54
Kuva 31. Sali perspektiivissä.	54
Kuva 32. Luonnon kaksiulotteisesta hahmosta kolmiulotteisessa maailmassa.....	55
Kuva 33. Yhden hahmon kuvitus.	56
Kuva 34. Kolmen hahmon kuvitus eri salissa.....	56
Kuva 35. Kirjaintyyppien vertailua kuvituksen kanssa.....	57
Kuva 36. Otsikon kirjaintyyppi ja leipätekstin kirjaintyyppi yhdistettynä.....	58
Kuva 37. Yksinkertainen malli verkkosivustosta.....	58
Kuva 38. Koko verkkosivusto yhdellä sivulla, näytöllä näkyvä osa kirkkaampana.....	59
Kuva 39. Verkkosivuston kokosivumallit, joista selviää toimintaperiaate.	60
Kuva 40. Ensimmäiset vektoroidut luonnokset.	61

Kuva 41. Kakofonian lisäämistä kuoseilla.	62
Kuva 42. Yhdeksän valmista hahmoa.....	62
Kuva 43. Sommitelmat 13 tulevaan kuvituskuvaan.....	63
Kuva 44. Kakofonian elementtejä.	64
Kuva 45. Suunnitelma elementtien sijoittelusta.....	65
Kuva 46. Kuvitus pääväreillä vihreä ja pinkki.	65
Kuva 47. Kuvitus pääväreillä keltainen ja violetti.....	66
Kuva 48. Kuvituskuva ja otsikkokirjaintyyppien valinta.....	66
Kuva 49. Otsikkotyyppi ja leipätekstityyppi vertailussa keskenään.	67
Kuva 50. Ensimmäinen suunnitelma sivustosta.	68
Kuva 51. Ylänavigaation otsikkopainikkeet.	68
Kuva 52. Epäonnistuneita värimaailmoja.	69
Kuva 53. Hiiren osoitinta ”leijuttaessa” paljastuu kuvituskuvan otsikko.....	70
Kuva 54. Alasivut toimivat samalla periaatteella kuin ylemmätkin.....	71
Kuva 55. Taido -tietopankin Perustiedot-osio.....	71
Kuva 56. Navigaatiopalkin päivitys.....	73
Kuva 57. Verkkosivuston linkkipolku.	73
Kuvio 1. Vastaajien ikäjakauma.	25
Kuvio 2. Vastaajien sukupuolijakauma.....	26
Kuvio 3. Piirakkagraafi vastaajien elämäntilanteesta.	26

Kuvio 4. Kuvio, jossa esitetään, harrastavatko vastaajat kamppailulajeja.....	27
Kuvio 5. Avoimet vastaukset luokiteltuina.	28
Kuvio 6. Millaista tietoa vastaajat hakisivat luokiteltuina.	28
Kuvio 7. Kuinka paljon vastaajat kiinnittävät huomiota verkkosivujen kuvitukseen?	29
Kuvio 8. Vastaajien mielipide kuvituksen tarkoituksesta verkkosivustolla.	30
Kuvio 9. Millä tyylillä toteutettua kuvitusta vastaajat haluaisivat nähdä.	31

Käytetyt termit ja lyhenteet

Verkkosuunnittelu	Verkkosivustojen ja erityisesti niiden eri osien, kuten värien, typografian ja sommittelun suunnittelu Internet-käyttöön.
Responsiivisuus	Responsiivisessa verkkosuunnittelussa sivuston sisältö suunnitellaan mukautumaan käytettävän laitteen mukaiseksi.
Vektorigrafiikka	Grafiikkaa tai kuvaa, joka koostuu poluista pikseleiden sijaan, ja jota voidaan suurentaa rajattomasti laadun huonontumatta.
Pikseligrafiikka	Pikseleistä koostuvaa grafiikkaa tai kuvaa, jonka laatu huononee, jos sitä suurennetaan yli alkuperäiskoon.

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on uudistaa Kouvolan Taidon verkkosivuston visuaalinen ilme ja parantaa sitä kautta verkkosivuston navigoitavuutta. Visuaalista ilmettä lähdetään hakemaan sisältökuvituksen kautta. Työn lopputuloksena on luoda sarja kokosivumalleja, jotka tukevat verkkosivuston pääkäyttäjien eli kohderyhmän tarpeita tällä hetkellä.

Uudistuksen pääpainona on siis kuvitus, jonka pohjalta visuaalista ilmettä lähdetään rakentamaan. Haen kuvitukselle tyyliä, joka vastaisi parhaiten kohderyhmän mieltymyksiä ja näiden mielikuvaa kuvituksen tarkoituksesta verkkosivulla. Näitä mieltymyksiä selvitetään käyttäjäkyselyn avulla. Kysely suoritetaan tiedonhankintavaiheessa ja sen tuloksia sovelletaan suunnittelussa.

Visuaalisten mieltymysten lisäksi kyselyssä keskitytään kohderyhmän tapoihin etsiä tietoa verkkosivuihin liittyen. Näiden tulosten avulla selvitetään sivuston tulevaa rakennetta.

Kyselyn tulosten ja asiakkaan briefin perusteella luon kolme konseptia, joista 4 kohderyhmään kuuluvaa henkilöä valitsee parhaiten toimivan. Tämä konsepti viimeistellään ja esitellään asiakkaalle 12 kokosivumallilla, jonka lisäksi kootaan elementtejä ja yleistä visuaalista ilmettä pieneen tyylioppaaseen, jota voidaan tulevaisuudessa käyttää verkkosivujen toteutuksessa.

2 ASIAKAS

2.1 Kouvolan Taido

Asiakkaanani on Kouvolan Taido -niminen kamppailulajiseura. Kouvolan Taido on perustettu vuonna 1998. Seuralla on toimintaa jatko- ja peruskursseilla sekä juniorikursseilla, kun osallistujia on tarpeeksi.

Seuralaisten määrä on vähentynyt huomattavasti noin viiden vuoden takaisesta. Seuralla on tällä hetkellä vain noin 10 aktiivista harjoittelijaa, joista 4 on saavuttanut taidossa mustan vyön. Nykyisen pienen osallistujamäärän vuoksi uusien osallistujien tarve on suuri. Harjoittelu onnistuu kyllä pienemmälläkin osallistujamäärällä, ja nykyinen kokoonpano onkin niittänyt mainetta taidon SM-kilpailuissa.

Kouvolan Taidon verkkosivusto on suunnattu ensisijaisesti mahdollisille uusille harrastajille. Verkkosivuston pääpaino on seuran promoamisessa, ja sivuston tärkeimpänä sisältönä ovat tulevat kurssit, promovideo ja SM-kilpailutulokset. Näiden tarkoituksena on kannustaa sivuston kävijöitä kokeilemaan lajia hyvin menestyneessä seurassa. Uusien harrastajien houkuttelemisen lisäksi sivusto tarjoaa nykyisille osallistujille tietoa esimerkiksi aikatauluista. Sivustolla on myös yleistä tietoa taidosta ja sen historiasta kiinnostuneille.

Kouvolan Taido on erittäin omistautunut käyttämään sosiaalista mediaa. Seuralla on verkkosivujen lisäksi Facebook-sivu, Twitter-profiili ja YouTube-kanava. Erityisesti Facebook-sivujen tavoitteena on olla aina ajan tasalla. Seuran Twitter-profiili on vähemmällä käytöllä, ja YouTube-kanava keskittyy lähinnä taidonnäytteiden esittelyyn.

Seuran muuna mainontana toimivat osallistujien itsensä tekemät julisteet, joita jaetaan kaappoihin, kouluihin ja liikuntahalleihin. Näitä ei kuitenkaan aina käytetä tai ehditä tekemään, joten seuran verkkosivusto on sen suurin markkinointikanava Facebookin kanssa.

2.2 Asiakkaan brief

Kouvolan Taidon verkkosivusto on asiakkaan mielestä aikaansa jäljessä eikä anna hyvää kuvaa seurasta. Suurimmiksi ongelmiksi mainittiin sivuston navigointiongelmat ja yleisilmeen sekavuus. Verkkosivuston uuden ilmeen tulisi siis:

- parantaa sivuston navigoitavuutta
- yksinkertaistaa ja selkeyttää yleisilmettä
- päivittää sivusto nykyaikaisemmaksi

Samalla kävi ilmi, että verkkosivuston ei tarvitse noudattaa mitään vanhaa tyyliä, sillä seuralle ei ole määritelty lähestulkoon mitään visuaalista ilmettä. Ainoana säilytettävänä elementtinä oli Kouvolan Taidon logo.

Asiakkaan ensisijainen kohderyhmä verkkosivuille ovat 20—30-vuotiaat miehet ja naiset, jotka etsivät uutta harrastusta. Toissijaisena kohderyhmänä ovat nuoremmat, lähinnä junioriryhmistä kiinnostuneet, eli 13—19-vuotiaat sukupuoleen katsomatta.

Asiakas itse tulee hankkimaan verkkosivuston toteuttavan ohjelmoijan, joka ei ole suunnittelussa mukana. Verkkosivuston uuden ilmeen päivittämisen lopullista päivämäärää ei kuitenkaan ole päätetty. Näin ollen oman työni lopullisena tuloksena on 12 kokosivumallia verkkosivustosta lopullisine visuaalisine ilmeineen ja elementteineen. Nämä kokosivumallit eivät sisällä mobiili- ja tablettiversioita, vaan tavoitteena on luoda aluksi staattinen versio sivustosta, jota tulevaisuudessa voidaan soveltaa responsiiviseksi. Kokoan visuaalisesta ilmeestä ja elementeistä myös pienimuotoisen tyylioppaan. Lisäksi visuaalista ilmettä voidaan soveltaa mm. Facebookissa ilmoitettavissa tapahtumissa ja niihin liittyvissä julisteissa, mutta ne eivät kuulu tähän projektiin.

2.3 Yleistä taidosta

Taidon suora suomenkielinen käännös on vartalon tie. Se on näyttävä, kolmiulotteinen, jopa akrobaattinen budo- eli kamppailulaji, joka on kotoisin Japanista. Taido on läheistä sukua karatelle ja myös perustuu osittain siihen. Taidon eri tekniikat jaetaan

viiteen perusluokkaan, joiden muoto tulee luonnosta. Näitä luokkia ovat Sengi (pyörivä), Ungi (siirtyvä), Hengi (muuttuva), Nengi (kiertyvä) ja Tengi (vierivä). Jokaisen tekniikkaluokan mallikuva tulee luonnosta; nämä esimerkit ovat samassa järjestyksessä tuulenpyörre, rannikolle osuva aalto, jatkuvasti muuttuva myrskyisä pilvi, vesipyörre ja pallosalama. Taido opastaa kamppailemisen lisäksi myös kuria ja kärsivällisyyttä elämäntavan muodossa.

3 KUVITUKSESTA

Kuten aikaisemmin mainitsin, verkkosivujen uudistus pohjautuu sisältökuvituksiin, jotka myös teen. Tämän takia käsittelen tässä luvussa kuvituksen teoriaa.

3.1 Kuvituksen määritelmä

Wiganin (2009, 13) mukaan termi ”kuvitus” tarkoittaa suppeasti sitä kuvallista aineistoa, joka selventää ja täydentää tekstiä, ja jopa vahvistaa sen sanomaa. Zeegenin (2005, 12) määritelmä puolestaan kuvituksesta on ideoiden välittämistä oman ilmaisun ja sen visuaalisen presentaation kautta. Kuvittaminen on siis kuvan muodostamista, jossa tulee ottaa erityisesti huomioon, mihin käyttötarkoitukseen kuvaa käytetään ja mitä sillä on tarkoitus ilmaista.

Termin määritelmästä on kuitenkin myös vastalauseita. Wigan (2009, 7) moittii termiä ja toteaa ettei se kata nykyaikaista, monipuolista luomista. Tässä monipuolisessa luomisessa itse kuvittaja joutuu analysoimaan lähdemateriaalinsa ja hankkimaan lisää pohjatietoa. Zeegen (2005, 12) mainitsee, ettei kuvitusta hyväksytä osaksi taidetta tai graafista suunnittelua. Kuvitus sijaitseekin siis jossain taiteen ja graafisen suunnittelun välimaastossa olematta kumpaakaan. Se yhdistelee parhaimmillaan kummankin parhaat puolet. Wigan (2009, 7) väittää jopa, että kuvitus on ”uusi graafinen suunnittelu”. Pelkällä kuvituksella ei kuitenkaan voi mielestäni korvata kunnollista graafista suunnittelua.

3.2 Kuvituksen tarkoitus

Wigan (2009, 15) kertoo, että kaikki visuaalinen kommunikaatio, johon myös kuvitus kuuluu, on pohjimmiltaan ideapohjaista. Hänen mukaansa kuvituksen tekijän eli kuvittajan tulee pystyä luomaan, manipuloimaan ja pukemaan sanoiksi ideoita. Nämä ideat käsitellään sitten visuaaliseen muotoon ja toteutetaan. Omassa työssäni näitä ideoita ovat mm. taidon näyttävyys lajina, taidoliikkeiden puhtaus ja taidon yleinen filosofia.

Zeegenin (2005, 18) mukaan kuvitus tarjoaa käyttäjälle tilaisuuden ajatella ja löytää enemmän kuin teksti kertoo. Hän toteaa, että katsoja ymmärtää näin suurempia merkityksiä ja kokonaisuuksia. Hyvällä kuvituksella voi siis välittää nopeammin tietoa suurissa määrissä niin, että vastaanottaja ymmärtää sen. Kuvituksella voi myös kertoa enemmän kuin pelkällä tekstillä. Esimerkiksi aiemmin mainitsemani liikkeen puhtaus olisi helpompi esittää visuaalisesti kuin lähteä selittämään termiä auki. Eri-tyisesti tämä visuaalisen esityksen helppous korostuu, kun kohderyhmänä on lajista tietämättömät henkilöt, joilta ei ole pohjatietoa aiheesta. He eivät siis pysty yhdistämään uutta tietoa vanhaan, jolloin kuvallinen esitys kertoo enemmän kuin sanallinen.

Wigan (2009, 36) kertoo kuvituksen olleen yksi käytetyimmistä keinoista sosiaalisten ongelmien kommentointiin ja ajankohtaisten asenteiden luontiin. Wigan (2009, 87) myös mainitsee yhdeksi kuvituksen hyvistä puolista sen, että sillä voi kommunikoida ilman puhuttua ja kirjoitettua kieltä. Kuvitusta pitäisi siis ymmärtää kulttuurillisesta kontekstista riippumatta. Wigan (2009, 54) toteaa, että näin ei kuitenkaan aina ole, sillä kuvituksessa näkyy aina sen tilaajan näkökulma. Hän mainitsee tämän aina vaikuttavan kuvituksen sisältöön, samoin kuin kuvittajan oman näkökannan. Lisäksi hän mainitsee kuvituksissa aina piilevän kulttuurilliset, historialliset ja sosiaaliset kontekstit. Wigan (2009, 54) mainitsee, että näiden näkökulmien valossa voi selvittää, kuka kuvituksesta hyötyy. Pääasiallisena hyötyjänä tulisi kuitenkin aina olla kohderyhmä, jolle kuvitusta suunnitellaan. Kohderyhmän mieltymykset ja tottumukset kannattaakin tämän takia ottaa selville mahdollisimman tarkasti, ja luoda kuvitusta niiden ympärille kuvituksen tilaajan ja kuvittajan omien mieltymysten sijaan. Tässä projektissa kohderyhmän mieltymyksiä tutkitaan kyselytutkimuksen avulla.

Kuvituksella voidaan Wiganin (2009, 52) mukaan selittää ideoita ja viestejä. Hän mainitsee parhaiksi visuaalisiksi keinoiksi selittämiseen:

- allegoriat eli vertauskuvat
- symbolit eli asioita edustavat merkit
- personifikaation eli ihmismäiseksi tekemisen
- metaforat eli kielikuvat
- parodian
- karikatyyrit

Näitä apukeinoja käyttäen kuvittaja siis saa parhaiten viestinsä perille. Pelkkä orjalinen, realistinen kuvaus aiheesta ei herätä mielikuvia ja tunteita, eikä siksi ole muistettava. Wiganin (2009, 54) mukaan kaikella kuvituksella tulee olla tarkoitus. Hän määrittelee kuvitukselle kuusi pääsääntöistä tehtävää, jotka ovat viihdyttäminen, suostuttelu, koristaminen, opettaminen, informointi sekä tekstin vahventaminen ja selventäminen. Lisäksi hän mainitsee, että kuvituksen tarkoitus voi olla mikä tahansa yhdistelmä näitä kuutta. Hatvan (1987, 79) mukaan kuvan ja siten myös kuvituksen tehtäviä ovat puolestaan mm. huomion kiinnitys, ajatuksen ja silmän ohjaus, erittely, tarkkaavuuden suuntaus, tekstin rikastus ja mieleen palauttamisen helpottaminen. Löytämällä kuvitukselle tehtävän sitä on helppo lähteä toteuttamaan ja sille on yksinkertaista löytää parhaiten toimivat visuaaliset keinot. Oma mielipiteeni kuvituksen tarkoituksesta olisi lähinnä opettaminen ja havainnointi, mutta tulen kartoittamaan kohderyhmän mielikuvaa asiasta kyselyllä.

Vaikka kuvituksella pitää olla aina jokin tarkoitus, pitää sille myös asettaa muita tavoitteita. Wigan (2009, 29) toteaa tavoitteiden määrittelyn ja niiden toteutumisen arvioimisen olevan erittäin tärkeää. Hän mainitsee, että kuvituksen tavoitteet kannattaa määritellä SMART-lähestymistavalla, jossa S on specific eli tarkka, M on measurable eli mitattavissa, A on attainable eli saavutettavissa, R on relevant eli asiaan kuuluva ja T on timed eli ajoitettu. Omassa työssäni en kuitenkaan ole määritellyt kuvituksen tavoitteita yksinään kovinkaan tarkasti, vaan tavoitteet liittyvät kokonaisuuteen, johon liittyy myös itse verkkosivuston suunnittelu. Tavoitteina onkin siis yksinkertaistaminen, selkeyttäminen ja päivittäminen, ajoittamisesta ja saavutettavuudesta piittaamatta.

3.3 Kuvittaminen prosessina

Kuvituksen lähtökohdat syntyvät asiakkaan briefistä, toteaa Wigan (2009, 118). Hän kertoo, että ideoita luodaan selvittämään asiakkaan ongelmaa, joka briefistä tulee ilmi. Myös Zeegen (2005, 24—25) toteaa, että kuvituksen ideointi kannattaa aina aloittaa briefin pohjalta. Hänen mukaansa tulisi pyrkiä ymmärtämään kuvitus kokonaisuutena, johon liittyy kohderyhmien määrittely, ilmestymistavan selvitys ja aika-aulutus. Hän kertoo näiden faktojen tietämisen avustavan alustavassa ideoinnissa.

Kuvaa suunnitellessa tulee ottaa huomioon mm. kohderyhmä (ikä, sukupuoli, ammatti), katselutilanne ja muu sisältö (Hatva 1987, 88). Asiakkaan briefistä määrittelin omaksi pääkohderyhmäkseni 20—30-vuotiaat mies- ja naishenkilöt. Tulevat kuvitukset liittyvät Kouvolan Taidon verkkosivustoihin ja ne suunnitellaan pääasiallisesti verkkokäyttöön. Näiden faktojen pohjalta ei kuitenkaan saa ulos kovin tarkkaa kuvaa kohderyhmän mieltymyksistä, joten kartoitan taustoja kyselytutkimuksella saadakseni enemmän tietoa alustavaan ideointiin.

Wiganin (2009, 132) mukaan kuvittaminen on ketju, jossa ratkotaan visuaaliseen kommunikaatioon liittyviä ongelmia. Hänen mukaansa ketju alkaa ongelmien tunnistamisella, jatkuu ideoiden kehittämällä ja edistyksellä, etenee toteutustapojen ja tulkintojen tutkimiseen ja siitä uudelleenmäärittelyyn, jonka jälkeen päädytään lopulliseen kuvitusratkaisuun. Asiakkaan briefin mukaan verkkosivuston suurin ongelma on navigoinnin hankaluus. Tätä pitäisi parantaa kuvituksesta lähtevän tyylin keinoin eli visuaalisella yleisilmeellä.

Zeegen (2005, 26—27) korostaa ylimääräisen pohjatiedon hankintaa saadun aineiston lisäksi, mikäli mahdollista. Erityisesti hän painottaa avainsanojen löytämistä. Avainsanojen kautta on helppo lähteä valitsemaan sopivaa tyyliä kuvituksen luomiseksi. Omassa työssäni nämäkin avainsanat löytyvät kohderyhmälle suoritetusta kyselystä.

3.4 Hyvä kuvittaja

Wigan (2009, 118) kertoo kuvittajan yhdeksi tärkeimmäksi ominaisuudeksi asioita yhdistävän ajattelun. Lisäksi hän korostaa massasta poikkeavaa ajattelutapaa. Hänen mukaansa intuitio vahvistaa analyyttistä ja loogista ajattelua. Zeegen (2005, 18) mainitsee ongelman tunnistus- ja ratkaisutaitojen olevan erittäin tärkeitä teknillisen taidon lisäksi. Kuvittajan tulee siis pystyä analysoimaan olemassa olevia ja tulevia ongelmia, eikä tehdä kuvitusta vain sen takia, että sitä on. Hyvällä kuvittajalla on kuitenkin oma tyyliensä, jota hän osaa toteuttaa taitavasti valitsemallaan kuvituskeinolla, oli se sitten digitaalista tai perinteistä. Omassa työssäni ongelmanratkaisua vaativa ydin on lähinnä se, miten yhdistetään kuvitusta ja siitä nousevia teemoja verkkosivusuunnitteluun selkeästi ja nykyaikaisesti, mutta samalla omaperäisesti.

3.5 Kuvituksen uhkia

Wiganin (2009, 24) mukaan kuvituksen suurimpia uhkia ovat stock-valokuvat, tekijänoikeuskiistat ja perinteisen toimituksellisen kuvituksen vähentyminen printtimediassa. Stock-valokuvat ovat halpa ratkaisu verrattuna oikean kuvittajan palkkaamiseen. Lisäksi kuvien käyttöoikeudet saattavat hämmentää tilaajaa. Kuvituksen vähentyminen puolestaan saattaa aiheuttaa sitä, ettei kuvituksen tajuta olevan vaihtoehto esimerkiksi myynnin lisäämiseen. Zeegen (2005, 19) kertoo kuvituksen seuraavan tyylikausia kuten muoti, mutta muistettavimmat kuvitukset ovat ajattomia. Hyvä kuvitus siis toimii myös vuosien päästäkin, mutta toimimaton unohdetaan. Lisäksi huonosti toimivaa kuvitusta saatetaan joutua uusimaan, jolloin tilaajalle tulee lisäkuluja. Tässä projektissa tarkoituksena on kehittää mahdollisimman hyvin aikaa kestävää omaperäistä kuvitusta.

Hatvan (1987, 84) mukaan kuvan ei tarvitse sisältää kaikkea mitä teksti, ja joitakin aiheita on varsin turhaa lähteä kuvittamaan. Hänen mukaansa pitää osata erottaa milloin kuvitus on tarpeellista. Kaikkea ei siis kannata yrittää parantaa kuvittamisella.

4 VERKKOSIVUISTA

Lalin (2013, 52) mukaan verkkosivusto on kokoelma yhteen kuuluvia verkkosivuja, kuvia ja resursseja, joihin pääsee käsiksi yhden verkko-osoitteen kautta.

4.1 Verkkosivun suunnittelu elementtien kautta

Lal (2013, 52) neuvoo, että selkeässä verkkosivussa ovat logo ja nimi aina näkyvissä. Hänen mukaansa verkkosivustossa olisi hyvä käyttää korkeintaan kolmea väriä. Lisäksi hän mainitsee, että sivustolle pitäisi luoda pysyviä elementtejä kuten ylä- ja alatunnisteen (header ja footer) ja helposti ymmärrettävä navigaatio. McIntiren (2008, 5) mukaan visuaalisia elementtejä käytetään selkeyttämään sivuston rakennetta ja tuomaan esille sivuston luonnetta ja kontekstia. Hänen mukaansa visuaalisten elementtien tulisi olla yhtenäisiä koko sivuston läpi. Rosen (2015, 107) mukaan suunnittelussa tulisi tähdätä osiin, joita voi kierrättää ja jotka ovat yhtenäisiä keskenään. Tässä projektissa keskityn kuitenkin suunnittelemaan sivuston yleisilmettä, ja erittelen lopullisessa konseptissa näitä elementtejä vain tyylioppaassa. Tyyliopas onkin suunnattu lähinnä sivuston tulevalle toteuttajalle.

4.2 Sivustorakenne

Kotisivun tulee olla hierarkian ylimpänä ja kaikkien sivujen tulisi olla samansukuisia. Sivuston navigaation tulisi olla helposti huomattava ja jokaisen otsikon navigaatiovaihtoehdot pitäisi rajata kuuteen. (Lal 2013, 48.) Dabnerin, Stewartin ja Zempolin (2014, 158) mukaan suunnittelijan tulee osata rajata sivusto niin, että käyttäjä löytää haluamansa tiedon mahdollisimman vähällä määrällä klikkauksia. He kertovat yleisen nyrkkisäännön klikkausmäärälle olevan kolme. Näiden rajoitteiden perusteella päätiin aloittaa verkkosivuston suunnittelun luomalla flowchartin. Dabner ym. (2014, 142) kertovat flowchartin eli vuokaavion olevan sivustorakenteen perusta. He mainitsevat, että siinä mainitaan sivuston jokainen sivu erikseen ja niiden väliset liikkumismahdollisuudet. McIntiren (2008, 54) mukaan sivustorakenteen näkyvin osa on

navigaatio, joka helpottaa käyttäjiä liikkumaan sivustolla. Kouvolan Taidon verkkosivuston navigoinnin parantamiseksi sivustorakennetta on pakko lajitella, jotta navigaatio selkeytyy. Lidwellin, Holdenin ja Butlerin (2010, 100) mukaan informaatiota voi organisoida:

- kategorisesti eli samanlaisuuden ja yhteenkuuluvuuden mukaan
- ajan eli kronologisen järjestyksen mukaan
- paikan eli geografisen tai avaruudellisen sijainnin mukaan
- jatkuvuuden eli suuruuden (pienin-suurin, suurin-pienin) mukaan

Verkkosivuston luonteen mukaisesti Kouvolan Taidon verkkosivusto kannatti omasta mielestäni organisoida lähinnä kategorisesti yhdistellen tietoa. Lidwell ym. (2010, 60) mainitsevat, että informaatiokokonaisuuksia kannattaa ryhmitellä pienemmiksi, yksinään toimiviksi kokonaisuuksiksi. Kokonaisuuksien luomisen vuoksi Kouvolan Taidon sivuston yläotsikoita on pakko paloitella pienemmiksi alaotsikoiksi. Hierarkkinen järjestely on yksinkertaisin rakenne monimutkaisen sisällön visualisointiin ja ymmärtämiseen (Lidwell ym. 2010, 122). Projektin verkkosivusto on helppo rakentaa hierarkkisesti, jolloin yläotsikoiden alle tulee alasivuja, joiden alle tulee lisää alasivuja.



Kuva 1. Flow chart Kouvolan Taidon verkkosivujen rakenteesta.

Rakensin Kouvolan Taidolle uuden verkkosivurakenteen, jossa lajitelin jo olemassa olevat otsikot ja niiden alasivut järkevimmiksi kokonaisuuksiksi ja lisäsin kohderyhmää kiinnostavia uusia otsikoita. Esitin nämä otsikot flowchartin avulla (kuva 1). McIntire (2008, 55) kertoo, että otsikoiden tulisi kertoa niiden alla olevasta sisällöstä

kuvailevasti ja kattavasti. Lidwell ym. (2010, 40) korostavat, että informaatiota kannattaa paloitella. Näin se on heidän mielestään helpompaa käsitellä, ymmärtää ja muistaa. Tämän paloittelun avulla uudet otsikot Kouvolan Taidon verkkosivustolle ovat ”Kouvolan Taido”, ”Taido -tietopankki”, ”Kokemuksia ja kuvia”, ”Linkkejä” ja ”Yhteystiedot”. Näin navigaatiovaihtoehdot pysyvät aikaisemmin hyväksi mainitussa korkeintaan kuudessa. Tätä periaatetta käytetään myös alisivuilla. Alasivut tulee sijoittaa sopivien otsikoiden alle. Otsikoissa pitää olla yhtenäisyyttä ja suunnittelijan pitää osata olettaa, mistä kävijät intuitiivisesti etsivät haluamaansa. (McIntire 2008, 107.) Näillä periaatteilla olen päätenyt rakentamaan sisällön seuraavalla tavalla.

”Kouvolan Taido” -otsikon alla on seuran omiin tietoihin liittyviä alisivuja, jotka ovat ”Promovideo ja historia”, ”Hinta ja vakuutukset”, ”Ajankohtaista”, ”Kenelle”, ”Saavutuksia” ja ”Missä, milloin, varustus”. ”Promovideo ja historia” sisältää Kouvolan Taidon promootiovideon ja seuran oman historian. ”Hinta ja varustus” kertoo kurssien, vakuutusten, lisenssien ja varusteiden hinnat. ”Ajankohtaista” -otsikko pitää allaan Kouvolan Taidon ajankohtaisia ilmoituksia esimerkiksi tapahtumista ja alkavista kursseista. ”Kenelle” kertoo, kuka taidoa voi harrastaa seurassa. ”Saavutuksia” ilmoittaa Kouvolan Taidon menestyksestä kilpailuissa. ”Missä, milloin, varustus” -otsikko kertoo missä seuran harjoitukset pidetään, harjoitusten ajankohtia ja millaisella varustuksella niihin kannattaa saapua.

”Taido -tietopankki” -otsikon alaisuudessa on yleistä tietoa taidosta harrastuksena. Tällä otsikolla on alisivuina ”Perustiedot ja historia”, ”Etenemismahdollisuudet” ja ”Muuta”. ”Perustiedot ja historia” kertoo yleisesti taidon historiasta ja lajin filosofiasta. ”Etenemismahdollisuudet” ilmaisee kuinka lajissa voi saavuttaa ylempiä vyö-tasoja vyökokeilla. ”Muuta” -otsikko sisältää muuta hyödyllistä tietoa esimerkiksi vyön sitomisesta ja lajisanastosta.

”Kokemuksia ja kuvia” pitää allaan Kouvolan Taidon kuvapankin sekä videoita ja kokemuksia seuralaisilta. ”Linkkejä” -otsikko sisältää verkkosivulinkkejä muihin lajiin liittyvistä sivustoista kuten Suomen Taidoliitto ry:stä ja lajin kansainvälisyydestä. ”Yhteystiedot” -otsikon alaisuudesta löytyy mm. puhelinnumerot ja sähköpostiosoitteet seuran tärkeimmille jäsenille kuten puheenjohtajalle yhteydenottoa varten.

Tämän järjestelyn avulla jokainen sivu on tosiaan kolmen hiiren klikkauksen alla. Lidwell ym. (2010, 14) toteavat, että 80% kaikista designin ominaisuuksista voidaan piilottaa loppujen 20% alle. Oma lajitteluni toimii suurin piirtein tämän prosenttijaon mukaisesti. Lidwell ym. (2010, 76) kertovat haluttujen linjojen olevan niitä polkuja, joita ihmiset oikeasti käyttävät, ja jotka saattavat poiketa alkuperäisestä designista. Lajittelun avulla pyrin muodostamaan kohderyhmää miellyttäviä haluttuja polkuja, jotta verkkosivut ovat mahdollisimman helposti navigoitavissa.

4.3 Responsiivisuus

Rose (2015, 1) mainitsee, että responsiivisten verkkosivujen suunnittelusta on tullut lähestulkoon synonyymistä verkkosivujen suunnittelulle. Rose (2015, 19) myös mainitsee, että nykyisin käytössä on hyvin erikokoisia käyttölaitteita, jolloin suunnittelussa tulee ottaa huomioon responsiivinen suunnittelu, jotta sivusto näyttäisi kaikilla laitteilla mahdollisimman samalta. Tässä projektissa en perehdy responsiivisuuteen, mutta suunnittelen omat kokosivumallini niin, että niitä voisi tulevaisuudessa soveltaa responsiivisiksi.

4.4 Ongelmia verkkosivujen suunnittelussa

Rose (2015, 4) toteaa, että verkkosivuston suunnittelijan kannattaisi osata edes hieman HTML- ja CSS-koodaamista. Koska tämän työn tarkoituksena on suunnitella uusi visuaalinen ilme, en lähde perehtymään verkkosivuston rakentamiseen koodin avulla. En siis perehdy esimerkiksi verkkosivujen toimivuuteen eri selaimilla. Tämä johtuu yksinomaan siitä, että verkkosivuston tulee toteuttamaan joku muu, ulkopuolinen henkilö, joka ei ole läsnä suunnitteluprosessissa. Isoimpien toiminnallisten ongelmien ratkominen jääkin siis toteuttajan vastuulle.

Verkkosivusto voi näyttää erilaiselta eri käyttäjillä, riippuen erityisesti käyttöjärjestelmästä ja selaimesta. Käyttäjien näyttöpäätteet näyttävät värejä eri tavalla ja niissä voi olla hyvinkin erilainen resoluutio. (Rose 2015, 18.) McIntiren (2008, 134) mukaan pieniresoluutioisilla tai isoilla näyttöillä tekstit ja kuvat pikselöityvät venyessään.

Hänen mukaansa pienillä ja ison resoluution näytöillä sisältö saattaa olla liian pientä nähtäväksi.

Omassa produktiossani minun ei tarvitse välittää resoluutioista tai näyttöjen värien-toistosta, sillä teen vaan yleisiä kokosivusuunnitelmia ja sisältökuvituksia perehtymättä sen tarkemmin kohderyhmän käyttäjien käyttämiin laitteisiin. Rose (2015, 18) toteaa, että aikaisemmin suunnittelun lähtökohtina on ollut kolme eri käyttölaitetta – tietokone, jonka leveys on 960px, tabletti, jonka leveys on 768 px ja älypuhelin, jonka leveys on 320 px. Hänen mukaansa nämä standardit ovat olleet Applen tuotteiden mukaiset. Omassa työssäni päädyin kuitenkin tekemään kokosivumallit leveyteen 1024, joka on Rosen (2015, 19) mukaan nykyisin suosituin leveys verkkosivusuunnittelussa.

Verkkosivuille tulee yleensä "taite", jonka alla olevaa sisältöä ei näe rullaamatta hiirtä. Nimi tulee suoraan sanomalehtien taitteesta. Taitteesta ei tulisi kuitenkaan välittää nykyajan laitteistolla, sillä on mahdotonta määritellä mikä osa sisällöstä jää taitteen alle. Tämän taitteen kohta nimittäin riippuu käyttölaitteen näytön korkeudesta, käyttäjän selaimen työkalupalkeista ja käyttäjän omista mieltymyksistä. (Rose 2015, 46.) Tässä projektissa sain vapaat kädet sivuston rakenteellisten ratkaisujen suhteen, joten en huomioi taitetta.

5 KÄYTTÄJÄKYSELY

Asiakkaan briefin mukaan verkkosivuston tulevana kohderyhmänä on pääsääntöisesti 20-30-vuotiaat miehet ja naiset, ja toissijaisesti 13-19-vuotiaat junioriryhmäläiset. Kummallakaan ei oleteta olevan aikaisempaa kokemusta kamppailulajeista. Päätin toteuttaa kyselyn, jossa kartoitetaan kohderyhmän mieltymyksiä ja mielikuvia kamppailulajeihin liittyvän verkkosivuston ja kuvituksen suhteen. Goodman, Kuniavsky ja Moed (2012, 327) määrittelevät kyselyn olevan sarja kysymyksiä, joilla saadaan ryhmä ihmisiä kuvaamaan itseään, kiinnostuksen kohteitaan ja mieltymyksiään strukturoidusti. Kysely löytyy kokonaisuudessaan liitteistä (Liite 1).

5.1 Kyselyn toteutus

Toteutin kyselyn Webropol-mallisena. Kyselyn linkkiä jaoin lähinnä omalla Facebook-seinälläni, josta sitä jaettiin mm. Kouvolan Taidon omalle Facebook-sivulle. Kysely oli avoinna 10.3.—24.3.2016, ja se keräsi 73 vastausta. Päätin valita verkkokyselyn, vaikka sillä onkin muutamia heikkouksia. Goodman ym. (2012, 328) kertovat Internet-kyselyiden vastauksien riippuvan paljolti ihmisten omasta käsityksestä itsestään, sekä heidän halustaan ja kyvystään vastata kysymyksiin totuudenmukaisesti. Riskeistä huolimatta katsoin, että juuri tällä tavalla toteutettu ja jaettu kysely tavoittaisi verkkosivuston kaksi pääkohderyhmää ja saisin täten juuri kohderyhmän mieltymyksiä vastaavia tuloksia, joiden pohjalta lähtisin suunnittelemaan omaa projektiani.

5.2 Kyselyn rakenne

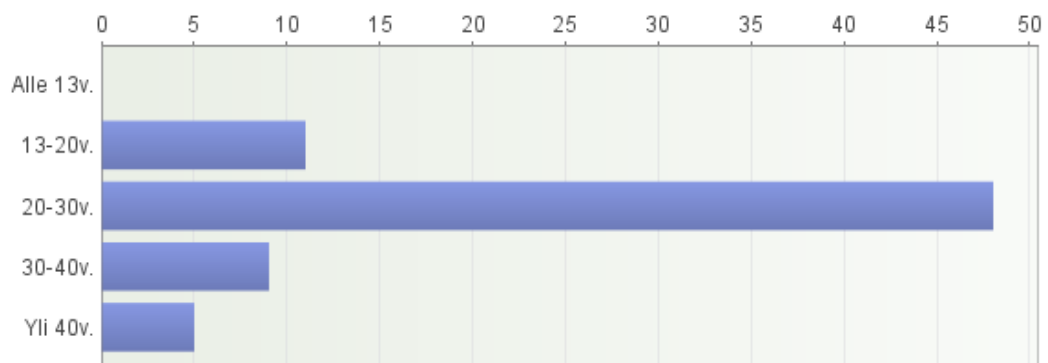
Kysely alkoi vastaajien taustatietojen kartoituksella. Taustatiedoiksi kysyttiin ikä, sukupuoli ja elämäntilanne. Iän tiedustelulla varmistettiin, että vastauksia tuli nimenomaan kohderyhmän jäseniltä, eli ensisijaisesti 20—30-vuotiailta ja toisekseen 13—19-vuotiailta. Sukupuolen ja elämäntilanteen perusteella vastauksista voidaan vertailla eroja vastaajien välillä. Lisäksi kyselyssä tiedusteltiin, harrastaako vastaaja

kamppailulajeja. Tälläkin kysymyksellä eroteltiin kohderyhmiä, eli ei-harrastajia muista.

Viidennessä ja kuudennessa kysymyksessä perehdyttiin minkälaista tietoa vastaaja etsii kamppailulajeista ja mistä hän tätä tietoa etsii. Vastausvaihtoehdot olivat avoimia, sillä en halunnut rajoittaa vastausvaihtoehtoja ja ohjata vastaajia tiettyihin vastauksiin.

Seitsemäs, kahdeksas ja yhdeksäs kysymys liittyivät kuvitukseen verkkosivuilla. Kysymykset tiedustelivat, kuinka paljon kuvitukseen kiinnitetään huomiota, mikä on vastaajien mielestä kuvituksen tarkoitus verkkosivuilla ja millä tekniikalla toteutettua kuvitusta verkkosivuilla mieluiten nähtäisiin.

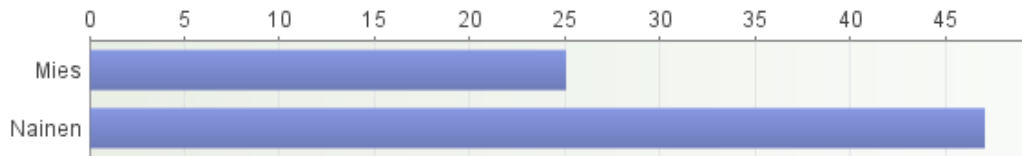
5.3 Kyselyn tulokset



Kuvio 1. Vastaajien ikäjakauma.

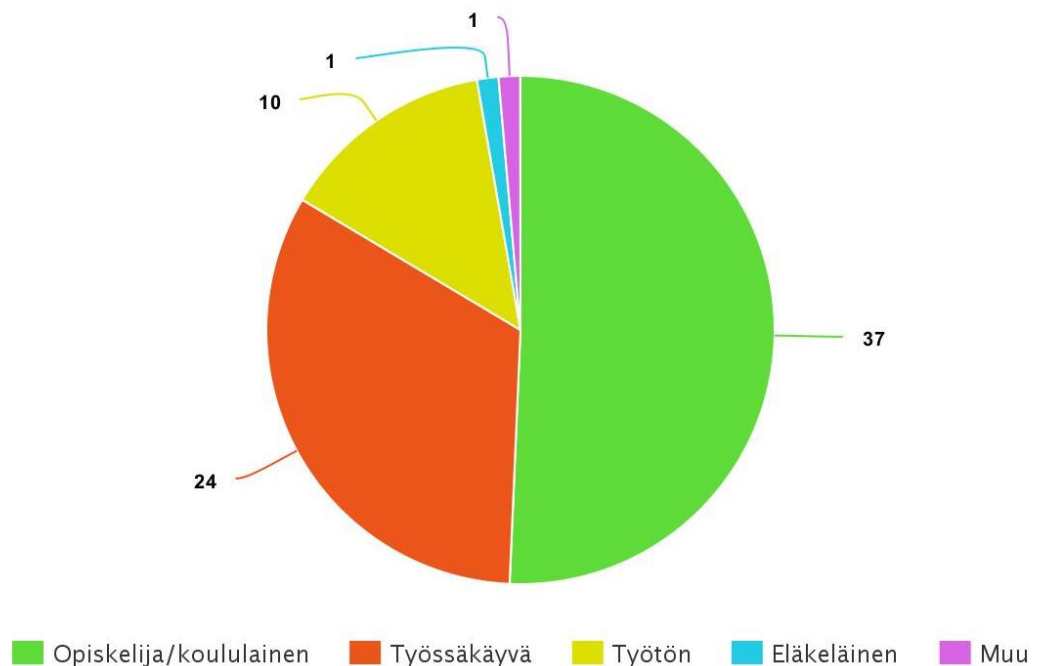
Ensimmäinen kysymys koski vastaajien iäkiä (kuvio 1). Vastausten asettelussa on käynyt pieni virhe, sillä ikähaarukoissa on päällekkäisyyttä, jota ei saisi tapahtua. Vastausten rajakohtien ikäiset vastaajat, eli 20- ja 30-vuotiaat ovat voineet valita kumpaan oman ikänsä vaihtoehtoon ovat itsensä merkanneet. Huomioitavana on, että ensimmäisen vastausvaihtoehdon ikä perustuu Kouvolan Taidon kurssien alaikärajaan, joka on 13 vuotta.

Vastaajista yksikään ei ilmoittanut olevansa alle 13-vuotias. Yli 40-vuotiaita oli 5. Kolmanneksi eniten, 9 vastaajaa kertoi olevansa ikähaarukassa 30—40. Toiseksi suurin ryhmä, 11 vastaajalla, oli ikäryhmä 13—20 vuotta, eli toissijaista kohderyhmää. Ehdottomasti eniten vastauksia, 48 kappaletta, sai ikäryhmä 20—30 vuotta, joka on tämän projektin ensisijaisen kohderyhmän ikähaarukka. Suurin osa vastaajista sopii siis jompaankumpaan kohderyhmään ikänsä puolesta.



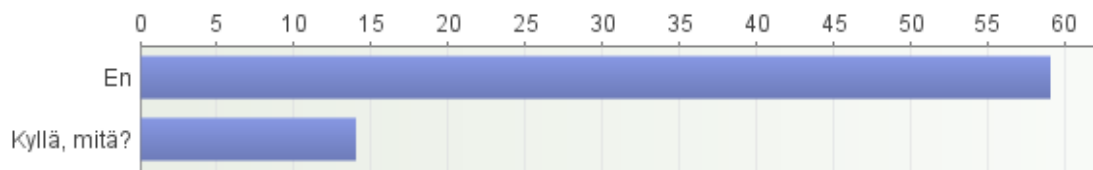
Kuvio 2. Vastaajien sukupuolijakauma.

Kyselyn toisessa kysymyksessä kysyttiin sukupuolta (kuvio 2). 73 vastauksesta 72 ilmoitti sukupuolensa. Naisia vastaajista oli täten 47, miehiä 25 ja yksi, joka ei halunnut kertoa. Ensisijaisessa kohderyhmässä, eli 20—30-vuotiaissa naisia oli 77% ja miehiä 23%. Toissijaisen kohderyhmän tuloksissa jakauma oli tasaisempi; 45% ilmaisi olevansa naispuolisia ja 55% miehiä. Olisin toivonut ensisijaisen kohderyhmän vastaajissa olevan enemmän miehiä tasapuolisuuden vuoksi.



Kuvio 3. Piirakkagraafi vastaajien elämäntilanteesta.

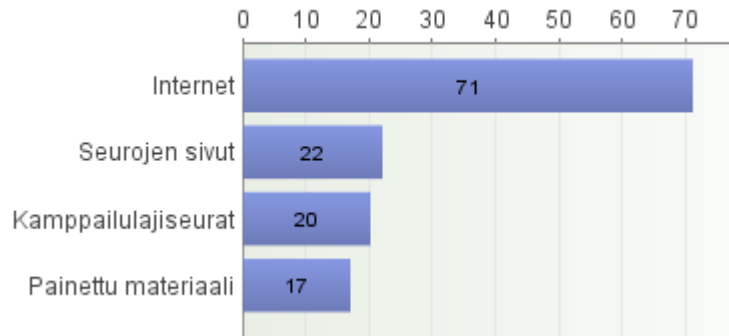
Elämäntilannetta kyseltiin kyselyn kolmannessa kysymyksessä (kuvio 3). Suurin osa vastaajista, 37 ihmistä, kertoi olevansa opiskelijoita tai koululaisia. Seuraavaksi suurin ryhmä ilmoitti elämäntilanteekseen ”työssäkäyvä”, joista vastaajia oli 24. Kolmantena suurena ryhmänä oli työttömät, joita löytyi 10. Eläkeläisiä ja muita löytyi yksi kumpaakin. Toissijaisessa kohderyhmässä, eli 13—19-vuotiaissa, opiskelijoita oli 82% ja työssäkäyviä 18%. Ensisijaisesta kohderyhmästä, 20—30-vuotiaista, opiskelijoiksi itsensä ilmoitti 56%, työssäkäyviksi 29% ja työttömiksi 15%.



Kuvio 4. Kuvio, jossa esitetään, harrastavatko vastaajat kamppailulajeja.

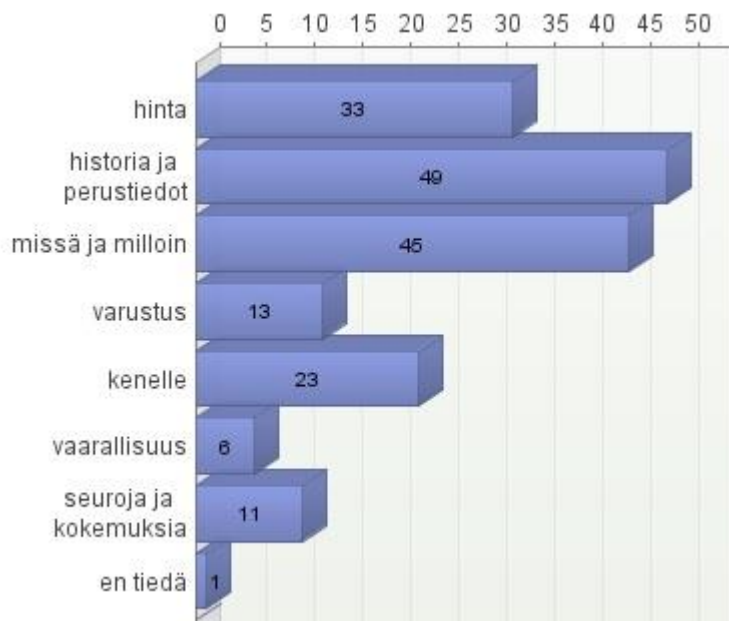
Neljännän kysymyksen tarkoituksena oli kartoittaa, harrastavatko vastaajat mitään kamppailulajeja (kuvio 4). Vastatessaan ”kyllä”, vastaajat saivat kertoa, mikä laji oli kyseessä. Ylivoimaisesti suurempi osa, 59 vastaajaa, kielsi harrastavansa mitään kamppailulajeja. Kamppailulajeja harrastavat kertoivat harrastavansa laajaa kirjoa eri lajeja, kuten iaidoa, karatea, aikidoa, judoa ja myös taidoa. 13—19-vuotiaissa kamppailulajien harrastajia oli 55% ja harrastamattomia 45%. Pääkohderyhmässä, 20—30-vuotiaissa kamppailulajeja harrasti 13%, ja harrastamattomia oli loput 87%.

Kyselyn viidennessä kohdassa tiedusteltiin, mistä vastaajat hakisivat tietoa kamppailulajeista. Tässä kohdassa vastaajat saivat kertoa tiedonhakupaikkansa avoimesti. Lajittelin nämä vastaukset neljän avaintermien alle. Nämä neljä avaintermiä olivat Internet, Seurojen sivut, Kamppailulajiseurat ja Painettu materiaali. Internet -kohdan alle luokittelin kaikki vastaukset, joissa esiintyi yleisiä Internetiin liittyviä sanoja, kuten ”Internet”, ”Google”, ”web” ”foorumi” ja ”some”. Seurojen sivut -termin alle lajittelin vastaukset, joissa esiintyi sanat ”seura” ”harrastaja” ja ”sivu”. Kamppailulajiseurat -kohdassa avainsanoja olivat ”seura”, ”yhdistys”, ”taho” ja ”harrastaja”, mutta huomioon ei otettu Internet-sivuja. Painettu materiaali -luokkaan kuuluivat ”ilmoitus”, ”juliste”, ”kirja” ja ”lehti”. Valitsin nämä avaintermiä ja -luokat vastausten perusteella. Jouduin silti käymään läpi vastaukset yksitellen, etteivät ne vahingossa joutuneet väärin luokituksiin.



Kuvio 5. Avoimet vastaukset luokiteltuina.

Tämän luokittelun perusteella (kuvio 5) Internet-kohtaan tuli vastauksia 71, Seurojen sivut sai 22 vastausta, Kamppailulajiseurat 20 ja Painettu materiaali 17 vastausta. Pääkohderyhmällä vastauksissa esiintyi pyöristetysti Internet-vastaus 98% vastauksista, Seurojen sivut-vastaus 34%, Kamppailulajiseurat 30% ja Painettu materiaali 15% vastauksista. Toissijaisella kohderyhmällä prosentit olivat samassa järjestyksessä 100%, 36%, 36% ja 18%.



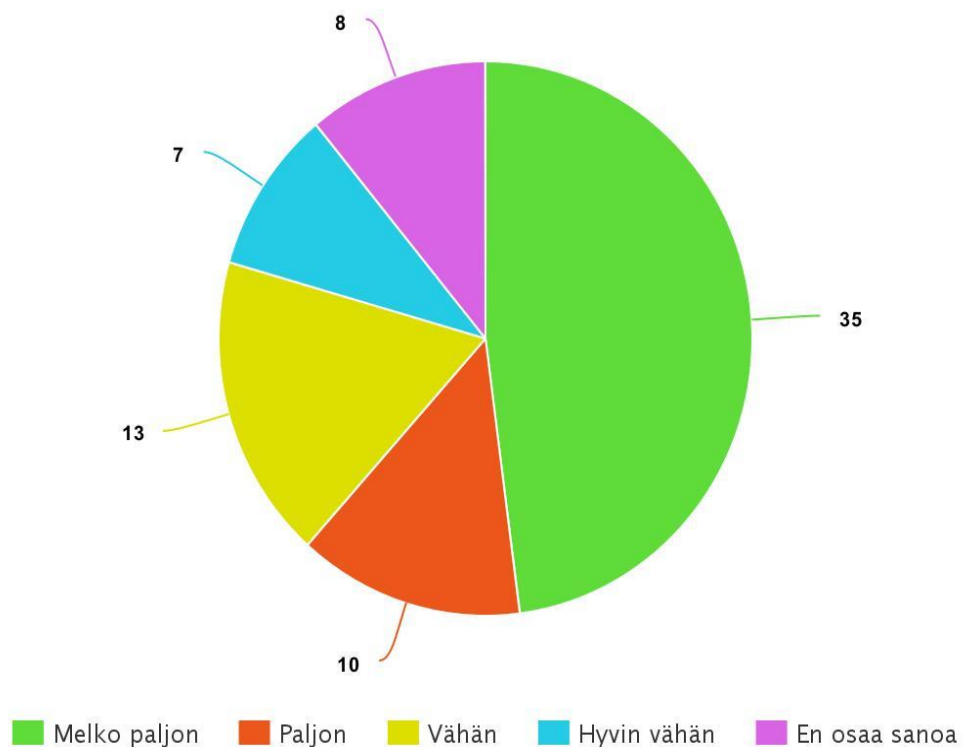
Kuvio 6. Millaista tietoa vastaajat hakisivat luokiteltuina.

Kuudes kysymys oli viidennen tapaan avoin ja siinä tiedusteltiin, minkälaista tietoa vastaajat hakisivat kamppailulajeihin liittyen. Vastauksia luokittelin tässäkin

kohdassa isompien avaintermien alle. Nämä avaintermit valikoivat vastauksissa yleisimmin esiintyneistä sanoista. Avaintermeiksi valikoituivat hinta, historia ja perustiedot, missä ja milloin voi harrastaa, tarvittava varustus, kenelle laji on suunnattu, lajin vaarallisuus, eri seurat ja harrastajien kokemukset lajista sekä ”en tiedä”. Hinta mainittiin 33 vastauksessa, historia ja perustiedot 49 vastauksessa, missä ja milloin voi harrastaa 45 vastauksessa, varustus 13 vastauksessa, kenelle laji on suunnattu 23 vastauksessa, vaarallisuus 6 vastauksessa, seurat ja kokemukset 11 vastauksessa ja ”en tiedä” 1 vastauksessa (kuvio 6).

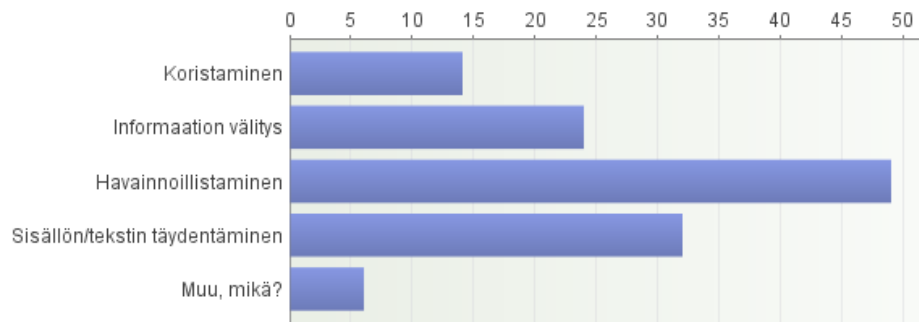
Tärkeimmässä kohderyhmässä näiden vastausten esiintymisten prosentuaaliset osiot olivat pyöristetysti seuraavat: hinta 51%, historia ja perustiedot 74%, missä ja milloin 70%, varustus 21%, kenelle 34%, vaarallisuus 6%, seurat ja kokemukset 17% ja ”en tiedä” 2%.

Toisella kohderyhmällä samat osiot ovat: hinta 27%, historia ja perustiedot 72%, missä ja milloin 64%, varustus 9%, kenelle 27%, vaarallisuus 9%, seurat ja kokemukset 27% ja ”en tiedä” 0%.



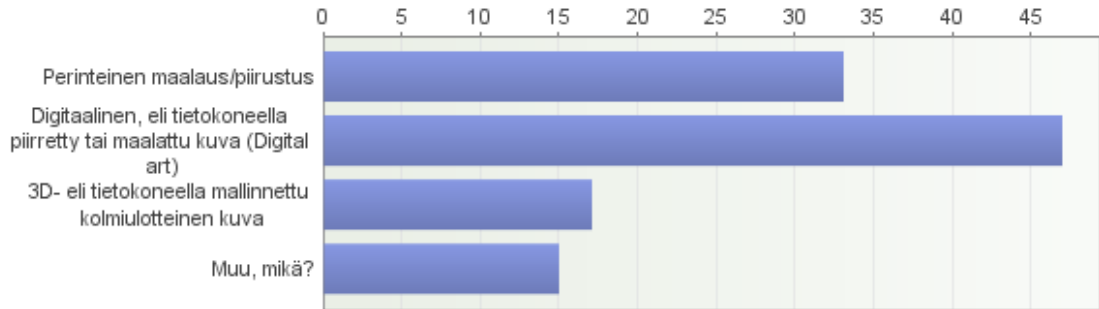
Kuvio 7. Kuinka paljon vastaajat kiinnittävät huomiota verkkosivujen kuvitukseen?

Seitsemännessä kysymyksessä selvitettiin kuinka paljon vastaajat kiinnittävät huomiota kuvitukseen verkkosivustoilla (kuvio 7). Vastaajista 45 totesi kiinnittävänsä huomiota paljon tai melko paljon, 20 vähän tai hyvin vähän ja 8 vastaajaa ei osannut sanoa. Pääkohderyhmässä (20—30-vuotiaat) paljon ja melko paljon huomiota kiinnitti 71%, vähän tai hyvin vähän 21% ja 8% ei osannut sanoa. 13—19-vuotiaissa nämä samat prosentit olivat 55%, 18% ja 17%.



Kuvio 8. Vastaajien mielipide kuvituksen tarkoituksesta verkkosivustolla.

Kyselyn kahdeksannessa kohdassa vastaajilta kysyttiin heidän mielestään kuvituksen funktiota verkkosivustolla (kuvio 8). Tässä kohdassa vastaajat saivat halutesaan valita korkeintaan kaksi vaihtoehtoa. Havainnollistamisen kannalla oli 49 vastausta. Seuraavaksi eniten vastauksia sai sisällön/tekstin täydentäminen, yhteensä 32. Informaation välityksen nosti tärkeimmäksi 24 vastausta, ja koristamisen 14. Lisäksi ”muu, mikä?” -kohdan vastauksia oli 6, joista kaikki tarkensivat vastaustaan huomion tai mielenkiinnon herättämiseksi. Pääkohderyhmässä vastausmäärät olivat seuraavat; koristaminen 12, informaation välitys 18, havainnollistaminen 33, sisällön/tekstin täydentäminen 20 ja muu 2. Toissijaisessa kohderyhmässä vastaukset jakautuivat seuraavasti; koristaminen 1, informaation välitys 3, havainnollistaminen 5, sisällön/tekstin täydentäminen 6 ja muu 3.



Kuvio 9. Millä tyyllillä toteutettua kuvitusta vastaajat haluaisivat nähdä.

Yhdeksäs ja samalla kyselyn viimeinen kohta tiedusteli, millä tyyllillä toteutettua kuvitusta vastaajat haluaisivat nähdä juurikin kamppailulajiin liittyvällä verkkosivustolla (Kuvio 9). Tässäkin kysymyksessä vastaajat saivat valita korkeintaan kaksi vaihtoehtoa. ”Muu, mikä” -kohdassa vastaajat saivat myös tarkentaa vastaustaan avoimesti. Perinteinen maalaus/piirustus sai vastauksia 33, digitaalinen eli tietokoneella piirretty tai maalattu kuva (Digital art) 47, 3D- eli tietokoneella mallinnettu kolmiulotteinen kuva 17 ja ”muu, mikä?” 15 vastausta. Viimeisessä kohdassa kaikkiin vastauksiin oli tarkennettu tyyliksi valokuva. Pääkohderyhmän, 20—30-vuotiaiden vastaukset olivat seuraavat: perinteinen maalaus/piirustus 20, digitaalinen 34, 3D-mallinnettu 10 ja muu 12 vastausta. Toissijaisen kohderyhmän vastaukset olivat: perinteinen maalaus/piirustus 5, digitaalinen 8, 3D-mallinnettu 3 ja muu 2 vastausta.

5.4 Johtopäätöksiä kyselyn tuloksista

Kyselystä tehtyjen johtopäätöksiä avulla voin lähteä luonnostelevaan kuvitusta ja verkkosivustoa Kouvolan Taidolle niin, että se vastaisi ensisijaisen kohderyhmän tarpeita mahdollisimman hyvin.

Ensisijainen kohderyhmä, eli 20—30-vuotiaat ja heistä erityisesti naiset, jotka eivät pääsääntöisesti harrasta mitään kamppailulajia, kiinnittävät paljon tai melko paljon huomiota kuvitukseen verkkosivustoilla. Pääasiassa he mieltävät kuvituksen tarkoituksiksi havainnollistamisen, sisällön ja tekstin täydentämisen sekä informaation välityksen. Mieluiten kamppailulajeihin liittyvällä sivustolla nähtäisiin kuvitusta, joka on toteutettu joko digitaalisesti piirtämällä/maalaamalla tai perinteisesti piirtämällä/maalaamalla.

Kamppailulajeista ensisijainen kohderyhmä hakee pääsääntöisesti tietoa yleisesti Internetistä ja itse seurojen sivuilta tai seuralaisilta. Kamppailulajeista halutaan mieluuiten tietää historiaa ja perustietoja, harrastusmahdollisuuksia ja hintoja.

Pääkohderyhmän lisäksi yritän ottaa huomioon toissijaisen kohderyhmän, 13—19-vuotiaiden mieltymykset, kun se on mahdollista. Erityisesti tätä tapahtuu silloin, kun tämän kohderyhmän mieltymykset vastaavat ensisijaisen ryhmän mieltymyksiä. Näitä kohtia ovat mm. kuvituksen tarkoitus ja kuvituksen toteutustyyli.

6 MUOTOILUPROSESSI

6.1 Ideointi ja luonnostelu

Taido on lähtöisin Japanista, ja siksi lähdinkin hakemaan vaikutteita verkkosivuston kuvituksiin nimenomaan japanilaisesta graafisesta suunnittelusta. Japanilainen graafinen suunnittelu perustuu valikoivaan toisten tyylipiirteiden ja ajatusten omaksumiseen ja yhdistelyyn. Siinä perinteisiä elementtejä yhdistellään uskaliaisiin grafiikoihin, ja minimalistisuutta korostetaan organisoidulla kaaoksella. Japanilaisessa tyyliässä mustavalkoisuus erottuu yhtä hyvin kuin kirkkaat väritkin. (Wiedemann 2010, 26.)

Kyselystä saatujen tulosten valossa halusin lähteä toteuttamaan kuvituksia lähinnä digitaalisesti, sekä yksinkertaisella vektorigrafiikalla että pikseligrafiikalla. Tahdoin myös tehdä kuvitusta perinteisemmällä tyyllillä, joten yhdeksi tyyliksi valikoitui musteella toteutettu kuvitus.

Kuva 2. "Muste" -mood board.

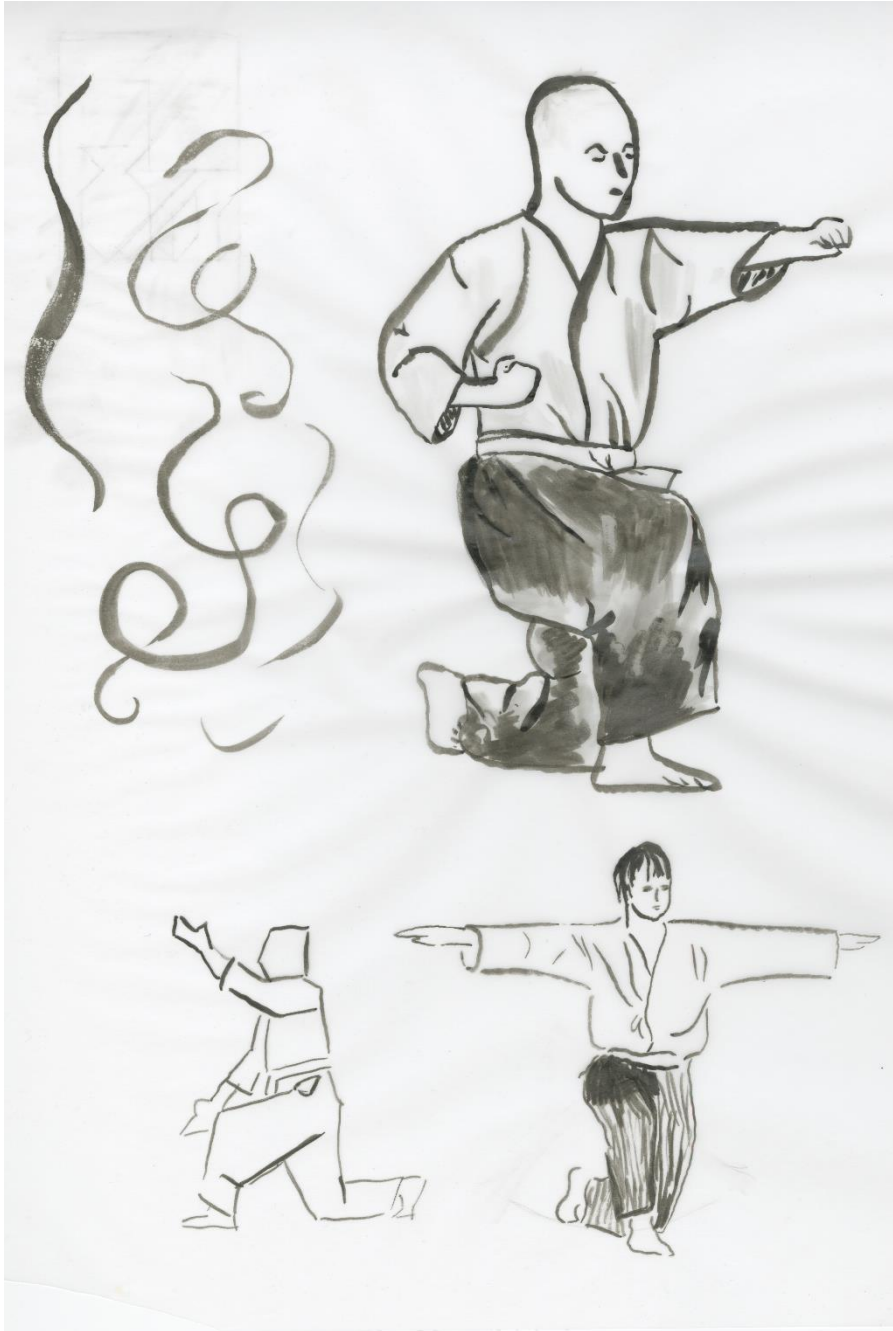
Kokosin luonnostelun tueksi kolme erilaista mood boardia. Mood board eli tunnelmataulu on eräänlainen kuvakollaasi, jolla ilmennetään, minkälaista mielikuvaa suunnittelulla haetaan esimerkiksi värien kautta (Savolainen, [Viitattu 1.4.2016]). Omat moodboardini olivat nimeltään "Muste", "Minimalismi" ja "Pop-art". "Muste" -mood board (kuva 2) keskittyy lähinnä viivaan ja sen ominaisuuksiin. "Minimalismi" -mood boardilla (kuva 3) pyritään ilmaisemaan, kuinka yksinkertaisella muotokielellä voidaan luoda näyttävyttä. "Pop art" (kuva 4) puolestaan esittelee, miten sekavan oloisista elementeistä luodaan harmoninen kokonaisuus.

Kuva 3. "Minimalismi" -mood board.

Kuva 4. "Pop art" -mood board.

Näiden mood boardien pohjalta lähdin piirtämään ensimmäisiä raakaluonnoksia. Wigan (2009, 128) perustelee piirtämisen olevan kaiken kuvituksen perusta, sillä se on yksinkertaisinta luovaa ja kognitiivista toimintaa. Siksi lähdinkin toteuttamaan ensimmäisiä luonnoksia piirtämällä, vaikka lopullisten kuvitusten toteutustapa olikin lähinnä digitaalinen. Zeegen (2005, 19) kertoo intuition ja automaation olevan luonnostelun lähtökohdat. Hänen mielestään ensimmäisten luonnosten ei tarvitse edes olla hienoja esimerkiksi visuaalisuuden suhteen. Hainkin ensimmäisillä raakaluonnoksillani lähinnä yleisiä suuntaviivoja tyylien suhteen miettien samalla kohderyhmän tarpeita kuvituksen havainnollistavuudesta ja tekstin täydentävyydestä. Totesin parhaaksi tavaksi täyttää nämä tarpeet luomalla kuvituksia, joissa esitellään liikkeitä hahmojen avulla.

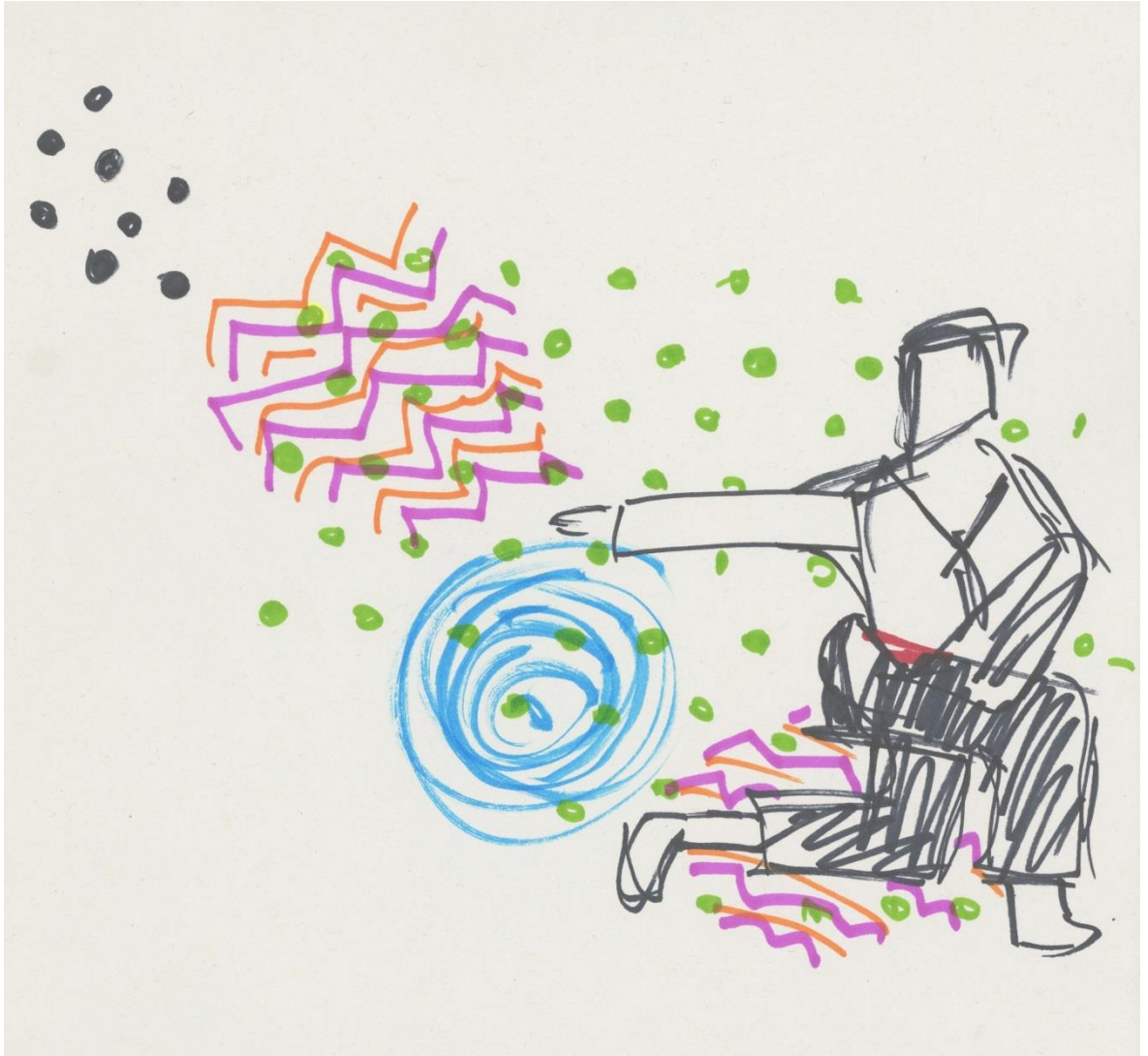
Kolmesta mood boardista kehittyi näin kolme erilaista tyyliä. Ensimmäinen tyyli (kuva 5) pysyi muste-tyylisenä ja nimesinkin sen Musteeksi. Toinen tyyli kehittyi minimalistisuudesta ajatukseen kaksiulotteisista hahmoista kolmiulotteisessa taustassa, ja sen nimeksi tuli 2D/3D (kuva 6). Kolmannen tyylin nimeksi tuli Kakofonia (kuva 7). Nämä nimet pysyivät koko produktion aikana ja viittaavat myöhemmin konsepteihin näillä nimillä. Zeegen (2005, 36) toteaa, että ensimmäiset raakaluonnokset näyttävät kuvitukseen mahdollisesti tulevia elementtejä ja niiden asemointia. Tämän takia näissä ensimmäisissä luonnoksissa ei ole kokonaisia ideoita, vain pääpiirteet.



Kuva 5. "Muste" -tyylin raakaluonnos.



Kuva 6. "2D/3D" -tyylin raakaluonnos.



Kuva 7. "2D/3D" -tyylin raakaluonnos.

Kolmen eri kuvitustyyli-luonnoksen pohjalta loin kolme erilaista konseptia, joissa etenin luomalla kuvituksia ja laajentamalla niistä poimittuja visuaalisia elementtejä verkkosivuston yleiseen ilmeeseen.

6.2 Muste

Muste -konseptia lähdin toteuttamaan perinteisellä tyyllillä, eli maalaamalla musteella paperille. Aloitin luonnostelemalla hahmoja kolmella erilaisella tyyllillä (kuva 8). Kahdessa tyyliissä hahmot olivat selkeämmin tunnistettavissa, yhdessä hahmo koostui lähinnä muodoista. Muodoista koostuva hahmo ei ollut kovin havainnollistava, kuten kohderyhmän toiveet kuvituksesta olivat, siksi hylkäsin tämän tyylin.

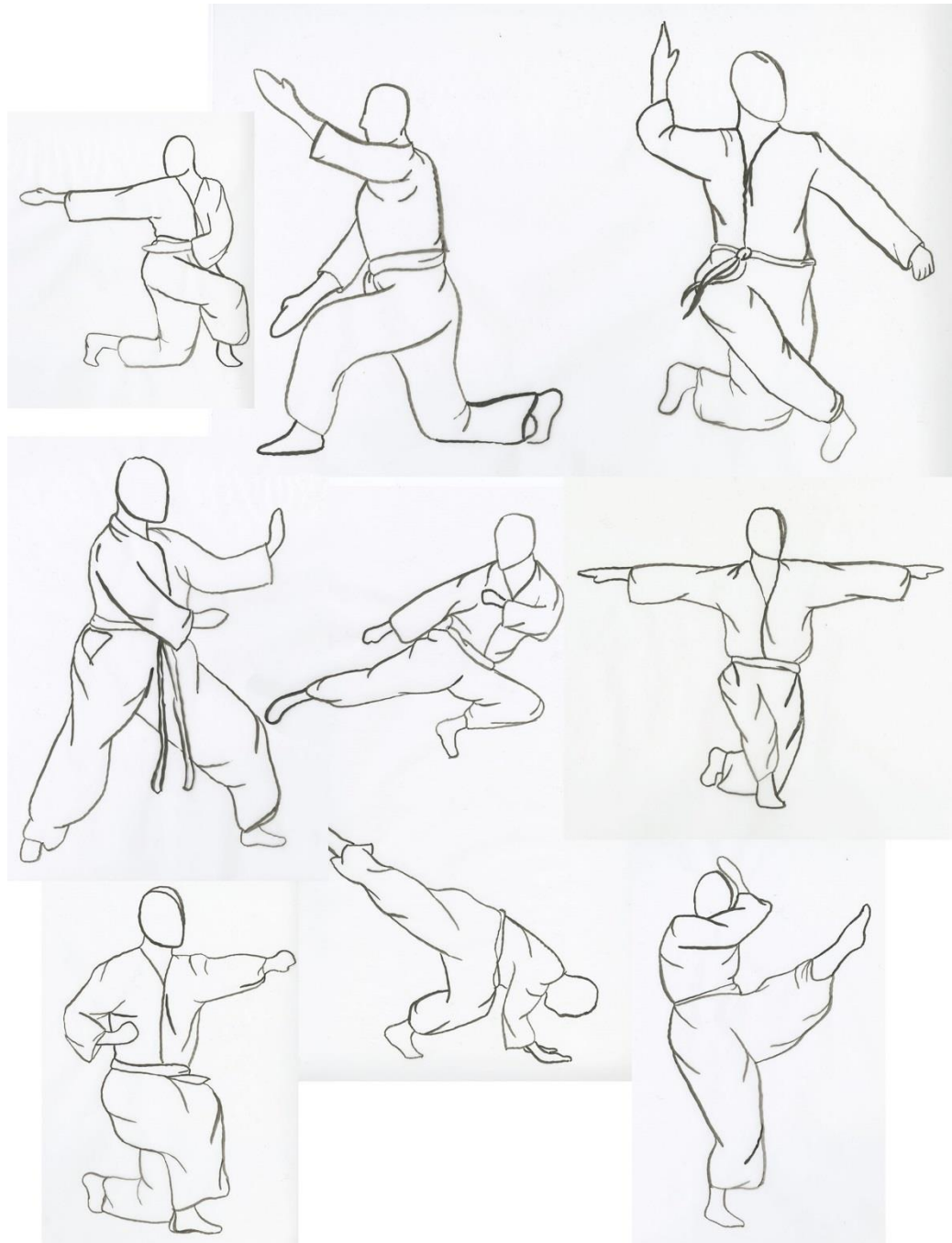
Kaksi muuta tyyliä olivat havainnollistavampia, ainoana erona oli lähinnä, onko hahmolla hiuksia vai ei. Päädyin valitsemaan hiuksettoman version, sillä katsoin, että hiukset profiloisivat hahmon jompaankumpaan sukupuoleen. Kohderyhmänä oli kuitenkin sekä miehet että naiset, joten tämä profilointi ei olisi suotavaa.



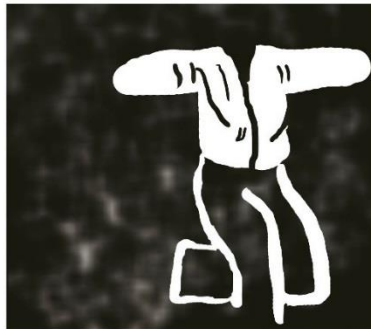
Kuva 8. Kolme erilaista vaihtoehtoa hahmojen ulkonäöstä.

Päädyin tekemään yhdeksän erilaista hahmoa (kuva 9), jotta lopullisissa kuvituksissa olisi valinnanvaraa niiden suhteen. Myöhempää kuvankäsittelyä, eli lähinnä

väritymistä varten, toteutin nämä hahmot pelkkinä viivapiirustuksina. Skannasin nämä yhdeksän hahmokuviusta, joita parantelin myöhemmin Photoshop -kuvankäsittelyohjelmalla niin, että niissä ei ollut muita värisävyjä kuin mustaa ja valkoista. Tämä käsittely edisti myöhempää mahdollisuutta värittää hahmot. Samalla korjasin hahmoista pieleen menneitä viivoja, jotka eivät kuuluneet niihin.



Kuva 9. Lopulliset yhdeksän erilaista hahmoa.



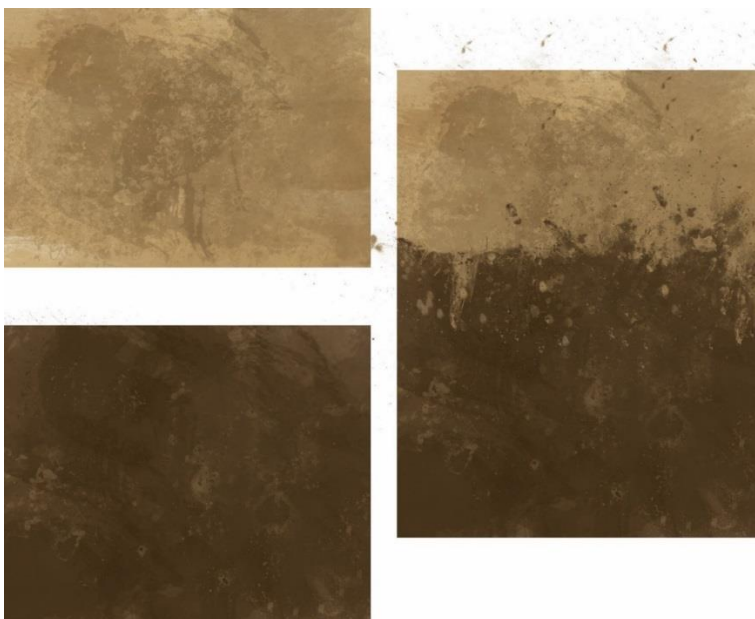
Kuva 10. Erilaiset väritysstyylit.

Valitsin kolme erilaista tapaa värittää aiemmin käsitellyt hahmot (kuva 10). Ensimmäisessä tyyliässä oli vähän väriä, toinen oli harmaasävyinen ja kolmas perustui negatiiviseen kuvaan. Hylkäsin negatiivisen tyylin heti, sillä se olisi tuottanut ongelmia esimerkiksi ihon suhteen. Kuvitus olisi ollut lähes mahdotonta toteuttaa tällä tyyllillä. Harmaasävyinen väritys puolestaan olisi ollut tylsä, ja se ei olisi tarjonnut hyvää väripalettia verkkosivuja suunnitellessa. Päädyn siis värittämään hahmot niin, että niissä on vähän väriä (kuva 11). Mielenkiinnon lisäämiseksi päätin myös lisätä tekstuuria väritettyihin osiin. Tekstuuri on pinnan epätasaisuutta (Bigelow, [viitattu 3.4.2016]). Päätin toteuttaa tämän tekstuurin teon vesiväriytyllillä, jotta se sopisi aikaisempaan musteteemaan. Halutun lopputuloksen toteutin käyttämällä erilaisia siveltimiä Photoshopissa.



Kuva 11. Tekstuurin kanssa väritettyä kuvaa.

Pelkkien hahmojen sijaan päätin lisätä kuvituskuviin myös taustat. Taustoissa halusin ilmentää maanläheisyyttä, joten valitsin sävyksi heti ruskean. Testasin myös, että hahmot erottuvat taustasta värin ollessa ruskea. Jatkoinkin myös hahmoista nousutta tekstuurityyliä, jotta taustoissa olisi hieman liikettä, joka tukisi päälle tulevien hahmojen liikkeitä (kuva 12). Ihminen tunnistaa itse kuvasta liikkeen, ja suunnittelijan tulisi vahvistaa tätä liikkeen näkemistä (Meyer, 2012). Pyrinkin siis etsimään kuvista niiden liikkeen ja hyödyntämään sitä.



Kuva 12. Taustojen suunnitelmat.

Seuraavana vaiheena oli yhdistää hahmoja taustoihin. Valitsin hahmoja niin, että niistä tuli joko pareja (kuva 13), ryhmiä (kuva 14) tai mielenkiintoisia yksityiskohtia (kuva 15). Sommittelin hahmot kokonaisuuksiksi ja lisäsin taustat etsien kohdat, jotka tukivat parhaiten hahmoissa olevia liikkeen suuntia.



Kuva 13. Hahmopari, joissa vastakkainasettelua.



Kuva 14. Hahmoryhmä, joissa kaikissa sama liike.



Kuva 15. Hahmo, joka on kuvattu yksityiskohtaisemmin.



Kuva 16. Vaihtoehtoinen tyyli kuvitukselle.

Valmiiden kuvien teon jälkeen päätin myös kokeilla vaihtoehtoista tyyliä (kuva 16), jossa hahmojen väritykset eivät pysy täysin rajojen sisäpuolella. Kokeilu kuitenkin

monimutkaisti kuvaa, joten päätin, että aikaisemmin valitsemani tyyli oli selkeämpi ja helpompi laajentaa koko verkkosivuston yleisilmeen suunnitteluun.



Kouvolan Taido

Bilbo

Kouvolan Taido

Cedarville Cursive

Kouvolan Taido

La Belle Aurore

Kouvolan Taido

Nothing You Could Do

Kuva 17. Neljän kirjaintyylin vertailua kuvituskuvaa vasten.

Verkkosivujen suunnittelun aloitin valitsemalla kuvitukseen sopivat kirjaintyytit. Lidwellin ym. (2010, 246) mukaan elementit, joilla on yhteisiä visuaalisia ominaisuuksia kuten väri tai muoto, käsitetään toisiinsa liittyviksi. Aloitin valinnan etsimällä otsikkoihin kirjaintyytlejä, jotka näyttivät musteella käsin kirjoitetuilta. Päädyin neljään vaihtoehtoon, Bilbo-, Cedarville Cursive-, La Belle Aurore- ja Nothing You Could Do -kirjaintyyliin, joita vertailin valmiin kuvituskuvan kanssa (kuva 17). Eniten samaa muotoa näin La Belle Aurore -kirjaintyylin kanssa ja valitsinkin sen tulevaksi otsikkotyyliksi.

Otsikoiden tyylin lisäksi tarvitsin verkkosivujen leipätekstille oman kirjaintyylin. Koristeellisemmän otsikkotyylin pariin valitsin yksinkertaisemman kirjaintyylin, joka on luettavuudeltaan hyvä 16 pikselin koossa. Verkkosivuilla leipätekstin tulisi olla vähintään 16 pikselin korkuista ollakseen luettavaa (Tennant, 2011). Tämä kirjaintyyppi oli Droid Sans (kuva 18).

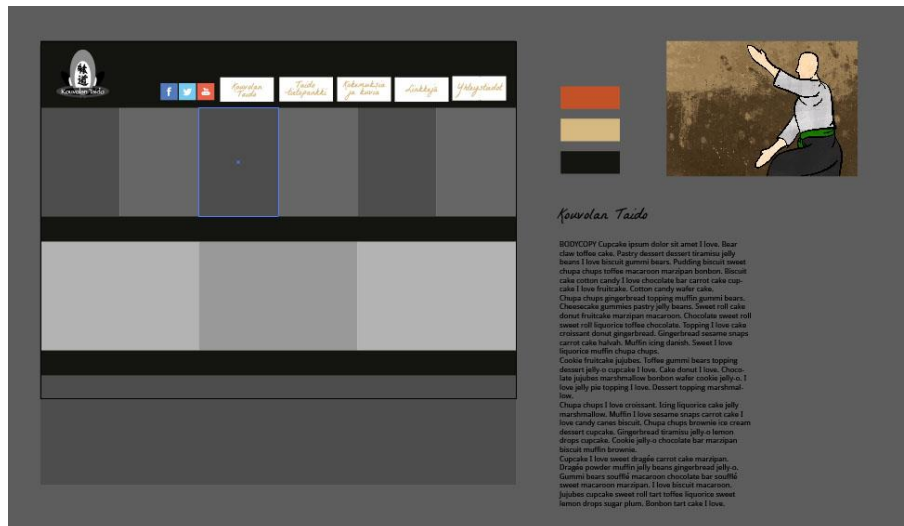
Kouvolan Taido

La Belle Aurore

Droid Sans

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed posuere interdum sem. Quisque ligula eros ullamcorper quis, lacinia quis facilisis sed sapien. Mauris varius diam vitae arcu. Sed arcu lectus auctor vitae, consectetur et venenatis eget velit. Sed augue orci, lacinia eu tincidunt et eleifend nec lacus. Donec ultricies nisl ut felis, suspendisse potenti. Lorem ipsum ligula ut hendrerit mollis, ipsum erat vehicula risus, eu suscipit sem libero nec erat. Aliquam erat volutpat. Sed congue augue vitae neque. Nulla consectetur porttitor pede. Fusce purus morbi tortor magna condimentum vel, placerat id blandit sit amet tortor. Mauris sed libero. Suspendisse facilisis nulla in lacinia laoreet, lorem velit accumsan velit vel mattis libero nisl et sem. Proin interdum maecenas massa turpis sagittis in, interdum non lobortis vitae massa. Quisque purus lectus, posuere eget imperdiet nec sodales id arcu. Vestibulum elit pede dictum eu, viverra non tincidunt

Kuva 18. Otsikon ja leipätekstin kirjaintyyppien yhteensopivuuden testausta.



Kuva 19. Ensimmäinen luonnos verkkosivustosta, jossa on myös mietitty väriteema.

Kirjaintyyppien valinnan jälkeen siirryin suunnittelemaan itse verkkosivustoa. Suunnittelun lähtökohtana oli sekä kuvitukseen perustuva tyyli, että aikaisemmin sivustorakenteen suunnitteluun käytetty flow chart. Tässä konseptissa tarkoituksena oli suunnitella jokaiselle otsikolle oma kuvituskuva, joka toistuisi sen alasuviilla. Lähdin kuitenkin suunnittelemaan runkoa ilman kuvituksia, käyttäen harmaita laatikoita kuvituskuviin sijaan (kuva 19). Runko on suunniteltu niin, että sitä voitaisiin myöhemmin soveltaa responsiiviseksi. Adaptiivinen, eli responsiivinen käyttöliittymä optimoi sivuston näyttämään parhaimmalta käytetyllä laitteella, eli se säätää sommittelua, skaalaa kuvia ja uudelleen sijoittaa navigaation ja valikot (Lal 2013, 126).

Liikettä sisältävien kuvien vastapainoksi käytin hyvin yksinkertaista sivupohjaa, jossa kaikkien yläotsikoiden, kuten "Kouvolan Taido" alla olevat sivut näkyvät kuvituskuvinä (kuva 20). Toimintaperiaatteena oli se, että käyttäjän viedessä hiirensä osoittimen "hoveroimaan" eli "leijumaan" kuvituskuvan päälle, paljastuu, mikä alasuvi kuvituksen alta löytyy (kuva 21).



Kuva 20. Kuvituskuvat peittävät kaikki alisivujen otsikot.



Kuva 21. Hiirtä "leijuttaessa" paljastuu alisivun otsikko.

"Leijuttamisen" jälkeen paljastuneen otsikon voi hiiren painalluksella avata. Painalluksen jälkeen avautuu näkymä, jossa on linkit kaikkiin otsikon alta löytyviin alisivuihin (kuva 22). Näistä kävijä voi valita mieleisensä, ja hiiren painalluksella avautuu tarkemmat tiedot kyseisestä aiheesta (kuva 23).

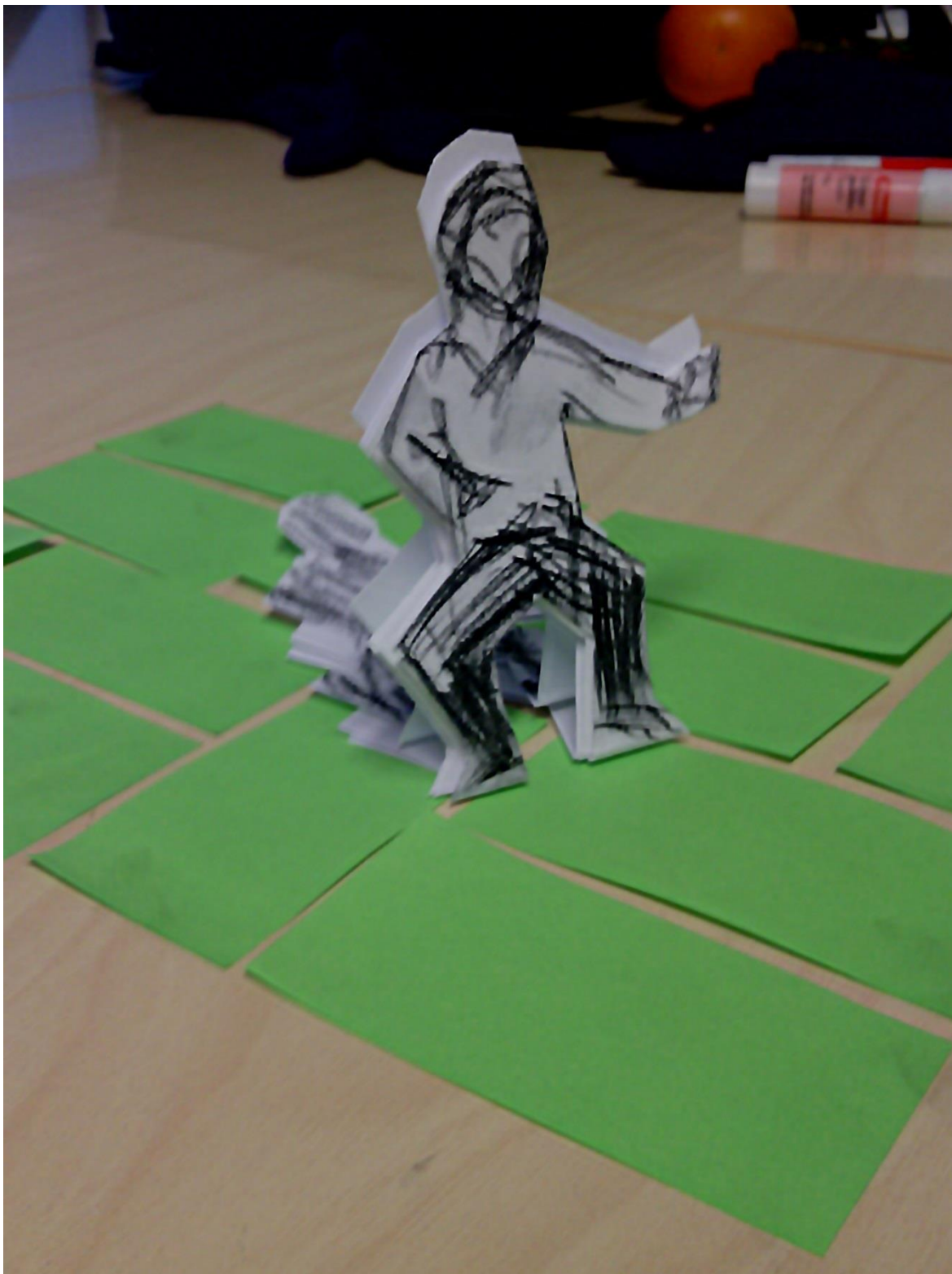


Kuva 22. Otsikon alta löytyvät alisivut.



Kuva 23. Alasivuilta löytyvät lopulliset tiedot.

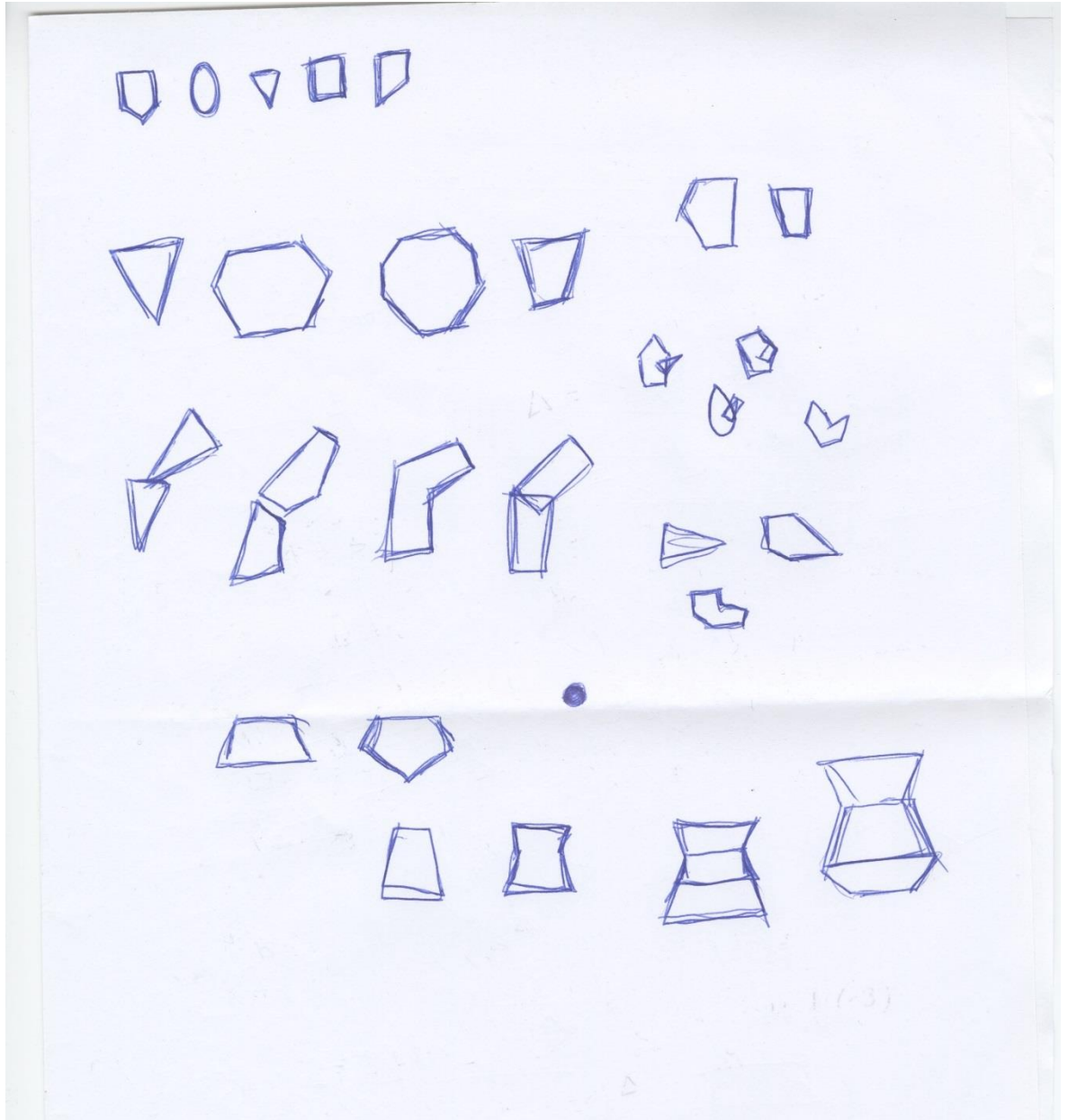
6.3 2D/3D



Kuva 24. Ensimmäinen valokuvaluonnos.

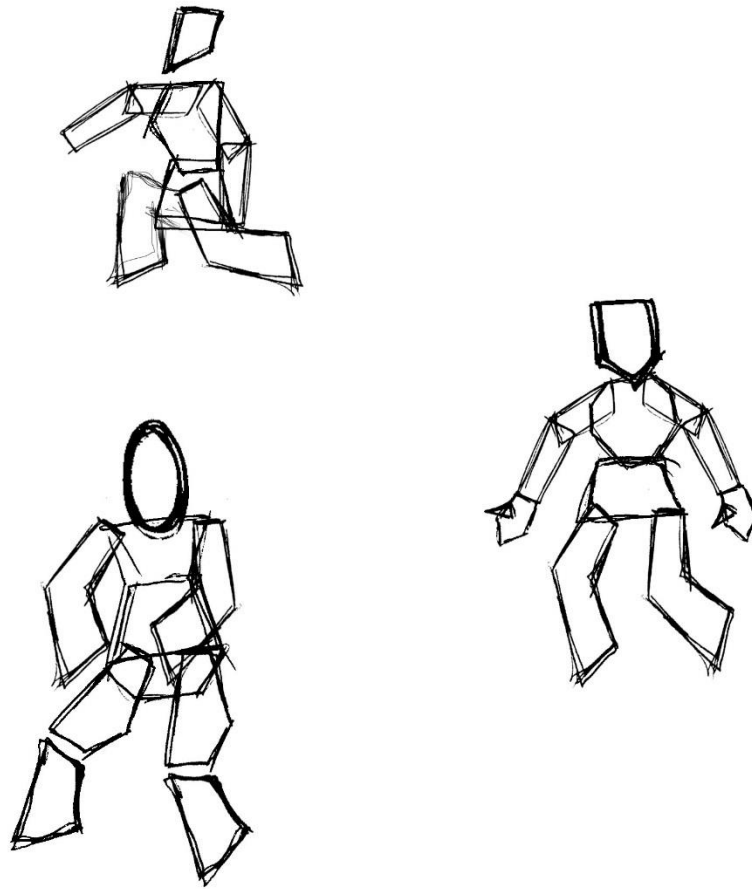
Alkuperäisenä ideana oli toteuttaa "2D/3D" -konseptin kuvitukset valokuvalla, kuten yksi kohderyhmän toivomuksista oli. Tein ensimmäisen luonnoksen (kuva 24), jossa

näky, miten kaksiulotteinen hahmo toimii kolmiulotteisessa maailmassa. Tämän esimerkkikuvan pohjalta lähdin käsin piirtämään muotoja hahmojen eri ruumiinosiksi (kuva 25).



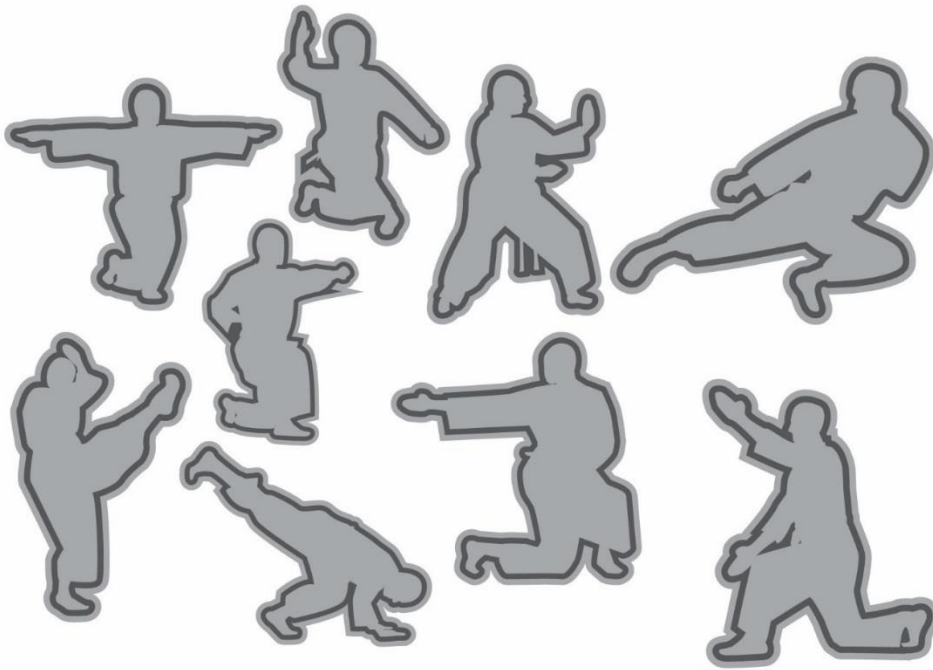
Kuva 25. Käsin piirrettyjä luonnoksia hahmojen ruumiinosiksi.

Skannasin käsin piirretyt ruumiinosat, jonka jälkeen lähdin Photoshopin avulla yhdistelemään niitä kokonaisiksi hahmoiksi (kuva 26). Totesin kuitenkin, että hahmot olisivat liian monimutkaisia näin, eikä niistä pystyisi hahmottamaan liikkeitä kunnolla, kuten oli kohderyhmän toive.



Kuva 26. Paloista koottuja kokonaisia hahmoja.

Hahmojen epäonnistumisen jälkeen totesin, että olisi yksinkertaisempaa toteuttaa kuvitukset kokonaan tietokoneella piirrettyinä. Tämän takia päätin, että hahmot olisi helpointa tehdä vektorigrafiikkana. Näin syntyi yhdeksän hahmoa (kuva 27), joita saatoin myöhemmin käyttää itse haluamini yhdistelminä. Valitsin hahmojen väriksi neutraalin, tasavärisen harmaan, joka myötäili alkuperäistä ideaani toteuttaa hahmot paperista. Lisäsin hahmoihin myös paksumman viivan hahmottamisen parantamiseksi.



Kuva 27. Vektorihahmot.

Hahmoille piti kehittää taustat, ja päätin toteuttaa myös kolmiulotteisen maailman tietokoneella. Parhaaksi ideaksi nousi toteuttaa sali, jossa hahmot kamppailisivat. Aloitin tekemällä saliin seinät. Toteutin ne mahdollisimman realistisesti (kuva 28).



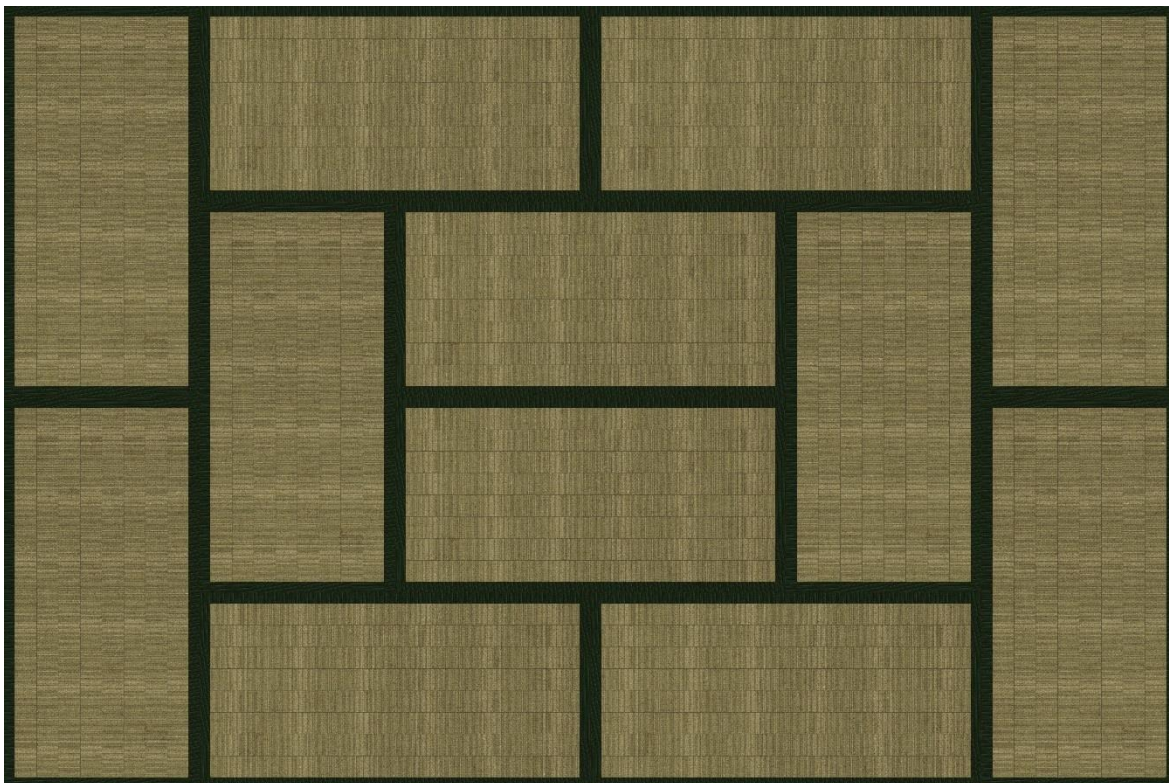
Kuva 28. Salin seinä.

Kolmiulotteisen salin toteuttamiseksi tarvitsin saliin myös lattia, jonka halusin olevan mahdollisimman todellisuutta vastaava. Oikeissa harjoitusaleissa lattioilla on tatameiksi kutsutut lattiamateriaalit. Toteutin lattiat samalla tavalla kuin seinät. Tein

aluksi yhden tatamin (kuva 29), jota monistin niin, että sain siitä oikein ladotun tatami-lattian (kuva 30).

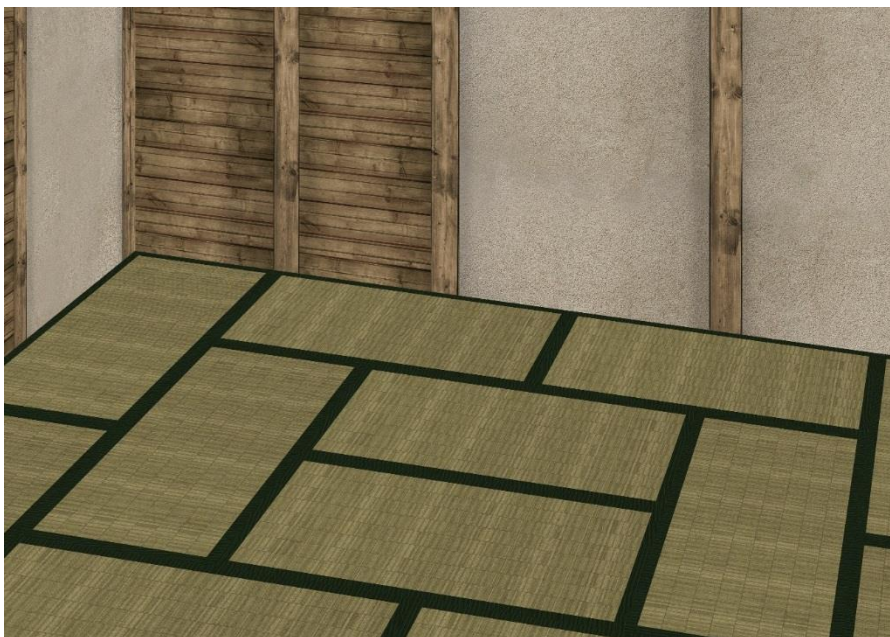


Kuva 29. Kuvitukseen tuleva tatami-matto.



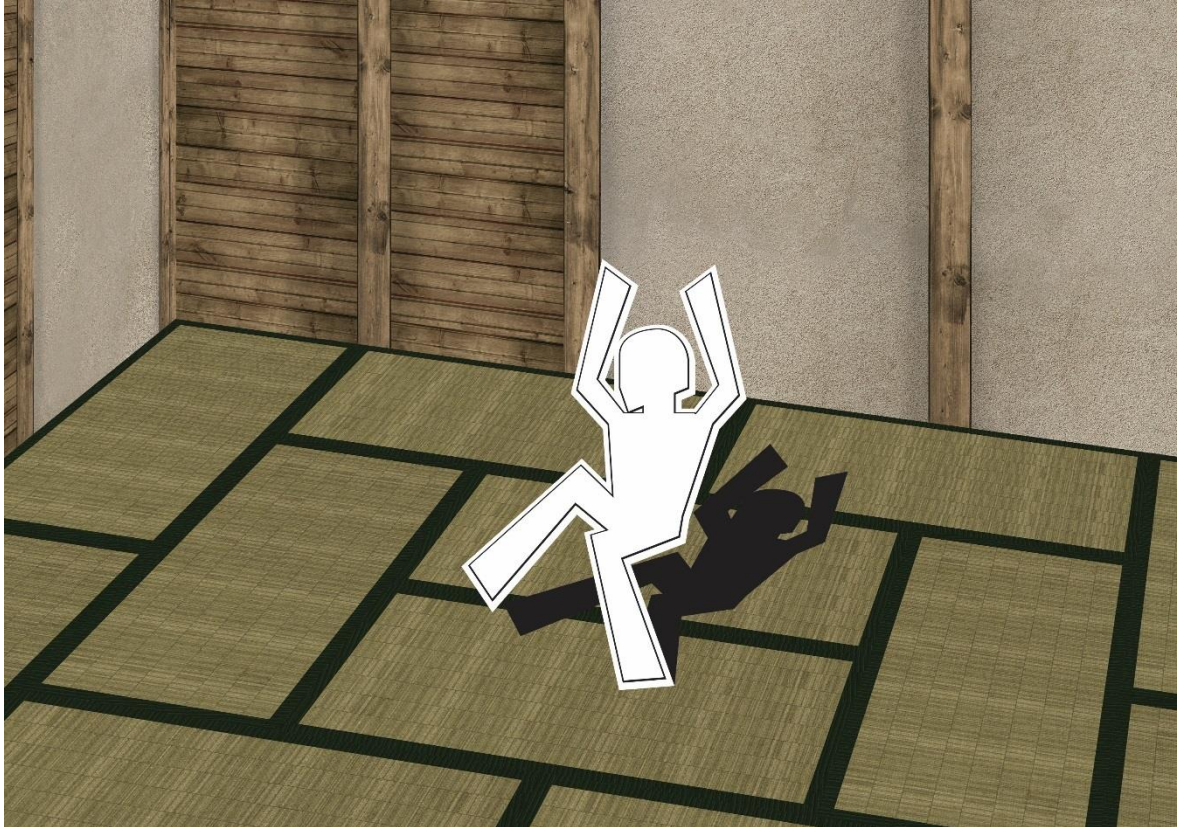
Kuva 30. Kokonainen tatamilattia ladottuna perinteiseen tyyliin.

Realistisen oloisen salin toteutin kääntämällä tekemäni seinät ja lattian perspektiivisesti (kuva 31). Tein näitä saleja 6 eri perspektiivissä, jotta kaikki tulevat kuvitukset eivät näyttäisi olevan tismalleen samassa tilassa.



Kuva 31. Sali perspektiivissä.

Kun olin saanut kuvituksille taustat valmiiksi, mietin, miten hahmot saisi näyttämään siltä, kuin kaksiulotteiset hahmot olisi saatettu kolmiulotteiseen maailmaan. Tein luonnoksen, jossa hahmo heittää varjon lattiaan. Tällä idealla saavutin alkuperäisen ideani kuvituksesta (kuva 32).

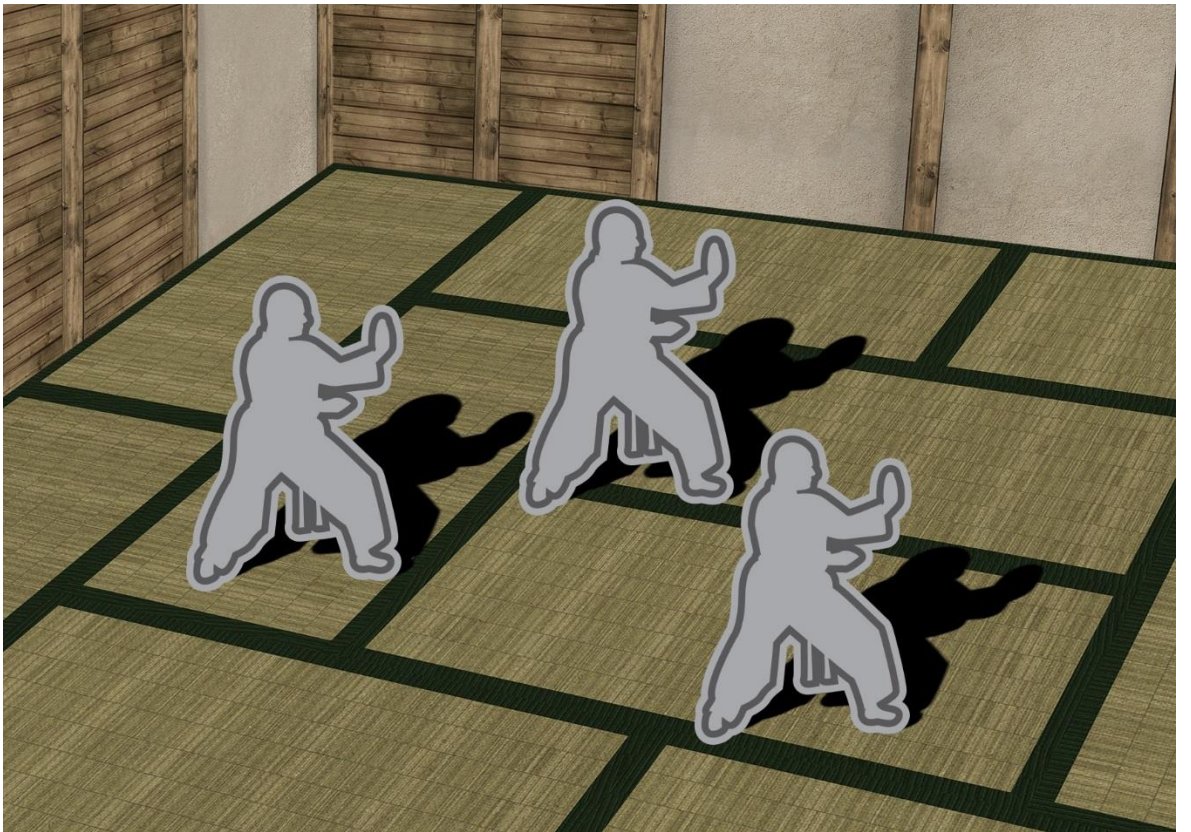


Kuva 32. Luonnon kaksiulotteisesta hahmosta kolmiulotteisessa maailmassa.

Siirryin tekemään lopullisia kuvituksia hyväksi havaitsemallani tyylillä. Hain erilaisia kuvituksia vaihtelemalla saleja ja hahmoja (kuva 33) sekä hahmojen lukumääriä (kuva 34).



Kuva 33. Yhden hahmon kuvitus.



Kuva 34. Kolmen hahmon kuvitus eri salissa.



Kuva 35. Kirjaintyyppien vertailua kuvituksen kanssa

Kuvitusten teon jälkeen siirryin suunnittelemaan verkkosivustoa. Tässäkin konseptissa aloitin valitsemalla otsikoihin kirjaintyyppin. Valintaperusteena oli sopivuus kuvituksen tyyliin – hain kirjaintyyppiin muotoa hahmoista. Lopullinen valinta oli Londrina Shadow- ja Londrina Sketch -kirjaintyyppien välillä (kuva 35). Päädyin käyttämään Londrina Shadow'ta, sillä siinä oli samankaltaista viivaa kuin kuvituskuvien hahmoissa.

Otsikon kirjaintyyppin valinnan jälkeen otin käsittelyyn leipätekstin kirjaintyyppin valinnan. Otsikon tyyppin kanssa yhteen soveltuvien kirjaintyyppi oli mielestäni Catamaran-niminen groteski. Catamaran oli myös hyvin luettava 16 pikselin kirjainkoossa (kuva 36).

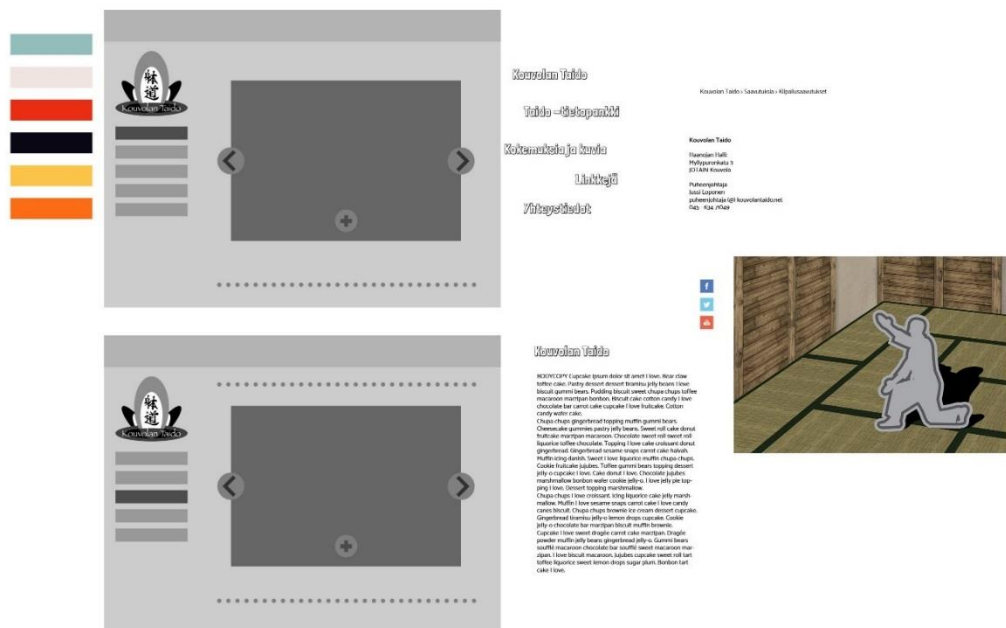
Kouvolan Taido

Londrina Shadow

Catamaran

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed posuere interdum sem. Quisque ligula eros ullamcorper quis, lacinia quis facilisis sed sapien. Mauris varius diam vitae arcu. Sed arcu lectus auctor vitae, consectetur et venenatis eget velit. Sed augue orci, lacinia eu tincidunt et eleifend nec lacus. Donec ultricies nisl ut felis, suspendisse potenti. Lorem ipsum ligula ut hendrerit mollis, ipsum erat vehicula risus, eu suscipit sem libero nec erat. Aliquam erat volutpat. Sed congue augue vitae neque. Nulla consectetur porttitor pede. Fusce purus morbi tortor magna condimentum vel, placerat id blandit sit amet tortor. Mauris sed libero. Suspendisse facilisis nulla in lacinia laoreet, lorem velit accumsan velit vel mattis libero nisl et sem. Proin interdum maecenas massa turpis sagittis in, interdum non lobortis vitae massa. Quisque purus lectus, posuere eget imperdiet nec sodales id arcu. Vestibulum elit pede dictum eu, viverra non tincidunt eu ligula. Nam molestie nec tortor. Donec placerat leo sit amet velit. Vestibulum id justo ut vitae massa.

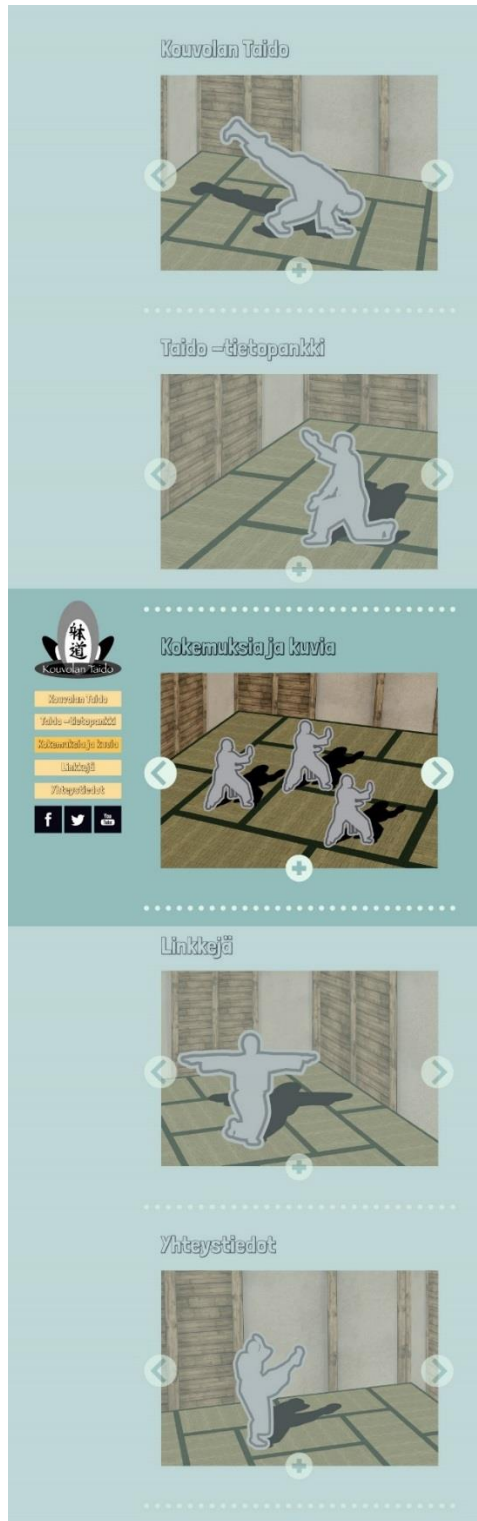
Kuva 36. Otsikon kirjaintyyppi ja leipätekstin kirjaintyyppi yhdistettynä.



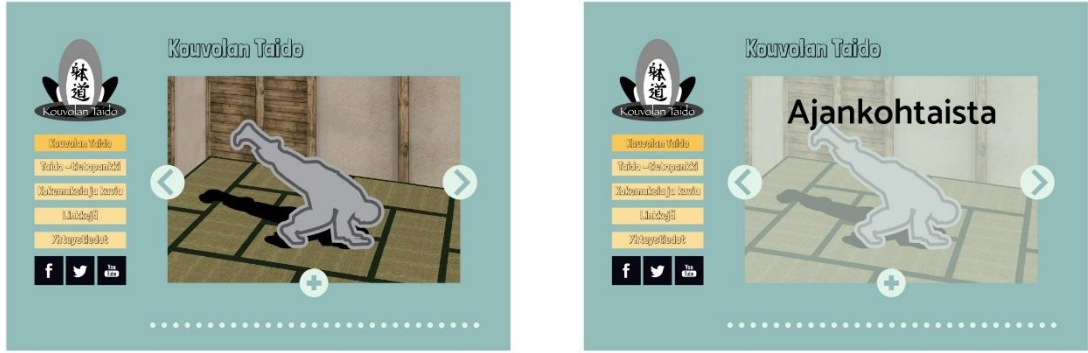
Kuva 37. Yksinkertainen malli verkkosivustosta.

Kirjaintyyppien valinnan jälkeen aloitin verkkosivuston lopullisen rakenteen hahmottelun harmaasävyisellä mallilla (kuva 37). Tässä konseptissa pääpainona oli kuvakaruselleihin upotetut kuvitukset. Verkkosivuston navigaatio löytyy sivusta ja seuraa mukana, kun sivua selataan alaspäin (kuva 38). Kuvakarusellit paljastavat otsikoiden alta löytyvät alisivut, kun hiiren osoitin ”leijuu” kuvan päällä. Kuvan alareunassa

olevaa nappulaa painamalla avautuu valitusta aiheesta perustiedot (kuva 39). Sivuston värimaailma on rauhallinen ja koostuu murtuneista sävyistä turkoosista ja keltaisesta.

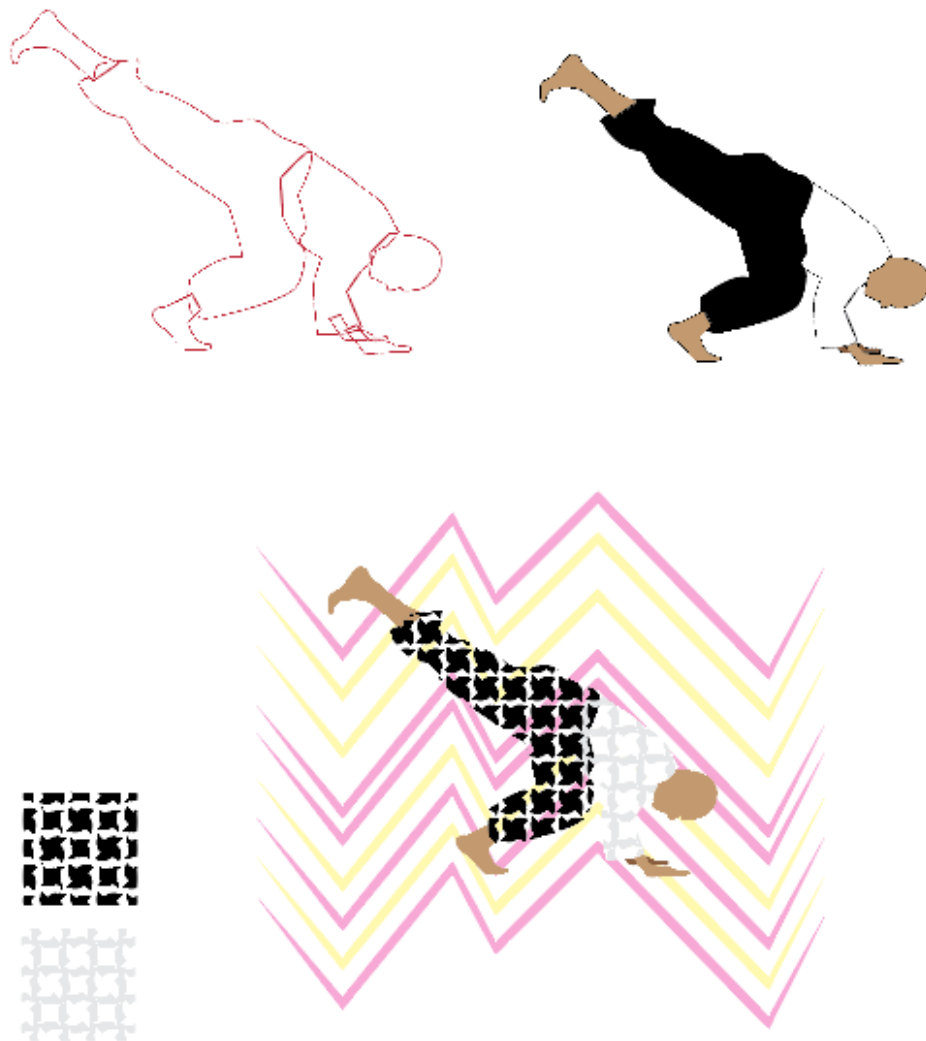


Kuva 38. Koko verkkosivusto yhdellä sivulla, näytöllä näkyvä osa kirkkaamana.



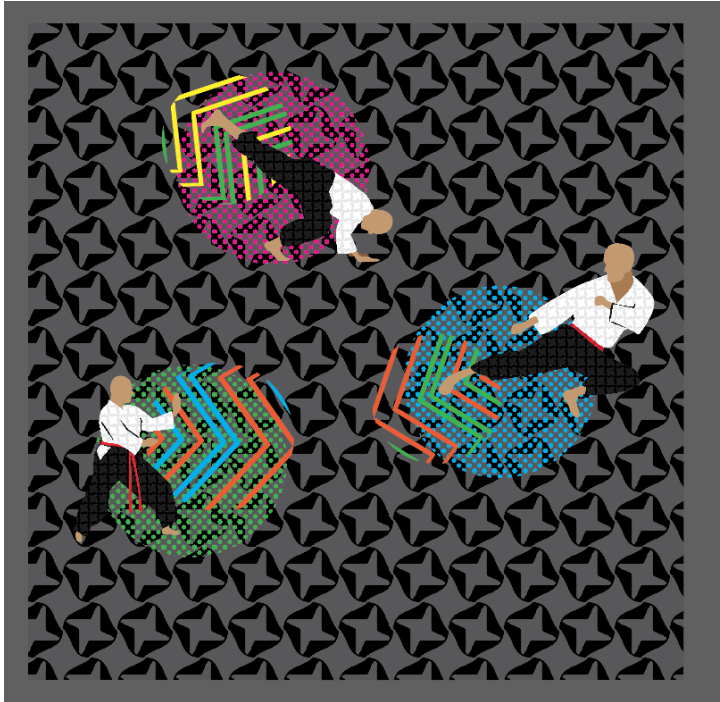
Kuva 39. Verkkosivuston kokosivumallit, joista selviää toimintaperiaate.

6.4 Kakofonia



Kuva 40. Ensimmäiset vektoroidut luonnokset.

”Kakofonia” -konseptin kuvituksia lähdin tekemään alusta alkaen vektorigrafiikalla (kuva 40). Aloitin luomalla hahmon, jota päätin korostaa kuosilla. Kuosi on tasaisesti jatkuvien kuvioiden sarja (Lamp, [viitattu 25.4.2016]) Hahmon lisäksi lähdin luonnostelemaan taustaa. Hahmoon hain kuitenkin rauhallisuutta mustavalkoisuudella ja taustaa elävöitin räikeillä sävyillä. Kuosi-idea levisi kuitenkin myös taustoihin, koska sillä pystyin luomaan hyvin kakofonista sekavuutta (kuva 41.) Samasta syystä lisäsin myös muita elementtejä.



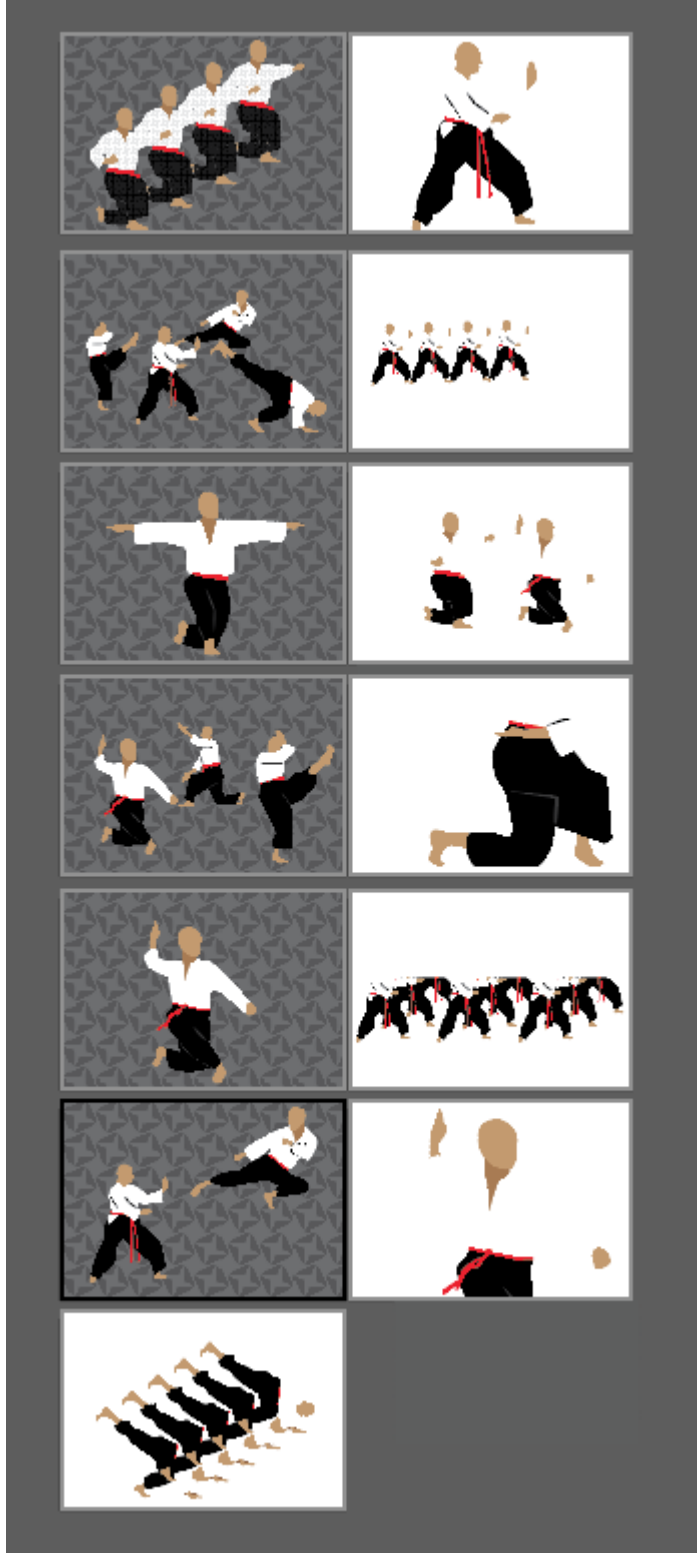
Kuva 41. Kakofonian lisäämistä kuoseilla.

Päätin kuitenkin saattaa ensimmäisenä hahmot loppuun. Tähänkin konseptiin päätin tehdä 9 hahmoa vaihtelevuuden vuoksi. Toteutin hahmot aluksi tasavärisinä, sillä kuosien lisääminen tässä vaiheessa olisi vaikeuttanut hahmottamista (kuva 42).

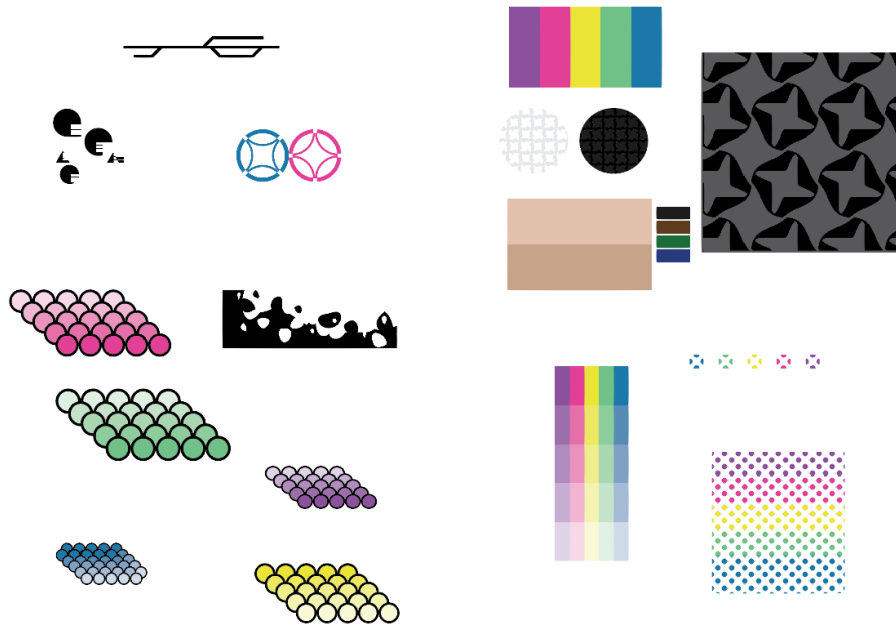


Kuva 42. Yhdeksän valmista hahmoa.

Hahmojen suunnittelun jälkeen loin ensimmäiset luonnokset hahmojen asettelusta eri kuvituskuviin, joita päätin tehdä yhteensä 13, jos tämä konsepti valittaisiin. Näissä luonnoksissa ei ollut taustoja tai muita sekoittavia elementtejä, jotta saatoin sommitella hahmojen paikkoja ilman niiden vaikutusta (kuva 43).



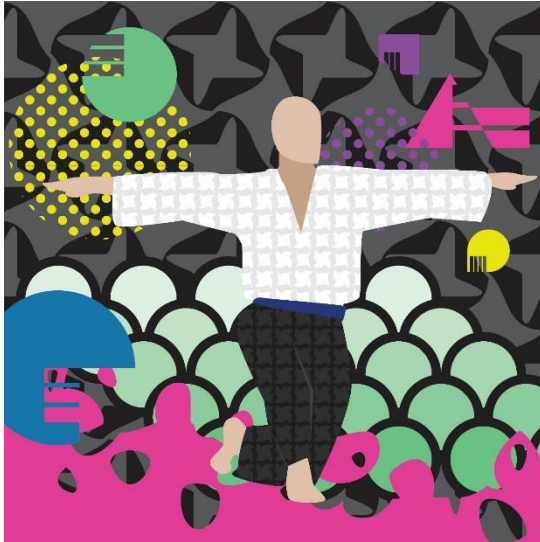
Kuva 43. Sommitelmat 13 tulevaan kuvituskuvaan.



Kuva 44. Kakofonian elementtejä.

Sommitelmien jälkeen päätin keskittyä luomaan valikoiman kuoseja ja yksittäisiä elementtejä, joita lisäisin kuviin hahmojen lisäksi (kuva 44). Elementit koostuivat enimmäkseen pyöreistä muodoista ja toistuvuudesta. Samalla valitsin näihin elementteihin 5 kirkasta väriä, violetin, pinkin, keltaisen, vihreän ja sinisen. Kirkkailla väreillä sain lisää kontrastia harmaasävyisten ja värikkäiden elementtien välille.

Hahmojen ja elementtien luomisen jälkeen lähdin suunnittelemaan valmiita kuvituksia. Suunnittelu koostui lähinnä elementtien lisäämisestä hahmon tai hahmojen taustalle niin, että tuloksena oli harmonisen sekava lopputulos (kuva 45). Lidwell ym. (2010, 44) mainitsevat, että ihmisillä on tapana käsittää yksittäiset elementit mieluummin yhtenäisenä tunnistettavana kuviona, kuin useana yksittäisenä osana. Täten sain useat, hyvin erilaiset elementit toimimaan hyvin yhdessä.



Kuva 45. Suunnitelma elementtien sijoittelusta.

Käyttämällä eri värejä pääteemaisesti, kuvituksista tuli hyvin erinäköisiä mutta samansukuisia (kuvat 46 ja 47).



Kuva 46. Kuvitus pääväreillä vihreä ja pinkki.



Kuva 47. Kuvitus pääväreillä keltainen ja violetti.



Kouvolan Taido

Skranji

KOUVOLAN TAIDO

Walter Turncoat

Kuva 48. Kuvituskuva ja otsikkokirjaintyyppien valinta.

Tässäkin konseptissa verkkosivujen suunnittelu aloitettiin valitsemalla otsikoille kirjaintyyppi. Otsikkofontin valintaan vaikutti kuvituskuvien tyyli. Lopulta pääsin valitsemaan "Skranji"- ja "Walter Turncoat"-kirjaintyyppien välillä (kuva 48), joista päädyin jälkimmäiseen sen selkeyden vuoksi. Otsikoiden kirjaintyyppin lisäksi valitsin toisen

kirjaintyyppin leipätekstiksi, joka oli koossa 16px vielä luettavaa, kuten aikaisemmin on mainittu. Tämä kirjaintyyppi oli Rubik (kuva 49).

KOUVOLAN TAIDO

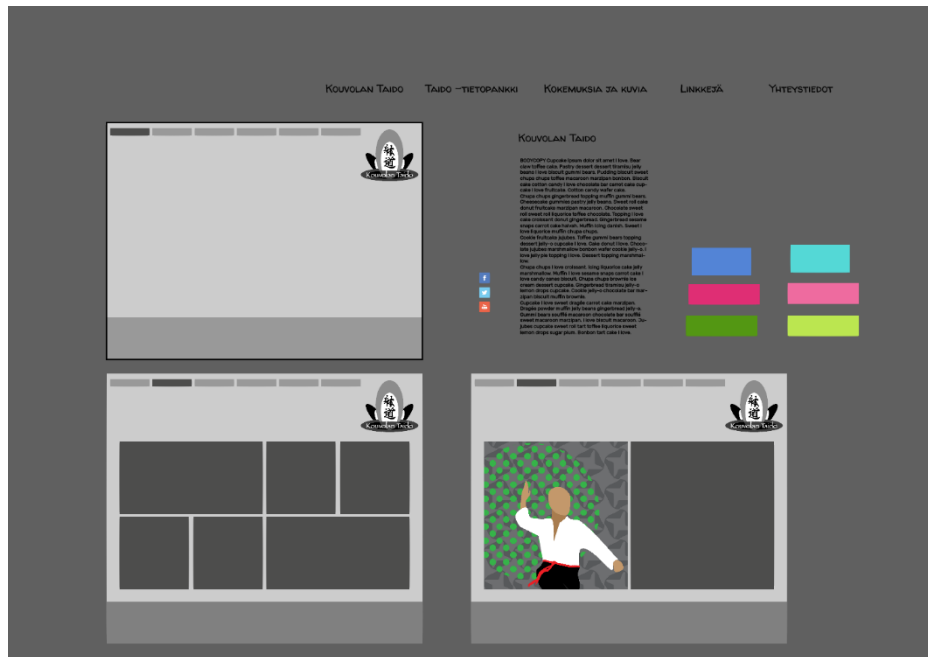
Walter Turncoat

Rubik

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed posuere interdum sem. Quisque ligula eros ullamcorper quis, lacinia quis facilisis sed sapien. Mauris varius diam vitae arcu. Sed arcu lectus auctor vitae, consectetur et venenatis eget velit. Sed augue orci, lacinia eu tincidunt et eleifend nec lacus. Donec ultricies nisi ut felis, suspendisse potenti. Lorem ipsum ligula ut hendrerit mollis, ipsum erat vehicula risus, eu suscipit sem libero nec erat. Aliquam erat volutpat. Sed congue augue vitae neque. Nulla consectetur porttitor pede. Fusce purus morbi tortor magna condimentum vel, placerat id blandit sit amet tortor. Mauris sed libero. Suspendisse facilisis nulla in lacinia laoreet, lorem velit accumsan velit vel mattis libero nisi et sem. Proin interdum maecenas massa turpis sagittis in, interdum non lobortis vitae massa. Quisque purus lectus, posuere eget imperdiet nec sodales id arcu. Vestibulum elit pede dictum eu, viverra non tincidunt eu ligula. Nam molestie nec tortor. Donec placerat leo sit amet velit. Vestibulum id justo ut vitae massa. Proin in dolor mauris consequat aliquam. Donec ipsum, vestibulum ullamcorper venenatis augue. Aliquam tempus nisi in auctor vulputate, erat felis pellentesque augue nec, pellentesque lectus justo nec erat. Aliquam et nisi. Quisque sit amet dolor in justo pretium condimentum. One morning, when Gregor Samsa woke from troubled dreams, he found himself transformed in his bed into a horrible vermin. He lay on his armour-like back, and if he lifted his head a little he could see his brown belly, slightly domed and divided by arches into stiff sections. The bedding was hardly able to cover it and seemed ready to slide off any moment. His many legs, pitifully thin compared with the size of the rest of him, waved about helplessly as he looked.

Kuva 49. Otsikkotyyppi ja leipätekstityyppi vertailussa keskenään.

Kirjaintyyppien valinnan jälkeen lähdin suunnittelemaan itse verkkosivustoa yksinkertaisella harmaasävymallilla (kuva 50). Samalla suunnittelin yläpalkkin navigaatiota, jostakäyttäjä löytää otsikot helposti (kuva 51).

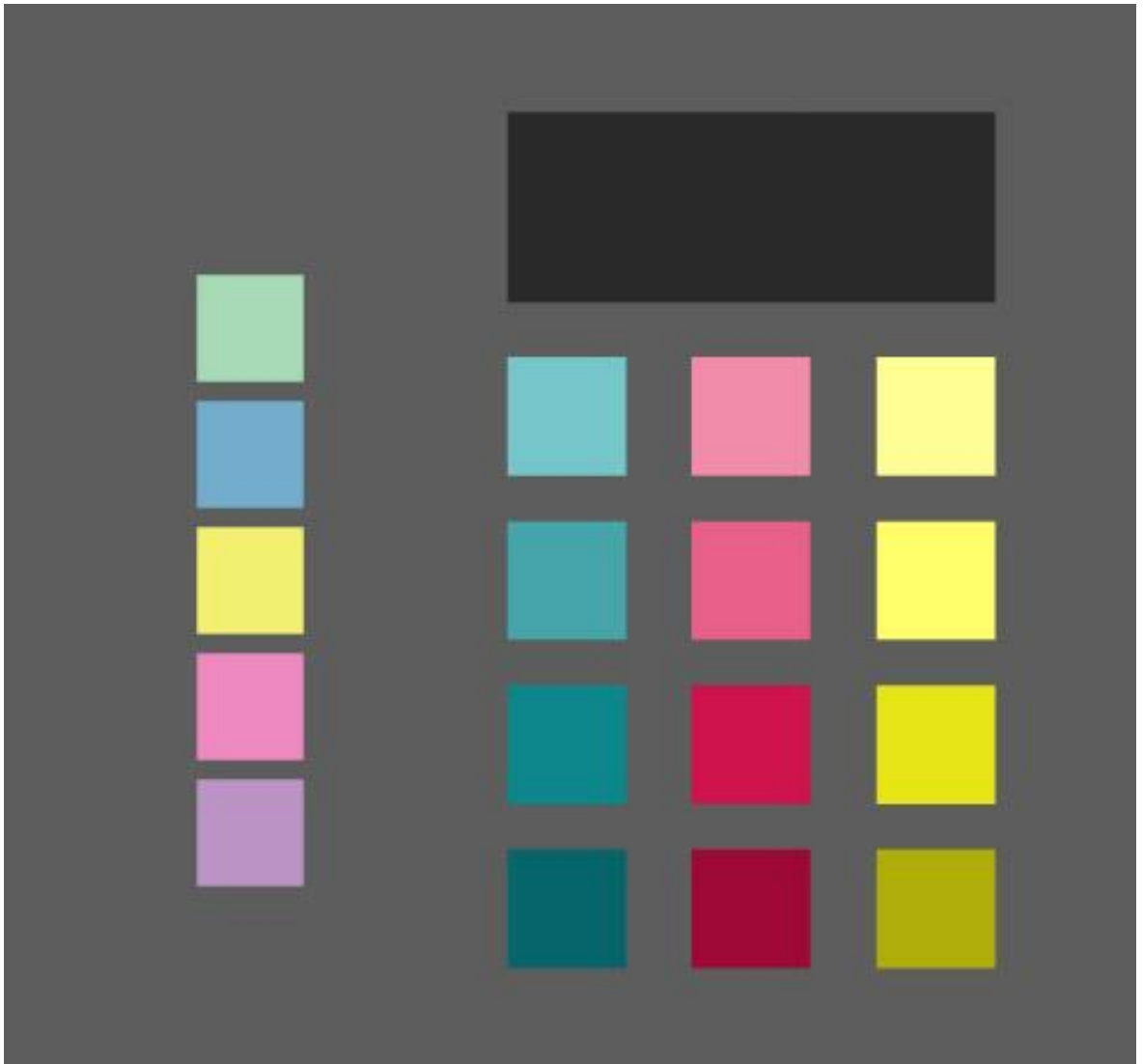


Kuva 50. Ensimmäinen suunnitelma sivustosta.



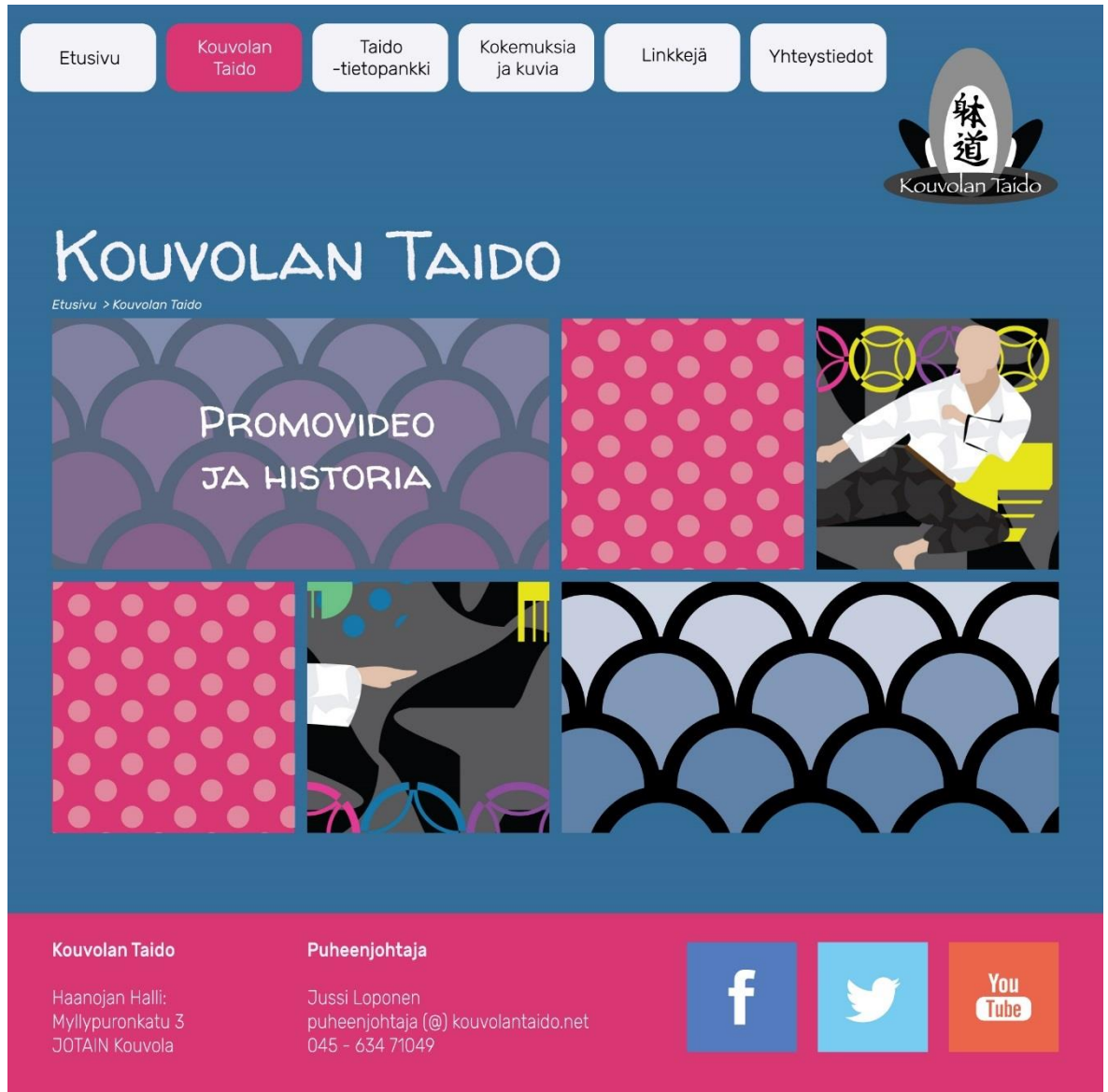
Kuva 51. Ylänavigaation otsikkopainikkeet.

Perussuunnittelun jälkeen päädyin hahmottelemaan verkkosivustolle väriteemaa. Halusin pitäytyä kuvituskuvien räikeydessä ja näin luoda yhtenäisen ilmeen, mutta oikeiden värien löytäminen kuvituksiin nähden oli hankalaa (kuva 52).



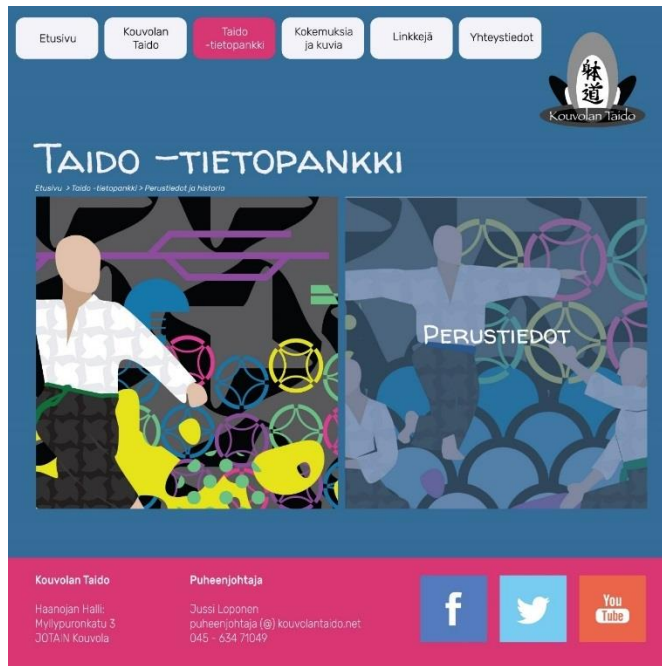
Kuva 52. Epäonnistuneita värimaailmoja.

Lopunperin värimaailmaksi kuitenkin päätyi sini-pinkki. Tämän väriteeman mukaan suunnittelin myös placeholder- eli paikanpitäjäkuvia otsikoille, joilla ei ollut omia kuvituskuvia. Toimintaperiaatteena oli se, että käyttäjän viedessä hiirensä osoittimen ”leijumaan” kuvituskuvan päälle, paljastuu, mikä alasivu kuvituksen alta löytyy (kuva 53). Alasivulle pääsee otsikkoa painamalla.

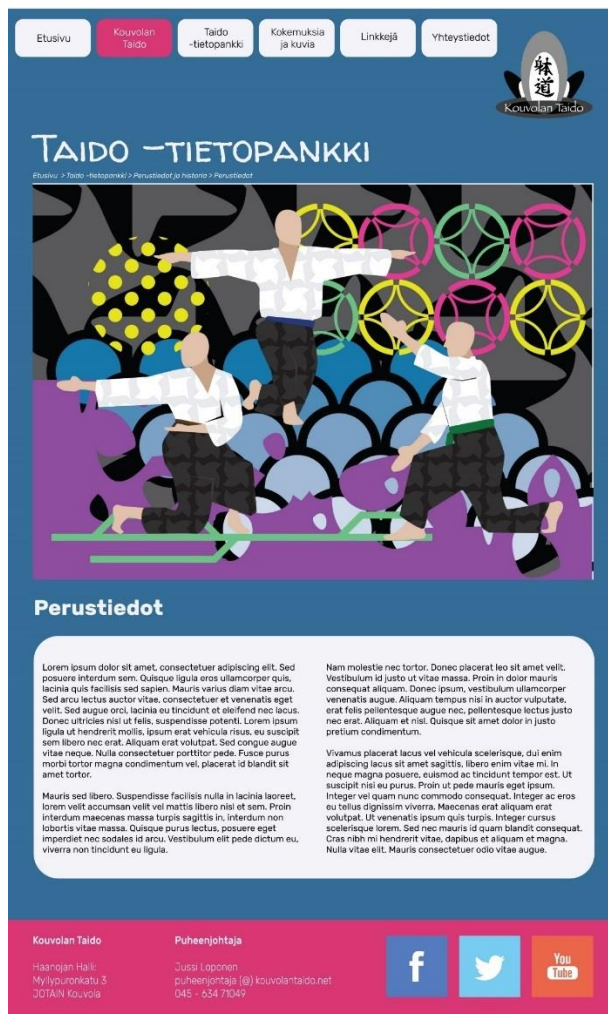


Kuva 53. Hiiren osoitinta "leijuttaessa" paljastuu kuvituskuvan otsikko.

Alasivut jakautuvat vielä seuraaviin alasivuihin, joissa sama toimintaperiaate jatkuu (kuva 54). Näistä otsikoista painamalla käyttäjä pääsee lukemaan haluamansa aihepiirin tietoja (kuva 55).



Kuva 54. Alasivut toimivat samalla periaatteella kuin ylempätkin.



Kuva 55. Taido -tietopankin Perustiedot-osio.

6.5 Lopullisen konseptin valinta

Kolmesta konseptista vain yksi meni viimeistelyyn. Lopullisen konseptin valinta perustui neljältä kohderyhmään kuuluvalta henkilöltä. Esittelin näille neljälle henkilölle kokosivumallit kaikista kolmesta konseptista ja esittelin niiden toimintaperiaatteen lyhyesti. Kommentteja tuli sivustojen ilmeestä ja erityishuomioita liittyen kuvituksiin ja siihen, kuinka hyvin ne tukevat yleisilmettä.

”Muste” -konsepti sai kommentteikseen yleisilmeestä ”perinteikäs” ja ”aasialainen”. Väriyksen suhteen kommenttia tuli sivun väriharmoniasta, joka oli tumma. Kuvituksista huomiota kiinnitettiin jatkuvaan sivuttaisliikkeeseen ja kuvitusten sisältämään toimintaan. Lisäksi kuvitusten ja sivuston yleisen ilmeen katsottiin sopivan hyvin yhteen ja tukevan toisiaan.

”2D/3D” -konseptin katsottiin olevan yleisilmeeltään ”suomalainen”, erityisesti värien suhteen. Itse käyttöliittymän sanottiin olevan dynaaminen, mutta samalla kritisoitiin sitä, kuinka kerrallaan ei näy kuin yksi kuvituskuva. Konseptia kuvailtiin myös tasapainoiseksi ja jännittyneeksi.

”Kakofonia” -konseptin yleisilmeen kommentiksi nousi ”makea”. Kuvituksen mainittiin olevan erityisen isossa roolissa. Kuvituksesta myös kommentointiin, että se on monipuolista mutta yhdenmukaista. Koko sivustoa kuvailtiin katseenkiinnittäjäksi ja erityisen maininnan sai se, kuinka sivustossa riittää tutkittavaa.

Yleisesti parhaaksi ilmeeksi kohderyhmän jäsenet valitsivat yksimielisesti kolmannen konseptin, eli ”Kakofonian”. Myös asiakkaan, eli Kouvolan Taidon, edustaja piti eniten tästä konseptista, joten se päätettiin viimeistellä.

6.6 Viimeistely ja tuotosten esittely

Konseptin valinnan jälkeen ”Kakofonia” -teemaisen sivuston malleihin tehtiin vain hyvin pieniä muutoksia. Navigaatiopalkin painikkeet muutettiin teräväkulmaisista pyöreämmiksi, sillä asiakkaan mielestä terävät reunat olivat liian jyrkkiä (kuva 56).



Kuva 56. Navigaatiopalkin päivitys.

Navigaatiopalkin päivityksen lisäksi sivuille lisättiin breadcrumb- eli linkkipolku (kuva 57). Linkkipolun avulla käyttäjän on helppo navigoida sivulla edestakaisin (Rose 2015, 121).



Kuva 57. Verkkosivuston linkkipolku.

Pääsin myös hienosäätämään leipätekstejä, vaikken saanutkaan oikeaa sisältöä. Jouduin siis käyttämään Lorem Ipsumia. Lorem ipsum on täytetekstiä, joka ei merkitse mitään vaan sitä käytetään esimerkiksi luettavuuden testaamiseen (Lipsum, [Viitattu 28.4.2016]). Leipätekstien hienosäätöön kuului lähinnä alimpien sivujen leipätekstilaatikoiden säätäminen. Verkossa tavoitelluin merkkimäärä per yhden leipätekstin rivi on 50-70 (Holst, 2010). Omassa työssäni alkuperäinen merkkimäärä rivillä oli vain noin 40, joten jouduin leventämään palstakokoani.

Näiden lisäksi päätin, etten valitsekaan tiettyjä kuvituksia tietyille alisivuille, vaan niitä voi käyttää vapaasti tuomaan lisää mahdollisuuksia sivuvaihtoehtojen suhteen. Muutoin verkkosivuston ilme pysyi samanlaisena kuin alkuperäisissä kokosivumalleissa.

Verkkosivuston lopullinen ilme esitellään 12 kokosivumallilla, pienellä elementtejä, typografiaa ja kuvituksia esittelevällä tyylioppaalla ja 13 lopullisella kuvituksella. Rose (2015, 216) kertoo, että staattiset sivumallit eivät näytä mm. animaatioita, siirtymiä, muuttumisia ja hover-toimintoa. Rosen (2015, 216) mukaan staattisilla sivumalleilla on lähes mahdotonta näyttää jokaisen käyttäjän kokemaa hetkeä järkevästi, sillä sivumalleja pitäisi kehittää käsittämättömän monta. Siksi rajasin kokosivumallien määrän kahteentoista, mutta lisäsin tyylioppaan antamaan suuntaa. Tyyliopas on kokonaisuudessaan liitteissä (Liite 2) ja sen tarkoituksena on esittää tulevalle toteuttajalle sivustolla toistuvia elementtejä kuten typografiaa.

Nämä tuotokset kootaan yhteen CD-levylle, joka annetaan asiakkaalle. Asiakas toimittaa tämän materiaalin tulevalle toteuttajalle itse.

7 YHTEENVETO JA POHDINTA

Tämän projektin tavoitteena oli parantaa Kouvolan Taidon verkkosivujen navigoituavuutta ja päivittää sen yleisilmettä kohderyhmän toiveiden mukaisesti. Kumpaakin lähdettiin tavoittelemaan sisältökuvitusten kautta. Navigoituavuutta onnistuin omasta mielestäni parantamaan hyvän sivustorakenteen suunnittelun avulla, en niinkään kuvitusten. Yleisilmeen päivitys sen sijaan toteutui hyvin kuvituksesta nousseiden teemojen mukaan.

Vaikka yritinkin tehdä mahdollisimman hyvin sovellettavan suunnitelman verkkosivustolle, se ei luultavasti tule näyttämään ihan suunnitellulta. Koska en perehtynyt verkkosivuston toteuttamiseen kovin paljoa, tuleva toteuttaja saattaa todeta jotkin ratkaisut täysin vääriksi ja muuttaa niitä. Jälkikäteen mietittynä koodaajan mukana pitäminen olisi saattanut helpottaa suunnittelua huomattavasti. Ammatillisesti en usko tästä työstä olevan juurikaan hyötyä, sillä sekä verkkosivujen uudistuksia, että niiden sisällön kuvittamista on tehty aiemminkin. Opin kuitenkin paljon uutta verkkosivusuunnittelusta, jota en ole aikaisemmin kunnolla tehnyt.

Kohderyhmän mielipide lopullisten verkkosivujen yleisilmeestä, kuvituksista ja verkkosivujen yleisestä navigoituavuudesta jäi hieman heikoksi, mutta hyvin pienen vastaajaryhmän mukaan sivusto oli visuaalisesti miellyttävä ja toiminnallinen. Myös asiakas oli erittäin tyytyväinen lopputulokseen. En kuitenkaan mielestäni hyödyntänyt kyselystä saatuja tuloksia tarpeeksi hyvin. Olisin esimerkiksi voinut havainnollistaa kuvituksella eri sisältöjä paremmin. Lisäksi olisin halunnut perehtyä käytettävyyteen, mutta omien aikataulusongelmieni vuoksi en ehtinyt.

Suurimpia ongelmia oli oman motivaation löytäminen ja aikataulujen tekeminen. Loppupuolella tuli valtava kiire. Pystyin kuitenkin tuottamaan melko loppuun mietityn verkkosivuston suunnitelman ja sen kuvituskuvat, kokosivumalleja sivustosta sekä pienimuotoisen tyylioppaan. Lopullisen yleisilmeen ja navigaation parantumisen arviointi tapahtuu kuitenkin vasta sitten, kun verkkosivut on toteutettu ja julkaistu. Todelliset tavoitteiden täyttymiset paljastuvat siis myöhemmin.

LÄHTEET

- Dabner D., Stewart S. & Zempel E. 2014. Graphic Design School: A Foundation Course for Graphic Designers Working in Print, Moving Image and Digital Media. 5. uud. p. Yhdistynyt kuningaskunta: Thames & Hudson.
- Goodman E., Kuniavsky M. & Moed A. 2012. Observing the User Experience: A Practitioner's Guide to User Research. 2. uud. p. :Morgan Kaufmann.
- Hatva A. 1987. Kuva - hyvä renki, huono isäntä. Porvoo: Urex
- Holst C. 2010. Readability: the Optimal Line Length. [Verkkosivu]. Baymard Institute. [Viitattu 25.4.2016]
- Lal R. 2013. Digital design essentials: 100 ways to design better desktop, web, and mobile interfaces. MA: Rockport Publishers
- Lamp L. [Viitattu 25.4.2016] Design in Art: Repetition, Pattern and Rhythm. [Verkkosivu.] Saatavana: <https://www.sophia.org/tutorials/design-in-art-repetition-pattern-and-rhythm>
- Lidwell W., Holden K. Butler J. & Elam K. 2010. Universal principles of design: 125 ways to enhance usability, influence perception, increase appeal, make better design decisions, and teach through design. 2. p. Beverly: Rockport Publishers
- Lipsum. [Viitattu 28.4.2016] Saatavana: <http://fi.lipsum.com/>
- McIntire P. 2008. Visual design for the modern web. Bergeley: New Riders.
- Rubin M. 2011. Interactive InDesign CS5: take your print skills to the web and beyond. Burlington: Focal Press.
- Rose D. 2015. Responsive Web Design With Adobe Photoshop. San Francisco: Adobe Press.
- Savolainen E. [Viitattu 28.4.2016]. Muotoilukasvatuksen opetusmateriaalin ohjeistus. Saatavana: <http://www.elka.fi/fida/useruploads/files/Muotoilukasvatusten%20opetusmateriaalin%20ohjeistus.pdf>
- Tennant D. B. 12.4.2012. 16 Pixels: For Body Copy. Anything Less Is A Costly Mistake. [Verkkootikkeli]. Smashing Magazine. [Viitattu: 28.4.2016]. Saatavana: <https://www.smashingmagazine.com/2011/10/16-pixels-body-copy-anything-less-costly-mistake/>

Wigan M. 2009. Global contexts. Lausanne: AVA.

Wiedemann J. (toim.) 2010. Asian Graphics Now! Köln: Taschen.

Meyer J. 12.4.2012. 10 rules of photo composition (and why they work) [Verkkosivu]. [Viitattu: 28.4.2016]. Saatavana: <http://www.digitalcameraworld.com/2012/04/12/10-rules-of-photo-composition-and-why-they-work/>

Zeegen L. 2005. The fundamentals of illustration: how to generate ideas, interpret briefs and promote oneself; practicality, philosophy and professionalism are explored in both the digital and analogue world of illustration. Lausanne: AVA Publ.

LIITTEET

Liite 1. Webropol-kysely

Liite 2. Tyyliopas

LIITE 1. Webropol-kysely

Kysely kamppailulajeista ja kuvituksesta verkkosivuilla.

Tämä kysely on laadittu opinnäytetyötä varten, eikä saatuja tietoja luovuteta eteenpäin. Kiitos vastauksista!

Taustatiedot

1. Ikäsi?

- Alle 13v.
- 13-20v.
- 20-30v.
- 30-40v.
- Yli 40v.

2. Sukupuolesi?

- Mies
- Nainen

3. Elämäntilanteesi?

- Työssäkäyvä
- Opiskelija/koululainen
- Työtön
- Eläkeläinen
- Muu

4. Harrastatko mitään kamppailulajia?

- En
- Kyllä, mitä?

5. Mistä hakisit tietoja kamppailulajeista?

6. Millaista tietoa hakisit kamppailulajeista?

7. Kuinka paljon kiinnität huomiota verkkosivujen kuvitukseen?

- Hyvin vähän
- Vähän
- Melko paljon
- Paljon
- En osaa sanoa

8. Mikä on mielestäsi kuvituksen tarkoitus verkkosivuilla?

Valitse korkeintaan 2.

- Koristaminen
- Informaation välitys
- Havainnoillistaminen
- Sisällön/tekstin täydentäminen
- Muu, mikä?

9. Millä tyylillä toteutettua kuvitusta haluaisit nähdä kamppailulajiin liittyvällä verkkosivustolla?

Valitse korkeintaan 2.

- Perinteinen maalaus/piirustus
 - Digitaalinen, eli tietokoneella piirretty tai maalattu kuva (Digital art)
 - 3D- eli tietokoneella mallinnettu kolmiulotteinen kuva
 - Muu, mikä?
-

LIITE 2. Tyyliopas

Värit

Vaaleanharmaa
R:241 G:240 B:247
#321f20



Sininen
R:54 G:107 B:151
#366b97



Pinkki
R:216 G:58 B:114
#d83a72



Typografia

Navigaatio
Rubik Light 17 px



Yläotsikko
Walter Turncoat 66px



Breadcrumb
Rubik Italic 12 px



Alaotsikko
Walter Turncoat 41px



Sivuotsikko
Rubik Bold 36 px
Leipäteksti
Rubik Regular 15 px



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed posuere interdum sem. Quisque ligula eros ullamcorper quis, lacinia quis facilisis sed sapien. Mauris varius diam vitae arcu. Sed arcu lectus auctor vitae, consectetur et venenatis eget velit. Sed augue enim, lacinia eu tristique et eleifend nec lacus. Donec ultricies nisl ut felis, suspendisse portanti. Lorem ipsum ligula ut hendrerit mollis. Ipsum erat vehicula risus, eu suscipit sem libero nec erat. Aliquam erat volutpat. Sed congue augue vitae necque. Nulla consectetur porttitor pede. Fusce purus morbi tortor magna condimentum vel, pharetra et blandit sit amet tortor.

Mauris sed libero. Suspendisse facilisis nulla in lacinia laoreet. Lorem velit accumsan velit vel mattis libero nisi et sem. Proin interdum massa massa turpis sagittis. In interdum non lobortis vitae massa. Quisque purus lectus, posuere eget imperdiet nec sodales id arcu. Vestibulum est pede dictum eu, viverra non tristique eu ligula.

Nam molestie nec tortor. Donec placerat leo sit amet velit. Vestibulum id justo ut vitae massa. Proin in dolor mauris consequat aliquam. Donec ipsum, vestibulum ullamcorper venenatis augue. Aliquam tempus nisl in auctor vulputate, erat felis pellentesque augue nec, porttitorque lectus justo nec erat. Aliquam et nisl. Quisque sit amet dolor in justo pretium condimentum.

Vivamus placerat lacus vel vehicula scelerisque. Sui enim adipiscing lacus sit amet sagittis, libero enim vitae mi. In neque magna posuere, euismod ac tristique tempor est. Ut suscipit nisl eu purus. Proin ut pede mauris eget ipsum. Integer vel quam nunc commodo consequat. Integer ac eros eu tellus dignissim viverra. Maecenas erat aliquam erat volutpat. Ut venenatis ipsum quis turpis. Integer curss scelerisque lorem. Sed nec mauris id quam blandit consequat. Cras nibh mi hendrerit vitae, dapibus ac aliquam et magna. Nulla vitae est. Mauris consectetur odio vitae augue.

Alanavigaatio - otsikko
Rubik Medium 18px



Alanavigaatio - tiedot
Rubik Light 15px

Elementit

Sosiaalisen median painikkeet



Placeholderit eli paikanpitäjät alisivuille, joilla ei ole kuvitusta, myös 40% läpinäkyvyydellä



Kuvitusten alisivujen mukaiset placeholderit, myös 40% läpinäkyvyydellä



Kokonainen kuvituskuva

